

2024

N.01#VOL. 4
eISSN: 2184-8661

DISCURSO DE ÓDIO ONLINE:
IMPACTOS, PREVENÇÃO E INTERVENÇÃO

REVISTA DE
COMUNICAÇÃO,
CULTURA E ARTES

ROTURA



2024

N.01#VOL. 4

eISSN: 2184-8661

**DISCURSO DE ÓDIO ONLINE:
IMPACTOS, PREVENÇÃO E INTERVENÇÃO**

**REVISTA DE
COMUNICAÇÃO,
CULTURA E ARTES**

ROTURA

ROTURA

ROTURA — Revista de Comunicação Cultural e Artes
Vol. 4 | #1 | 2024

PRODUÇÃO EDITORIAL

Juan Manuel Escribano Loza (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

IMAGEM DA CAPA

RDNE Stock project @ pexels.com

CAPA

Bloco D Design e Comunicação Lda.

DIREITOS DE AUTOR

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.



Esta publicação é financiada por fundos nacionais através do projeto “UIDP/04019/2020 CIAC” da Fundação para a Ciência e Tecnologia.

ROTURA é indexada em



index^R **Scopus**[®]



Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes é uma publicação do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, financiada pela Fundação para a Ciência e Tecnologia. É publicada semestralmente em acesso aberto.

URL: publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura

Email: rotura@publicacoes.ciac.pt

eISSN: 2184-8661

CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação

Sala 0.28, Edifício 1, FCHS

Campus de Gambelas

Universidade do Algarve

8005-139 Faro — Portugal

Tel: +351 289 800 900 Ext: 7541

Email: secretaria.ualg@ciac.pt | ciac@ualg.pt

Web: www.ciac.pt



EQUIPA EDITORIAL

DIREÇÃO

Mirian Tavares (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

Bruno Mendes da Silva (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

EDITORES

Susana Raquel Mendes da Silva Costa (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

Ana Filipa Cerol Martins (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

EDITORES DE SECÇÃO

Patrícia Dourado (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação)

CONSELHO EDITORIAL

Adérito Fernandes-Marcos (Universidade de São José, China, Artech-International, CIAC, Portugal)

Aída María de Vicente Domínguez (Universidad de Málaga, Espanha)

Aldo Mazzucchelli (Universidad de la República e Universidad ORT, Uruguai)

Anthony Lewis Brooks (Aalborg University, Dinamarca)

Cecília Almeida Salles (Pontífica Universidade Católica de São Paulo, Brasil)

Gabriela Borges (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)

Gilbertto Prado (Universidade de São Paulo, Brasil)

Jeffrey Shaw (City University of Hong Kong, China)

Jorge La Ferla (Universidad de Buenos Aires, Argentina)

José Simões (University of Saint Joseph, Macau, China)

Lucia Nagib (University of Reading, UK)

Nigel Power (King Mongkut's University of Technology Thonburi – Tailândia)

Paola Palma (UMR7172 Thalim – CNRS/ENS/Sorbonne nouvelle)

Piet Kommers (University of Twente, Holanda)

Tim Bergfelder (Universidade de Southampton, Reino Unido)

REVISORES

- Adérito Fernandes-Marcos (Universidade de São José, Macau, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Aída María de Vicente Domínguez (Universidad de Málaga, Espanha)
- Alba Vieira (Universidade Federal de Viçosa, Brasil)
- Álvaro Americano (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)
- Ana Alexandra Mendonça Andrade de Carvalho (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Bela Morais (Universidade de Lisboa, Centro de Estudos Comparatistas, Portugal)
- Ana Carvalho (Universidade da Maia, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Clara Santos (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana da Silva (Instituto Politécnico de Santarém, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Filipa Cerol Martins (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Isabel Candeias Dias Soares (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Loureiro (Instituto Politécnico de Santarém, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Ana Paiva (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação; Laboratório de Educação a Distância e e-Learning, Universidade Aberta, Portugal)
- Ana Paula Marques (ICS.uminho, Portugal)
- Ana Raposo (Escola Superior de Arte e Design, Portugal)
- António Araújo (Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- António Branco (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- António Costa Valente (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- António Lacerda (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Arquitectura Urbanismo e Design, Portugal)
- Aquinei Timóteo (Universidade Federal do Acre, Brasil)
- Aurízia Félix Sousa Anica (Universidade do Algarve, Centro de Estudos de Literatura e Tradição, Portugal)
- Beatriz Cantinho (Universidade de Évora, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Branco di Fátima (UBI/ISCTE, Portugal)
- Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Camila Florencio dos Santos (Centro de estudos de comunicação e sociedade - CECS, Universidade do Minho, Portugal)
- Camila Mangueira (Universidade do Porto, Portugal)
- Carina Infante do Carmo (Universidade do Algarve, Centro de Estudos Comparatistas, Portugal)
- Carla Ribeiro (Escola Superior de Educação do Politécnico do Porto, Universidade do Porto, Portugal)
- Carlos Miguel Gonçalves (Universidade de Lisboa, Portugal)
- Cármem Monereo (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Caroline Govari Nunes (Unisinos, PPGCOM - Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Cultpop - Laboratório de Pesquisa em Cultura Pop)
- Caterina Cucinotta (Universidade Nova de Lisboa, Instituto de História Contemporânea, Portugal)
- Cátia Peres (Universidade do Algarve, Unidade de Investigação em Design e Comunicação, Portugal)
- Cecília Salles (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)
- Célia Vieira (Universidade da Maia, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Cláudia Albuquerque de Lima Queiroz Costa (Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, Brasil)
- Daniela Garcia (Universidade do Algarve, Portugal)
- Danielle Crepaldi Carvalho (Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, Brasil)
- Denize Araújo (Universidade Tuiuti do Paraná, Brasil)
- Emília Simão (UPT, Portugal)
- Fátima Lopes Cardoso (Instituto Politécnico de Lisboa - Escola Superior de Comunicação Social, Portugal)
- Francisco Gil (Universidade do Algarve, Portugal)
- Francisco Lameira (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Gabriel Patrocínio (UNIDCOM-IADE/Universidade Europeia, Portugal)
- Gabriela Borges (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Gabriela Soares (Universidade do Algarve, Portugal)
- Heitor Alvelos (Universidade do Porto, Research Institute for Design and Media, Portugal)
- Hernando Urrutia (Universidade Portucalense, Centro de Investigação de Arquitectura, Urbanismo e Design - Polo UPT, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Hugo Barreira (Universidade do Porto, Centro de Investigação Transdisciplinar Cultura, Espaço e Memória, Portugal)
- Hugo Filipe Rodrigues Paquete (Universidade do Algarve, Portugal)
- Ingrid Fechine (Universidade Estadual da Paraíba, Brasil)
- Isa Mestre (Universidade do Algarve)
- Isabel Carvalho (Universidade Aberta., Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
- Jensy Campos Céspedes (Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica)
- Joana Lessa (Universidade do Algarve, Portugal)

João Carlos Firmino Carvalho (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

João de Mancelos (Universidade da Beira Interior, Portugal)

João Martins (Escola Superior de Tecnologia e Gestão, Instituto politécnico de Viana do Castelo, Portugal)

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha (Universidade de Sorocaba (Uniso), Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

João Samartinho (Instituto Politécnico de Santarém, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Jorge Carrega (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

José Alberto Pinto (Universidade do Porto, Portugal)

José Bidarra (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

José Maria Neto (Universidade de Pernambuco, Brasil)

José Simões (Universidade de São José, Macau)

Juan Giménez (Universidad Autónoma de Madrid, Espanha)

Julia Godoy (UnCuyo, Argentina)

Kenia Dias (Universidade de Brasília, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)

Laura Picazo Sánchez (Universidad Internacional de Valencia, Espanha)

Leandro Mendonça (Universidade Federal Fluminense, Brasil)

Letícia Torres (Universidade Federal de Juiz de Fora, Brasil)

Lilian Ribeiro (Universidad de Huelva, Departamento de Educación, Espanha)

Lucía Núñez Sánchez (Universidad de Huelva, Espanha)

Luciana Corrêa de Araújo (Universidade Federal de São Carlos, Brasil)

Luísa Monteiro (Instituto Politécnico de Lisboa, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Macarena Parejo Cuéllar (Universidad de Extremadura, Espanha)

Manuel Célio Conceição (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Marcello Messina (Universidade Federal da Paraíba, Brasil)

Marcelo Ribaric (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Margarida Adamatti (Universidade de São Paulo, Brasil)

Maria Caeiro (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Maria Cunha (Universidade de Aveiro, Portugal)

María Jesús Botana Vilar (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Maria Potes Barbas (Instituto Politécnico de Santarém, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Mariana Liz (Universidade de Lisboa, Instituto de Ciências Sociais, Portugal)

Marina Estela Graça (Universidade do Algarve, Portugal)

Mário Dominguez (Universidade da Maia, Portugal)

Marisa Guimarães Leite (Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Marta Mendes (Instituto Politécnico de Lisboa, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Maurício Esposito (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)

Mirian Estela Nogueira Tavares (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Mirian Meliani (USP - Universidade de São Paulo, Brasil)

Natália Laranjinha (Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Neuza Costa (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Olivia Novoa Fernández (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Óscar Toro Peña (Universidad de Huelva, Espanha)

Paola-Andrea Gómez-Montoya (Universidad Pontificia Bolivariana, Colômbia)

Patrícia de Casas Moreno (Universidad de Extremadura, Espanha)

Patrícia Dourado (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Patrícia Vieira (Escola Superior de Tecnologia e Gestão, Instituto politécnico de Viana do Castelo, Portugal)

Paula Cordeiro (Universidade de Lisboa, Portugal)

Paula Martinelli (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)

Paula Martinelli (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)

Paulo Alves (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Paulo Manuel Ferreira da Cunha (Universidade da Beira Interior, LAbCom, Portugal)

Pedro Almeida (iscte/CRIA-Iscte - Centro em Rede de Investigação em Antropologia, Portugal)

Pedro Alves da Veiga (Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Pedro Cabral Santos (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Pedro Ferré (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Pedro Sousa (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Raquel Pacheco (Universidade de Brasília, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Ricardo Di Carlo Ferreira (Universidade Federal do Paraná, Brasil)

Rita Wengorovius (Instituto Politécnico de Lisboa, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Rosalía Urbano (Universidad Antonio de Nebrija, Espanha)

Rosimária Rocha (Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

Rui Paulo Mateus António (Universidade do Algarve, Portugal)

Sara Petracca (Universidade da Maia, Portugal)

Sara Vitorino Fernandez (Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Selma Pereira (Instituto Superior Manuel Teixeira Gomes, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Sérgio Nunes (inesctec, Portugal)
Sílvia Quinteiro (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Susana Raquel Mendes da Silva Costa (Universidade do Algarve, Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Teresa Torres de Eça (Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Thomas Bjørner (Aalborg University, Dinamarca)
Tiago Cruz (Universidade da Maia, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Tiago Jorge Alves Fernandes (Universidade da Beira Interior, LabCom, Portugal)
Vanessa Lopes (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)
Vanessa Oliveira (Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil)
Wagner de Miranda (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)
Wiliam Pianco (FIAM-FAAM Centro Universitário, Brasil)

APOIO EDITORIAL

João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha (Universidade de Sorocaba (Uniso), Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

WEBMASTER E HELPDESK

Juan Manuel Escribano Loza (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

EDITORES RESPONSÁVEIS POR ESTE NÚMERO

Anthony Brooks (Aalborg University, Dinamarca)
Janice Richardson (International advisor at Insight SA, Luxemburgo)
Ana Filipa Cerol Martins (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Patrícia Dourado (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Susana Raquel Mendes da Silva Costa (Universidade do Algarve, Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)

REVISORES RESPONSÁVEIS POR ESTE NÚMERO

Ana Paula Marques (ICS.uminho, Portugal)
Branco di Fátima (UBI/ISCTE, Portugal)
Camila Florêncio (Centro de estudos de comunicação e sociedade - CECS, Universidade do Minho, Portugal)
Cátia Peres (Universidade do Algarve, Portugal)
Emília Simão (UPT, Portugal)
Fátima Lopes Cardoso (Instituto Politécnico de Lisboa - Escola Superior de Comunicação Social, Portugal)
Hernando Urrutia (UPT, Portugal)
Hugo Filipe Rodrigues Paquete (Universidade do Algarve, Portugal)
Jensy Campos Céspedes (Universidad Estatal a Distancia, Costa Rica)
Juan Giménez (Espanha)
Macarena Parejo Cuéllar (Universidad de Extremadura, Espanha)
Manuel Célio Conceição (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Maurício Esposito (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)
Mirian Meliani (USP - Universidade de São Paulo, Brasil)
Olivia Novoa Fernández (Universidade do Algarve, Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Patricia de Casas Moreno (Universidad de Extremadura, Espanha)
João Paulo de Carvalho dos Reis e Cunha (Universidade de Sorocaba (Uniso), Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Portugal)
Pedro Almeida (iscte/CRIA-Iscte - Centro em Rede de Investigação em Antropologia, Portugal)
Rosalia Urbano (Universidad Antonio de Nebrija, Espanha)
Rosana Durão (Universidade do Algarve, Portugal)
Rui Paulo Mateus António (Universidade do Algarve, Portugal)
Sérgio Nunes (inesctec, Portugal)
Thomas Bjørner (Aalborg University, Dinamarca)
Vanessa Lopes (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)
Vanessa Oliveira (Universidade Presbiteriana Mackenzie, Brasil)
Wagner de Miranda (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Grupo de Pesquisa em Processos de Criação, Brasil)

Sumário

Prefácio

Editorial 10

Anthony Brooks
Janice Richardson
Susana Costa
Ana Filipa Cerol Martins
Patrícia Dourado

Artigos Temáticos

Educación mediática en Primaria: Intervención contra el odio en redes 14

Laura Picazo Sánchez
Eva Tomás Fernández

Addressing Online Hate Speech: Nigeria's National Framework and Regulations (2020-2023) 30

Maggai Tsokwa

Estrategias para proteger a los niños de la violencia en la inteligencia artificial 40

Strategies to protect children from violence in artificial intelligence 40
Rosalía Urbano

Media Outlook of Hate Speech in the 2015 and 2019 General Elections in Nigeria 50

Eric Msugther Aondover

O que está por trás dos "likes"? – Desenvolvimento da autoimagem em jovens youtubers 64

Ana Helena Barbosa da Silva
Ángel Hernando Gómez

Content Creators and The Rise of Hate Speech between Brazilians and Portuguese on Digital Platforms: Analysis of an Experiment on a Social Network 80

Criadores de Conteúdo e a Ascensão dos Discursos de Ódio entre Brasileiros e Portugueses em Plataformas Digitais: Análise de um Experimento em Rede Social

Valdemir Soares dos Santos Neto

Varia

No Meshes 98

Carlos Miguel Gonçalves

Image et Américanisation du monde dans *Civilisation, comment nous sommes devenus américains* de Régis Debray 112

Brahim Mouradi

Seeing ghosts: the queer creative act in *I Remember the Crows* 124

Vendo fantasmas: o ato de criação queer em Lembro mais dos Corvos

Daniel Oliveira Silva
Ana Catarina dos Santos Pereira

Média-Arte Digital: Criação de artefactos visuais experimentais pós-fotográficos 140

Digital Media-Art: Creation of experimental post-photographic visual artifacts

Rennier Ligarretto Feo

La comunicación organizacional latinoamericana en constante devenir 156

Latin American organizational communication in constant evolution

Fernando Guerrero Maruri

Terminología médica en series de televisión. El caso de *House y The Good Doctor*: estudio comparativo 170

Medical terminology in television series. The case of House and The Good Doctor: a comparative study 170

Beatriz Guerrero García

University Teachers' Vantage Points on ChatGPT Integration in Education: Upsides and Downsides 182

Hawkar Omar Ali

MY MONO NO AWARE – Um passeio sonoro interativo para a promoção de autorreconhecimento 196

MY MONO NO AWARE – An interactive sound walk to promote self-recognition

Ricardo Mestre
Rui d'Orey
Pedro Alves da Veiga

MAD Clarinet 3.0: Dialogues with my computer 212

Rui Travasso

Luís Marques

***Sopralluoghi in Palestina per Il Vangelo secondo Matteo: el
ensayo fílmico de confesión en Pasolini 220***

Jesús Ramé López

Ensaio

**O contracampo como movimento infinito:
O legado fílmico e académico de Raquel Schefer 232**

*The reverse-shot as infinite movement: Raquel Schefer's filmic
and academic legacy*

Caterina Cucinotta

**A presença (ou ausência) das mulheres artistas nos livros de
História da Arte e seu impacto na abertura de espaços
e oportunidades para mulheres hoje 244**

*The presence (or absence) of women artists in books of
History of Art and their impact on opening spaces and
opportunities for women today*

Débora Teixeira Falcão de Oliveira

Entrevistas e Recensões

**O novo brinquedo de Edgar Pêra ou sobre a inquietude do
cinema de ideias 258**

Teresa Lima

Prefácio

Editorial

Anthony Brooks
tb@create.aau.dk
Aalborg University
Aalborg Øst, Dinamarca
ORCID iD [0000-0003-1334-6230](https://orcid.org/0000-0003-1334-6230)

Janice Richardson
janice.richardson@insight2act.net
International advisor at Insight SA
Luxembourg

Susana Costa
srsilva@ualg.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação, Universidade do Algarve
Faro, Portugal
ORCID iD [0000-0001-6117-5988](https://orcid.org/0000-0001-6117-5988)

Ana Filipa Cerol Martins
fcferolm@ualg.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação, Universidade do Algarve
Faro, Portugal
ORCID iD [0000-0002-9732-5797](https://orcid.org/0000-0002-9732-5797)

Patrícia Dourado
apdourado@ualg.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação, Universidade do Algarve
Faro, Portugal
ORCID iD [0000-0003-0418-7071](https://orcid.org/0000-0003-0418-7071)

Artigo recebido em 2024-02-29
Artigo publicado em 2024-02-29

How to cite and license

Brooks, A.; Richardson, J.; Costa, S.; Cerol Martins A. F. & Dourado, P. (2024). Editorial. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Retrieved from <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/256>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

In 1996, under the guidance of former European Commission president and renowned educator Jacques Delors, UNESCO published a groundbreaking document entitled **Learning: the treasure within**. The publication highlights growing tensions and new forms of discrimination appearing like cracks across the face of society, and calls on education systems across the world over to urgently address them. It points to the unequal rate of social and economic progress between people and countries, and the impact on values and ways of life, underlining the importance of ensuring that advances in knowledge foster human development rather than create further distinctions between people. Back then, who could have foreseen the enormous place that digital technology would take in the lives of most of us, and the ways in which it would multiply the tensions and discrimination the document described?

Today digital technology influences almost every facet of our lives, from the way we learn and create to how we consume and socialise. In just two decades, social media has segued into what is now known as the metaverse, where socialisation is virtual and the information we receive is filtered through algorithms which, by their very nature, promote rather than lessen discrimination. Digital technology has contributed to the blurring of the borders between real and fake, replacing pluralism with profiling and polarization and exacerbating human differences in the process. Generative AI has brought an added layer of complexity. Though it can take the drudge out of many mundane human tasks, its stupendous rate of hallucination makes information ever more unreliable and its capacity to create deep fake makes it difficult to believe anything we see or hear. In such a world, digital literacy and critical thinking skills are essential tools for all citizens, underpinned by

ethical values and attitudes developed through education.

This special issue was conceived within the scope of the project PROPS (Interactive Narratives Propose Pluralist Speech), a media education initiative developed by the University of Algarve and funded by the Portuguese Foundation for Science and Technology. It aims to tackle discrimination and hate speech by fostering media education and pluralism through interactive narratives in widely diverse facets of the digital universe, from social media to gaming and other emerging forms of online communities.

This edition of **ROTURA** aimed to broaden the debate outside the framework of the project inviting readers to discover, beyond Europe to discover initiatives in Africa, Brazil and India, all designed with a similar objective: to tackle the ever-increasing cyber violence encountered in the virtual environment as a result of discrimination, bias and prejudice.

Two articles from Nigeria take different approaches to the challenge of hate speech in their country. Maggai Tsokwa describes the challenging steps of trying to implement a nation-wide regulatory framework for both online and offline communication, in a country where the judicial system still relies on global law reviews to adjudicate cases of online hate speech. The article looks at the overall impact this has on society, and puts forward recommendations for addressing online hate speech in Nigeria. Msughter Aonover looks at hate speech in the public sphere, more specifically in the 2015 and 2019 elections. Through research that includes in-depth interviews with newspaper editors, this study offers an overview of the implications of hate speech on professional journalistic practice and challenging ethical issues in professional journalism.

Two articles from Europe provide insights into ways that children's attitudes to hate speech can be shaped through education. Rosalia Urbano focuses on strategies to mitigate the impact of violence in AI-generated content, underlining the need for further research and better digital education throughout childhood. In the second article, Laura Picazo and Eva Tomás Fernández discuss ways that media literacy is being taught in Spain to encourage primary school children to develop a more critical attitude towards screens. They look at online violence through the lens of communication theories, and

offer insights into how hate speech can be reduced among minors.

Author Valdemir Soares dos Santos Neto describes experiments he conducted on social media platforms over a six-month period to investigate the impact of content producers on the rise of hate speech between Brazilians and Portuguese. He puts forward several innovative suggestions on ways of reducing hate speech. In a second article from Brazil, Ana Helena Barbosa da Silva looks at the importance of media literacy from another angle. She uses a case study to analyse the impact of fame, audience and the actions of haters on the formation of identity, self-esteem, and the psychological well-being of a YouTuber.

Digital technology is here to stay, and is set to remain a major influence in our lives. Education faces a challenging task, as it must continually adapt to the rapid evolutions that technology will continue to wreak on society, underlining the importance of research and empirical evidence to provide well-founded guidance in plotting the way forward. This is the aim of the PROPS project, and of each of the articles presented in the current issues of Rotura.

In the *Varia* section, Carlos Miguel Gonçalves explores Blender 3D's capacity as a discovery tool. His article **No Meshs: Blender as a Tool for Studying the Subversion of Public Space in Web 2.0** reflects about the digital space and the Right to the City.

In **Image and Americanization of the World in Civilization, How We Became Americans by Régis Debray**, Brahim Mouradi delves deeply into the implications of the loss of identity and memory in a humanity that seems to succumb to the domination of the new civilization, thus erasing its past to focus exclusively on the present.

In **Seeing ghosts: The queer creative act in I remember the crows**, Daniel Oliveira Silva and Ana Catarina dos Santos Pereira reflect on how queer cinema can contribute to an antinormative proposal of gender and sexuality, focusing mainly on the work of trans actress and screenwriter Julia Katharine in the documentary *I remember the crows*, supported by the methodology proposed by the Filmmakers' Theory.

In **Digital media-art: Creation of experimental post-photographic visual artifacts**, Rennifer

Logarretto Feo presents the development of an artistic practice from the perspective of the a/r/cographic method, addressing the creation of visual artifacts linked to post-photography to question the current educational system.

In **An interactive sound tour for self-recognition promotion**, Ricardo Mestre, Pedro Alves da Veiga, and Rui D'Orey present the process of conception, implementation, and testing of an interactive audiovisual artifact developed according to the a/r/cographic method, and inspired by the concepts of soundscape and soundwalk, based on the perception and understanding of daily human practices.

In **Latin American organizational communication in constant evolution**, Fernando Guerrero-Maruri traverses Latin American communicational thought in its constant process of evolution, amidst the decolonial struggle to disentangle from Western precepts where the market surpasses the prioritization of human beings. Through documentary review and critical analysis, inquiries are made about the critical and participative possibilities to instigate changes in organizations.

Highlighting new possibilities for dialogue between musicians and AI, the article **MAD Clarinet 3.0**, authored by Rui Travasso and Luís Marques, explores the possibilities and potentialities of the interaction between a static artificial intelligence system and a clarinet through a tangible acoustic interface, using Max/MSP.

In **Sopralluoghi in Palestina per Il Vangelo secondo Matteo: The film essay of confession in Pasolini**, Jesús Ramé López focuses on a series of essayistic documentaries by the Italian director, defined as *filmic essay of confession*, summoning up perspectives from authors such as Foucault and Zambrano, and also in relation to the work of Debord, Godard and Marker.

Beatriz Guerrero García looks at the medical terminology used in popular television series such as *House* and *The Good Doctor*. The article **Medical terminology in television series. The case of Dr. House and The Good Doctor: a comparative study** reports on the analysis conducted by the researcher in translation and intercultural mediation of some seasons of these series, observing how the terminology of specialized language can extend beyond its strict domain in various media contexts.

In the *Essays* section, a new addition to this volume, we present **The reverse-shot as an infinite movement: The filmic and academic legacy of Raquel Schefer** by Caterina Cuccinota. This essay hypothesizes analyzing Schefer's work as a proposal for expanded cinema, manifested in words, gestures, and objects, as well as in academic writings and artistic presentations, primarily based on the filmmaker's interview on the Speculum project podcast.

Also in the same section, **The presence (or absence) of women artists in official Art History and Its impact on opening spaces for women today** by Débora Falcão relates the patriarchal manner in which Art History is presented in textbooks to the current exposition of artists, pointing towards structural changes in Art education in Basic Education.

Finally, in the *Interview* section, we conclude with **The new toy of Edgar Pêra or about the restlessness of the cinema of ideas**, an interview with Edgar Pêra conducted by the researcher Teresa Lima, who accompanied the filmmaker's work and offers an enlightening perspective on the creative processes and interconnections between art, literature, and philosophy, present in the Pêra's new cinematic project *Kartas Telepátikas*.

Bio

Originally from Pembrokeshire, Wales, **Dr Anthony Lewis Brooks** is Associate Professor emeritus, was Founder/Director of the SensoramaLab (VR, HCI, Human Behaviour, Serious Games, digital Creativity for society (Technologies for Inclusive well-being) at Aalborg University (Denmark). A EU expert with a long list of global keynote credits. Research realised international projects, patents, and commercial products. National and International awards and fellowships have been conferred.

Researcher, author and educator, **Janice Richardson** is Director/Senior Advisor at Insight, an international hub in digital education specialist, and sits on the safety advisory boards of Meta and Snapchat. Recent publications for the Council of Europe include the Digi-Nauts video series (2023), *Manual for the protection of children against cyberviolence* (in French, Morocco, 2023), and the *Digital Citizenship Education Handbook* (2019), soon to be published in a child-friendly version for Turkish learners. Other publications include *Global Citizenship Education in a Digital Age* (UNESCO, 2024), *Closing the cybersecurity skill gap* (IS3C, 2022), and *All Aboard for DigiTown* (a primary school manual in 5 languages created by Insight's youth council in 2020).

Susana Costa is a PhD student in Digital Media Art (UAlg/ UAb) and a collaborator at the Research Center for Arts and Communication (CIAC). She is the editor of *Rotura – Journal of Communication, Culture, and Arts*, of the *Humanitas Collection*, and she collaborates as a reviewer and editor for CIAC Editions. She has also published in various peer-reviewed journals and presented scientific papers at national and international conferences. Participating in several national and international projects, her research interests include education, arts, and technology. Her doctoral research focuses on studying the manifestations and consequences of hate speech in games and online communities of young people and adolescents, proposing game-based and gamification approaches to address this issue.

Ana Filipa Martins is an adjunct professor at the University of the Algarve's School of Education and Communication, Portugal, where she lectures in the degree course in Communication Sciences and the master's program in Communication and Digital Media. She holds a PhD in Communication and is a researcher at CIAC – Research Centre for Arts and Communication. She has participated in various funded projects in the field of media production and media literacy, as a researcher, local coordinator and Co-IR, namely the PROPS – Interactive Narratives Propose a Pluralistic Speech project. She has also promoted and coordinated various projects in collaboration with news organizations and other entities.

Patrícia Dourado is Postdoctoral Researcher at the Center for Research in Communication Sciences and Arts (CIAC) at the University of Algarve. Responsible Researcher for the Creation Processes Collection at CIAC (<http://processosdecriacao.ciac.pt>) and a Member of the Research Group on Creation Processes at PUC-São Paulo (<http://processosdecriacao.com.br>). Guest Lecturer in the Master's program for Creation Processes at the University of Algarve. PhD and Master's degrees in Communication and Semiotics from PUC-São Paulo. She studies the Creation Processes in general, with a particular focus on Cinema and Screenwriting Practices in contemporary cinema. Scriptwriter with experience in fiction scripts, animated series, documentaries, institutional and digital education. Editor and reviewer of fiction and non-fiction books, magazines, didactic collections and academic collections.

Educación mediática en Primaria: Intervención contra el odio en redes

Laura Picazo Sánchez
lpicazo@universidadviu.com
Universidad Internacional de Valencia
Valencia, España
ORCID iD [0000-0002-1971-3671](https://orcid.org/0000-0002-1971-3671)

Eva Tomás Fernández
eva.tomas.fernandez@gmail.com
Universidad Internacional de Valencia
Valencia, España

DOI [10.34623/dj7r-qr76](https://doi.org/10.34623/dj7r-qr76)

Recibido 2023-12-15
Aceptado 2024-02-29
Publicado 2024-02-29

Cómo citar y licencia

Picazo Sánchez, L., & Tomás Fernández, E. (2024). Educación mediática en Primaria: Intervención contra el odio en redes. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Recuperado a partir de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/224>

Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0.

Resumen

El propósito de este trabajo es diseñar un programa de Educomunicación para Educación Primaria que contribuya a la actitud crítica del alumnado frente a las pantallas –es decir, a la adquisición de competencias sobre el uso saludable y positivo de las TIC, Internet y las redes sociales– y, específicamente, en pro de la identificación del odio en la red. En primer lugar, se analiza el marco teórico existente, revisando la ley educativa regional y estatal, así como las teorías de la comunicación implicadas y las publicaciones científicas más relevantes de los últimos años en esta área. A continuación, se expone el proyecto de intervención diseñado, que se desarrolla de forma anual, transversal y contextualizada en un aula real, y que implica distintos niveles de intervención y participación para profesorado y alumnado. Se extraen, finalmente, distintas conclusiones en torno a la necesidad de la alfabetización mediática en Primaria y a cómo derribar los discursos de odio entre menores, destacándose la importancia de la intervención del personal docente del último ciclo de Primaria, la facilitación de espacios seguros de reflexión y debate entre iguales y la sensibilización del grupo familiar. La intervención para el futuro propone potenciar el trabajo en la actitud crítica desde el inicio de la etapa de Primaria, con prácticas realistas, acordes a las circunstancias y necesidades del propio grupo intervenido. La formación, la sensibilización y el compromiso docente se perfilan como herramientas clave para que el alumnado adquiera actitud crítica antes las redes.

Palabras clave

Educación mediática · Educación Primaria · Odio · Influencer · Instagram.

Abstract

The purpose of this work is to design an Educommunication program for Primary Education that contributes to the critical attitude of students towards screens - that is, to the acquisition of skills on the healthy and positive use of ICT, Internet and social networks. - and, specifically, in favor of identifying hate on the Internet. Firstly, the existing theoretical framework is analyzed, reviewing the regional and state educational law, as well as the communication theories involved and the most relevant scientific publications of recent years in this area. Next, the designed intervention project is presented, which is developed annually, transversally and contextualized in a real classroom, and which involves different levels of intervention and participation for teachers and students. Finally, different conclusions are drawn regarding the need for media literacy in Primary and how to overthrow hate speech among minors, highlighting the importance of the intervention of the teaching staff of the last cycle of Primary, the facilitation of safe spaces for reflection and debate among equals and raising awareness of the family group. The intervention for the future proposes to enhance work on a critical attitude from the beginning of the Primary stage, with realistic practices, in accordance with the circumstances and needs of the intervened group itself. Training, awareness and teaching commitment are emerging as key tools for students to acquire a critical attitude towards networks.

Keywords

Media literacy · Primary Education · Hate · Influencer · Instagram.

1. Introducción y justificación

Parece acertado afirmar que la digitalización social ha modificado la manera en que las personas se relacionan con el mundo que les rodea. Tal como afirman Gutiérrez, Pinedo y Gil (2022, p. 22), “la digitalización y el desarrollo de Internet marcan un antes y un después en el tratamiento, almacenamiento y difusión de la información. Internet [...] supuso un cambio de paradigma económico, social y cultural”. En este contexto, la exposición de las personas a los contenidos audiovisuales se puede considerar elevada.

Conforme a lo expresado por Catibiela (2017, p. 48), las imágenes tienen un papel sin precedentes en

la actualidad, se hacen presentes en todas partes, y la infancia y la adolescencia interactúa cotidianamente con diversidad de experiencias relacionadas con estas. Sin embargo, el hecho de que las personas vivan inmersas en un entorno digitalizado y se relacionen con las imágenes de manera cotidiana no significa necesariamente que sean capaces de interpretarlas siempre de manera adecuada. Mitchell (en Catibiela, 2017, p. 48) afirma que, “si bien vivimos en un mundo visual, hay que aceptar que no lo es y que todo lo que parece transparente y evidente requiere de una explicación”.

Parece prudente pensar, pues, que la información y los mensajes que las imágenes (audio) visuales transmiten no son siempre claros y directos, y por lo tanto requieren de cierta formación para interpretarlos de manera crítica. De hecho, Gutiérrez, Pinedo y Gil (2022, p. 30) informan de que “la omnipresencia de los medios y la virtualización de gran parte de nuestras tareas cotidianas pone de manifiesto, ahora más que nunca, la necesidad de una formación en TIC y medios para el desarrollo de una ciudadanía crítica”.

El informe *EU Kids Online* (Smahel *et al.*, 2020, p. 19) aporta datos concretos sobre el uso diario que hacen la población de 9 a 16 años de edad sobre los distintos dispositivos electrónicos: en España, pasan una media de 180 minutos al día conectados a Internet, tiempo que está por encima de la media europea y en aumento proporcional con la edad (Smahel *et al.*, 2020, pp. 22-23).

Gutiérrez y Tyner (2012, p. 33) afirmaban que “dada la importancia de medios como la televisión, videojuegos o Internet en la educación informal de los niños y jóvenes, sería impensable que la escuela permaneciese ajena a la influencia de los medios”. Esto traslada el foco de la cuestión a las instituciones educativas, donde la situación planteada anteriormente se ve reflejada en una época de cambios en el paradigma educativo, como respuesta adaptativa al contexto real en el que se producen los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, como indican Gutiérrez, Pinedo y Gil (2022, p. 22), la innovación educativa no debe confundirse con la innovación tecnológica; es un error habitual que tanto en la integración curricular de las TIC como en la formación del profesorado se ponga el énfasis en el dominio de las tecnologías a nivel instrumental y se olviden las competencias socio-comunicativas que estas permiten y condicionan.

Por otro lado, si se mira hacia las redes sociales, se observa que en estas se encuentra la figura *influencer*. Blanco (citada por Martínez, Montserrat y Segarra, 2019, p. 1347) la describe como “persona influyente en las redes sociales con capacidad para crear y modificar actitudes y comportamientos”. Fernández, Hernández y Sanz (2018, p. 20), por su parte, defienden que “el *influencer* serviría de altavoz y canalizador de los mensajes de las marcas, pero también de los medios de comunicación de masas e incluso de los partidos políticos”. A pesar de que, según los datos del informe *EU Kids Online* (Smahel *et al.*, 2020, pp. 29-30), el consumo diario de redes sociales no es tan acusado como el de Internet de forma genérica (un 38% de jóvenes entre los 9 y los 16 años afirman utilizarlas diariamente frente a más del 90% que afirmaba usar dispositivos electrónicos e Internet a diario), sí se trata de una cantidad que se traduce en influencia para la infancia y, especialmente, la adolescencia, etapa en que el consumo de redes sociales crece (un 58% afirman utilizarlas diariamente).

Resulta de interés, en el entorno *social media* apuntar a determinados comportamientos que eclosionan en la red y, particularmente, a cómo conductas negativas entre iguales tienen lugar. Es el caso de los discursos de odio: Sabemos que los adolescentes no solo son testigos y víctimas del discurso de odio, sino que también participan activamente en este como perpetradores (Wachs *et al.*, 2021 en Wachs *et al.*, 2022, p.10).

La Educación mediática se perfila como un elemento clave para aplicar conciencia crítica al consumo audiovisual y, por ende, contrarrestar la tendencia al consumo de contenidos violentos, de odio o agresión que, especialmente, se registra en adolescentes a partir de los 15 años en España (Smahel *et al.*, 2020).

Respecto a las condiciones y situaciones que facilitan la eclosión de estos comportamientos, Wachs *et al.* (2022, p.17) afirman:

[...] el discurso de odio a menudo se expresa en forma de bromas para ganar poder y adaptarse a los grupos dentro de las redes de iguales de los adolescentes. Por el contrario, la subescala de venganza mostró correlaciones bastante débiles o incluso correlaciones no significativas con las otras subescalas. Una explicación podría ser que la venganza es una motivación relativamente independiente y una expresión de la amena-

za percibida, mientras que el discurso de odio relacionado con el grupo representa intentos controlados por lograr objetivos de manera instrumental o aumentar el estatus dentro de un grupo determinado. Con base en estos hallazgos, parece imperativo educar a los adolescentes sobre estrategias de manejo de conflictos, la capacidad de lidiar con las emociones negativas y de manejar la frustración para evitar que los adolescentes utilicen el discurso de odio como un medio de venganza. La elevada frecuencia de la subescala de ideología indica la necesidad de una educación democrática en las escuelas y, por lo tanto, de prevenir la perpetración de discurso de odio. Los niveles de aprobación para las motivaciones relacionadas con el grupo (es decir, conformidad del grupo, mejora del estatus) indican que promover un clima de clase positivo e inclusivo y alentar a los estudiantes a reflexionar sobre las reglas y normas también son puntos de partida importantes para prevenir el discurso de odio entre los adolescentes. (Wachs *et al.* 2022, p.17)

Este estudio surge de necesidad de trabajar la educación mediática en las aulas, en concreto en la Escola Tecno de Terrassa (Barcelona, Cataluña), ayudando a construir una actitud crítica (Ferrés y Piscitelli, 2012) ante los medios y sus contenidos, haciendo especial hincapié en los relatos de odio. El énfasis que esta propuesta pretende hacer sobre la sensibilización familiar y el compromiso docente se espera, sean elementos de gran relevancia para el éxito de la intervención.

2. Paradigmas teóricos

Se pretende ofrecer al alumnado ayuda para la construcción de espíritu crítico a través de ejercicios prácticos, y potenciar valores positivos, como la creación de contenido de calidad o el empleo de las redes sociales como altavoz de conocimiento, entre otras. Estos principios de intervención están sostenidos en paradigmas teóricos de la comunicación que se aplican al uso de redes sociales:

2.1. Teoría de Usos y Gratificaciones

Este paradigma pretende explicar cuáles son los motivos por los que las personas utilizan los medios de comunicación, y parte del supuesto que las perso-

nas tienen un rol activo en la selección de aquellos medios que mejor sirven para satisfacer distintas necesidades (Katz, Blumler y Gurevitch, citados por Tarullo, 2020, p. 29). En otras palabras, es una teoría que investiga sobre cuáles son los distintos usos que las personas hacen de los medios, y por qué motivos, es decir, qué gratificaciones obtienen de estos.

2.2. Teoría del Interaccionismo Simbólico

El interaccionismo simbólico presenta tres características principales, establecidas por Blumer (citado por Piñeros, 2021, pp. 214-215):

- Los actos de las personas se dirigen en función del significado que se otorga a estos;
- Los actos y el significado de los mismos se relacionan con la interacción social;
- Los significados son manipulables y modificables a través de la interpretación que hace la persona al exponerse a situaciones cotidianas.

En este sentido, se parte del supuesto de que todas las acciones que una persona lleva a cabo en una red social se realizan en un contexto de constante interacción y que, por tanto, estarán determinadas por las interpretaciones que hacemos de las acciones de los demás, y las que los demás hacen de las nuestras.

2.3. Teoría del Flujo de Comunicación en Dos Pasos

Desarrollada por Paul Lazarsfeld y Elihu Katz, plantea, expuesta de manera simple, la siguiente hipótesis: los medios de comunicación de masas influyen en el público de manera indirecta a través de los líderes de opinión (Su, 2019, p. 495). Lazarsfeld (citado por San Miguel y Sádaba, 2018, p. 101) expuso que los medios de comunicación de masas no funcionan como herramientas omnipotentes para captar las audiencias y transmitir mensajes, sino que los mensajes de los medios son captados por un conjunto de individuos que transmiten la información al resto de la sociedad: los denominados líderes de opinión.

En el contexto actual, en el que los medios de comunicación tradicionales han perdido protagonismo dejando espacio para los contenidos a la carta y a las redes sociales, la figura de liderazgo de opinión definida por Lazarsfeld está representada por *influencers* (Rodrigo, Muñoz y Rodrigo, 2022, p. 251). Cabe destacar, además, que este proyecto pretende que el

profesorado (persona administradora principal del perfil) se convierta en *influencer* con espíritu crítico y capacidad de divulgar conocimiento y contenidos educativos de valor.

3. La educación mediática

Durante el siglo pasado, la educación mediática estaba centrada en la recepción crítica de contenidos mediáticos de masas (principalmente, la radio, la prensa, la televisión y el cine). A finales del siglo XX surge el término “alfabetización mediática”, definida por el Ministerio de Educación de Ontario (Canadá) de la siguiente manera:

Con la alfabetización mediática se pretende que los estudiantes desarrollen una comprensión razonada y crítica de la naturaleza de los medios de comunicación de masas, de las técnicas que utilizan, y de los efectos que estas técnicas producen. [...] Se trata de una educación que se propone incrementar la comprensión y el disfrute de los alumnos al estudiar cómo funcionan los medios, cómo crean significado, cómo están organizados y cómo construyen su propia realidad. [...] Tiene también como objetivo desarrollar en los estudiantes la capacidad de crear productos mediáticos. (Gutiérrez y Tyner, 2012, p. 34)

En este punto, cabe destacar que los mismos autores realizan una aclaración sobre los matices que diferencian los términos “educación mediática” y “alfabetización mediática”, que en ocasiones se pueden confundir, sobre todo por la traducción literal de la palabra inglesa “*literacy*”. Según Buckingham (citado por Gutiérrez y Tyner, 2012, p. 35), “la educación mediática [...] es el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre los medios; la alfabetización mediática es el resultado: el conocimiento y las destrezas que los alumnos adquieren”.

Ya en el siglo XX, primero con el cine, y más tarde con la televisión, el auge del lenguaje audiovisual hizo que se planteara la necesidad de la alfabetización audiovisual y mediática, que desde entonces y hasta el día de hoy lucha por hacerse un espacio en la enseñanza obligatoria (Gutiérrez, Pinedo y Gil, 2022, p. 22). Existe todavía otra definición, esta vez del Parlamento Europeo (2007), de este mismo tér-

mino: “[La alfabetización mediática es] aquella que implica la capacidad de comprender y valorar críticamente los diversos aspectos de los distintos medios de comunicación, consiguiendo filtrar certeramente la información recibida a través del torrente de datos e imágenes” (Aguaded, Marín y Díaz, 2015, p. 278).

Con la llegada de la digitalización, de Internet y más delante de la web 2.0, los conceptos “educación mediática” o “alfabetización mediática” cambian. A pesar de que conservan el enfoque comentado anteriormente, es decir, educar a las personas como receptoras críticas de mensajes audiovisuales, a este se añaden nuevas perspectivas, como la capacitación para un uso crítico de las TIC. Por ello se popularizó en 1997 el término “alfabetización digital” entre otros muchos que designaban esta preparación básica para la sociedad digital (Gutiérrez y Tyner, 2012, p. 34).

A todo este conjunto de términos y conceptos se añade el de “competencia digital”, presente en el currículo escolar desde que la Ley Orgánica de Educación (LOE) entró en vigor en 2006, momento en el que el currículo empezó a organizarse en torno a las competencias clave para el aprendizaje permanente definidas desde el Parlamento y Consejo Europeo. Su definición del concepto decía que “[...] consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. [Incluye] la utilización de las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse” (Gobierno de España, citado por Paredes, Freitas y Sánchez, 2019, p. 1). Este término, sin embargo, se refiere más bien a las habilidades técnicas, es decir, saber cómo utilizar los dispositivos electrónicos y las herramientas TIC para el tratamiento y uso de la información. Por su parte, Aguaded, Marín y Díaz (2015, p. 277) contribuyen a la ampliación del concepto aportando lo que se entiende por “competencia”: “[...] se define como un conjunto de conocimientos, habilidades, capacidades, valores y actitudes necesarios en un contexto audiovisual determinado”. Estos autores recogen una definición de competencia ya no digital, sino “mediática”, del Parlamento Europeo (2006): “[la competencia mediática consiste en] un uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la infor-

mación para el trabajo, el ocio y la comunicación”. Así, se puede ver cómo el término evoluciona de “competencia digital” a “competencia mediática”, incorporando en su definición, además de habilidades técnicas, las actitudes y los valores, y considerándose no solo una competencia útil para el tratamiento de información, sino también para el uso de las TIC en el ámbito de la comunicación y el ocio.

La mayoría de los términos citados anteriormente siguen utilizándose a día de hoy, predominando unos u otros según el contexto, los matices de significado que se les den y las preferencias de obras consultadas. A pesar de eso, actualmente se puede observar, según las últimas publicaciones de la UNESCO, “una tendencia global integradora de terminología y de competencias” (Gutiérrez, Pinedo y Gil, 2022, p. 23). Los autores explican que se propone el concepto Alfabetización Mediática e Informativa (AMI), que pretende integrar las diferentes alfabetizaciones, aunque apuntan también que en relación con la formación del profesorado se siguen haciendo distinciones entre competencias TIC y AMI.

Por otro lado, el actual Currículum Alfamed de formación de profesorado en educación mediática analiza los distintos conceptos existentes y se decanta sobre todo por el uso del término “competencia mediática”, ya que “el término competencia es muy utilizado en el ámbito educativo, [...] y entraña una visión holística y contextualizada de los aprendizajes” (Aguaded, Jaramillo y Delgado, 2021, pp. 16-17), en comparación con otros términos como “educación” o “alfabetización”. El Currículum Alfamed también apunta que la palabra “mediática” es la más adecuada porque recoge tres tipos de habilidades: informacionales, audiovisuales y digitales (Aguaded, Jaramillo y Delgado, 2021, p. 17).

Finalmente, en el estudio *Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes*, Ballesteros y Picazo ofrecen una definición del término “Alfabetización Mediática” muy completa. De forma resumida, indican que “comprende el aprendizaje necesario para que el individuo interactúe de forma libre, preparada y consciente con los medios de comunicación” (Ballesteros y Picazo, 2018, p. 140). Se destacan, además, tres aspectos importantes a la hora de entender el término, que toman cierta importancia en el presente proyecto. En primer lugar, la interactividad del usuario toma un lugar central: las personas ya no

deben ser solo receptoras críticas de contenido, sino que deben aprender a interactuar con los medios de las múltiples formas que se les ofrecen. En segundo lugar, tal como indica Picazo en la investigación, la Alfabetización Mediática tiene un componente de prevención de los riesgos asociados a un mal uso de los medios, algo imprescindible a la hora de trabajar con personas menores de edad. Por último, la Alfabetización Mediática debe consistir en el trabajo del potencial positivo que tienen los medios y las TIC a nivel creativo, profesional, relacional y educativo (Ballesteros y Picazo, 2018, pp. 140-141).

3.1. La educación mediática en el aula de Primaria

Uno de los motivos por los que es importante trabajar la educación mediática en las aulas es la constatación de que parecen existir ciertas carencias en el alumnado de Primaria y Secundaria en cuanto a competencias mediáticas. Así lo detectaron Aguaded, Marín y Díaz en su estudio *La alfabetización mediática entre estudiantes de Primaria y Secundaria en Andalucía (España)* en el que los autores proponían la introducción en el currículo escolar de una asignatura de educación mediática (2015, p. 292). A pesar de que se podría pensar que se trata de una situación ya superada a día de hoy, lo cierto es que no termina de ser así; en el *Curriculum Alfamed de formación de profesores en educación mediática* (Aguaded, Jaramillo y Delgado, 2021, p. 9) se informa de que en la actualidad los procesos de enseñanza-aprendizaje se desarrollan desconectados de los cambios que se producen en la sociedad, o van detrás de estos, con carencias significativas ante las necesidades demandadas.

De manera algo más concreta, este currículo describe una serie de retos actuales de la competencia mediática, derivados de la evolución y la transformación de las TIC que sucede de forma muy rápida en la actualidad, y a los cuales se pretende dar respuesta por medio de la educación mediática. En primer lugar, se expone que actualmente el rol de las personas usuarias es cambiante, y que existe una necesidad de adaptación a las nuevas formas de comunicación, que implican a la vez recepción y emisión de contenidos. Eso revela la necesidad de la educación mediática en las aulas, ya que este nuevo rol requiere dominar destrezas diferentes a las que se enseñaban anteriormente (Aguaded, Jaramillo y Delgado, 2021, pp. 15-16).

En segundo lugar, el hecho de vivir en una sociedad altamente conectada e informada como la actual conlleva problemáticas como la desinformación y la propagación de noticias falsas, resultando ello en una dificultad para la ciudadanía para discernir entre lo real y falso.

En esta misma línea, Portugal (2021, p. 57) afirma que esta situación puede dañar deliberadamente a las personas y la sociedad, por lo que defiende la importancia de fortalecer la educación y competencias mediáticas de *prosumers* que producen y consumen contenido, de manera que se oriente el acceso y uso a los medios, pero también la comprensión crítica ante los mensajes. Del mismo modo, la educación mediática es también una buena oportunidad para mejorar la calidad de la enseñanza, promoviendo la actitud crítica de la ciudadanía ante los medios, y contribuyendo a la promoción de la igualdad de oportunidades y a la participación activa en la sociedad (García y Contreras, citadas por Portugal, 2021, p. 58).

En tercer lugar, el Currículum Alfamed se refiere también a la gran proliferación de las redes sociales –y a la gran influencia que estas tienen en las personas jóvenes–, y a la aparición de *influencers*. Según el documento, es importante que la educación mediática se ocupe también del trabajo de este escenario y sus características, y de las formas de expresión y los contenidos que se comparten en este.

Por todo ello, se puede concluir que, a pesar de que la competencia digital sí parece estar presente en la mayoría de los centros escolares y en la formación del profesorado, probablemente no se trabaja desde el enfoque de la competencia mediática y crítica, priorizándose el sesgo tecnológico e instrumental, lo que hace necesario apostar por un enfoque que permita desarrollar la educación mediática de una forma integradora y global, apuntando a la construcción de espíritu crítico y a la neutralización de comportamientos y expresiones de odio.

4. Metodología

4.1 Contenidos

Los contenidos de la intervención han sido extraídos del Decreto 119/2015, del 23 de junio, de ordenación de las enseñanzas de la Educación Primaria para la comunidad autónoma de Cataluña. Dichos contenidos son los indicados para el ciclo superior (5º y 6º)

de Educación Primaria, para los ámbitos de Educación en Valores, Conocimiento del Medio y Digital. Además, existen algunos contenidos del currículo de otras áreas que se trabajan de manera específica en cada actividad, que se encuentran incluidos en el desarrollo de cada una de ellas.

- **Ámbito de Educación en Valores**
 - Expresión de opiniones de forma asertiva mediante la conversación, la discusión y el debate.
 - Interpretación crítica de la realidad que presentan los medios de comunicación, incluido el lenguaje publicitario y las redes sociales.
- **Ámbito de Conocimiento del Medio**
 - Medidas que contribuyen a la seguridad personal y digital.
- **Ámbito digital**
 - Organización y uso de los propios entornos personales digitales de trabajo y aprendizaje.
 - Realización de comunicaciones virtuales interpersonales y publicaciones digitales.
 - Realización de actividades en grupo utilizando herramientas y entornos virtuales de trabajo colaborativo.
 - Desarrollo de hábitos de uso saludable de la tecnología.
 - Actitud crítica, prudente y responsable en el uso de las TIC

proyecto, se presenta el proyecto con una iniciación básica mediante píldoras formativas en vídeo y sesiones presenciales de resolución de dudas, exponiendo en qué consisten las 3 actividades, la organización de los equipos y el modo de trabajar con el profesorado colaborador. Cada semana se dedicará una sesión de clase, de 60 minutos de duración, a la ejecución de las actividades, diversificadas en las sesiones indicadas, que se describen a continuación:

El proyecto de intervención tiene una duración de aproximadamente nueve meses, ya que está diseñado para realizarse a lo largo de todo el curso escolar 2024-25, de septiembre a junio. Las intervenciones didácticas que se llevan a cabo en este proyecto tienen como trasfondo el trabajo reflexivo y ejecutivo contra los discursos de odio, pero también el manejo de herramientas digitales, la colaboración en equipo y la gestión de redes sociales de forma crítica, por lo que la educación mediática y digital se encuentran implicadas de forma constante.

4.2 Propuesta didáctica

Al inicio del curso escolar, el profesorado responsable habrá puesto en funcionamiento una cuenta de Instagram que se utilizará y gestionará de manera conjunta con el alumnado. Antes de empezar el

Recursos y materiales	Proyector, pizarra blanca, ordenador del aula con conexión a Internet, cuenta de Instagram, ordenadores portátiles y tabletas.
Duración	De septiembre a noviembre de 2024 (6 semanas) Cuatro sesiones de 60 minutos y dos sesiones de 90 minutos (7 horas en total)
Competencias clave	C. Comunicación lingüística, C. Digital, C. Sociales y cívicas, Conciencia y expresiones culturales, C. Aprender a aprender, S. Iniciativa y e. emprendedor. Competencias mediáticas implicadas: Lenguaje, Tecnología e Ideología y Valores. Ferrés y Pistelli (2012, 79-80)
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> Aprender a identificar contenidos de odio en los perfiles de redes sociales.
Contenidos específicos	<p>Ámbito lingüístico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para la producción de textos escritos: planificar, escribir, revisar. Producción de textos escritos de tipología variada en distintos formatos y soportes: narraciones, explicaciones, descripciones, diálogos, noticias... Uso de programas informáticos para escribir textos, especialmente de tratamiento de textos, de edición gráfica y de publicaciones. Uso de herramientas de consulta y revisión para la producción de textos escritos. Convenciones propias de la comunicación digital. <p>Ámbito de Educación en Valores</p> <ul style="list-style-type: none"> Valoración de la igualdad de derechos de hombres y mujeres en cualquier ámbito. <p>Ámbito de Educación Artística</p> <ul style="list-style-type: none"> Recursos formales del lenguaje audiovisual y de su función expresiva y estética (encuadre, planificación, punto de vista, iluminación). Creación de mensajes visuales mediante materiales plásticos y tecnologías de la comunicación (imagen digital, vídeo, fotografía, instalación).
Descripción	<p>En esta actividad, el alumnado descubrirá cómo identificar contenido de odio en un contexto “influencer” empleándose publicaciones concretas de creadores de contenido con comentarios y reacciones que albergan relatos de odio. Se trata de una exposición con debate colaborativo, guiado de forma estructural por la docente pero articulado por la clase. Sesiones 1 y 2 (60 min).</p> <p>Sesiones 3 y 4 (90 min) Posteriormente se animará al alumnado a crear su propia versión de las publicaciones para promover, precisamente, cuentas y contenido anti odio. Para ello, se reunirán en equipos de 4 personas y valorarán qué tipo de publicaciones pueden resultar combativas de este tipo de relatos dañinos. Deberán realizar una o varias fotografías o grabaciones acompañadas de un post escrito.</p> <p>Sesiones 5 y 6 (60 min) Las dos últimas sesiones se dedicarán a la preparación del contenido que se va a publicar en la cuenta de Instagram de clase. Una vez todos los grupos hayan hecho su foto y su texto, la maestra lo irá publicando en el Instagram a lo largo de la siguiente semana.</p>

Tabla 1. Actividad 1: “Perfil Anti Odio”. Fuente: Elaboración propia.

Recursos y materiales	Proyector, pizarra blanca, ordenador del aula con conexión a Internet, cuenta de Instagram, ordenadores portátiles, programa o aplicación para crear infografías (Genially/Canva), material de escritura.
Duración	De abril a junio de 2025 (6 semanas) Cuatro sesiones de 60 minutos y dos sesiones de 90 minutos (7 horas en total)
Competencias clave	C. Comunicación lingüística, C. Digital, C. Sociales y cívicas, C. Aprender a aprender, S. Iniciativa y e. emprendedor. Competencias mediáticas implicadas: Procesos de Interacción, Ideología y Valores. Ferrés y Pistelli (2012, 79-81)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para plantear ideas creativas de acción local en la escuela para concienciar y sensibilizar en contra del odio. • Adquirir nociones básicas sobre la creación de infografías mediante un programa o aplicación específicos.
Contenidos específicos	<p>Ámbito de Educación en Valores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración y práctica de las normas de convivencia en el entorno cercano. • Hábitos cívicos en los distintos ámbitos relacionales. • Derechos y deberes que regulan el uso de bienes comunes y de los servicios públicos y la responsabilidad en su utilización. <p>Ámbito digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de programas y aplicaciones de creación de dibujo y edición de imagen fija, sonido e imagen en movimiento. • Búsqueda, contraste y selección información digital considerando distintas fuentes y entornos digitales. • Construcción de nuevo conocimiento personal mediante estrategias de tratamiento de la información con el apoyo de aplicaciones digitales.
Descripción	<p>En esta actividad el alumnado trabajará en la presentación de una idea creativa de comunicación local (en el entorno de la escuela) para ejecutar una acción de sensibilización contra el discurso de odio.</p> <p>Sesión 1 El alumnado se dividirá en grupos y realizará una búsqueda libre - pero supervisada por el profesorado- en Internet, con la intención de dar con ejemplos, ideas, campañas o buenas prácticas empleadas para concienciar sobre la expansión de los discursos de odio y la necesidad de neutralizarlos. Esta primera fase es un <i>brainstorming</i> libre y creativo, donde el objetivo es asumir y aglutinar ideas, capturas de pantalla, estructuras, formatos, personajes, textos, ejemplos que puedan inspirar la creación de una infografía o campaña que pueda después propagarse por el entorno de la escuela y el barrio.</p> <p>Sesión 2 La segunda sesión consiste en la ejecución del material gráfico y el acompañamiento de comunicación que cada equipo quiera aplicar para llevar a cabo su Acción Valiente. En clase, y empleando los programas Genia.ly, Canva y Power Point, se desarrollarán las infografías y pósters. La impresión será coordinada por el profesorado, convenido con reprografía externa. Las acciones pueden constituir, simplemente, la pegada de carteles o complementarse con charlas, debates o lectura de manifiestos anti odio, entre otras propuestas.</p> <p>Sesiones 3, 4 y 5 Cuando la idea de la acción está estructurada y los roles asignados a cada miembro del grupo, durante esta sesión 3 se lleva a cabo, generando, además, contenido para redes sociales. Toda la campaña será grabada a fin de poder generar contenido gráfico publicable. Se contemplan los permisos de imagen pertinentes y se reparten a todas las personas que aparezcan en las mismas, siendo recogidas por el equipo docente implicado.</p> <p>Sesión 6 A lo largo de esta sesión, de 2 horas de duración, se recoge, en dos partes diferenciadas, el feedback del alumnado. Dos docentes coordinan la sesión, siendo uno encargado de realizar entrevistas personales breves con cada alumno y alumna, recogiendo información que permita comprobar la eficacia de la intervención y aplicar la rúbrica evaluativa. El otro miembro docente se encargará de coordinar el grupo de discusión en clase, que se establece simultáneamente a las entrevistas personales breves.</p>

Tabla 2. Actividad 2: “Hablemos de cosas importantes”. Fuente: Elaboración propia.

Recursos y materiales	Proyector, pizarra blanca, ordenador del aula con conexión a Internet, cuenta de Instagram, ordenadores portátiles, aplicación de edición de vídeo "In Shot", material de escritura, ejemplos de textos instructivos en formato digital y en papel
Duración	De enero a marzo de 2025 (6 semanas) Cuatro sesiones de 60 minutos y dos sesiones de 90 minutos (7 horas en total)
Competencias clave	C. Comunicación lingüística, C. Digital, Conciencia y expresiones culturales, C. aprender a aprender. Competencias mediáticas implicadas: Lenguaje, Tecnología, Procesos de Interacción, Producción y Difusión, Estética, Ideología y Valores. Ferrés y Piscitelli (2012, 79-81)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar la tipología del texto instructivo a través de la redacción y la grabación de una píldora formativa. • Aprender a adaptar un texto a las necesidades y características de las redes sociales. • Adquirir nociones sobre la grabación de vídeos para publicar en una red social.
Contenidos específicos	<p>Ámbito lingüístico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias para la producción de textos escritos: planificar, escribir, revisar. • Producción de textos escritos de tipología variada en distintos formatos y soportes: narraciones, explicaciones, descripciones, diálogos, noticias... • Uso de programas informáticos para escribir textos, especialmente de tratamiento de textos, de edición gráfica y de publicaciones. • Convenciones propias de la comunicación digital. • Coherencia y cohesión en la organización y estructura del texto, según su tipología específica. <p>Ámbito digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de programas y aplicaciones de creación de dibujo y edición de imagen fija, sonido e imagen en movimiento. <p>Ámbito de Educación Artística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de mensajes visuales, mediante materiales plásticos y tecnologías de la comunicación (imagen digital, vídeo, fotografía, instalación). • Equilibrio, movimiento, puntos de vista, plano (general, medio, detalle), formato (vertical, horizontal).
Descripción	<p>En esta actividad, el alumnado trabajará el texto instructivo y aprenderá a hacer un vídeo destinado a publicarse en las redes sociales. Para ello, grabará un debate sobre un tema que el equipo considere de interés para jóvenes de su edad, escribiendo en el post las conclusiones más destacadas del mismo. El contenido para la red social resultante de esta actividad será una publicación en la que el alumnado compartirá los momentos más destacados del debate editados en vídeo, acompañados del texto mencionado.</p> <p>Sesión 1 La primera sesión de la actividad se dedicará a trabajar con el alumnado una nueva tipología de contenido, la píldora formativa, esta vez en formato debate. Para ello, se presentarán varios ejemplos, y conjuntamente con el alumnado, se analizarán sus características y elementos, así como la intencionalidad del mismo. Se les pedirá, inicialmente, proponer temas que les interesen y decidir sobre cuál elaborarán la actividad. Una vez elegido, deberán buscar información sobre el mismo, escribirla como notas y apuntes para el debate y organizar las intervenciones del mismo.</p> <p>Sesiones 2 y 3 Durante estas dos sesiones el alumnado se dedicará a grabar el debate. La profesora monitorizará la actividad y ayudará al alumnado con la revisión de los elementos necesarios para la ejecución de la grabación.</p> <p>Sesiones 4 y 5 Para la realización de estas sesiones será imprescindible que el alumnado tenga la grabación total del debate, que editarán con la herramienta InShot. Un miembro del equipo ejercerá como portavoz para sintetizar las claves del debate y redactar un breve post para acompañar el vídeo que se publicará también en el perfil de Instagram del aula.</p>

Tabla 3. Actividad 3: La acción valiente. Fuente: Elaboración propia.

5. Resultados

Los instrumentos que se van a utilizar en la evaluación del alumnado son la observación, la entrevista personal, el grupo de discusión y la revisión de los materiales resultantes de las actividades, así como la rúbrica de evaluación (Figura 5), con los ítems Uso y gestión de la red social Instagram (45%), Trabajo de contenidos del currículo mediante el consumo y la producción de contenido para una red social (40%) y Motivación, participación y trabajo en equipo (15%), que se muestran en la siguiente

imagen. El objetivo de esta evaluación será conocer las posibles mejoras que haya que realizar en el proyecto, así como decidir si resulta eficaz para trabajar los discursos de odio. Para realizar esta evaluación, al terminar el proyecto se realizará, en la última sesión, paralelo al grupo de discusión, una entrevista personal en la que se le preguntará por su experiencia, qué ha cambiado en su percepción sobre los contenidos de odio, qué le ha gustado del proyecto y qué mejoraría.

	Insuficiente (1-4,9)	Apto (5-6,9)	Notable (7-8,9)	Sobresaliente (9-10)
Identificación de contenidos de odio	Estudiante con serias dificultades para identificar contenidos de odio textuales, visuales, sonoros y audiovisuales.	Estudiante capaz de identificar de forma autónoma, al menos, un contenido de odio textual, visual, sonoro y/o audiovisual de los propuestos en la práctica.	Estudiante capaz de identificar de forma autónoma más de un contenido de odio textual, visual, sonoro y/o audiovisual de los propuestos en la práctica.	Estudiante capaz de identificar de forma autónoma todos los contenidos de odio propuestos, ya sean textuales, visuales, sonoros o audiovisuales.
Creación audiovisual con herramientas digitales	La composición audiovisual generada resulta insuficiente para trasladar un mensaje coherente.	La composición audiovisual generada es básica, pero traslada un mensaje coherente.	La composición audiovisual generada añade elementos de significación que complementan y enriquecen el mensaje, usando edición y montaje con criterio.	La composición audiovisual generada es completa, dotada de significación y simbolismo, con rigor estético y usando edición y montaje con criterio.
Capacidad crítica aplicada a los contenidos socialmedia	Estudiante sin proactividad ni autonomía a la hora de aplicar capacidad crítica a los contenidos de redes sociales y plataformas <i>content sharing</i> analizados en el aula.	Estudiante proactivo/a y autónomo/a a la hora de aplicar capacidad crítica a los contenidos de redes sociales y plataformas <i>content sharing</i> analizados en el aula.	Estudiante capaz de debatir y exponer de forma crítica argumentos sobre los contenidos <i>social media</i> y de plataformas de entretenimiento.	Estudiante capaz de debatir, exponer de forma crítica y abordar con autocrítica hábitos y repercusiones propias en su uso de <i>contenidos social media</i> y plataformas de entretenimiento.

Tabla 4. Rúbrica Actividad 1: "Perfil Anti Odio". Fuente: Elaboración propia.

	Insuficiente (1-4,9)	Apto (5-6,9)	Notable (7-8,9)	Sobresaliente (9-10)
Trabajar la tipología del texto instructivo a través de la redacción y la grabación de una píldora formativa.	Estudiante con serias dificultades para planificar un guion educativo breve, sobre un concepto o metodología.	Estudiante con fluidez organizativa para elaborar un guion educativo breve, sobre un concepto o metodología, a un nivel básico.	Estudiante con capacidad organizativa para planificar y mejorar un guion educativo breve, sobre un concepto o metodología, a un nivel competente.	Estudiante con capacidad comunicativa y de planificación muy destacable, hábil en el diseño de contenidos formativos y en la comunicación audiovisual con el alumnado, así como a la hora de crear el material con herramientas digitales.
Aprender a adaptar un texto a las necesidades y características de las redes sociales.	El resultado aportado no posee características propias de contenido <i>social media</i> .	El resultado aportado posee características propias de contenido <i>social media</i> .	El resultado aportado posee características propias de contenido <i>social media</i> , siendo mejorado y potenciando el objetivo comunicativo que se persigue.	El resultado aportado posee características propias de contenido <i>social media</i> , recogiendo de forma crítica elementos llamativos de este entorno digital y añadiendo a la píldora formativa competencias de la educación mediática.
Adquirir nociones sobre la grabación de vídeos para publicar en una red social.	La composición audiovisual generada resulta insuficiente para trasladar un mensaje educativo coherente en el entorno <i>socialmedia</i> .	La composición audiovisual generada es básica, pero traslada un mensaje educativo coherente en el entorno <i>socialmedia</i> .	La composición audiovisual generada añade elementos de significación que complementan y enriquecen el mensaje educativo <i>socialmedia</i> , usando edición y montaje con criterio.	La composición audiovisual educativa generada es completa, dotada de significación y simbolismo, con rigor estético y usando edición y montaje con criterio <i>socialmedia</i> .

Tabla 5. Rúbrica Actividad 2: “Hablemos de cosas importantes”. Fuente: Elaboración propia.

	Insuficiente (1-4,9)	Apto (5-6,9)	Notable (7-8,9)	Sobresaliente (9-10)
Plantear ideas creativas de acción local en la escuela para concienciar y sensibilizar en contra del odio.	Estudiante sin capacidad crítica suficiente para plantear una sensibilización activa que pueda trasladar al grupo de iguales.	Estudiante con habilidad mínima para diseñar acciones de concienciación y con capacidad crítica básica para observar su efecto.	Estudiante con habilidad notable para diseñar acciones de concienciación efectivas y con capacidad crítica relacionada con los contenidos de odio para observar qué mejorar en su entorno.	Estudiante con competencia crítica hacia las redes avanzada, capaz de diseñar acciones de concienciación e identificar debilidades y fortalezas en educación mediática hacia su entorno en general y específicas sobre el odio en la comunidad digital.
Adquirir nociones básicas sobre la creación de infografías mediante un programa o aplicación específicos.	La composición gráfica es excesivamente básica, no resultando clara para trasladar el objetivo de la actividad.	La composición gráfica es básica pero clara, resultando idónea y eficaz para trasladar el objetivo <i>anti-odio</i> de la actividad.	La composición gráfica añade elementos de significación que complementan y enriquecen el mensaje <i>anti-odio</i> con creatividad y criterio.	La composición gráfica añade elementos de significación y simbolismo que complementan y enriquecen el mensaje <i>anti-odio</i> con creatividad, criterio y rigor estético.

Tabla 6. Rúbrica Actividad 3: “La acción valiente”. Fuente: Elaboración propia.

Se espera que el proyecto arroje resultados positivos debido al planteamiento práctico de educación mediática, a la identificación de las competencias didácticas atribuidas al currículo y a la creatividad aplicada en cuestiones de neutralización de discursos de odio, capacidad crítica del alumnado y educomunicación. Durante el diseño se ha procurado mantener este enfoque y elaborar una propuesta didáctica que trabaje, además de la dimensión tecnológica, la dimensión social, ética y cultural de los medios, Internet y las redes sociales.

El trabajo desde la perspectiva positivista procura abandonar la idea de que Internet y las redes sociales son peligrosos y exclusivamente negativos para los niños y las niñas.

La motivación y el interés que puede suscitar este proyecto de intervención en el alumnado se estiman elevados, además de asegurar que el aprendizaje sobre un área de interés y hábito de su entorno será significativo, puede contribuir a aumentar la motivación y participación del alumnado en estas actividades de fomento del espíritu crítico y promover su proactividad hacia prácticas creativas similares.

6. Conclusiones y Discusión

La elaboración del presente trabajo se ha organizado y estructurado alrededor del objetivo principal planteado para este, a saber: diseñar un proyecto de intervención para un aula de sexto de Primaria que proporcione una manera de trabajar la educación mediática de forma eficaz, transversal y conectada con la vida real, proponiéndose ayudar a vencer las conductas de odio en la red y detectar su aparición con el fin de neutralizarlas.

Se ha constatado que, en general, la literatura científica presenta ideas y enfoques que van por delante de lo que contempla la ley educativa española (tanto a nivel estatal como autonómico) y, en consecuencia, el currículo de Educación Primaria. Es posible que sea por eso que el enfoque de los centros educativos no es todavía el de la educomunicación, convirtiéndose así el currículo de Primaria en una limitación más que en una ayuda para el profesorado. Sin embargo, debido a la dirección en la que parece apuntar la literatura científica consultada, se espera que esta situación pueda cambiar en el futuro, y poco a poco se vaya introduciendo la educación mediática en

las aulas de Primaria, cambio al que el proyecto de intervención diseñado espera contribuir.

En línea con Ferrés y Piscitelli (2012), podría vertebrarse un plan de educación mediática vinculado a los capítulos de competencias mediáticas que estos autores consolidaron, y tratar de plasmar, en una propuesta didáctica aplicable a asignaturas de TIC, este trabajo transversal de actitud crítica digital de forma reglada. En este sentido, este proyecto no ha sido vehiculado siguiendo dichos parámetros dado que ha sido enfocado exclusivamente en el tratamiento del contenido de odio y su sensibilización. Sin embargo, esta carencia podría restarle criterio, por lo que se propone para futuros abordajes de trabajo con discurso de odio o con educación mediática en general.

La competencia mediática y crítica del profesorado es, sin duda, un aspecto pendiente que este proyecto ha reflejado como demanda pero que no ha incluido dentro de su programa. Las políticas mismas de Educación digital para profesorado de Infantil, Primaria y Secundaria en España no están contemplando la educación mediática en tanto contenido que trabajar con el alumnado (Gutiérrez, Pinedo y Gil, 2022), por lo que resulta necesario que esta transferencia de conocimiento quede plasmada en la formación del profesorado, acompañada inevitablemente de propuestas prácticas y guía de actividades básicas con recursos actualizables para trabajar con el alumnado de Primaria y Secundaria. Esta propuesta sí aborda esta parte práctica y guiada, pero no ha reflejado la formación previa que el profesorado requiere para impactar con éxito en la juventud española, en línea con el objetivo perseguido por el actual Currículo Alfamed (Aguaded, Jaramillo y Delgado, 2021): el desarrollo de la alfabetización mediática en docentes para que estos la canalicen hacia su alumnado, de manera que logren, con el tiempo, una sociedad más competente frente a los retos de la era tecnológica de la información.

Referencias bibliográficas

- [1] Abuín-Vences, N., Cuesta-Cambra, U., Niño-González, J., & Bengochea-González, C. (2022). Hate speech analysis as a function of ideology: Emotional and cognitive effects. [Análisis del discurso de odio en función de la ideología: Efectos emocionales y cognitivos]. *Comunicar*, 71, 37-48. <https://doi.org/10.3916/C71-2022-03>
- [2] Aguaded, I., Jaramillo Dent, D. y Delgado Ponce, A. (coords.) (2021). *Currículum Alfamed de formación de profesores en educación mediática. MIL (Media and Information Literacy) en la era pos-COVID-19*. Barcelona: Octaedro.
- [3] Aguaded, I., Marín Gutiérrez, I. y Díaz Pareja, E. (2015). La alfabetización mediática entre estudiantes de Primaria y Secundaria en Andalucía (España). *RIED. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia*, 18(2), 275–298. DOI: 10.5944/ried.18.2.13407
- [4] Ajuntament de Santa Eulària des Riu (2019). *Els escolars eulariencs editen un llibre de cuina amb alguns dels productes més tradicionals del camp eivissenc*. [Figura]. Recuperado de <https://n9.cl/wr54g>
- [5] Alonso Ferreiro, A., y Gewerc, A. (2017). Alfabetización mediática en la escuela Primaria. Estudio de caso en Galicia. *Revista Complutense de Educación*, 29(2), 407-422. <https://doi.org/10.5209/RCED.52698>
- [6] Ballesteros, J.C. y Picazo, L. (2019). Las TIC y su influencia en la socialización de adolescentes. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI: 10.5281/zenodo.3626905
- [7] BlinkLearning (2017, 24 de enero). *#realinfluencers: personas reales que marcan generaciones* [Video]. Recuperado de <https://n9.cl/jud78>
- [8] Catibiela, A. (2017). Cultura visual y enseñanza. Algunas consideraciones para pensar la formación docente. *Octante*, 2, 46-53
- [9] Campuzano, E. y Novella, M. (2020). *24h Offline*. Instituto El Vern (Proyecto de centro). Recuperado de <https://n9.cl/sjkmb>
- [10] Consell Audiovisual de Catalunya (s.f.) *EduCAC*. Recuperado de <https://www.educac.cat/>
- [11] Decreto 119/2015, de 23 de junio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria y se implanta en la Comunidad Autónoma de Cataluña (2015, 26 de junio). *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya «DOGC»*, 6900, pp. 1-136. Recuperado de <https://educacio.gencat.cat/web/.content/home/department/publicacions/colleccions/curriculum/curriculum-ed-Primaria.pdf>
- [12] EduCAC (s.f.). *Què és eduCAC?* Recuperado de <https://www.educac.cat/que-educac>
- [13] Fernández Gómez, J. D., Hernández Santaolalla, V. y Sanz Marcos, P. (2018). Influencers, marca personal e ideología política en Twitter. *Cuadernos.info*, 42, 19-37. DOI: 10.7764/cdi.42.1348
- [14] Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). Media competence. Articulated proposal of dimensions and indicators. [La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores]. *Comunicar*, 38, 75-82. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-08>
- [15] Fuentes Cancell, D. R., Estrada Molina, O., y Delgado Yanes, N. (2021). Las redes sociales digitales: una valoración socioeducativa. Revisión sistemática. *Revista Fuentes*, 23(1), 41–52. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2021.v23.i1.11947>
- [16] Gil, R. y Calderón, D. (2021). El uso de las redes sociales en educación: una revisión sistemática de la literatura científica. *Digital Education Review*, 40, 82-109.
- [17] Gutiérrez Martín A., Pinedo González R. y Gil Puente, C. (2022). Competencias TIC y mediáticas del profesorado. Convergencia hacia un modelo integrado AMI-TIC. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*, 30(70), 21-33. <https://doi.org/10.3916/C70-2022-02>
- [18] González Vázquez A. e Igartua, J. J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.info*, (42), 135-146. DOI: 10.7764/cdi.42.1314
- [19] Gozávez, V., Massanet Jorda, M., Hernando Gómez, A., y Bernal Bravo, C. (2019). Relación entre formación universitaria y competencia mediática del profesorado. *Revista Complutense de Educación*, 30(4), 1113-1126. <https://doi.org/10.5209/rced.60188>
- [20] Gutiérrez, A. y Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar. Revista científica de Comunicación y Educación*, 29(38), 31-39. DOI: 10.3916/C38-2012-02-03
- [21] Instituto Nacional de Estadística (INE). (2020). Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Recuperado de https://www.ine.es/prensa/tich_2020.pdf
- [22] Martínez-Sala, A-M. Monserrat-Gauchi, J. y Segarra-Saavedra, J. (2019). El influencer 2.0 turístico: de turista anónimo a líder de opinión. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 1344 a 1365. DOI: 10.4185/RLCS-2019-1388-71
- [23] Mateus, J., Andrada, P., González-Cabrera, C., Ugalde, C. y Novomisky, S. (2022). *Teachers' perspectives for a critical agenda in media education post COVID-19. A comparative study in Latin America*. [Perspectivas docentes para una agenda crítica en educación mediática post COVID-19. Estudio comparativo en Latinoamérica]. *Comunicar*, 70, 9-19. <https://doi.org/10.3916/C70-2022-01>

- [24] Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2019). Estadística de la Sociedad de la Información y la Comunicación en los centros educativos no universitarios. Curso 2018-2019. Gobierno de España. Recuperado de <https://n9.cl/omwdv>
- [25] Núñez Fernández, V., Aceituno, P., Lanza Escobedo, D., y Sánchez Fernández, A. (2022). La radio escolar como recurso para el desarrollo de la competencia mediática. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 28(1), 179-190. <https://doi.org/10.5209/esmp.77511>
- [26] Paredes-Labra, J., Freitas, A. y Sánchez-Antolín, P. (2019). De la iniciación al manejo tolerado de tecnologías. La competencia digital de los estudiantes madrileños antes de la Educación Secundaria. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 19(61). <https://doi.org/10.6018/red/61/03>
- [27] Picazo, L. y Gamonal, A. (2020). *Guía de actividades para la mediación entre iguales sobre TIC*, Proyecto MediaTIC. Centro Reina Sofía, FAD Juventud.
- [28] Portugal, R. (2021). Educación y competencias mediáticas frente a la desinformación. *Punto Cero*, 26(42), 56-67.
- [29] Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (2014, 1 de marzo). *Boletín Oficial del Estado. España*, «BOE» núm. 52, pp. 18-21. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2014/BOE-A-2014-2222-consolidado.pdf>
- [30] Rodrigo-Martín, I., Muñoz-Sastre, D., y Rodrigo-Martín, L. (2022). Los influencers virtuales como líderes de opinión y su empleo en técnicas en comunicación política. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 13(1), 251-266. DOI: 10.14198/MEDCOM.20751
- [31] Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., y Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. EU Kids Online. DOI: 10.21953/lse.47fdeqj01of0
- [32] Su, Y. (2019). Exploring the effect of Weibo opinion leaders on the dynamics of public opinion in China: A revisit of the two-step flow of communication. *Global Media and China*, 4(4), 493-513. DOI: 10.1177/2059436419866012
- [33] Tarullo, R. (2020). ¿Por qué los y las jóvenes están en las redes sociales? Un análisis de sus motivaciones a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Revista Prisma Social*, 29, 222-239.
- [34] Torres Toukoumidis, Á., Marín Gutiérrez, I. y De Santis, A. (2021). Interacción lúdica: hacia la educación en medios. Revisión sistemática de literatura científica. *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, 14(3), e940. <https://doi.org/10.5565/rev/jtl3.940>
- [35] Ventura, I. y Porcile, P. (2018). *GanxoKids un canal per a nens i nenes com tu*. Escuela L'Estació (Proyecto de centro). Recuperado de <https://n9.cl/73gru>
- [36] Wachs, S., WeJEtstein, A., Bilz, L., & Gámez-Guadix, M. (2022). Adolescents' motivations to perpetrate hate speech and links with social norms. [Motivos del discurso de odio en la adolescencia y su relación con las normas sociales]. *Comunicar*, 71, 9-20. <https://doi.org/10.3916/C71-2022-01>

Bio

Laura Picazo Sánchez es Doctora en Ciencias de la Información y profesora Contratada Doctora acreditada por ANECA. Actualmente, ejerce su docencia en la Universidad Internacional de Valencia (España), donde es profesora de Educación Mediática y de TIC aplicada a la Educación en los Grados de Educación Primaria y Educación Infantil, en el área TIC de ambos títulos. Sus líneas de investigación se vinculan a la Educación Mediática en menores y adultos, a los fenómenos virales y de éxito en los social media y al análisis crítico de contenidos en el escenario digital. Es autora de numerosas publicaciones en revistas y libros vinculados con el contenido socialmedia y su repercusión en los menores, el consumo infantil de medios, la alfabetización audiovisual, los roles de género, la polarización y posverdad o la sexualización en contenidos juveniles en la red. La educación mediática aplicada a adolescentes es el ámbito principal de estudio, en el que ha podido ahondar como investigadora principal a través del actual proyecto de investigación Disconnection 24 (VIU), SexRed (VIU), y como colaboradora en el I+D+i Internética (UVa) y OneHealth (UVa) o coordinando diversos proyectos desde 2018 con Fad Juventud, Google, BBVA y La Caixa (Conectados, Mediativ 2020 y Mediativ 2022). Colabora con diversas universidades europeas a través de estancias y programas erasmus de docencia (Universidade Católica do Porto -2022- y Universidade do Algarve- 2023-). Entre sus objetivos académicos está la intervención efectiva y real de la Educación Mediática en la educación obligatoria, hito en el que ha trabajado mediante la fórmula de emprendimiento de Educación Mediática en la escuela (We Users), su acción docente en los Grados de Primaria e Infantil y los proyectos de investigación y formación que lleva a cabo.

Eva Tomás Fernández es Graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pompeu Fabra (Barcelona, España) y en Educación Primaria por la Universidad Internacional de Valencia (Valencia, España), con la mención TIC en Educación. Actualmente ejerce como maestra de Educación Primaria en el Colegio Martí (Terrassa, Barcelona, España), donde además es una de las responsables del Proyecto de Innovación de Redes Sociales y Web del centro. Su principal línea de investigación ha sido la búsqueda de una metodología eficaz para contribuir al desarrollo de la educación mediática en los centros educativos. Entre sus objetivos académicos está la intervención real y efectiva de la educación mediática en la etapa de Educación Primaria, algo en lo que ha trabajado a través de los proyectos llevados a cabo durante su etapa universitaria, su acción docente en los colegios en los que ha ejercido, y con su colaboración en el Programa Cibercooperantes del Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE).

Addressing Online Hate Speech: Nigeria's National Framework and Regulations (2020-2023)

Maggai Tsokwa
maggai@fuwukari.edu.ng
Department of English & Literary Studies, Federal
University Wukari
Taraba State, Nigeria, West Africa
ORCID iD [0000-0002-3363-681X](https://orcid.org/0000-0002-3363-681X)

DOI [10.34623/ce7d-jz55](https://doi.org/10.34623/ce7d-jz55)

Artigo recebido em 2023-11-16
Artigo aceite em 2024-02-11
Artigo publicado em 2024-02-29

How to cite and license

Maggai, T. (2024). Addressing Online Hate Speech: Nigeria's National Framework and Regulations (2020-2023). *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Retrieved from <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/210>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Abstract

Sixty-three (63) years after independence, Nigeria has yet to recognize a national communication policy framework document that would serve as a foundation for both online and offline communication initiatives. This paper examines all four (4) drafts of the national communication policy framework in Nigeria to contextualise online hate speech within these documents. Drawing upon peace journalism theory, this qualitative content analysis reveals that there is a lack of robust legal frameworks for addressing online hate speech in all draft documents. Online hate speech is mentioned passively in the 3rd and 4th draft documents without any significant consideration for its implications on the potential escalation of national politics. Nigerian judicial system relies on global law reviews to adjudicate cases of online hate speech within the country. The study concludes that an effective framework for addressing online hate speech should be independently developed as part of the national communication policy and strategy documents established by the National Assembly, with the final draft recognized as a legally binding document in the country. The study also provides recommendations for strengthening the national communication policy and addressing the issue of online hate speech in Nigeria.

Keywords

National Communication Framework · Regulatory Agenda · Online Hate-speech

Introduction

The Nigerian legal system and the embodiment of laws, according to Ilori (2023), are supposed to define societal rules as well as use these rules to solve societal problems. First, it ought to define the formal and golden rules a society abides by. Second, it ought to actively solve that society's problems to justify its relevance (Barret & Gaus,

2020; Bicchieri, 2016). However, in the case of hate speech in Nigeria, there are constitutional, conventional and communication framework lapses.

Global practices in international jurisprudence and human rights law presuppose that the system of rules to which most sovereign states subscribe has established a consensus on prohibiting hate speech. Be it through emotional or physical violence, racial pronouncement, or discrimination online or offline, hate speech is clearly forbidden from all ramifications (United Nations, 2019; Brown, 2015; Fino, 2020). However, despite this stance, the use of hate speech has skyrocketed in Nigeria, especially in the political arena (Tontodimamma, Nissi, Sarra., & Fontanella, 2021; Futtner & Brusco, 2021; Jedicke, 2020). While the definitions of hate speech may vary in language or context, they often share a common purpose: to deter the use of any means of communication that may incite violence or discriminate against protected characteristics (Mendel, 2012).

With a focus on online hate speech, within the framework of the Nigerian National Communication Policy document, there are ineffective conventions and laws guiding online hate speech in Nigeria (Bakken, 2002; Fino, 2020). In spite of the governmental conventions put in place to criminalise hate speech, the trends persisted, with human rights angels supporting the perpetrators. The anti-hate speech conventions are viewed as an attempt to silence opposition voices in a democratic system.

Offline hate speech can result in immediate confrontation with the characters whose image and integrity are demeaning and ridiculed by the speaker. However, this study focuses on online hate speech within internet spaces, with the potential to travel faster and reach countless internet users. Digital media community guidelines and robotic communication policy frameworks in Western industrialised nations, coupled with ICCPR (International Covenant on Civil and Political Rights) conventions, have helped the developed world control both offline and online hate speech. But these national communication policy frameworks and legal conventions on the regulation of online hate speech are grossly inadequate in Nigeria, thus the need for this study to fill this academic gap.

Major Approaches to Online Hate Speech Regulation in Nigeria

According to Scheffler (2015), hate speech is prohibited by international law. Various international human rights law instruments exemplify this prohibition through provisions for states to prohibit hate speech through law (United Nations, 1948a, Art. 3(c); ICCPR, 1966, Art. 19-20; ICERD, 1969, Art. 4; United Nations, 1948b, Art. 19; African Union, 1986, Art. 9). In addition to the law, there have been various explanations that analysed hate speech and its regulations (Dworkin, 2009; Baker, 1989, 1997; Mill, 1859; Rawls, 1993). Both legal and scholarly approaches to hate speech regulation, especially within the African human rights system, offer perspectives on how hate speech can be regulated (African Commission on Human and Peoples' Rights, 2019). Practically, these perspectives should effectively use the law to actually prohibit hate speech.

The most pressing concern with hate speech interventions is how not to violate the right to freedom of expression (Elbahtimy, 2014). This question is one of the greatest challenges facing governments and other stakeholders, including social media companies and the telecommunications industry, in combating hate speech since social media companies have been said to have a horizontal obligation to protect the right to freedom of expression (Nowak, 2005; Callamard, 2019; United Nations, 2018; Kaye, 2019).

A closer look at articles 19 and 20 of the ICCPR offers a perspective on balancing the contending needs for freedom of speech and freedom from hate speech. Article 20 of the ICCPR provides for three instances when the right to freedom of expression provided for under Article 19 may be limited: (1) advocacy for discrimination; (2) hostility and violence based on protected characteristics; and (3) the incitement of imminent violence and propaganda for war. Combined with article 19(3), which allows for restrictions on free speech in order to protect others' rights, both articles form the fulcrum of international human rights law on limiting and regulating hate speech offline and online (Mendel, 2012, p. 420).

One major challenge for hate speech jurisprudence under international human rights law is how to balance articles 19 and 20 of the ICCPR. This tension is obvious, especially when Article 20 suggests that "any advocacy" – which can include the right to freedom

of expression as provided for under Article 19(2) – may be restricted as prohibited speech, reading as a direct limitation of the right as provided for under Article 19(2). However, the tension is more obvious even when applied narrowly to the prohibition of hate speech. What do human rights advocates mean when they demand that hate speech interventions comply with international human rights law? While specific principles govern what qualifies as hate speech, these principles require a contextually sensitive application to be effective.

Theoretical Principles

This study is situated within two major theoretical approaches, believing that the tenant of this theory will address how best to regulate hate speech with respect to the right to freedom of expression:

Absolutism and Pragmatism are principles. Absolutism, which is popular in the United States' legal system, primarily argues against limitations of the right to freedom of expression (Dworkin, 2006, 2009; Baker, 1989, 1997). Its core argument is anchored on the claim that the freer the speech, the more open the society. Absolute hate speech intervention is further divided into two categories. First, self-ordering absolutism argues that a society will always “self-order” or “self-correct” in the course of debates and exchanges of ideas, whether popular or unpopular, and through a free press (Mill, 1859). Second, institutional absolutism contends that, so far, strong institutions are in place – such as the courts, law enforcement, and public service – and that higher guarantees protecting free speech are available by not using only the law (Rawls, 1993; Nickel, 1994).

Traditionally, pragmatism centers on the use of hate speech interventions – laws and other measures that prohibit hate speech. Such interventions may include traditional or non-traditional interventions. Traditional interventions are the use of laws to combat hate speech, while non-traditional interventions are the use of other social methods, such as education, training, and public awareness (Workneh, 2020; Nkrumah, 2018; Cassim, 2015). Non-traditional interventions may also be called alternative methods or alternative measures of hate speech interventions.

Often, while most states adopt traditional interventions to combat hate speech through laws, many international law instruments emphasize non-tra-

ditional interventions by advocating for the use of social methods in hate speech interventions. What sets non-traditional interventions apart from other approaches is their recognition of hate speech as socio-pathological, necessitating more than just criminalization and legislative measures to effectively address it (Cassim, 2015).

Absolutist arguments against limiting speech through hate speech interventions are unsubstantiated, as examples demonstrate that hate speech often leads to violence (Viljoen, 2005). Additionally, many societies struggle with “self-ordering” due to weak democratic institutions that are meant to facilitate effective governance and self-regulation.

Traditional interventions also present challenges in the regulation of hate speech. Often, when laws or provisions criminalizing hate speech are limited in scope regarding criminalization and punishments, and when they are used to restrict the right to freedom of expression, they tend to focus on corrective measures rather than preventive methods (Scheffler, 2015, p. 82). However, in recognizing hate speech as a social issue, non-traditional interventions necessitate the integration of law as a crucial tool alongside other social and alternative methods. Therefore, hate speech interventions can be adapted to various contexts while simultaneously safeguarding free speech and preventing prohibited speech.

The normative and theoretical approaches are similar in providing the basis for assessing hate speech interventions in various contexts. The normative approach provides the prescriptive basis for the balance between hate speech and the right to freedom of expression, while the theoretical approaches provide a more context-based and practical application of these laws. The normative principle aims to prohibit hate speech, and the theoretical approach provides divergent perspectives on applying legal goals. A fine blend of both approaches is usefully exemplified in the African human rights system's reviewed *Declaration*.

Hate Speech within Nigeria's National Communication Policy Framework

A holistic review of the table below shows that online hate speech was passively mentioned in the third and fourth Nigerian National Communication Policy Framework drafts.

Year	Policies	Major Objectives of the Review
2004	Review of mass communication policy	To revamp broadcasting by liberalization, accessibility and pluralism of broadcasting
2009	The media and communication thematic group	To establish comprehensive policy and legal reforms in all types of media and providing state of the art equipment in all media organizations
2011	Enactment of Freedom of Information Act (FOI)	Making public records and information more freely available and access
2013	National information policy	Put in place national information policy guided by to participatory, equity, freedom, pluralism as well as protection, promotion and integrated coherence system
2016	Towards a comprehensive national communication policy and strategy	To find policy solutions and strategies to the nation's communication problems

Table 1. Source: Adopted from Maggai, et al. (2022) and reorganized by author

Every nation struggles to meet the communication and information needs of its citizens and those of the global community. Communication plays significant roles in the realisation of national goals. To achieve these objectives, the country needs to put in place a comprehensive and robust communication policy and strategy that will guarantee free interaction between the communicators and the communicatee.

To date, Nigerian National Communication Policy Strategy has only been piecemeal documents that are usually referred to as drafts. Specifically, there is no up-to-date comprehensive communication policy and strategy document drawn up in cooperation against hate speech (Adeyanju, 2017, p. 6).

Efforts have been made for many years to develop a comprehensive and up-to-date national communication policy and strategy document that would be acceptable to all stakeholders, both online and offline. However, these efforts have not yielded the positive outcomes needed, leaving the field of communication, including hate speech, open to various interpretations and abuses. Communication policy, as explained by Maggai, Idyorough, and Adama (2022), provides the operational framework for understanding the operations, regulations, and general behavior of conventional and alternative

mass media systems, as well as their functions and related sectors.

Hate Speech

According to the United Nations Committee on the Elimination of Racial Discrimination (2013), hate speech is described as all dissemination of ideas based on racial or ethnic superiority or hatred, by whatever means; incitement to hatred, contempt or discrimination against members of a group on grounds of their race, colour, descent, or national or ethnic origin. Hate speech could be defined as threats or incitement to violence against persons or groups on the grounds outlined above; the expression of insults, ridicule or slander of persons or groups or justification of hatred, contempt or discrimination on the grounds outlined above, when it clearly amounts to incitement to hatred or discrimination; participation in organisations and activities that promote and propagate ideas of racial or ethnic superiority, hatred or discrimination against individuals or groups based on their race, color, descent or national or ethnic origin.

Hate speech, as a concept, refers to any expression directed from one individual or entity towards another that is offensive and rooted in hatred, par-

ticularly evident in electoral contexts in Nigeria. C. Ezeibe posits that ‘hate speech is any form of speech, gesture, conduct, writing, or display that could incite people to violence or discriminatory action. Hate speeches undermine the dignity and integrity of others as they are entirely motivated by hate’ (Oshaba, 2021).

Hate speech, in all its forms, is profoundly harmful. Essentially, hate speech epitomizes the misuse of language. Words serve as instruments for communication and dialogue. However, when wielded offensively, words transform into weapons. This transformation is evident in hate speech, where words are weaponized – an aberration that constitutes an abuse of the inherent nobility of language. Various factors drive individuals to engage in hate speech.

This is made possible, as suggested by Habermas (1977, p. 259), because “language is... a medium of domination and social force. It serves to legitimise relations of organised power. In so far as the legitimations of power relations are not articulated, language is also ideological.” Online platforms have evolved into arenas for power struggles, leading to the legitimization of hate speech. Legitimation is a potent method of gaining acceptance and widespread recognition within society. Therefore, discursive legitimation strategies serve as mechanisms for activating specific discourses to establish a sense of legitimacy or illegitimacy (Fairclough, 2003).

Framework for online hate speech refers to the strategy or an agreed plan of action in the digital communication era. The framework could be a systematic timeline from conception to operation.

Hate Speech within Nigerian 1999 Constitution (as Amended)

Chapter 4 of the 1999 Constitution of the Federal Republic of Nigeria (as Amended) enshrines fundamental human rights. Section 39(2) places limitations on the rights to freedom of expression, opinion, and the dissemination of ideas through its proviso. The constitution grants the government the authority to impose such limitations through legislation enacted by the National Assembly, specifically to regulate the ownership, establishment, and operation of broadcasting stations.

Subsection 3 further stipulates that any restrictions on the right to freedom of expression must be ‘rea-

sonably justifiable in a democratic society,’ ensuring that the government’s authority to limit these rights is constrained by principles of reasonableness and justifiability within a democratic framework.

Sections 39 and 45(1) suggest two categories of limitations with respect to the protection of the right to freedom of expression under the 1999 Constitution. The first category is internal, contained in the provisions of sections 39(2) and (3), with (3) requiring that the limitation under (2) be reasonably justifiable. The second category is external, as contained in the provisions of Section 45.

The Nigerian Cybercrime Act

Section 26 of the Cybercrimes (Prohibition, Prevention, Etc.) Act of 2015 provides for racist, xenophobic, and genocidal offences online. Section 26(1) (a–b) criminalises the production and sharing of racist and xenophobic material with the public. Additionally, the offence includes threatening anyone based on their race, colour, descent, nationality, ethnicity, or religion. Section 26(1)(c), however, provides for the offence of insults based on these characteristics, while (d) criminalises genocide or crimes against humanity. Each of these offences carries various fines and imprisonment terms as punishments. But to what extent do these legal provisions include online hate speech? Due to the fact that this cybercrime act does not explicitly mention online digital platforms, the need to amend the Nigerian Cybercrime Act is necessary.

The provision of Section 26(1)(c) of the Cybercrime Act does not comply with international law in that “insults” are not covered under hate speech. For a speech to fall under the intention of Section 26 as labelled, it must fall under the strict prescription of international human rights law, as explained immediately above.

Nigerian Broadcasting Code (NBC)

Under the current Nigerian Broadcasting Code, paragraphs 3.0.2.1 and 3.0.2.2 provide that broadcasting incitement and hate speech is prohibited. The first paragraph states clearly that:

“No broadcast shall encourage or incite crime, lead to public disorder or hate, be repugnant to public feelings, contain offensive reference to any person or organisation, alive or dead, or generally be disre-

spectful to human dignity” (National Broadcasting Commission, 2016).

To the contrary, the code does not provide what constitutes hate speech and in fact online hate speeches was not mentioned at all. Now how can the country address hate speeches in digital radio or video streaming in Nigeria? Words such as public feelings, offensive reference, and disrespectful do not convey a sufficient or precise meaning.

National Commission for the Prohibition of Hate Speeches (2019)

The objective of the National Commission for the Prohibition of Hate Speeches (2019) is to “promote national cohesion and integration by outlawing unfair discrimination and hate speech.” It seeks to establish a national commission for the prohibition of hate speech. The bill provides for various categories of offences, including ethnic discrimination, hate speech, harassment on the basis of ethnicity, offences of ethnic or racial contempt, and discrimination through victimisation and offence by companies and firms.

Among all the offenses stipulated under the proposed law, only hate speech carries the penalty of life imprisonment. In cases where such speech leads to death, the punishment becomes death by hanging. Other offenses, such as harassment based on ethnicity and ethnic or racial contempt, carry punishments of a five-year jail sentence, a fine of 10,000,000 naira (approximately 26,000 US dollars), or both, if the accused is found guilty. Offenses committed by companies or firms carry a punishment of a one-year jail sentence, a fine of 2,000,000 naira (approximately 5,000 US dollars), or both, if the accused is found guilty. The bill, as an intervention, presents obvious irony since its hate speech provisions are not only excessive, non-compliant with international standards, and censorious (IPI, 2019; Media Rights Agenda, 2020) but also directly contravene its objectives to “promote national cohesion and integration” with its excessive punishments, including life imprisonment and death by hanging. Despite the provisions of the bill’s Section 19, which considers other less intrusive means of combating hate speech, it fails to provide adequate clarity as a law, is disproportionate, and does not demonstrate the necessity of its form of intervention.

Importantly, the Nigerian government bears the responsibility of demonstrating its compliance with international law requirements limiting the right to freedom of expression (Land, 2020). However, there are notable concerns with the proposed bill. Firstly, the bill employs vague terms such as ‘insulting’ or ‘abusive’ without providing a framework for contextual analysis of hate speech, as outlined in Principle 23(3). Additionally, it opts for the outright criminalization of speech as a last resort and recommends death by hanging as a punishment for those found guilty of violating hate speech laws, despite the Act not specifying online platforms as part of the environment for hate speech.

To limit the right to freedom of expression based on hate speech interventions, such interventions require a high threshold of compliance due to the right’s importance. Therefore, traditional and non-traditional approaches to hate speech prohibition should be combined. For example, a law on hate speech – even if it complies with the strict provisions of international human rights law – may be ineffective since hatred is reduced not only by imprisonment terms and fines but also through carefully chosen alternative methods that focus more on social dynamics than criminal elements. So, while a specific alternative method or a combination of alternative methods may genuinely teach about and prevent the dangers of hate speech, the law as a form of hate speech intervention should reinforce such alternative methods.

Conclusion

Through ongoing analysis of the Nigerian legal system and the National Communication Policy Framework, it becomes evident that Nigeria lacks elaborate provisions within its Criminal Code Act or Penal Code Act to address criminal offenses related to online hate speech, as prescribed under international law. Notably, Section 417 of the Penal Code Federal Provisions Act addresses the offense of endangering public peace by inciting hatred among social classes.

Currently, there are no policies offering guidance on addressing online hate speech in Nigeria. Most existing conventions fail to address online platforms in their documentation. Consequently, the Nigerian government faces at least three urgent needs: to review its hate speech interventions, to revise its national communication strategy and policy docu-

ment, and to address the regulation of online hate speech effectively.

Recommendations

1. **Alignment with Human Rights Principles:** It is imperative to review all laws and existing policies to ensure alignment with human rights principles. Nigeria must embrace more speech rather than less to foster growth, especially considering current constitutional challenges. This process entails aligning laws with international human rights provisions, fostering debates, and nurturing a tolerant and democratic system.
2. **Exploration of Alternative Methods:** To effectively reduce hate speech, the national communication strategy policy document should explore alternative methods beyond mere criminalization. The law can be leveraged for evidence-based policy-making on hate speech, offering normatively creative approaches to combatting this phenomenon.
3. **Transparency and Inclusivity:** All forms of communication, legal, and systemic interventions must prioritize transparency and inclusivity. These approaches should adapt to the complexities of combating hate speech in Nigeria, particularly in the digital age, by engaging diverse stakeholders and perspectives.
4. **Adoption of Human Rights Standards:** Social media platforms operating in Nigeria should adhere to international human rights standards while also complying with national laws and community guidelines. This dual commitment ensures that online platforms contribute positively to the discourse while upholding fundamental rights and values.

References

- [1] Adeyanju, A.M. (2017). Background to the current efforts at Develeoping National Communication policy and strategy for Nigeria. In Galadima, H.S. & Adeyanju, A.M. (Eds.), *Eowards Nigeria's National Communication Policy and Strategy: Challenges & Prospects*, pp.1-10. The National Institute for Policy and Strategic Studies.
- [2] African Commission on Human and Peoples' Rights (2019, November 10). Declaration of Principles on Freedom of Expression and Access to Information in Africa. https://www.chr.up.ac.za/images/researchunits/dgdr/documents/ati/Declaration_of_Principles_on_Freedom_of_Expression_ENG_2019.pdf
- [3] African Union (1985, October 21). African Charter on Human and People's Rights. <https://au.int/en/treaties/africancharter-human-and-people-rights>
- [4] Baker, E. C. (1989). *Human liberty and freedom of speech*. Oxford University Press.
- [5] Baker, E. C. (1997). Harm, liberty, and free speech. *South-ern California Law Review*, 70, 979-1020.
- [6] Bakken, T. (2002). The effects of hate crime legislation: Unproven benefits and unintended consequences. *International Journal of Discrimination and the Law*, 5(4), 231-246. <https://doi.org/10.1177/135822910200500404>
- [7] Barret, J., & Gaus, G. (2020). Laws, norms and public justification: The limits of law as an instrument of reform. In Langvatn, S. A., Kumm, M. & Sadurski, W. (Eds.), *Public reason and courts* (pp. 17-19). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108766579.009>.
- [8] Benesch, S. (2014). *Countering dangerous speech: New ideas for genocide prevention*. Harvard Berkman Klein Centre for Internet and Society. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3686876>
- [9] Benesch, S., Glavinic, T., Manion, S., & Buerger, C. (2018). Dangerous speech: A practical guide. *Dangerous Speech Project*. <https://dangerousspeech.org/guide/>
- [10] Bicchieri, C. (2016). *Norms in the wild: How to diagnose, measure, and change social norms*, Oxford University Press.
- [11] Brown, A. (2015). *Hate speech law: A philosophical examination*. Routledge.
- [12] Busari, K. A. (2020). *A tsunami of legal limitations of press freedom? An analysis of Nigerian laws that impact journalists' freedom*. Unpublished Master's dissertation, Vrije Universiteit Brussel.
- [13] Callamard, A. (2019). The human rights obligations of non-state actors. In R. F.
- [14] Cassim, F. (2015). Regulating hate speech and freedom of expression on the Internet: Promoting tolerance and diversity. *South African Journal of Criminal Justice*, 28(3), 303-336. <https://hdl.handle.net/10520/EJC-60bf00235>
- [15] Jedicke, P. (2020, October 27). *As hate speech online increases, so has the resistance*. Deutsche Welle <https://www.dw.com/en/as-hate-speech-online-increases-so-has-the-resistance/a-55411555>
- [16] Dworkin R. (2009). Foreword. In Hare , I. & Weinstein, J. (Eds.), *Extreme speech and democracy* (pp. v-ix). Oxford University Press.
- [17] Elbahtimy, M. (2014). The right to be free from the harm of hate speech in international human rights law [Working Paper]. <https://www.repository.cam.ac.uk/handle/1810/245215>
- [18] Ezeibe, C. (2015). Hate speech and electoral violence in Nigeria. *A paper submitted to the Department of Political Science University of Nigeria Nsukka*
- [19] Fairclough, N. (2003). *Analysing Discourse : Textual analysis for Social Research* Routledge Book publishers
- [20] Fino, A. (2020). Defining hate speech. *Journal of International Criminal Justice*, 18(1), 31-57. <https://doi.org/10.1093/jicj/mqaa023>
- [21] Futtner, N., & Brusco, N. (2021). *Hate speech is on the rise*. Geneva International Centre for Justice. https://www.gicj.org/images/2021/Hate_Speech_is_On_the_Rise-FINAL_1.pdf
- [22] Global Network Initiative. (2020). Content moderation and human rights: Analysis and recommendations. <https://globalnetworkinitiative.org/wp-content/uploads/2020/10/GNI-Content-Regulation-HR-Policy-Brief.pdf>
- [23] ICERD – International Convention on the Elimination of All Forms of Racial Discrimination. (1969, January 4). <https://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/icerd.aspx>
- [24] ICCPR – International Covenant on Civil and Political Rights. (1966, December 16). <https://treaties.un.org/doc/publication/unts/volume%20999/volume-999-i-14668-english.pdf>
- [25] Ilori, T. (2023). Beyond the law: Toward alternative methods of hate speech interventions in Nigeria. In Strippel, C., Paasch-Colberg, S., Emmer, M. & Trebbe, J. (Eds.), *Challenges and perspectives of hate speech research* (pp. 87-109). Digital Communication Research. <https://doi.org/10.48541/dcr.v12.6>.
- [26] IPI – International Press Institute. (2019, December 11). *Nigeria must amend vague "hate speech" bill*. <https://ipi.media/nigeria-must-amend-vague-hate-speech-bill/>
- [27] J. Habermas, (1974). *Between Fact and Norms: Contribution to a Discourse Theory of Law and Democracy*, trans. William Rehg. The MIT Press.

- [28] Kaye, D. (2019). *Speech police: The global struggle to govern the Internet*. Columbia Global Reports.
- [29] Land, M. (2020). Against privatized censorship: Proposals for responsible delegation. *Virginia Journal of International Law*, 60(2), 409-410. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3442184>
- [30] Media Rights Agenda. (2020, April 24). *MRA sues National Assembly over hate speech bill*. IFEX. <https://ifex.org/mra-sues-national-assembly-over-hate-speech-bill/>
- [31] Mendel, T. (2010). *Restricting freedom of expression: Standards and principles*. Centre for Law and Democracy. <http://www.law-democracy.org/wp-content/uploads/2010/07/10.03.Paper-on-Restrictions-on-FOE.pdf>
- [32] Mendel, T. (2012). Does international law provide for consistent rules on hate speech? In M. Herz & P. Molnar (Eds.), *The content and context of hate speech: Rethinking regulation and responses* (pp. 417-429). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139042871.029>
- [33] Mill, J. S. (1859). *On liberty*. J. W. Parker & Son.
- [34] National Broadcasting Commission. (2016). *NBC Code* (6th ed.). <https://www.nta.ng/wp-content/uploads/2019/09/1494416213-NBC-Code-6TH-EDITION.pdf>
- [35] National Commission for the Prohibition of Hate Speeches (2019). A bill for an act to provide for the prohibition of hate speeches and for other related matters. <https://placbillstrack.org/upload/Hate-Speech-Bill.pdf>
- [36] Nickel, J. W. (1994). Rethinking Rawls's theory of liberty and rights. *Chicago-Kent Law Review*, 69(3), 763-885.
- [37] Nkrumah, B. (2018). Words that wound: Rethinking online hate speech in South Africa. *Alternation Journal*, 23, 108-133. <https://journals.ukzn.ac.za/index.php/soa/article/view/1240>
- [38] Nowak, M. (2005). *UN Covenant on Civil and Political Rights: CCPR Commentary*. N.P. Engel Verlag.
- [39] Oshaba, G. I. (2021). The Problem of Hate Speech in Nigerian Democratic Experience: A Philosophical Appraisal. *International; journal of Public Administration and Management Research (IJPAMR)*, 6(5): 17-20 June 2021
- [40] Rawls, J. (1993). *Political liberalism*. Columbia University Press.
- [41] Scheffler, A. (2015). *The inherent danger of hate speech legislation: A case study from Rwanda and Kenya on the failure of preventive measures*. Friedrich-Ebert-Stiftung. <https://library.fes.de/pdf-files/bueros/africa-media/12462.pdf>
- [42] Tontodimamma, A., Nissi, E., Sarra, A., & Fontanella, L. (2021). Thirty years of research into hate speech: Topics of interest and their evolution. *Scientometrics*, 126, 157-179. <https://doi.org/10.1007/s11192-020-03737-6>
- [43] Tsokwa, M., Idyorough, S. M., & Adamu S. S. (2022). An overview of Nigeria's National Communication Policy and Strategy from 1999 TO 2018. *Ahyu: A Journal of Language and Literature*, 3, 8-14. <https://doi.org/10.56666/ahyu.v1i3.2>
- [44] United Nations. (1948a December 9). Convention on the prevention and Punishment of the Crime of Genocide. <https://www.un.org/en/genocideprevention/documents/atrosity-crimes/Doc.1convention%20on%the%20prevention%20and%punishment%20of%the%20crime%20of%20Genocide.pdf>
- [45] United Nations. (1948b, December 10). Universal Declaration of Human Rights. <https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- [46] United Nations. (2018, April 6). *Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression on online content regulation*. <https://digitallibrary.un.org/record/1631686>
- [47] United Nations. (2019, October 9). *Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression*. https://www.ohchr.org/Documents/Issues/Opinion/A_74_486.pdf
- [48] Viljoen, F. (2005). Hate speech in Rwanda as a test case for international human rights law. *Comparative and International Law Journal of Southern Africa*, 38(1), 1-14. https://hdl.handle.net/10520/AJA00104051_68
- [49] Workneh, T. W. (2020). Ethiopia's hate speech predicament: Seeking antidotes beyond a legislative response. *African Journalism Studies*, 40(3), 123-139. <https://doi.org/10.1080/23743670.2020.1729832>

Bio

Tsokwa Maggai is a lecturer in Department of English and Literary Studies, Federal university Wukari, Taraba State, Nigeria and a doctoral candidate in the Department of Theatre and Media Arts, Federal University of Lafia, Nasarawa State, Nigeria. His areas of specialisation include Development Communication, Media Research and Theories. He is a member of African Council of Communication Education (ACCE) and Nigerians Institute of Public Relations (NIPR). He has over fifteen journal articles spread in both international and local journals. He attended ABU Zaria, and BSU, Makurdi where his Media and communication perspectives were broadened. He is currently working on the book title *Democracy at stake: Media poison pills for Democracy in West Africa*.

Estrategias para proteger a los niños de la violencia en la inteligencia artificial

Strategies to protect children from violence in artificial intelligence

Rosalía Urbano
rosalia.urbanocayuela@unito.it
Università degli Studi di Torino
Turín, Italia
ORCID iD [0000-0003-0954-9596](https://orcid.org/0000-0003-0954-9596)

DOI [10.34623/8jry-ws91](https://doi.org/10.34623/8jry-ws91)

Recibido 2023-12-11
Aceptado 2024-02-29
Publicado 2024-02-29

Cómo citar y licencia

Urbano, R. (2024). Estrategias para proteger a los niños de la violencia en la inteligencia artificial. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Recuperado a partir de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/222>

Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0.

Resumen

En la cultura convergente actual el infante crece en un entorno digital y transmedia en el que la inteligencia artificial juega un papel cada vez más importante. La amenaza del mal uso de dicha inteligencia artificial destaca la necesidad de abordar de forma ética y consciente el proceso de desarrollo e implementación de tecnologías emergentes. Este estudio tiene como objetivo identificar estrategias para mitigar la violencia de los contenidos de inteligencia artificial dirigidos a menores. La revisión de la literatura sobre violencia infantil se realiza mediante una investigación cualitativa explicativa centrada en el análisis de documentos de fuentes primarias y secundarias. Documentación extraída de investigaciones recientes, informes y leyes europeas, noticias nacionales e internacionales, materiales y manuales relacionados con el entorno digital, transmedia e inteligencia artificial. Los resultados presentan iniciativas de sensibilización, control parental, fomento del diálogo, cooperación sectorial y de expertos, así como claridad en las políticas de privacidad y seguridad de las plataformas digitales, el impulso de contenidos positivos y educativos, el refuerzo de capacidades socioemocionales y el apoyo psicológico a víctimas de la violencia. Las conclusiones sugieren la necesidad de una mayor investigación en el sector y en la enseñanza digital consciente, así como el equilibrio entre uso y medidas para mitigar los efectos de la violencia infantil garantizando un entorno digital seguro.

Palabras clave

Violencia · Estrategias · Niños · Inteligencia Artificial · Entorno Digital

Abstract

In today's convergent culture, children are growing up in a digital and transmedia environment in which artificial intelligence plays an increasingly important role. The risk of misuse of this artificial intelligence emphasises the importance of approaching the process of developing and implementing new technologies ethically and consciously. This study aims to identify strategies to mitigate the violence of artificial intelligence content aimed at minors. The literature on violence against children is examined through qualitative, explanatory research that focuses on analysing documents from primary and secondary sources. The documents come from recent research, European reports and laws, national and international news, materials and manuals related to the digital environment, transmedia and artificial intelligence. The results show the initiatives to raise awareness, parental control, promote dialogue, collaboration between the sector and experts, clarity of privacy and security policies of digital platforms, promotion of positive and educational content, strengthening of socio-emotional skills and psychological support for victims of violence. The research findings highlight the need for further research in the sector and conscious digital education, as well as a balance between use and action to mitigate the impact of violence against children by ensuring a safe digital environment.

Keywords

Violence · Strategies · Children · Artificial Intelligence · Digital Environment

1. Introducción

La inteligencia artificial se aplica en los productos infantiles. En la actualidad, se utiliza en la etapa inicial de creaciones transmedia, especialmente en la fase de preproducción. Se trata de una tecnología avanzada que simula el pensamiento humano. A través de ella se genera contenido textual, imagen y audiovisual por usuarios o profesionales de la materia. Cuando se emplea de manera correcta, dicha innovación genera ventajas importantes, sin embargo, su uso inadecuado repercute en los derechos individuales de manera significativa. De esta forma, otorga ventajas e inconvenientes que impactan en el sistema cognitivo, emocional y social del infante.

Resulta imprescindible, por tanto, tomar medidas efectivas que se ocupen de mitigar la manipulación y violencia de imágenes o vídeos realizados con inteligencia artificial para proteger al menor.

2. Transformación del entorno digital infantil: desde el contenido transmedia hasta la inteligencia artificial

El entorno digital realiza cambios constantes, se trata de una ciencia compleja con naturaleza indeterminada. Campo básico para los estudios científicos en media, tecnología y ciencias de la comunicación. En este contexto, tanto el infante como el adulto pueden experimentar la experiencia de vivir completamente integrados en el ambiente digital, la dualidad de las tecnologías construidas en base a efectos positivos y negativos, el conflicto por las disputas sociales que se establecen en él y la indeterminación, la cual muestra los resultados impredecibles que pueden surgir. Es un espacio propicio de exploración de diversas realidades y colaboración (Boczkowski & Mitchelstein, 2022). Según UNICEF (2022), el entorno digital incorpora la selección intrusiva de datos, es decir, algoritmos que insertan contenido perjudicial y de acoso en línea como claros peligros para el menor. En respuesta a esta afirmación, *The Institute of Electrical and Electronics Engineers* "IEEE" (2021) publica "*Standard for an Age Appropriate Digital Services Framework Based on the 5 Rights Principles for Children*", en el que se reconoce al niño como el usuario primario y defiende sus derechos atendiendo a sus necesidades. Se definen garantías relacionadas con la gestión, la moderación y la corrección de los datos, así como la jurisdicción y los criterios óptimos del uso digital para el infante.

En este sentido, la convergencia mediática ha modificado la forma de interacción entre las tecnologías, las industrias, los mercados, los géneros y las audiencias; transforma la manera en la que los medios y las personas acceden y consumen la información y el entretenimiento (Jenkins, 2008). Dicha situación se refleja en la disminución notable del consumo de televisión tradicional en el pequeño o pequeña (Barlovento, 2023). Se trata de la huida a las multipantallas y la adquisición de variedad de formatos (imagen, sonido, audiovisual, animación, etcétera). Asimismo, el contenido transmedia muestra sus creaciones en el entorno digital. Son productos

generados para el niño o niña que deben garantizar contenidos de calidad. Este universo transmedia permite crear historias para menores que se expanden a través de diversos canales de comunicación (Jenkins, 2014). Actualmente, los productores gestan narrativas y utilizan las fortalezas de cada plataforma para enseñarlas; se trata de la era en la que los medios convergen y los contenidos fluyen en múltiples vías (Jenkins, 2003).

En *transmedia storytelling* la historia central ejerce un papel protagonista (Jenkins, 2010). Forma compleja de comunicación que involucra múltiples medios y plataformas, dispositivos que desempeñan un papel único en la historia. La interacción cobra significado a medida que cada elemento contribuye a la construcción del conjunto de la narrativa (Josefowicz, Gallon, & Lorenzo-Galés, 2017). La unión de personajes y escenarios crea un universo narrativo, considerándose una de las fuentes más significativas en la cultura de masas actual (Scolari, 2013). El concepto transmedia, asimismo, se relaciona estrechamente con la idea de *crossplatform* en la que se presenta a una franquicia exitosa cuando la audiencia infantil o adulta se sumerge en la historia a través de sus formatos y productos. Un prototipo de transmedia *crossplatform* es la franquicia *Pokémon*, en el que la narrativa se despliega a través de videojuegos, series de televisión, películas, juguetes y otros medios, permitiendo a los seguidores participar y explorar (Gómez, 2018). En la actualidad, se aprecia una proliferación de contenidos transmedia o de alcance total (360 grados) en sectores como la televisión, el cine, la publicidad y la gastronomía; esto se debe a la multiplicidad de plataformas de consumo disponibles y al continuo progreso tecnológico (León-Barroso, 2015).

Durante las producciones infantiles se realizan esfuerzos para garantizar la financiación, la presencia de los productos en redes sociales y la finalización de las creaciones (Tenorio, 2011). Cada historia de la marca debe incorporar un significado completo en sí misma, puede extenderse o simplificarse, incluso eliminando elementos narrativos como personajes y eventos (Scolari, 2012). Los productos proporcionan, por tanto, entretenimiento e influencia significativa en las emociones y las relaciones sociales, siendo atractivos para el público infantil (Pugh, 2009). Según Scolari (2014), una manera de diseñar una narrativa transmedia (NT) implica integrar la industria de

los medios (IM) con la participación activa de los usuarios (CPU). En este modelo, la narrativa transmedia aprovecha una variedad de plataformas para expandir la franquicia generando relatos adaptados a cada dispositivo manteniendo una coherencia global entre ellos. Asimismo, según Pratten (2011), consiste en contar una historia utilizando diferentes productos con la colaboración, en ocasiones, de la audiencia; la interacción con cada medio aumenta la comprensión, el disfrute y el afecto del público por la narrativa. Para que este sistema sea efectivo, cada material creado debe ofrecer una experiencia narrativa completa y satisfactoria, de modo que la experiencia total sea más enriquecedora que la suma de las partes individuales. La niña o el niño usuario puede crear una nueva narración como fan prosumidor (Piscitelli, Scolari & Maguregui, 2011). Por tanto, una historia transmedia se conforma mediante la combinación de la industria de los medios y el contenido generado por los usuarios, es decir, $NT = IM + CGU$; esto refleja cómo la participación de sus seguidores se manifiesta a través de los contenidos creados por ellos mismos (Scolari, 2017).

Las tecnologías mencionadas no solo representan herramientas externas, sino que también generan cambios internos en la conciencia, especialmente cuando afectan a la comunicación oral (Ong, 2016). El desarrollo de los *mass media* y la llegada de nuevas plataformas digitales han ocasionado una transformación importante en el enfoque de la ecología mediática (Scolari, 2015). Dicha hibridación de medios se manifiesta a través de entornos y formas que generan nuevos tipos, como la diversificación de funciones de la web y la incorporación de redes sociales en la experiencia televisiva. Este proceso evolutivo impulsa hacia la instauración de una nueva configuración en la ecología de los medios de comunicación (Scolari, 2018).

Del gran uso del transmedia en creaciones para el infante, se ha derivado a la utilización de la denominada inteligencia artificial para generar imágenes, sonidos, datos o audiovisual. En este caso, se seleccionan cuidadosamente los algoritmos trabajados mediante el procesamiento de la información (Presno-Linera, 2023). Dicha innovación busca imitar los procesos cognitivos de los seres humanos como el aprendizaje, la imaginación, la percepción, el entendimiento y el lenguaje (Russell & Norvig, 2010). Sin embargo,

según el empleo que ejerce el usuario profesional o prosumidor, se presentan ventajas y desventajas en las obras resultantes. En base a Palacios (2022), en ocasiones, esta se aplica para mejorar la vida de las personas con discapacidad y reducir la discriminación que puedan enfrentar; sin embargo, es necesario abordar los desafíos que surgen en su implementación, como la falta de regulación y control adecuados. La inteligencia artificial tiene el potencial de ser una herramienta poderosa para transformar diversos aspectos de la sociedad, es decir, combate, por ejemplo, el discurso de odio en línea monitoreando información. Sin embargo, resulta fundamental garantizar los derechos de los ciudadanos en relación con esta tecnología en constante desarrollo.

La Comisión Europea (2021), al respecto, visibiliza la propuesta del Parlamento y del Consejo Europeo por el que se establecen normas en materia de inteligencia artificial. El fin de este reglamento es asegurar que los sistemas de inteligencia introducidos y utilizados en el mercado de la Unión Europea sean seguros y cumplan con la legislación en cuanto a derechos fundamentales y valores europeos. Se intenta proporcionar seguridad jurídica para fomentar la financiación y la innovación, mejorar la administración y la implementación efectiva de la legislación existente sobre los derechos fundamentales y las condiciones de seguridad aplicables; así como promover la creación de un mercado unificado que permita el uso legítimo, seguro y confiable de las aplicaciones de inteligencia artificial, evitando la fragmentación del mercado y garantizando su integridad.

El Parlamento Europeo (2023) concreta las normas anteriores y busca regular el uso mediante la primera “Ley de Inteligencia Artificial”. Se establece la evaluación y clasificación de sistemas según el peligro asociado. Dentro de dicha ley se prohíben los riesgos llamados inaceptables en el menor, es decir, se impide la manipulación cognitiva en el comportamiento de personas o grupos vulnerables, como ocurre con juguetes activados por voz que promueven conductas imprudentes. Asimismo, especifica los peligros de alto riesgo, en sectores concretos, registro y evaluación antes de su comercialización. Para el caso de la inteligencia artificial generativa, como ChatGPT, se deben cumplir requisitos de transparencia y origen, evitando contenidos ilegales. La estrategia digital de la Unión Europea busca, también, desarrollar el uso

de la inteligencia artificial en la asistencia sanitaria, educacional y el servicio de transporte, entre otros. Además, el consumidor de inteligencia artificial debe tener pleno conocimiento y ética en su interacción con esta tecnología, considerando los riesgos de manipulación en el contenido generado. Europa, por tanto, se centra en la seguridad, la transparencia, la no discriminación y la supervisión humana en sistemas de inteligencia.

3. Violencia infantil en los productos transmedia y de inteligencia artificial

La violencia infantil implica conductas nocivas o agresivas que pueden dañar, entre otras posibilidades, en el aspecto emocional, psicológico, cognitivo, social o académico a los niños involucrados. Cuando se trata de representaciones visuales de violencia se arraigan a un contexto social que la persona, en este caso, el infante, puede relacionar con su vida cotidiana (Tammaro, 2022). Por dicha razón, destaca el papel que juegan los cuidadores y las instituciones educativas en el fomento del bienestar del discente (Migliorini, Vittoria y Cardinali, 2022). Una de las preocupaciones de los tutores de estos menores es el impacto de la exposición a la violencia y los estereotipos de género obtenidos a través de la diversidad de pantallas (Shaffer y Kipp, 2010). Hoy en día, se mantiene la idea de que la crueldad en el universo transmedia resulta atractiva para el usuario infantil, sin embargo, el resultado en la investigación del caso de “*Masha y el Oso*” es totalmente contrario a esta percepción. La popularidad de la serie se ha logrado gracias a la identificación de conductas del infante con las vivencias y travesuras de sus personajes, no de la violencia (BBC, 2017).

Entre las últimas investigaciones científicas sobre la violencia en la inteligencia artificial destaca un agente conversacional empático que interactúa con cinco mil conversaciones en inglés sobre asesoramiento de salud mental y asistencia legal para mujeres y niños víctimas de cualquier tipo de delito. Para ello se aplica la prevención de asesinatos y hostigamiento contra este sector de la población de la Organización Mundial de la Salud “OMS” (Priya, Firdaus & Ekbal, 2023). Por un lado, se encuentra la “*Conferencia Internacional sobre Tecnología y Sistemas de la Información, ICITS 2023*” con ponencias en la preproducción de juegos en ingeniería semiótica y la privacidad del propio

jugador, además del “*Espejo inteligente basado en visión computarizada y aprendizaje profundo para apoyar [...] la prevención de la violencia sexual y la salud del autocuidado en jóvenes con discapacidades intelectuales*”, así como la “*Influencia del consumidor en la distribución de cupones digitales*” (Rocha, Ferrás & Ibarra, 2023). Por otro lado, se presenta la ayuda de la inteligencia artificial en “*Emototent*”. Durante este estudio los niños y niñas participan en actividades socioemocionales vivenciales y divertidas para aprender a regular sus sentimientos y desarrollar la amistad con sus compañeros mediante un perro robótico; diseñado para mejorar la cultura escolar al fortalecer la capacidad del pequeño o pequeña en el control de sus emociones. Dicha mascota actúa con compasión tanto con seres humanos como con otras especies. Se ha demostrado que el desarrollo de dicha compasión, a través del perro tecnológico, mejora las habilidades del menor y disminuye la exclusión, la violencia, el acoso, el racismo y la desigualdad de género (Antle *et al.*, 2023).

Sin embargo, no se hallan investigaciones sobre transmedia y violencia infantil, aunque sí existen estudios destacables sobre productos insertados en el universo transmedia y conductas agresivas o incorrectas en el menor. Un ejemplo es la exposición del niño o niña a la violencia mediática, tanto implícita como explícita, presente en películas, videojuegos o televisión (Aneesha, Sharad, Ajay, Kaushal y Nandal, 2023). Así como la repercusión de “*Baghch-e-Simsim en las actitudes de equidad de género entre los niños y los padres en Afganistán*” de Foulds, Labin, Dollard, Bardanashvili and Hashimi (2023) publicada en la revista *Media, Culture and Society*. De igual forma, se evalúa la violencia y el afecto en los medios de comunicación en México desde 2010 hasta 2019 (Podalsky, 2022). Por su parte, además, el “*Estudio ViCTiM*” permite comprobar la idea de violencia de los tutores y el infante acerca del contenido para televisión (Jahangeer, Akmal, Perveen, Mirza, Khilji, 2022). La huella sobre la actitud del infante en el trato hacia los animales en la película de “*El Bebé Jefazo*” de Yorulmaz (2022), y el análisis de noticias violentas, las reacciones de miedo o preocupación de los niños en los Países Bajos (Kleemans, Janssen, Anschütz and Buijzen, 2022).

Por tanto, el impacto emocional generado en el pequeño o pequeña a partir de su entorno digital hace

que la educación en este ámbito sea fundamental en el currículum escolar. Con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades emocionales se debe trabajar bajo un enfoque práctico que incluya dinámicas de grupo, autorreflexión, diálogo racional o juegos, entre otras posibilidades (Bisquerra, 2006). Competencias emocionales que mejoren las relaciones interpersonales, aumentando el bienestar y mejorando la calidad de vida de los individuos. Para ello, todos los agentes socializadores del menor deben unirse y trabajar en la misma dirección. Si se precisa que los docentes brinden una educación integral a los niños y niñas, es importante que reciban la formación específica en inteligencia emocional (Hurtado & Schiller, 2018). Cualquier profesional que trabaje con el infante, o cree contenido educativo dirigido a este, debe tener nivel competencial en dicho ámbito.

4. Objetivos y metodología

Se han registrado, en el último año, incidentes vinculados con la alteración y la producción engañosa de imágenes que retratan actos de violencia sexual y de género contra menores, así como vídeos de suplantación de la identidad mediante inteligencia artificial. Se destaca, por ello, la urgencia de tratar de manera ética y reflexiva la creación de contenidos mediante esta tecnología. Para abordar el tema se ha realizado una investigación cualitativa de carácter explicativo con análisis bibliográfico sobre la violencia infantil. Se han estudiado los elementos en sus entornos naturales comprendiendo e interpretando los fenómenos a través de los significados que las personas les atribuyen. Es un conjunto de acciones que permiten ilustrar y razonar la realidad (Denzin y Lincoln, 2011). Dentro del estudio cualitativo con metodología explicativa se plantea la hipótesis que determina las relaciones de causa y efecto de la violencia infantil y la inteligencia artificial. Se basa en el análisis de la construcción de la realidad obtenida; además, se utiliza un enfoque etnográfico para lograr una comprensión profunda del fenómeno (Ramos-Galarza, 2020).

Los documentos analizados son fuentes primarias y secundarias, extraídos de investigaciones recientes, leyes e informes europeos, artículos científicos de alto nivel, noticias nacionales e internacionales, así como materiales audiovisuales, de productos y manuales asociados con el entorno digital, transme-

dia y la inteligencia artificial. Una vez establecidas las premisas, se procede a realizar la recopilación y detallar los datos; posteriormente se emplea la hermenéutica y el análisis de contenido como técnicas para investigar la información. Esta metodología, de manera rigurosa, sistemática y lógica, garantiza un alto nivel de fiabilidad (Borjas-García, 2020). El objetivo principal del estudio es analizar las estrategias efectivas destinadas a reducir y contrarrestar el impacto derivado de la exposición a la violencia infantil en el entorno digital y transmedia del infante; se identifican medidas prácticas que puedan ser implementadas para salvaguardar la salud emocional y psicológica de los niños y niñas en el entorno digital. El objetivo específico es identificar estrategias para disminuir la violencia en las creaciones de inteligencia artificial dirigidas al menor.

5. Resultados

Con la finalidad de combatir la violencia infantil en el ámbito de la inteligencia artificial, se proponen estrategias de sensibilización. Estas tácticas están dirigidas a padres, educadores, niños y productores con el propósito de sensibilizar sobre los riesgos asociados de la violencia en línea y enseñar métodos efectivos para enfrentarse a ellos. Dirigido al control parental, en primer lugar, resulta necesario el compromiso de los tutores para fomentar el diálogo sobre las experiencias en línea y la supervisión de las actividades multipantalla y digitales de los niños y niñas. En segundo lugar, se encuentra la táctica de impulso a las compañías para establecer y seguir pautas éticas en el desarrollo de algoritmos y contenido digital, así como promover la claridad en las políticas de privacidad y seguridad de las plataformas digitales diseñadas para el público infantil. En tercer lugar, los propios creadores de contenidos, sean prosumidores o profesionales del sector, deben activar la producción y difusión de mensajes positivos y educativos como medida para contrarrestar la presencia de material violento infantil. Por lo que, en cuarto lugar, resulta necesaria la cooperación multidisciplinaria entre expertos en psicología, educación, tecnología y política con el propósito de abordar de manera integral los desafíos vinculados a la violencia hacia el niño o niña en la inteligencia artificial. En quinto lugar, se encuentra la potenciación de las competencias socioemocionales con el fin de implementar programas que refuercen

estas habilidades de los menores; es decir, trabajar la empatía, la resiliencia y la capacidad para resolver conflictos con el propósito de enseñarles a afrontar situaciones desafiantes digitales y multipantalla. En sexto lugar, y relacionado con dichas competencias, se encuentra la asistencia psicológica a niños que hayan vivido situaciones de violencia en línea, así como formar a educadores y profesionales para identificar señales de malestar emocional asociadas con experiencias en digitales y medios. En séptimo lugar, dadas dichas situaciones aportadas, resulta fundamental la investigación en esta materia a largo plazo, así como la inversión de recursos y respaldo económico, además de aplicar los resultados de dichos estudios para orientar políticas y prácticas en los sectores educativo y tecnológico. Del mismo modo, en octavo lugar, se aboga por la enseñanza digital consciente para promover iniciativas educativas que enseñen a los niños acerca del uso responsable de la tecnología y la inteligencia artificial, incorporando el aprendizaje sobre ética digital y ciberseguridad dentro del plan de estudios escolar.

Se persigue la colaboración constante entre docentes, progenitores, la empresa tecnológica y gobiernos con el fin de generar leyes y manuales prácticos que apoyen la educación sobre la inteligencia artificial, los contenidos digitales y multimedia, así como la sensibilización acerca de los peligros y medidas de paliación de la violencia en la creación de dichas obras. Otras tácticas para la lucha contra la violencia en el entorno digital son el pensamiento crítico y el control parental para limitar la utilización de dispositivos digitales, evitando la sobreexposición del infante a contenidos de esta índole. Asimismo, resulta imprescindible la participación en línea del menor para asentar valores cooperativos y empáticos. Se trata de equilibrar la vida on-line y la vida off-line. Por último, se impulsa el debate y la narración de experiencias, ejemplos de praxis en base a contenidos de inteligencia artificial, digital y media entre tutores y niños; diálogos que sirven de guía hacia la creación de contenido y prácticas de calidad. Por todo ello, la educación digital temprana resulta beneficiosa para atribuir al infante las habilidades necesarias en el uso de la tecnología de manera fiable, crítica y consciente. En este caso, se implica a los niños en su propia educación a través del reconocimiento y evaluación del contenido en línea, diferenciando los trabajos de tipo

violento o inadecuado. Estos programas persiguen alimentar los valores de la tolerancia, la empatía y la moralidad de las elaboraciones generadas en un enredado entorno digital y mediático.

6. Discusión y conclusiones

En el entorno digital conviven contenidos en forma de audiovisual, sonido, imagen o texto que provienen de los productos transmedia o de la creación de elementos mediante la inteligencia artificial, entre otras posibilidades. De esta forma, según Boczkowski & Mitchelstein (2022), el entorno digital nos proporciona una ventana para entender la realidad tecnológica de la población a través de la que se analizan los fenómenos que ocurren en este contexto. Se insta a la precaución, por tanto, con la información perjudicial y violenta, sobre todo, para el infante (UNICEF, 2022). Los estudios actuales muestran el impacto de dicho material de violencia sutil para el menor en forma de películas, videojuegos o televisión (Aneasha, Sharad, Ajay, Kaushal y Nandal, 2023). Para combatir esta situación se aboga por la legislación y clasificación de la violencia o alteración correcta de contenidos (Parlamento Europeo, 2023).

Dentro de los límites de la investigación se encuentran ciertas restricciones que pueden afectar a la obtención de datos y a la profundidad del estudio. Dos de dichos límites son el acceso al campo y la escasez de investigaciones previas sobre el binomio violencia e inteligencia artificial en el menor. Por otro lado, se puede confirmar que el objetivo general junto al específico se han cumplido y detallado en los resultados. El impacto de la inteligencia artificial ocasiona un efecto beneficioso o perjudicial según el uso que se realice de la propia tecnología. Esta ofrece oportunidades educativas valiosas, así como el fomento de la creatividad y la resolución de problemas al proporcionar herramientas y plataformas para crear contenido digital; sin embargo, existen riesgos asociados, como la dependencia excesiva a la tecnología, la falta de interacción social y la protección de la privacidad de los datos. Es fundamental encontrar un equilibrio entre el uso de la inteligencia artificial, otras formas de aprendizaje y el entretenimiento, además de la supervisión del contenido al que los niños están expuestos en el entorno digital y transmedia. De igual forma, la inteligencia artificial influye en el comportamiento del menor, especialmente cuando

se trata de violencia generada en los contenidos. Es necesario tomar medidas para contrarrestar los efectos negativos y garantizar un entorno digital fiable para los más pequeños. Para ello, es básico regular, valorizar y trabajar la educación digital, mediática e informacional; la educomunicación desde temprana edad cooperando entre progenitores, gobiernos, docentes y el sector tecnológico.

Bibliografía

- [1] Aneesha, P., Sharad, K., Ajay, D., Kaushal, D., & Nandal, N. (2023). Impact of Media Violence on Behaviour of Children Exposed to Subtle and Direct Forms as Visualized on Television, Movies and Video Games. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities*, 6(4), 48-55. <https://jrtd.com/index.php/journal/article/view/417>
- [2] Antle, A. N., Sadka, O., Radu, I., Gong, B., Cheung, V., & Baishya, U. (10 de junio de 2019). Emototent: Reducing school violence through embodied empathy games. In *Proceedings of the 18th ACM international conference on interaction design and children* (pp. 755-760).
- [3] Barlovento (2023). *Análisis de la industria televisiva-audiovisual. Informa anual 2022*. Consultoría Audiovisual y Digital. https://barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2023/01/Informe-anual-2022_BarloventoComunicacion.pdf
- [4] Bisquerra, R. (2006). *Educación emocional y bienestar*. Wolters Kluwer.
- [5] BBC (2017, 16 de marzo). Por qué la animación rusa Masha y el Oso es el dibujo animado más visto en YouTube. *BBC News*. <http://www.bbc.com/mundo/noticias-39293302>
- [6] Boczkowski, P. J., & Mitchelstein, E. (2022). *El entorno digital: Breve manual para entender cómo vivimos, aprendemos, trabajamos y pasamos el tiempo libre hoy*. Siglo XXI Editores.
- [7] Borjas-García, J. E. (2020). Validez y confiabilidad en la recolección y análisis de datos bajo un enfoque cualitativo. *Trascender, contabilidad y gestión*, 5(15), 79-97. <https://doi.org/10.36791/tcg.v0i15.90>
- [8] Comisión Europea (21 de abril de 2021). *Propuesta de reglamento del parlamento europeo y del consejo por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial (ley de inteligencia artificial) y se modifican determinados actos legislativos de la unión*. Eur-lex Europa. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/es/txt/html/?uri=celex:52021pc0206>
- [9] Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2011). *The Sage handbook of qualitative research*. Sage.
- [10] Foulds, K., Labin, D., Dollard, L., Bardanashvili, E., & Hashimi, F. (2023). From A to Zari: the impact of Baghch-e-Simsim on gender equity attitudes among children and parents in Afghanistan. *Media, Culture & Society*, 45(2), 421-434. <https://doi.org/10.1177/01634437231161>
- [11] Galarza, C. A. R. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciaAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(3), 1-6. <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- [12] Gómez, J. (2018). *Starlight Runner Entertainment*. MBD Studios Inc. <https://www.starlightrunner.com/transmedia>
- [13] Hurtado-Carmona, D. & Schiller-Lizcano, E. (2018). *Inteligencia emocional para la formación integral de niños*. Douglas Hurtado Carmona.
- [14] IEEE (2021). The Institute of Electrical and Electronics Engineers <https://ieeexplore.ieee.org/document/9627644>
- [15] Jenkins, H. (2014). *Cultura convergente*. Maggioli Editore.
- [16] Jenkins, H. (15 de enero de 2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- [17] Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós Ibérica.
- [18] Jenkins, H. (31 de mayo de 2010). *What Can Teachers Learn from DIY Cultures: An Interview with Colin Lankshear and Michele Knobel (Part Three)*. <https://henryjenkins.org/?offset=1275474300000>
- [19] Josefowicz, M., Gallon, R., & Lorenzo-Galés, M. N. (2017). Transmedia and Transliteracy in Nemetical Analysis. In D.B.A. Mehdi Khosrow-Pour. (Ed.), *Encyclopedia of Information Science and Technology* (pp. 6488-6497). IGI Global.
- [20] Kleemans, M., Janssen, L. T., Anschütz, D. J., & Buijzen, M. (2022). The influence of sources in violent news on fright and worry responses of children in the Netherlands. *Journal of children and media*, 16(1), 134-143. <https://doi.org/10.1080/17482798.2021.1927125>
- [21] León-Barroso, H. (2015). Los videojuegos como elemento en la narrativa transmedia en ficción televisiva. En I. Martínez de Salazar Muñoz, D. Alonso Urbano. (Coord.), *Videojuegos, Diseño y Sociología* (pp. 1-18). ESNE Editorial.
- [22] Migliorini, L., Vittoria, R., & Cardinali, P. (2022). Tra benessere e povertà. La genitorialità nei primi mille giorni. *Psicologia clinica dello sviluppo*, 26(3), 347-372. <https://hdl.handle.net/11567/1101258>
- [23] Ong, W. J. (2016). *Oralidad y escritura: la tecnología de la palabra*. Routledge.
- [24] Palacios, E. G. A. (2022). *Los derechos humanos en la inteligencia artificial: su integración en los ODS de la Agenda 2030*. Aranzadi/Civitas.
- [25] Parlamento Europeo (14 de junio de 2023). *Ley de IA de la UE: primera normativa sobre inteligencia artificial*. Noticias Parlamento Europeo. <https://www.europarl.europa.eu/news/es/headlines/society/20230601STO93804/ley-de-ia-de-la-ue-primera-normativa-sobre-inteligencia-artificial>
- [26] Piscitelli, A., Scolari, C. A., y Maguregui, C. (2011). *Lostología. Instrucciones para entrar y salir de la isla*. Ed. Cinema.

- [27] Podalsky, L. (2022). Violence, Affect, and Time-Based Media in Mexico, 2010–2019. *Journal of Latin American Cultural Studies*, 31(3), 435-456. <https://doi.org/10.1080/13569325.2022.2128729>
- [28] Pratten, R. (2011). *Getting started in Transmedia Storytelling*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- [29] Presno-Linera, M. Á. (2023). *Derechos fundamentales e inteligencia artificial*. Marcial Pons.
- [30] Priya, P., Firdaus, M., & Ekbal, A. (2023). A multi-task learning framework for politeness and emotion detection in dialogues for mental health counselling and legal aid. *Expert Systems with Applications*, 224(1), 120025. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2023.120025>
- [31] Pugh, A. J. (2009). *Longing and belonging: Parents, children, and consumer culture*. University of California Press.
- [32] Galarza, C. A. R. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 9(3), 1-6.
- [33] Rocha, Á., Ferrás, C & Ibarra, W. (2023). *Information Technology and Systems: ICITS 2023* (2ª ed.). Springer Nature.
- [34] Russell, S. J., & Norvig, P. (2010). *Artificial intelligence a modern approach*. Pearson.
- [35] Scolari, C. A., Jiménez, M., & Guerrero-Pico, M. (2012). Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media. *Comunicación y Sociedad*, 25(1), 137-163.
- [36] Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto S. A. Ediciones.
- [37] Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En Celaya, J. (Ed.), *Anuario AC/E de Cultura Digital. Focus 2014: uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas* (pp. 71-81). AC/E.
- [38] Scolari, C. A. (12 de febrero de 2015). *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-losmedios/>
- [39] Scolari, C. A. (2 de marzo de 2017). *El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación*. <https://hipermediaciones.com/2017/03/02/el-translector-lectura-y-narrativas-transmedia-en-la-nueva-ecologia-de-la-comunicacion/>
- [40] Scolari, C. A. (2018). Alfabetismo transmedia. Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de los medios. En A. Díaz-Garreta. (Ed.), *Telos, Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad* (pp. 13-23). Fundación Telefónica.
- [41] Shaffer, D. R. & Kipp, K. (2010). *Development Psychology. Childhood and adolescence*. Wadsworth Cengage Learning.
- [42] Ashraf Jahangeer, Manahil Akmal, Bushra Perveen, Maaz Bin Nazir, Faryal Mustafa, Bilal Ahmed Khan, Hafsa Jabeen, Nighat Mirza, & Hajra Ejaz Khilji. (2021). A survey of violence and vulgarity in children television programs: a content analysis, and assessment of perceptions of parents and children (ViCTiM study). *Journal of the Pakistan Medical Association*, 72(2), 253–259. <https://doi.org/10.47391/JPMA.2020-774>
- [43] Tamaro, M. (2022). *Violenze patinate. Quando l'estetica occulta la violenza: il caso dei film horror* [Tesi]. <https://www.politesi.polimi.it/handle/10589/195954>
- [44] Tenorio, J. (1 de noviembre de 2011). Transmedia o cross-media, la nueva forma de hacer audiovisual. *El Espectador*. <https://www.elespectador.com/entretenimiento/agenda/cine/transmedia-o-crossmedia-nueva-forma-de-hacer-audiovisua-articulo-308881>
- [45] UNICEF (24 de febrero de 2022). *El entorno digital que la infancia merece*. Ciudades amigas de la infancia. <https://ciudadesamigas.org/entorno-digital-derechos-infancia/>
- [46] Yorulmaz, B. (2022). Movies' Effect on Children's Attitudes towards Animals: The Example of The Boss Baby. *Egitim ve bilim-education and science*, 47(212), 161-176.

Bio

Doctora Internacional en Comunicación, rama de Educomunicación (Media Literacy). Máster en Comunicación y Educación Audiovisual. Licenciada en Periodismo y Diplomada en Magisterio Lengua Extranjera (Inglés). Miembro del Grupo Comunicar. Miembro del grupo Ágora de la Universidad de Huelva. Profesional de la locución y el doblaje. Destacan artículos periodísticos y científicos como "Nuevo modelo de enseñanza europeo a través del prosumidor infantil televisivo". Investigación en proyectos sobre televisión, educación y creatividad empresarial; numeroso material audiovisual publicado. Experiencia como docente en los másteres Formación del Profesorado, TIC, Metodologías Docentes y Comunicación de la Universidad Antonio de Nebrija y la Universidad Nacional de la Rioja (España), así como en medios audiovisuales, contenidos digitales y redes sociales. Coordinadora del bloque Gamificación del Máster en Formación del Profesorado de la Universidad Europea de Valencia. Posdoctoral en la Universidad de Turín, Italia.

Media Outlook of Hate Speech in the 2015 and 2019 General Elections in Nigeria

Eric Msugter Aondover
eric.aondover@calebuniversity.edu.ng
Department of Mass Communication, Caleb University
Imota, Lagos, Nigeria
ORCID iD [0000-0002-5261-9871](https://orcid.org/0000-0002-5261-9871)

DOI [10.34623/qyex-w923](https://doi.org/10.34623/qyex-w923)

Received 2023-11-17
Accepted 2024-02-29
Published 2024-02-29

How to cite and license

Aondover, E. M. (2024). Media Outlook of Hate Speech in the 2015 and 2019 General Elections in Nigeria. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Retrieved from <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/212>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Abstract

Hate speech is among the most significant communication issues that preoccupy the agenda of relevant governmental agencies and media analysts in contemporary Nigeria. It is an unfortunate phenomenon that manifests in the public sphere and is fast threatening the fragile democracy which the country is struggling to consolidate. Within this context, the study analysed the manifestation of hate speech in the 2015 and 2019 general elections in the *Daily Trust*, *The Nation* and *The Guardian* newspapers. The variables of frequency, prominence, direction, journalistic genre as well as the implications for the use of hate speech were used to examine the manifestation of hate speech in the 2015 and 2019 general elections by the selected newspapers. Purposive sampling technique was used to select editors for in-depth interview while stratified random sampling by days of the week to select the editions in the newspapers. Castells' Theory of Network Society was used as the theoretical framework. Based on the findings, the study discovers that the manifestation of hate speech was more frequent in the 2015 than 2019 general elections by the selected newspapers. The findings of the study reveal that hateful speeches were dominant in the 2015 and 2019 general elections. The findings reveal that the manifestation of hate speech by the selected newspapers in 2015 and 2019 general elections was significantly high in the inside pages than front and back pages. The study also found that the manifestation of hate speech by the selected newspapers was in negative direction in 2015, and neutral direction in the 2019. The study concludes that there are implications of hate speech on the professional journalistic practice as it undermines the ethics of journalism profession.

Keywords

Direction · Frequency · Hate speech · Implications · Journalistic genre · Prominence

Introduction

The importance of the mass media in a modern democracy has been a subject of discussion among the participants in the political space of every democratic society, especially Nigeria as a growing democracy. The complex and diverse nature of the 21st century global society further accentuates audience reliance on the mass media for information about the all-important political sector of every democratic society, which dictates the pace in other sectors of the society. The importance of the media could be understood in their pervasiveness, which makes people learn almost everything about the world through the media. The ability of the media to disseminate information and engender citizens' political involvement in modern democracy and to influence the populace on different ideologies are fundamental in journalistic engagement (Aondover, 2022).

Within this context, the ongoing campaign against hate speech in Nigeria is worthy of concerted attention for the interest of political stability and growth of democracy in the country. Having wallowed unnecessarily long in dictatorship, the country needs to put in place measures to protect the hard-earned democracy, which is arguably fledging at this period of her history. Politics in Nigeria has become an intense struggle for political power among politicians and their political groups or parties (Aondover, 2018). More worrisome is the ethnocentric, sectional religious colourations that characterise the struggle for political supremacy, among the nationalities and religious groups that comprise the Nigerian state. At intra and inter-party levels, the spread of hate speech could portend great dangers for the democratic system (Aondover, 2021). At the individual, inter-ethnic and religious levels, publication of expressions of discrimination and hatred could diminish our democratic values. Either way, the potentials of the media in spreading hate speech through news reporting are of great concern.

Hate speech is inimical to individual and group rights as well as political stability (Kurfi *et al.*, 2021). The argument for freedom of the media as an extension of freedom of speech, on the basis of which reporters may find a dilemma, does not guarantee legal immunity against hate speech restriction. It is within this context that the attention to hate speech in the 2015 and 2019 general elections have gained prominence.

Aim and Objectives of the Study

The purpose of this study is to analyse the manifestation of hate speech in the 2015 and 2019 general elections in the *Daily Trust*, *The Guardian* and *The Nation* newspapers. The following are the objectives of the study:

1. To examine the frequency of hate speech in the 2015 and 2019 general elections by the selected newspapers.
2. To find out the prominence of stories with hate speech in the 2015 and 2019 general elections by the selected newspapers.
3. To identify the direction of stories on hate speech in the 2015 and 2019 general elections by the selected newspapers.
4. To explore the journalistic genre in which hate speech in the 2015 and 2019 general elections appeared in the selected newspapers.
5. To examine the implications of the use of hate speech on the professional journalistic practice in the 2015 and 2019 general elections.

Literature Review

Ibraheem and Garba (2019) found that the challenge that the fabrication of information poses to democracy and society couldn't be overemphasized. They established that in various jurisdictions including Nigeria, preference, especially by governments, is given to legislative framework to counter hate speech and fake news. The study concludes that the anti-fake news and hate speech campaign will be better appreciated if it is resituated into the broad innards of the struggle of re-constructing Nigerian, may African community lives around the organising ethos of society, of access, accountability, political cultural, and economic inclusion but above all of democracy. The findings of the study are significant to this study since it examined the framework to counter hate speech and fake news.

Nwokoro (2019) used a survey design to examine hate speech in Benue and Delta states. The study used purposive and stratified techniques using the Taro Yamene formula to arrive at a sample size of 400 respondents in each state and questionnaires were administered from 18 years above. The study was based on counteracting hate speech and violence in violence-prone states through the radio with

particular emphasis on a futuristic perspective of Benue and Delta States. The findings indicate that the extent to which hate speech can accumulate before violence is developed and exhibited depend on the individual's temperament. More of the respondents are of the view that such can take a long time while the remaining number of respondents said violent behaviour is developed and exhibited within a short period. Therefore, the potentials of mainstream news media in spreading hate speech through news reporting are of great concern to the previous study and thus it is relevant to the current study.

Fasakin *et al.*, (2017) evaluate the extent to which hate speeches were used during the 2015 general elections in Nigeria. The study was anchored on the social responsibility theory, which explains how media should ideally operate in a given society of social values and standards. The study found that during the political campaign in the 2015 general elections, many political enthusiasts and politicians were seen on different television programmes attacking their political opponents with derogatory speeches during political rallies and even interviews. Politicians to attack and condemn their political opponents used television documentaries, political jingles. Notable ones were the documentary aired on African Independent Television (AIT) on March 1st 2015 to condemn the persons of Asiwaju Bola Ahmed Tinubu (APC Chieftain) and the APC presidential candidate, General Muhammad Buhari. This documentary made the Nigerian Broadcasting Commission indict and sanction the two television stations alongside 21 other broadcast stations for violation of its code (*Nigerianeye*, October 28, 2016).

From the findings of the study, it is clear that the mass media have many social responsibilities to perform in society. The media are to be used as a tool for nation-building and shun any news, information, or report that will elicit violence or any bad behaviour in the society. Many television stations in Nigeria failed to live up to their social responsibility in the country as they were used as propaganda tools during the campaign for the 2015 general elections. The study concluded that many hate speeches were used across all the mass media during the 2015 general elections in Nigeria, but none of these people who uttered the hate speeches were punished. The findings of the research add value to this study, especially how

hate speeches were used during the 2015 general elections in Nigeria.

Ekharefo and Akoseogasimhe (2017) textualised some political campaign advertisements for the 2015 presidential elections in Nigeria with a view to analysed the development issues raised, religious and personal attacks inherent in the published advertisements. Data for the study comprised eight purposively selected adverts published in two Nigerian newspapers from January to March 2015, which was the peak period of electioneering campaigns for the 2015 presidential elections in Nigeria. The advertisements generally focused on the two leading parties in the country (People's Democratic Party (PDP) and the All Progressives Congress (APC). The data obtained were analysed using textual analysis.

The findings show that political adverts producers employed creatively constructed verbal and visual strategies to project political aspirants for acceptance by the Nigerian electorates. The appeal to history for the education of the electorate about the previous deeds of certain political contestants, making the campaigns evidence-based. The foregrounding of credibility matters and the emphasis on change serve as useful rhetorical appeals in the discourse upon which the analysis was anchored and which allows for their effective interpretation. The study further reveals that other noticeable discursive themes in the discourse are attacks and counter-attacks, hate, and brand association.

Aghadiogwu (2015) establishes in his study that since the advent of the new media, several individuals across the globe have joined the bandwagon; thus, employing new media technologies in their daily activities. Some Nigerians are now using social media platforms to not only stay in touch with their friends, loved ones, and colleagues but to publish or air their views on major developments in society. Employing the survey methodology, the study explored the rise of hate and peace journalism in the Nigerian democratization process as it relates to the new media. The area of study is Enugu South local government area of Enugu State. A sample size of 300 was studied. The findings of this study indicated that Nigerians have not only embraced the new media as a political platform for information consumption but for disseminating information by themselves (citizen journalism). The findings also proved that

the new media were used more for disseminating hate speeches than advocating for peace in the 2015 general elections.

Alakali (2018) examines the phenomenon of hate speech and foul language on social media platforms in Nigeria and assessed their moral and legal consequences in society and to journalism practice. The study used both quantitative and qualitative methodology to investigate the phenomenon. In the first place, the study employed the survey research methodology to sample 384 respondents using questionnaires and focus group discussions as instruments for data collection. Findings from the research indicate that promoting hate speech and foul language on social media have moral and legal consequences in society and journalism practice. Findings also show that although the respondents understand that hate speech and foul language attract legal consequences, they do not know what obligations are created by law against perpetrators of hate speech and foul language in Nigeria.

Theoretical Underpinning

This study anchored on the theoretical postulations of Castells' Theory of Network Society. The Castells' Theory of Network Society examines the concept of the network to a high level of abstraction, utilizing it as a concept that depicts macro-level tendencies associated with the social organization in informational capitalism. He expressed the role of networks in social theory as follows dominant functions and processes in the information age are increasingly organized around networks. Networks constitute the hate speech morphology in societies, and the diffusion of networking logic substantially modifies the operation and outcomes in processes of production, experience, power, and culture. Understanding the societal context of such networks entails returning to the political economy of the social transformation of capitalist society. An analytical concept network is abstract and thus unable to frame the interpretation of real-life networks, whereas theoretical concept network is an excellent crystallization of the social morphology of informational capitalism (Msughter, 2024).

As an upshot of the latter, the concept of network society has a certain intellectual appeal, even if it looks almost as if the formal description of the con-

cept of the network was needed only to legitimate its use as a metaphor. Concerning the hardcore of the metaphor, the study comes to the true message of Castellsian political economy (where politicians metaphorically used negative words to refer to other opposition), and the network in its paradigmatic form is about the nodes and connections of powerful financial and economic institutions, which allow the flows of values in pursuit of the newspapers' accumulation of capital (Aondover, 2023). This implies that 'network' in Castells' social theory is not an analytical concept but rather a powerful metaphor that served to capture the new social morphology of the capitalist system. In this context, the morphological manifestation of hate speech in the discourse of information society gains its momentum; it went out of intellectual fashion as well as political agenda and gave its place to the visions of the creative and or smart society (Ahmed & Aondover, 2022). For instance, in Nigeria, the phrase 'change begins with me' is often used metaphorically and polemical.

Despite the strength of the theory, critics viewed the theory of the information society as ideological creations designed to influence political decisions rather than tools for comprehending social reality (Usman *et al.*, 2022). Therefore, Castells believes that McLuhan's dictum "the medium is the message" could be adequately applied in the way hate speeches flourish in newspapers' content. In this perspective, there is a network (politicians and newspaper organisations), which often creates a powerful metaphor that aptly portrayed hate speech as a social morphology of information capitalism (Doda, 2015).

Research Methodology

In this study, the method is formed from the pragmatic approach, which believes in the combination of quantitative and qualitative data. Pragmatism is not committed to any one system of philosophy and reality. This applies to mixed research methods in that inquirers draw liberally from both quantitative and qualitative assumptions.

The study employed content analysis as the primary method of data generation. It is an approach used in social science to examine the manifest content of media messages. This study also employed qualitative research methods using interviews. According to Nigerian Press Council (2020) 310 newspapers

exist in the country. Therefore, the population of the study constitutes the 310 newspapers in Nigeria.

The sampling technique in selecting the editions is stratified sampling. Consequently, since the sampling technique is stratified sampling by days of the week, it means that the three newspapers under investigation formed the sample size of the study. The newspapers are *Daily Trust*, *The Nation* and *The Guardian* newspapers. These papers were selected because of the geographical location and their wide scope of national issues and reach in terms of circulations. Below are the sample editions that were studied from the three newspapers:

- January Editions: (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26,) = 9 days
- February Editions: (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26,) = 9 days
- March Editions: (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26,) = 9 days
- April Editions: (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26,) = 9 days
- May Editions: (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26,) = 9 days
- June Editions: (2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26,) = 9 days

The sampling interval starts from second edition of each month, as January has 31 days, February 28, March 31, April 29, May 31 and June 30. Therefore, the scale for rating the sampling is as follow: $(2)+3=(5)+3=(8)+3=(11)+3=(14)+3=(17)+3=(20)+3=(23)+3=(26)$ in all the months. This means two months were selected before the 2015 and 2019 general elections, two months were considered during the 2015 and 2019 general elections and two months after the 2015 and 2019 general elections to determine the manifestation of hate speech by the three newspapers.

For the in-depth interview, purposive sampling was used to select the three newspapers and the editors for the interview. The papers were selected because they are among the 12 national papers, which means they share certain characteristics. Three editors each were chosen from the selected newspapers making a total of nine participants. The editors were sampled because they are gatekeepers of the content and they are directly involved in the processing and selection

of stories. Additionally, for an editor to be part of the study, he must have six to ten cognate work experiences in Nigerian print media organisations.

The study considered the following units of analysis: political news, editorial, cartoons, and advertorial.

1. *Political news*: these are stories on politics that contains hate speech in the 2015 and 2019 general elections by the selected newspapers.
2. *Editorial*: this is a newspaper's column that has some elements of hate speech in the 2015 and 2019 general elections by the three newspapers.
3. *Cartoons*: are illustrations, which consist of image or photograph that portrayed hate speech in the 2015 and 2019 general elections by the selected newspapers.
4. *Advertorial*: these are paid contents that have elements of hate speech in the 2015 and 2019 general elections by the selected newspapers.

The content categorisation is based on the indicators that are used to identify what constitutes hate speech like offensive, hateful, incisive, pungent, and sarcasm as developed by (Auwal, 2018) and moderated by the current study. These forms of hate speech were read, and carefully placed to the following categories:

- a. *Offensive*: comments that attack personalities in the 2015 and 2019 general elections as published by the selected newspapers.
- b. *Hateful*: comments that are insulting of ethnic, religious or regional groups in the 2015 and 2019 general elections by the sampled newspapers.
- c. *Incitive statement*: comments that call for violent attacks against individuals, members of a particular ethnic group or region in the 2015 and 2019 general elections by the three papers.
- d. *Pungent*: comments that are targeted to a person, which are in form of criticism or humour in the 2015 and 2019 general elections by the selected newspapers.
- e. *Sarcasm*: these are utterances that are calculated to mock a person or group in the 2015 and 2019 general elections as published by the three papers.

The data gathering instrument in this study is coding sheet. Coding is a visible surface in a text, for example, the researcher counted a number of time or phrase that appeared in a written text. Content validity of the instrument was established by presenting the developed instrument to experts in the field of communication who ascertained that the coding sheet and in-depth interview questions are comprehensive and adequate enough. Two coders were trained and trusted to code the selected editions. Data generated through quantitative method was presented using ogive graph, frequency polygon, and SPSS version 25. In terms of qualitative data, thematic analysis was used to analyse the in-depth interview with the participants of the study.

Findings and Discussion

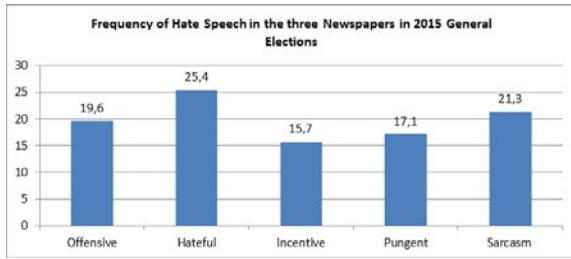


Table 1. Frequency of Hate Speech in the 2015 General Elections. Source: (author’s computation, 2021).

Table 1 examines the frequency of hate speech in the 2015 general elections by the selected newspapers. Based on the data, the manifestation of hate speech in the 2015 by *Daily Trust* accounts for 20% (n=67) offensive, 24.2% (n=81) hateful, 17.3% (n=58) incentive, 15.5% (n=52) pungent, and 22.10% (n=77) sarcasm. *The Nation* has 20.9% (n=57) offensive, 24.3% (n=66) hateful, 14.3% (n=39) incentive, 21.3% (n=58) pungent, and 19.1% (n=52) sarcasm. *The Guardian* records 18.2% (n=65) offensive, 27.5% (n=98) hateful, 15.2% (n=54) incentive, 17.7% (n=63) pungent, and 21.3% (n=76) sarcasm. Cumulatively, the manifestation of hate speech in the *Daily Trust*, *The Nation* and *The Guardian* newspapers are as follows: 19.6% (n=189) offensive, 25.4% (n=245) hateful, 15.7% (n=151) incentive, 17.10% (n=173) pungent, and 21.3% (n=205) sarcasm. The data indicates that the manifestation of hate speech was more frequent in *The Guardian* in the 2015 general elections, follow

by *Daily Trust* newspaper. Based on the content categorisation, hateful speeches were dominant compare to other categories like offensive, incentive, pungent, and sarcasm in the 2015 general elections.

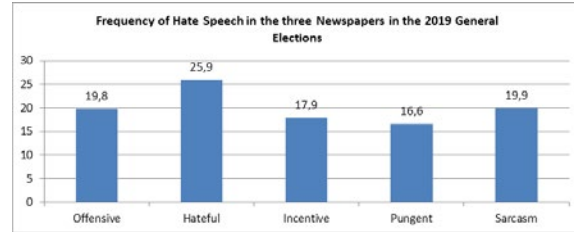


Table 2. Frequency of Hate Speech in the 2019 General Elections. Source: (author’s computation, 2021).

Similarly, the manifestation of hate speech in the 2019 general elections in the *Daily Trust* accounts for 19.2% (n=58) offensive, 23.2% (n=70) hateful, 18.9% (n=57) incentive, 16.9% (n=51) pungent, and 21.8% (n=66) sarcasm. *The Nation* records 18.2% (n=48) offensive, 26.2% (n=69) hateful, 19.0 (n=50) incentive, 17.5% (n=46) pungent, and 19.0% (n=50) sarcasm. *The Guardian* has 21.7% (n=62) offensive, 28.4% (n=81) hateful, 15.8% (n=45) incentive, 15.4% (n=44) pungent, and 18.6% (n=53) sarcasm. The overall hate speeches in the 2019 general elections by the selected newspapers point 19.8% (n=168) offensive, 25.9% (n=220) hateful, 17.9% (n=152) incentive, 16.6% (n=141) pungent, and 19.9% (n=169) sarcasm. This means that in the 2019 general elections, hate speech stories were more in the *Daily Trust*, followed by *The Guardian*. Based on the indicators that were used to identify what constitute hate speech in the study, hateful speeches were dominant in the 2019 general elections by the selected newspapers.

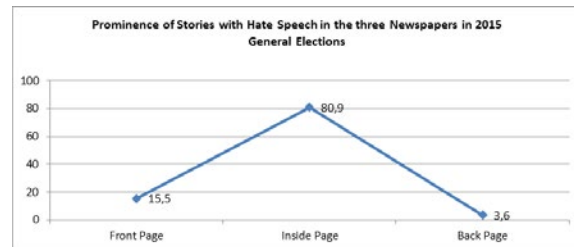


Table 3. Prominence of Stories with Hate Speech in the 2015 General Elections. Source: (author’s computation, 2021).

Table 3 ascertains the prominence of stories with hate speech in the 2015 general elections by the selected newspapers. The rating scale of front page, inside page, and back pages was used to determine the manifestation of hate speech in the 2015 general elections. The data shows that in 2015 general elections, *Daily Trust* has 17.6% (n=59) stories that contained hate speech on the front page, 79.1% (n=265) in the inside page, and 3.3% (n=11) at the back page. *The Nation* accounts for 17.6% (n=48) stories with hate speech on the front page, 79.8% (n=217) in the inside page, and 2.6% (n=7) at the back page. Similarly, *The Guardian* records 11.8% (n=42) stories that contained hate speech on the front page, 83.4% (n=297) in the inside page, and 4.8% (n=17) at the back page. Cumulatively, in 2015, 15.5% (n=149) are on the front page, 80.9% (n=779) in the inside page, and 3.6% (n=35) at the back page. Based on the result, the manifestation of hate speech by the selected newspapers in 2015 appeared more in the inside pages than front and back pages.

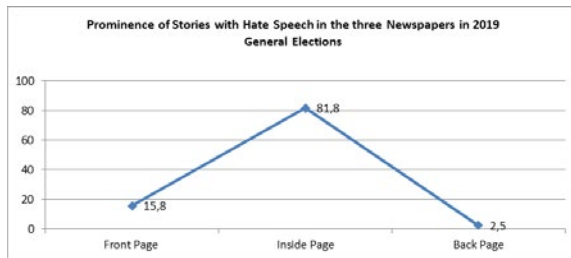


Table 4. Prominence of Stories with Hate Speech in the 2019 General Elections. Source: (author's computation, 2021).

In terms of 2019 general elections, *Daily Trust* has 13.9% (n=42) hate speeches on the front page, 84.1% (n=254) in the inside page, and 1.10% (n=6) at the back page. *The Nation* has 14.8% (n=39) on the front page, 82.9% (n=218) in the inside page, and 2.3% (n=6) at the back page. Additionally, *The Guardian* has 18.6% (n=53) on the front page, 78.2% (n=223) in the inside page, and 3.1% (n=9) at the back page. In all, the three newspapers have 15.8% (n=134) stories with hate speech on the front page, 81.8% (n=695) in the inside page, and 2.5% (n=21) at the back page. This means that the manifestation of hate speech is significantly high in the inside page compare to front and back pages in the 2019 general elections.

Based on the rating scale, the manifestation of hate speech stories was dominant in the inside pages by the selected newspapers.

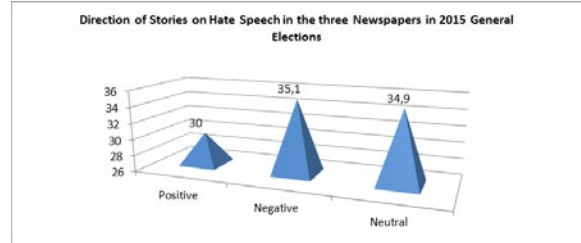


Table 5. Direction of Stories on Hate Speech in the 2015 and 2019 General Elections. Source: (author's computation, 2021).

Table 5 identified the direction of stories on hate speech in the 2015 general elections by the selected newspapers. The data points that *Daily Trust* has 30.7% (n=103) on positive direction, 34.3% (n=115) on negative direction while 34.9% (n=117) were on neutral directions. *The Nation* has 27.2% (n=74) on positive direction, 35.7% (n=97) on negative direction and 37.1% (n=101) on neutral direction. Furthermore, *The Guardian* has 31.5% (n=112) on positive direction, 35.4% (n=126) on negative direction and 33.1% (n=118) on neutral direction. Cumulatively, 30.0% (n=289) was on the positive direction, 35.1% (n=338) on negative direction and 34.9% (n=336) on neutral direction. The data shows that the manifestation of hate speech by the selected newspapers was in the negative direction with 35.1% in the 2015 general elections. Suleiman and Owolabi (2018) studies of newspaper coverage of the first republic politics also revealed that newspaper owned by leaders of different political parties published negative reports on the opponents and their ethnic groups.

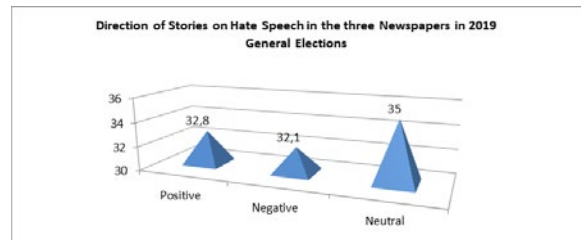


Table 6. Direction of Stories on Hate Speech in the 2019 General Elections. Source: (author's computation, 2021).

The data further indicates that in the 2019 general elections, *Daily Trust* has 32.1% (n=97) on the positive direction, 35.1% (n=106) on the negative direction, while 32.8% (n=99) on the neutral direction. *The Nation* has 32.3% (n=85) on the positive direction, 30.8% (n=81) on the negative direction and 36.9% (n=97) on the neutral direction. Also, *The Guardian* has 34.0% (n=97) on the positive direction, 30.2% (n=86) on the negative direction while 35.8% (n=102) on the neutral direction. This means that the manifestation of hate speech in the 2019 general elections by the selected newspapers was on the neutral direction within the period of the study.

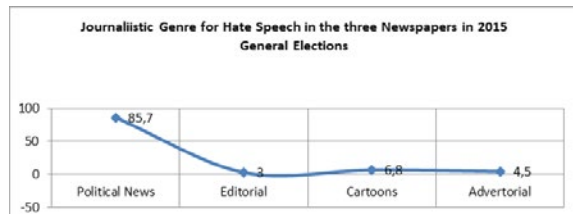


Table 7. Journalistic Genre for Hate Speech in the 2015 General Elections. Source: (author's computation, 2021).

Table 7 examines the journalistic genre in which hate speech in the 2015 general elections appeared in the selected newspapers. Thus, in the 2015 general elections, *Daily Trust* has 85.1% (n=285) on political news, 3.6% (n=12) on editorial, 6.3% (n=21) on cartoons while 5.1% (n=17) on advertorial. Similarly, *The Nation* has 84.9% (n=231) on political news, 2.9% (n=8) on editorial, 8.8% (n=24) on cartoons while 3.3% (n=9) on advertorial. Apparently, *The Guardian* has 86.8% (n=309) on political news, 2.5% (n=9) on editorial, 5.9% (n=21) on cartoons, and 4.8% (n=17) on advertorial. In the overall journalistic genre, 85.7% (n=825) was on political news, 3.0% (n=29) was on editorial, 6.8% (n=66) was on cartoons, and 4.5% (n=43) was on advertorial. The data shows that *The Guardian* accounts the highest in terms of political news with 86.8%, followed by *Daily Trust* with 85.1%, and *The Nation* with 84.9%. This implies that in the 2015 general elections, the manifestation of hate speech was on political news by the selected newspapers.

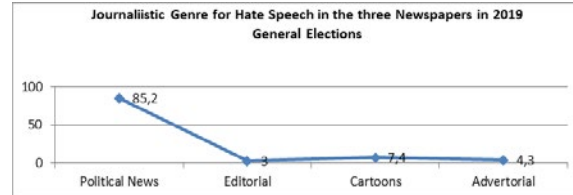


Table 8. Journalistic Genre for Hate Speech in the 2019 General Elections. Source: (author's computation, 2021).

In the 2019 general elections, *Daily Trust* accounts for 84.1% (n=254) on political news, 2.10% (n=9) on editorial, 9.6% (n=29) on cartoons while 3.3% (n=10) on advertorial. *The Nation* has 82.9% (n=218) on political news, 3.4% (n=9) on editorial, 7.6% (n=20) on cartoons while 6.1% (n=16) on advertorial. *The Guardian* has 88.4% (n=252) on political news, 2.8% (n=8) on editorial, 4.9% (n=14) on cartoons, and 3.8% (n=11) on advertorial. This means that the manifestation of hate speech in the 2019 general elections was high in *The Guardian*, followed by *Daily Trust*, and *The Nation*. The implication of the data is that most of the hate speeches manifested in the political news and some appeared in the cartoons within the period of the study. Comparatively, the manifestation of hate speech was on political news by the selected newspapers in the 2015 and 2019 general elections in Nigeria. This coincided with the assumption of CRT, which indicates that media use phrases sponsored by politicians that refer to other opposition groups from descriptions that are not merely rhetorical, but pedestals on which hate speech flourishes.

Implications of the use of hate speech on the professional journalistic practice in the 2015 and 2019 general elections

The research question that guided the qualitative data generation process was designed and directed to elicit responses on the implications of hate speech on the professional journalistic practice because journalists are violating the code of ethics. The interviews were recorded and transcribed at thematic level where words spoken by interviewees are evident in the following themes.

Awareness and Understanding of Hate Speech

From the interviews held with editors of *Daily Trust*, P1 stated that "Hate speech is an expression

or any writing that expresses prejudice against a particular goal, especially based on race, religion, or sexual orientation. So, any abusive or threatening speech or writing that expresses that prejudice against a particular group of people based on their race or religion can be considered as hate speech.” Similarly, P4 added that “I am aware of hate speech because it has become a kind of tool for political players to advance their cause and see how they can override their opponent. Generally, hate speech can be defined as abusive or threatening speech or writing that expresses prejudices against a particular group, especially based on race, religion, and sexual orientation.”

P6 articulated that “hate speech is a speech one makes that lowers the esteem of another person and it is a speech that tries to bring down somebody in a way that makes him feel unwanted. Hate speech is also a speech you make that demeans somebody. It could be religious, political, or social.” P9 confirmed that “It is difficult for anyone whether a practicing or non-practicing journalist not to be aware of hate speech. This is because it has been bombarding the media by newspapers through the officials in the government and for that reason, I am aware of hate speech. Hate speech is a speech with specific content targeted to a person or group of persons to raise prejudices, to influence other people negatively about the person.” From the data generated it is evident that the editors are aware and understand what is hate speech.

Implication of Hate Speech Stories in the Newspapers

P2 agreed that “sitting from my position and a couple of us in the media, we could see clearly that there were practical cases of hate speeches citing example of Ayo Fayose’s publication saying that every leader we had from the North had to die in power, Murtala Mohammed and Musa Yar’addua that if we settle for this man giving his age are we sure that he is going to... that is hate speech in his own right.” P3 averred that “It shouldn’t just be a belief it should be based on facts. We should be able to go back and do data analysis of what transpired then and harvest what we think is hate speech.

P4 said “In our newspaper, we have responsible people, we operate by code of conducts, we operate

by ethics, we are ethically conscious, and we can’t put our nation on flames because we want to disseminate news. I can vouch for our newspaper that we do not allow commercial instincts to override our social responsibilities functions. Therefore, we strove to make conscious efforts to ensure that our stories do not contain hate speech as much as possible.” Based on the position of P5 “I will not say no because even the laws of the country are not being obeyed 100%. In *The Guardian* here we the editors and even the owners do not allow things like that, we practice fine journalism by running away from those things that can give us a definition that will be different from our mission here as a newspaper.” According to P5 “I don’t agree with that assertion because part of our social responsibility as a newspaper is to ensure that we don’t carry stories that would make people panic.

Implication on Prominent of Hate Speech on the Pages of Newspapers

P1 is of the view that “As a professional journalist, as much as you want to give people the freedom of expression, you also want to guide against hate speech, because as the watchdog of society, part of our job is to be able to produce content that will sustain the society. Generally speaking, I think the media try to minimize hate speech on their pages, but we have instances where we have one or two, especially in the opinion column where you give people the freedom to express themselves. Though we try as much as possible to ensure we do not have it.

According to P4 “Not in all instances, we all know that in all the efforts by the government to tame the monster called hate speech; their focus has been social media and that led to the social media bill. Meaning that hate speech was motivated by the new media because that is where the issue has been prominent and because social media has no gatekeeper, but newspapers operate on ethics. However, in some cases, some journalists were violating the code of ethics, which necessitated the spread of hate speech on the pages of some newspapers in the 2015 and 2019 general elections.”

According to P8 “To an extent, it was prominent in the sense that during the political period a lot of media organisations let down their gourd, and politicians use certain words or phrases that tend

to inflame passion. They also tend to misinform the public or try to mislead people by their utterances or statements and press releases. So, yes in the 2015 and 2019 elections there were a couple of hate speeches that were actually on display. To this extent, I will say to a very significant extent.” P9 pointed that “Hate speeches became prominent at the running of the 2015 general election, but at a minimal level in the 2019 general election. The climax was at the 2015. One can easily see hate speech written by the former opposition of power (APC) to the then-president where he was described as a drunk and clueless person. The purpose of which was to incite the masses against him and to get power at all cost.” All the participants agreed that hate speech was prominent on the pages of newspapers.

Implication on the Dissemination of Hate Speech

According to P1 “I believe especially in the area of the opinion and the columns that were published, especially in the build-up to the 2015 elections, the nation was at a very critical stage and we saw some analyses that were biased being published. They market a particular candidate. So I believe the media allowed themselves to be used. Also in 2019, there were so many reports of anonymous sources in the newspaper, and these are weighty allegations against a particular candidate and the other persons were not reached out to.”

P5 asserted that “If there were such hate speeches really, newspapers will naturally constitute platforms through which those speeches could be dished to the public, because newspaper is a veritable means of mass communication. Because people make hate speeches, it could be on the pages of newspaper for newspaper houses who could not discern that this is a hate speech and go ahead to publish it the way they come.”

P9 maintained that “Newspapers contributed to hate speeches and vulgar languages in the 2015 and 2019 general elections from the choice of words used, the headlines; like those that contained the tagged name ‘banditry’ in their reports, and in the editorial contents of some newspapers you could also see traces of hate speeches. Hence, I will say newspapers contributed in their choice of words, they contributed in the way they stereotyped a

particular group, and in the way they give prominence to certain news items that have negative connotations.” From the data generated, it is evident that newspapers disseminate hate speech as well as vulgar language.

Implication of Editors as Gatekeepers of the Content

P3 pointed that “The average editor of Nigeria is careful because if you carry hate speech somebody could sue you. So, the fear of litigation checks what newspaper editors are allowed to do. Am saying that more of what we are talking about could be the content of commercial messages or political adverts. In that area the editor does not have much oversight what the editors know is editorial content so if there is going to be an advert, it will be blank on the domain that will be presented to you. The editor wouldn’t even know the content until the next day when you see commercial materials.”

P5 added that “Everybody who works in a newspaper house is an editor because when a reporter is sent out that person you call a reporter is an editor. By the time a reporter goes out to cover an event for you, he or she will be the one to select and file in the report. From the avalanche of things that happened there the reporter will be the first to select what to write, when a reporter files in a story we work on it and look at those things we consider unethical because hate speech should be considered unethical.”

On the contrary, P8 said “We can be accused to the point that yes, we did not sieve them out, but we did not generate these hate speeches; we were not the reporters who reported them. So, I think we cannot blame the editors, we can only blame them for not wiping them out. To an extent, editors should take responsibility, but politicians should also take a larger percentage of the blame.”

Implication of Hate Speech on Journalistic Practice

P2 averred that “It does have implications if something is capable of inciting people negatively against other people naturally. The implication is that professional bodies like the NUJ, NBC, among others may sanction journalists or media organisations for allowing hate speeches to go out into the public domain.

For example, recently, NBC gave *Channel Television* a query for granting Samuel Ortom, the Governor of Benue State interview, where he attacks President Buhari on the issues of Anti-Open Grazing Law.”

P6 maintained that “Terrible implications are very common with online newspapers and social media. Online newspapers publish hate speech and they constitute a threat to our profession because you can publish a story and it will set the country on fire. If we recall Rwanda when they had the genocide, it started from publications and radio stations, and this set the ethnic Tutsis against the Hutus. In Nigeria also *This Day* published a story written by a lady and some people felt it was against Islam and they went to the streets in Kaduna and some states in the North.”

P7 stated that “It is a major implication to the industry. It undermines trust in the practitioner because a man who consumes news expects that he is being served what is credible, true, and factual. Now we are beginning to see things that are not news, people package lies, paramount prejudices and serve them to people as news. So, it implies our industry is an industry that thrives on credibility; you put your name there, your integrity and judgment on the line.”

Implication and Challenges Faced by Editors

P1 pointed that “Concerning hate speech in the build-up to the 2015 and 2019 general elections, the pressure was there because everybody wants you to introduce their contents, but as an editor, you must be able to see through the lines and ask yourself a few questions. Of what value will it be to the society and the generality of the people? Will it inform or misinform the people? People will always want their materials to be published, but as an editor, you must always act as a gatekeeper.”

P5 said “The challenges will always be there because when you are scrambling for a position some people believe that in war everything is fair or just, but I don’t think that everything should be just because even in a war situation, people will continue to throw all sorts of things, but because these things will pass through our medium, we have a responsibility to make sure what is being thrown is not something that is going to break the general glass.”

P8 said “One of the challenges for me is balance, how do you balance a story? How do you balance what the other party is saying? How are you sure

that you are not being unnecessarily partisan in the prominence you give to your report? So, there is an issue of balance, issue of fairness, issue of cross-checking, trying to get to the other side of the story. Politicians will make statements and when you try to reach out to the other party and say can you react to this, the other person will just say I wish to be anonymous.”

Solutions to the Identified Challenges

P3 said “The playing field should be made level for everybody; newspapers with good and rich content should be favoured. From 2015 till date, I have seen a kind of exclusion of some newspapers from the patronage of the government in power. We have a situation where the government in power has not repented from the political mindset of 2015, some people had carried the hatred of 2015 to 2021 and if possible 2023. I am appealing that the government in power should see the media as being available to everybody irrespective of party affiliation.”

P4 stated that “Journalism profession and journalists need constant skills update because new way of doing journalism is coming out every day. Especially, now that we are in the digital age, we should update our skills always and we should stick to journalism code. Although, that code was designed since 1988, but up till today, it is still the code that we are using and it is still relevant, let every journalist uphold to it, read it always and put it to practice.”

P9 maintained that “The first is capacity building through training and retraining. Secondly, the concept of hate speech should be broken down for better understanding. Thirdly, there should be a stiff penalty for defaulters and finally, media should self-censor itself; the body should rain it down at defaulters and if this is done and taken into cognizance, they will learn from the mistakes of others. This will reduce hate speeches as we go into the 2023 general elections.” All the participants agreed that some of the points highlighted are solutions to the identified challenges.

Conclusion

This study examines hate speech in the 2015 and 2019 general elections in Nigeria. The pragmatic approach, which believes in the combination of quantitative and qualitative methods, was adopted using content analysis, and in-depth interview. Three newspapers

were selected for content analysis, and nine editors for the in-depth interview, who responded to some questions raised by the paper. Based on the findings, the study discovered that the manifestation of hate speech was more frequent in the 2015 than 2019 general elections by the selected newspapers. The findings of the study revealed that hateful speeches were dominant in the 2015 and 2019 general elections. The study reveals that the manifestation of hate speech by the selected newspapers in 2015 and 2019 general elections was significantly high in the inside pages than front and back pages. The study also found that the manifestation of hate speech by the selected newspapers was in negative direction in 2015, and neutral direction in the 2019.

Conclusively, there are implications of hate speech on the professional journalistic practice as it undermines trust in the profession. It also makes people think that information coming from such media is not credible enough. Others think that the codes of ethics are mere documents which are not effective as far as the profession is concerned. As co-runners in the development of a country or society, the professional journalistic practice should remain within the ambit of ethical codes of the profession for proper dissemination of information to the public. Therefore, the findings of the study have substantially addressed and resolved the issues in the research objectives and questions, which impliedly suggest that the study has achieved its goal of analysing the manifestation of hate speech in the 2015 and 2019 general elections by the selected newspapers in Nigeria.

References

- [1] Ademilokun, M. (2015). Discursive strategies in selected political rally campaigns of 2011 elections in Southwestern Nigeria. *International Journal of Society, Culture & Language*, 3(1), 120-132.
- [2] Ahmed, M. O. & Aondover, E. M. (2022). Assessment of the spread of fake news of Covid-19 amongst social media users in Kano State, Nigeria. *Computers in Human Behavior Reports*: 100189.
- [3] Alakali, T. T. (2018). Audience perception of hate speech and foul language in the social media in Nigeria: implications for morality and law. *Academicus International Scientific Journal*. www.academicus.edu.al.
- [4] Aondover E. M. (ed). (2023) Social media narratives and reflections on hate speech in Nigeria. In: Di-Fátima B (ed.) *Hate Speech on Social Media: A Global Approach*. LabCom Books.
- [5] Aondover, E. M. (2018). A comparative content analysis of the coverage of arms deal scandal in three Nigerian newspapers. *Journal of Communication and Media Research*, 10(1), 28-37
- [6] Aondover, E. M. (2021). Content analysis of hate speech in the 2019 general elections in three Nigerian Newspapers. *American Journal of Multidisciplinary Research in Africa*, 1(3), 1-9.
- [7] Aondover, E. M. (2022). Interpretative phenomenological analysis of hate speech among editors of *Daily Trust*, *The Nation* and *The Guardian Newspapers in Nigeria*. *Konfrontasi Journal: Culture, Economy and Social Changes*, 9(2) 216-226.
- [8] Auwal, A. M. (2018). Social media and hate speech: analysis of comments on Biafra agitations, Arewa youths' ultimatum and their implications on peaceful coexistence in Nigeria. *MCC*. Vol. 2. No. 1. 54-74.
- [9] Doda, M. A. (2015). *Introduction to Sociology*. Lecture note. In collaboration with the Ethiopia Public Health Training Initiative, The Carter Center, the Ethiopia Ministry of Health, and the Ethiopia Ministry of Education.
- [10] Ekharefo, D. O. & Akoseogasimhe, I. M. (2017). A textual analysis of 2015 presidential election advertisements in selected Nigerian newspapers, *MCC*, 1(1), 149-177.
- [11] Fasakin, A. Oyesomi, K & Oyero, O. (2017). Hate speech and the 2015 general elections in Nigeria. *International E-Journal of Advances in Social Sciences*, 1(9), 948-953.
- [12] Ibraheem, I. A. & Garba, K. A. (eds). (2019). Undermining the freedom of expression: the case of fake news in Nigeria. *Fake news and hate speech: narratives of political instability*. (6th ed.). Canada University Press, Concord Ontario, Canada.
- [13] International Press Centre, (2015). *Election reporting manual in Nigeria*: The Institute of War and Peace Reporting (IWPR) and Media Right Agenda (MRA) with the support of USAID and IRI.
- [14] Kurfi, M. Y, Aondover, E. M. & Mohammed. I. (2021). Digital Images on Social Media and Proliferation of Fake News on Covid-19 in Kano, Nigeria. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1(1), 103-124. DOI: <https://doi.org/10.46539/gmd.v3i1.111>.
- [15] Msughter, A. E. (2024). Comparative Study of Hate Speech in the 2015 and 2019 General Elections in Three Selected Newspapers in Nigeria. *Journal of Asian and African Studies*, 00219096231224693.
- [16] Nigeria Press Council (2020). Newspaper and magazine distribution across geopolitical zones. Annual report.
- [17] Nwokoro, C. I. (eds). (2019). Perspectives on the use of radio in countering hate speech and violence in Benue and Delta States. *Fake news and hate speech: narratives of political instability*. (6th ed.). Canada University Press, Concord Ontario, Canada.
- [18] Oriola, O. M. (eds). (2019). Mainstream media reporting of hate speech and press freedom in Nigeria politics. *Fake news and hate speech: narratives of political instability*. (6th ed.). Canada University Press, Concord Ontario, Canada.
- [19] Suleiman, H. & Owolabi, E. (2018). Hate speech and its harms: A communicative perspective. *Journal of Communication*, 47(1), 4-19.
- [20] Usman B, Aondover EM and Ridwanullah AO (2022) Social media literacy: Fake news consumption and perception of COVID-19 in Nigeria. *Cogent Arts & Humanities*, 9(1): 2138011. DOI: 10.1080/23311983.2022.2138011.

Bio

Academic staff in the Department of Mass Communication, Caleb University, Imota, Lagos, Nigeria with specialization in Journalism and Media Studies. Msugter has published papers in several national and international scholarly journals and attended and participated in several conferences and workshops on communication, media, and journalism. He is a member of the Association of Communication Scholars Authors & Professionals of Nigeria (ACSPN), African Council for Communication Education (ACCE), and Fellow of Social Science Research Council (FSSRC), USA.

O que está por trás dos “likes”? - Desenvolvimento da autoimagem em jovens *youtubers*

What's Behind the 'Likes'? - Development of Self-Image in Young YouTubers

Ana Helena Barbosa da Silva
ana.helena.sylva@gmail.com
Universidad Internacional de Andalucía
Sevilha, Espanha
ORCID iD [0000-0001-7998-6287](https://orcid.org/0000-0001-7998-6287)

Ángel Hernando Gómez
angel.hernando@dpsi.uhu.es
Universidad de Huelva
Huelva, Espanha
ORCID iD [0000-0002-6414-5415](https://orcid.org/0000-0002-6414-5415)

DOI [10.34623/qa6g-hn70](https://doi.org/10.34623/qa6g-hn70)

Recibido 2023-08-18
Aceptado 2024-02-27
Publicado 2024-02-29

Como citar e licença

Barbosa da Silva, A. H., & Hernando Gómez, A. (2024). O que há detrás dos “likes”? – Desenvolvimento da autoimagem em jovens *youtubers*. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Recuperado a partir de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/190>

Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0.

Resumo

O presente trabalho analisa os impactos que a fama, a audiência e a atuação como *youtuber* podem ter na formação da identidade, na autoestima e no bem-estar psicológico do indivíduo. Discute as contribuições da Literacia Mediática como instrumento para interagir com a mídia de forma autônoma, crítica, visando ampliar a consciência de seus efeitos sobre si mesmo e, resguardar seu bem-estar psicológico. Para isso, foi realizada uma análise de conteúdo por meio de um estudo de caso baseado na produção audiovisual de Whindersson Nunes, um *youtuber* com expressiva visibilidade e atuação junto ao público brasileiro, mas que no auge da fama sofreu um processo de depressão. Verificou-se que a relação com os seguidores, o impacto da atuação de *haters* e as práticas enquanto *youtuber* produziram, efeitos na sua identidade.

Palavras-chave

YouTube · Identidade · Fama · Autoestima · *Haters* · Literacia mediática

Abstract

The present work analyzes the impacts that fame, audience, and acting as a YouTuber can have on the formation of identity, self-esteem, and psychological well-being of the individual. To do so, a content analysis was conducted through a case study based on the audiovisual production of Whindersson Nunes, a YouTuber with significant visibility and engagement with the Brazilian public, who experienced a depression process at the peak of his fame. It was found that the relationship with followers, the impact of haters' actions, and practices as a YouTuber consequently produced effects on his identity. Based on the analysis of this case, the contributions of media literacy are discussed as a tool to interact with media

autonomously and critically, aiming to increase awareness of its effects with the goal of safeguarding psychological well-being.

Keywords

YouTube · Identity · Fame · Self-esteem · Haters · Media literacy

1. Introdução

As redes sociais permitem que as pessoas se conectem através da criação e compartilhamento de conteúdo (Marwick & Boyd, 2011), adquirindo uma importância crescente como espaço de interação e comunicação interpessoal (Serrano-Puche, 2012).

Dentre as redes sociais da atualidade, o YouTube se destaca como a segunda maior rede social do mundo, depois do Facebook, e a primeira em conteúdo digital (Kemp, 2023a). Como plataforma de conteúdo audiovisual, espelha uma sociedade extremamente visual, que se expressa e interage por meio de imagens, na qual o formato de vídeo, é consumido mais rapidamente, tornando-se emblemática de uma civilização que tem pressa e quer ação (Hidalgo-Marí & Segarra-Saavedra, 2017).

O YouTube está cada vez mais presente na vida dos brasileiros, é o meio preferido de quem assiste a conteúdos em vídeo, se comparado à plataforma de vídeos Netflix e até mesmo à televisão aberta ou paga. Assim, a população já consome mais vídeos *online* do que na televisão. Além disso, os usuários também afirmam que o YouTube fornece informações para ampliar seus conhecimentos e permite aprofundar temas de seu interesse (Mota, 2019; Sousa, 2020).

O alcance da plataforma torna o *youtuber* (usuário que tem um canal e carrega conteúdos na plataforma) mais conhecido, adquirindo um status de celebridade junto dos seus seguidores ou fãs (Jerslev, 2016). Associada à fama, a monetização oferecida pela plataforma desempenha um papel crucial ao incentivar persistentemente os usuários a competir por atenção e por status, e ao premiá-los financeiramente de acordo com o crescimento do número de *likes*, visualizações e compartilhamentos (Raun, 2018), transformando o YouTube em um novo atalho para a fama e fortuna na imaginação de seus usuários.

Por outro lado, alcançar e manter as condições de monetização com produção regular para sustentar altos níveis de audiência exige muita dedicação e

trabalho pessoal. Existem casos, principalmente no Brasil, de *youtubers* que, depois de trabalhar para crescer, ganhar muitos seguidores, bem como fama e sucesso financeiro, acabaram apresentando problemas de saúde mental.

A partir desse cenário, esta pesquisa se propõe a analisar os impactos que a fama e a atuação como *youtuber* podem ter na formação da identidade, na autoestima e no seu bem-estar psicológico. Este é um tema pouco explorado no contexto brasileiro e se mostra relevante, tendo em vista o grande número de jovens e adolescentes, usuários da plataforma, que sonham em alcançar fama e riqueza no YouTube, mas nem sempre estão preparados ou conscientes de outros aspectos que podem acompanhar o estrelato.

1.1. O horizonte da pesquisa

Para entender o cenário em que os *youtubers* atuam no Brasil, vale ressaltar que os brasileiros são apaixonados por vídeo e não consomem outras mídias com a mesma intensidade. Segundo relatório anual da We are Social (Kemp, 2023b), 78,1% dos internautas do país, o que equivale a 142 milhões de pessoas, assistem a vídeos no YouTube, tornando-o o terceiro maior mercado global da plataforma.

No Brasil, existem cerca de 100 canais com mais de 10 milhões de inscritos e mais de 1,8 mil outros perfis com mais de um milhão de inscritos (Socialblade, n.d.). Os dez *youtubers* com maior número de seguidores possuem comunidades que apresentam um volume entre 28 e 66 milhões de seguidores, com bilhões de visualizações de sua produção, como pode ser observado no Quadro 1:

Os 10 <i>youtubers</i> brasileiros com mais inscritos				
Ran-king	Canal	Inscritos	Visualizações	Categoria
1º	Canal Kondzilla	66.5 milhões	37.149.147.685	Música
2º	Felipe Neto	45 milhões	16.486.195.738	Entretenimento
3º	Você Sabia?:	44.5 milhões	7.786.548.226	Entretenimento
4º	Whindersson Nunes	44.2 milhões	4.245.643.823	Comédia
5º	Luccas Neto – Lunes	39.2 milhões	22.097.823.904	Entretenimento
6º	GR6 Explode	38.8 milhões	25.512.322.576	Música
7º	Maria Clara & JP	36.8 milhões	23.941.444.705	Entretenimento
8º	Galinha Pintadinha	33,6 milhões	26.859.692.302	Entretenimento infantil
9º	Rezendeevil	32.1 milhões	13.023.251.670	Entretenimento
10º	Enaldinho	28,4 milhões	11.290.303.651	Comedia

Quadro 1. Os 10 *youtubers* brasileiros com mais inscritos (junho, 2023). Fonte: socialblade.com (consultado em 18-06-2023). Elaborado pelo autor.

Nesta pesquisa se analisou a trajetória de Whindersson Nunes, um bem-sucedido *youtuber* brasileiro, atualmente o quarto *youtuber* com maior número de seguidores no Brasil, cerca de 44 milhões (Socialblade, n.d.). Para análise foi considerado o período de 21 de janeiro de 2013 a 31 de maio de 2020. Neste período, Whindersson era o segundo *youtuber* no ranking com cerca de 39,6 milhões de seguidores.

O estudo em tela foi realizado para o Master em Comunicação e Educação Audiovisual da *Universidad Intenacional de Andalucía* no ano de 2020, porém os dados obtidos e as análises efetuadas continuam válidas, considerando o crescimento do índice de depressão e outras manifestações que podem comprometer o bem-estar psicológico, especialmente com aumento de exposição a *haters* e *fake news* envolvendo *youtubers* durante a pandemia de Covid-19.

1.2. *Youtubers* e a construção do “Eu digital”

Para se apresentar no universo virtual, o usuário faz uma autoconstrução virtual *online*, na qual molda uma imagem externa e, para tal, constrói e expressa seu “eu” (Eu digital), tendo o cuidado de se mostrar com uma impressão desejada (Chen, 2014). Esse fenô-

meno é reforçado pela arquitetura do YouTube, mais voltada para a visualização de conteúdo (Khan, 2017; de Bérail *et al.*, 2020), gerando interações parassociais, ou seja, produz uma sensação ilusória de relação face a face (Horton e Wohl, 1956), passando a ideia de que a “vida mediada” é equivalente à “vida real” (Munnukka *et al.*, 2019).

Por outro lado, o grau de interatividade oferecido pelo YouTube favorece a constituição dos *youtubers* como referências sociais na construção de identidades como autoestima e autoconceito, facilitando a identificação com seus seguidores (Pérez-Torres *et al.*, 2018).

Para mostrar uma imagem de autenticidade, muitos *youtubers* buscam manter uma estética amadora que, aliada ao improviso, reforça o sentimento de espontaneidade, gera empatia e a identificação de seus fãs com eles (Abidin, 2017;2019; Illera & Benito, 2018).

Quando o *youtuber* atinge o status de celebridade, ele é chamado de “influenciador” (Abidin, 2017; 2019). É visto como uma pessoa que possui carisma, boa capacidade de comunicação e grande capacidade de se relacionar com o público, o que o faz alcançar fama e acumular uma legião de seguidores online (Bonaga & Turiel, 2016).

Geralmente, as celebridades vivem a “imagem” que o público tem delas ou que elas retratam de si mesmas

(Maheshwari, 2019) e, de alguma forma, como elas querem se ver e ser vistas (Ayerbe & Cuenca, 2019). Essa identidade fabricada pode levar a um sentimento de sufocamento, pois quanto maior é o descompasso entre a imagem e o ser real maiores são os sentimentos de asfixia e perda de algo “essencial”, os quais podem se expressar como um desejo de se separar da fama (Maheshwari, 2019), pois a identidade tornou-se um fenômeno de consumo (Silva & Silva, 2019).

Outro aspecto importante a considerar é que as redes são projetadas para estimular interações positivas entre os usuários. Os “likes” e a classificação como “favoritos” podem estimular a autoestima social, que é um dos principais preditores do bem-estar psicológico, crucial para o desenvolvimento do indivíduo, principalmente dos adolescentes, devido à maior busca de aceitação e/ou validação através das redes sociais (Valkenburg *et al.*, 2017). Por outro lado, seu uso excessivo pode gerar baixa autoestima (Malo-Cerrato *et al.*, 2018), dependência, ansiedade social, depressão e se refletir na formação ou alterações na identidade.

1.3. As emoções, a experiência com os meios e a literacia midiática

A experiência midiática permeia cada vez mais o modo de vida atual (Silva *et al.*, 2020), por conseguinte, a literacia midiática torna-se progressivamente mais relevante para lidar com o mundo virtual.

A literacia midiática pode ser entendida como:

[...] um processo de ensino-aprendizagem que desenvolve competências para a análise, avaliação e criação de mensagens em uma variedade de meios de comunicação, gêneros e formatos com o intuito de dotar os indivíduos de conhecimentos e habilidades para se tornarem cidadãos críticos, interventivos e autônomos (Borges & Silva, 2019, pp. 15-17).

No âmbito coletivo, pode promover o espírito de comunidade e responsabilidade social, a formação para a cidadania, instrumentalizando as pessoas para interagir com a mídia de forma livre, autônoma, crítica e plural (Aguaded, 2019; Ferrés, 2013).

Com o intuito de contribuir para os estudos de literacia midiática os pesquisadores Joan Ferrés e Alejandro Piscitelli (2012) elaboraram uma proposta de desenvolvimento de competências midiáticas. De

acordo com os autores, essas competências envolvem o domínio de conhecimentos, habilidades e atitudes relacionadas a seis dimensões básicas: linguagens, tecnologia, processos de interação, processos de produção e disseminação, ideologia e valores, e dimensão estética. Cabe ressaltar que, todas essas dimensões da competência midiática são permeadas por outro ingrediente importante para que o indivíduo possa lidar de forma saudável com o ambiente midiático: a emoção (Ferrés, 2013). É sobre esse aspecto que o presente trabalho irá se debruçar.

A popularização no uso das tecnologias digitais as tornou uma presença constante para as pessoas. Estimulam as interações entre os usuários, sendo um canal para a expressão de emoções. A Internet torna-se um espaço em que a dimensão afetiva dos usuários emerge e se expressa, visto que as emoções estão na base do ato de compartilhamento de conteúdo. Dessa forma, participa da constituição da subjetividade e da configuração da identidade da pessoa (Serrano-Puche, 2016).

Por outro lado, observa-se que o conteúdo e as características das redes sociais da Internet e suas plataformas, dentre elas o YouTube, não estão apenas associados a resultados positivos, mas também a comportamentos problemáticos dos usuários (Klobas *et al.*, 2018). Por isso, a literacia midiática também precisa estar atenta à dimensão emocional daqueles que interagem com diferentes telas em sua experiência como espectador (Ferrés, 2003; Ferrés, 2013).

2. Metodologia

Para esta investigação, foi utilizada a metodologia de análise de conteúdo através de um estudo de caso, que se centra na compreensão e explicação de um fenômeno específico e contemporâneo no seu contexto da vida real (Yin, 2003). Foi utilizado um processo misto, ou seja, pesquisa quantitativa e qualitativa para analisar e responder ao enunciado do problema, testar hipóteses e desenvolver alguma teoria (Sampieri *et al.*, 2008).

Este estudo tem como objetivo analisar os impactos que a fama e a atuação como *youtuber* podem ter na formação da identidade, na autoestima e nas repercussões no bem-estar psicológico. A partir desta proposição principal, uma série de objetivos específicos e as hipóteses deles resultantes foram desenhadas:

Hipóteses de investigação	
Objetivos específicos	Hipóteses
1. Estudar a influência do YouTube, como meio, na construção da identidade.	H1: O YouTube, como rede social, incentiva a criação de um “Eu digital” com que o <i>youtuber</i> se apresenta, o qual sofre influência do tipo de interação que a plataforma oferece, repercutindo na formação de sua identidade.
2. Analisar a influência dos seguidores/audiência na construção da identidade do <i>youtuber</i> e do seu bem-estar psicológico	H2: A opinião da audiência influencia a autopercepção do <i>youtuber</i> por meio do número de visualizações e <i>likes</i> , com reflexos em sua autoestima, identidade e produção de conteúdo.
3. Identificar os fatores que levam um <i>youtuber</i> de sucesso a apresentar sintomas de ansiedade, baixa autoestima ou depressão, e como isso se manifesta em sua produção audiovisual.	H3: A fama e/ou profissionalismo influenciam a perda do bem-estar psicológico (baixa autoestima, depressão, ansiedade, etc.) que se revela através da narrativa do <i>youtuber</i> .

Quadro 2. Hipóteses baseadas nos objetivos específicos. Fonte: Autor

2.1 Instrumentos de pesquisa

Para mensurar a audiência dos vídeos a partir de uma abordagem quantitativa foi utilizado um formulário com os seguintes dados: data de publicação, título do vídeo, URL, visualizações, curtidas, *dislikes*, duração e comentários.

Com base nestes dados, foram analisados o alcance e a inter-relação, junto da audiência, bem como os temas mais apreciados e a repercussão das visualizações na monetização do *youtuber*. Em seguida, foram construídas, a partir dos dados, várias fichas para traçar uma cronologia dos acontecimentos marcantes da vida do *youtuber* correspondente ao período de postagem dos vídeos da amostra para averiguar possíveis correlações entre os fatos de sua vida privada, seu estado emocional e as narrativas presentes na produção audiovisual.

Numa terceira fase, foi utilizada uma abordagem qualitativa com uma análise mais interpretativa

com o objetivo de descobrir conceitos e relações nos dados brutos para organizá-los em um esquema explicativo teórico (Martínez-Carazo, 2006; Strauss & Corbin, 2002). Para isso, foi aplicada uma ficha de análise baseada em Baldallo-González, Jaramillo-Dent & Pérez-Rodríguez (2019) a todos os vídeos que compõem este estudo, cujos elementos permitem identificar os níveis de profissionalização do *youtuber* indicado nos estudos de Illera & Benito (2018) e Hidalgo-Mari & Segarra-Saavedra (2017).

3. Análise e resultados

Foram analisados 379 vídeos publicados no período de 21 de janeiro de 2013 a 31 de maio de 2020, totalizando 109 horas de conteúdo audiovisual. Sua produção desde o início do canal até a data escolhida é visível no Quadro 3.

Produção audiovisual								
Ano	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Vídeos	76	101	60	44	46	27	19	06

Quadro 3. Produção audiovisual investigada. Fonte: Autor.

Cada vídeo teve uma média de 9.120.136 visualizações (para um total de 3,4 bilhões de visualizações) e recebeu uma média de 996.603 curtidas (frente a um total de 976 milhões de curtidas), ou seja, 10,98%. Nos três primeiros anos, Whindersson Nunes apresentou uma produção maior e chegou a 10 milhões de visualizações. A partir de 2015, seus vídeos cresceram em audiência, obtendo números notáveis acima de 20 milhões de visualizações, com picos entre 60 e 80 milhões nos anos seguintes, conforme gráfico abaixo da Figura 1.

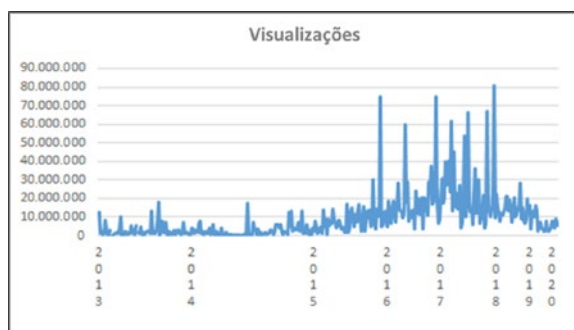


Figura 1. Volume de visualizações por ano. Fonte: Autor.

Em 2020, até o período estudado, apresentou um volume menor de visualizações, talvez por publicar menos vídeos e/ou fazê-lo mais espaçadamente. Cabe ressaltar que neste período também se iniciou a pandemia de Covid-19, o que pode ter influenciado sua produção.

Cerca de 25% dos vídeos analisados obtiveram um score menor de visualizações e apresentaram uma média de 2.260 comentários, 56% apresentaram um número de visualizações intermediário tiveram uma média de 16.000 comentários e os mais vistos (19%) cerca de 70.000 comentários.

Para estudar a produção videográfica do *youtuber* Whindersson Nunes, sua trajetória foi dividida em fases. Essas fases foram estabelecidas a partir do cruzamento da análise dos vídeos com sua cronologia, ou seja, com os acontecimentos da sua vida, com o intuito de entender seu momento pessoal e os reflexos em sua produção. Sua cronologia foi obtida através da análise de temas de sua vida tratados nos próprios vídeos estudados, de postagens feitas pelo *youtuber* em suas outras redes sociais (antigo Twitter, Instagram e Facebook), de entrevistas conce-

didadas por ele no período analisado e por meio de sua autobiografia lançada em 2021 (Nunes, 2021), a qual possibilitou a confirmação de dados levantados na pesquisa. Buscou-se também uma entrevista pessoal com o *youtuber*, mas não foi possível sua realização devido à indisponibilidade de horário em sua agenda.

Esse processo possibilitou distinguir 5 fases em sua carreira, nas quais foram estudados os seguintes aspectos: produção e audiência (buscou-se identificar impactos da atividade como *youtuber* em sua rotina e possíveis desdobramentos), percepções da fama (buscou-se identificar como vê a fama e seus efeitos sobre seu autoconceito e identidade), bem-estar psicológico (buscou-se detectar se apresenta algum sintoma de perda de bem-estar psicológico) e mudanças físicas (que podem indicar mudanças de identidade).

As fases identificadas foram:

1. Recomeçar (vídeos de 2013): trata do início de sua carreira como *youtuber*, quando após fazer sucesso, seu canal é deletado devido à ação de *haters*, fazendo com que Whindersson o reinicie.
2. Produção a todo vapor (vídeos de 2014): começa a atuar como comediante fora da internet. Na rede vive uma etapa de grande produção, alcançando 1 milhão de seguidores. Faz um treinamento físico para ficar mais musculoso e alisa o cabelo. Faz suas primeiras tatuagens.
3. Ascensão (vídeos de 2015 e 2016): Alcança 10 milhões de seguidores e ganha a Placa de Diamante do YouTube, além de vários prêmios. Passa a ser tratado como uma celebridade. Faz tratamento odontológico, aumenta seu peso e muda a cor dos cabelos. No entanto, o cansaço das gravações diárias, o distanciamento dos amigos e família, as críticas destrutivas e insultos que recebe dos *haters* o afetam e surgem as primeiras manifestações de sintomas de depressão, apesar de seu sucesso, fato corroborado em seu livro autobiográfico (Nunes, 2021, p. 141).
4. Auge e expansão internacional (vídeos de 2017 e 2018): Começa a fazer shows internacionais. Atinge 20 milhões de visualizações em seus vídeos, com picos de 45 a 80 milhões de visualizações. Whindersson se casa e sua vida privada também vira um espetáculo. Aumenta o número de tatuagens no corpo.

5. Depressão, recuperação e novos horizontes (vídeos de 2019 e 2020): lança um média-metragem, percorre Ásia, Europa, África, Estados Unidos, gerando 8 curtas-metragens produzidos pelo YouTube Originals cuja transmissão é exclusiva para a plataforma. Alguns acontecimentos como a morte de um amigo, presenciar uma zona devastada por um ciclone em Moçambique, durante sua turnê o sensibilizaram muito, deixando-o deprimido. Este fato está registrado também em seu livro autobiográfico (Nunes, 2021, pp. 78-80, 101). Em julho de 2019 declara em seu Twitter que sofre de depressão com grande repercussão nos meios de comunicação. Passa por tratamento médico e depois de ficar três meses afastado das redes sociais e shows, retorna e comemora a melhora de sua doença. Em abril de 2020, separa-se da esposa (na época, a cantora Luiza Sonza).

Para atualizar a continuidade de sua trajetória, foi acrescentada uma sexta fase que compreende o período de 2021 a 2023.

6. Novas experiências (2021 a 2023): Em meio à pandemia, no segundo semestre de 2020, produz apenas 4 vídeos, mas com alto índice de visualizações (média de 4,9 milhões).

Alguns meses depois de seu divórcio, inicia um relacionamento com a influenciadora Maria Lina. Em maio de 2021, nasce seu primeiro filho, fruto desta união, mas o bebê que nasceu prematuro morre um dia após seu nascimento. Em agosto de 2021, o casal se separa. Neste mesmo ano, ele escreve sua autobiografia relatando estes acontecimentos (Nunes, 2021, pp. 21-34). Tatua o rosto após a morte do seu filho.

Durante a pandemia, realiza várias ações de auxílio, destacando-se a compra de cilindros de oxigênio para socorrer a população do estado brasileiro do Amazonas (Nunes, 2021, pp.157-160).

Em 2021 sua produção audiovisual cresce e tem picos de 13 milhões de visualizações em seus vídeos. Realiza a segunda temporada da série Originals do YouTube com 8 vídeos em que mostra suas viagens em cidades pouco conhecidas de alguns estados brasileiros.

Em 2022 e 2023 diminui sua produção de vídeos para dedicar-se ao box. Seus vídeos são mais curtos e aqueles com temática de humor tem um volume maior de visualizações. Destaca-se o lançamento da média-metragem *Gota d'Água* que alcança 3,4 milhões de visualizações.

Em relação aos aspectos analisados citados anteriormente nota-se que houve uma linha evolutiva temporal que se desenvolveu de maneira heterogênea e complexa, mas que apontam indícios da mútua influência entre produção midiática na rede, relação com a audiência, formação identitária e aspectos psicológicos.

- a. *Produção e engajamento.* No decorrer das análises, foi possível perceber que inicialmente a produção dos vídeos é feita pelo próprio Whindersson. Posteriormente, com o crescimento do canal, constitui uma equipe de apoio que se encarrega da produção videográfica, sempre mantendo uma estética amadora, a improvisação e o humor como características principais e mote de engajamento de sua audiência.
- b. *Percepções de fama.* Observou-se que os fãs foram fundamentais para seu reinício depois que seu canal foi *hackeado*. Sua relação com eles sempre esteve muito presente e se intensificou ao longo de seu crescimento nas redes. Neste contexto, juntamente com os fãs, construiu a sua imagem virtual como comediante, e o reconhecimento público se tornou cada vez mais importante para a manter ou fortalecer (Belk, 2013). Talvez seja esse o motivo de sua grande preocupação em não decepcionar seus fãs em diversos momentos e principalmente quando fica deprimido, revelando a importância do olhar do outro para a validação dessa nova identidade (Duffy & Kang, 2019).
- c. *Bem-estar psicológico.* A resposta de seu público à sua produção mostrou um forte potencial para gerar ansiedade, pois é o termômetro de seu trabalho e, também, de sua validação social (Serrano-Puche, 2016, Malo-Cerrato *et al.*, 2018). Se, por um lado, Whindersson constrói sua identidade digital com a ajuda de seus fãs, por outro, o *feedback* que eles lhe dão (positivo e negativo) pode influenciar sua autoestima social, fortalecendo ou enfraquecendo seu bem-estar

psicológico. Neste cenário, há que se considerar ainda o impacto de ações massivas e violentas de *haters* na autopercepção e por consequência na formação identitária daquele que está exposto nas redes. No caso estudado Whindersson tem que lidar com diversos episódios com *haters* os quais, ao ocorrerem em momentos de maior fragilidade impactaram em seu bem-estar psicológico

- d. *Mudanças físicas.* Os efeitos do feedback em seus vídeos podem ser observados quando o *youtuber* adota um estilo sem camisa devido a comentários de seguidores ou em algumas mudanças visuais que ele fez, como alisar ou deixar o cabelo crescer, fazer tatuagens, ficar mais musculoso, entre outras, afastando-se da imagem de adolescente que inicialmente tinha e aproximando-se da imagem de jovem (e comediante) apreciada pelos fãs.

4. Discussão

Se pensarmos que aos 15 anos um jovem posta seu primeiro vídeo e aos 16 já tem *haters*, o que não é fácil numa fase de construção de identidade, então a relevância da competência emocional para lidar com o mundo mostra-se essencial para o fortalecimento do eu real do *youtuber*.

O *feedback* positivo estimula sua autoestima e aspectos da identidade que apresenta ao seu público (ou seu Eu digital). Por outro lado, os comentários negativos também podem impactá-los no sentido contrário, produzindo a necessidade de distanciamento da imagem construída e diminuição da autoestima, conforme indicam os estudos de Valkenburg, Koutamanis e Vossen (2017).

Por muito tempo, Whindersson recebeu críticas e insultos de *haters* por ser nordestino, pois há uma percepção distorcida por parte das pessoas que vivem nos grandes centros urbanos brasileiros, especialmente do sul e sudeste sobre os nordestinos, que são considerados como pouco inteligentes, pouco desenvolvidos, de cultura inferior. Como resposta à discriminação, o *youtuber* lança a música “Um milhão de bicho solto” que trata do preconceito contra o povo daquela região e exalta suas qualidades (Whinderssonnunes, 2018). Com isso, reforça sua identidade de nordestino e fortalece positivamente sua autoestima. Isso mostra que o *feedback* negativo

também pode gerar como resposta um esforço de resgate da autoestima e preservação da identidade.

Nota-se que um gatilho para o desenvolvimento da depressão pelo *youtuber* é o excesso de atividades que o desconecta de seu ambiente de apoio, como família e amigos. Entretanto, existem outros gatilhos derivados de sua atividade nas redes, por exemplo, a hiperconectividade, na qual o indivíduo precisa estar mais conectado para saber os assuntos mais comentados, conhecer os interesses e a opinião dos fãs, para poder criar seu conteúdo e fomentar o crescimento do canal, além de manter sua autorrepresentação (seu Eu digital) perante seu público e a expectativa de agradar esse público. Segundo García e Heredia (2017), a criação de conteúdo é uma atividade dinâmica que incorpora satisfação pessoal e aprovação social. Estes fatores combinados podem levar a uma dependência das redes sociais, que está associada à depressão ou a outros problemas que afetam a saúde mental e o bem-estar psicológico, como a ansiedade e a baixa autoestima, como revela o estudo de vários acadêmicos (Koblas *et al.*, 2018; Bérail *et al.*, 2020; Neira & Barber, 2014; Griffiths, 2013; Haand & Shugga, 2020; Seabrook *et al.*, 2016; Shensa *et al.*, 2018; Balakrishnan e Griffiths, 2017; Wang *et al.*, 2018).

O exemplo mais avassalador registrado no Brasil foi o de Paulo Cezar Goulart Siqueira, mais conhecido nas redes como PC Siqueira, que fez parte da primeira geração de influenciadores brasileiros do YouTube. Ele vivenciou algumas crises de identidade pessoal e profissional desenvolvendo depressão. Sua superexposição e constante ataques de *haters* com falsas acusações de pedofilia são considerados gatilhos importantes para a sua depressão ao lado do consumo de álcool e remédios. O processo depressivo teve idas e vindas, mas culminou com seu suicídio em dezembro de 2023 (Dias & Sanchez, 2023).

Outro exemplo é o da ex-apresentadora brasileira da MTV, Marimoon, que ficou famosa na Internet como *youtuber*. Ao longo dos anos, os comentários negativos e insultos recebidos a impactaram fortemente e desenvolveu um quadro depressivo (TV Folha, 2017).

A palavra “*hater*”, que em inglês significa alguém que odeia ou abomina, refere-se a um termo usado nas redes sociais para se referir a usuários que geralmente desprezam, difamam ou criticam destru-

tivamente uma pessoa, uma entidade, uma obra, um produto ou um determinado conceito (Arbiser, 2020). Na atualidade, estas ações podem ser empreendidas não apenas individualmente, como por grupos que atuam, geralmente, escondidos atrás de diferentes perfis falsos ou adulterados, utilizando-se de aplicativos que disparam mensagens massivas.

O principal objetivo dos *haters* é espalhar uma ideologia de ódio contra alguém ou grupos específicos. Mantêm um discurso violento, cuja agressividade cíclica acaba traumatizando o sujeito ou grupo lesado (Recuero, 2017; Silva *et al.*, 2019). O *hater* promove o discurso de ódio com intenção de desumanizar, insultar, intimidar e ofender outras comunidades e pessoas, perdendo o sentido entre o que é real e o virtual (Pace, Passanini & D’Urso, 2018; Blaya, 2018).

Neste contexto, a atuação dos *haters* pode ser um catalisador para perda do bem-estar psicológico através da diminuição da autoestima, ansiedade e favorecer o desenvolvimento de sintomas da depressão e outras doenças que afetam a saúde mental como *burnout*, síndrome do pânico, crises de ansiedade, etc.

Nossa sociedade hiperconectada tem produzido o surgimento de diversas doenças emergentes e comportamentos destrutivos, cujo ponto comum é ter a emoção como protagonista.

Uma das ferramentas para interagir com os meios de comunicação de forma livre, autônoma e crítica, é a literacia midiática, que é sem dúvida um importante caminho para a proteção pessoal nas redes, como defendem Ferrés (2003) e Aguaded *et al.* (2019) entre outros. Seu efeito é amplificado ao agregar a gestão das emoções às suas estratégias, proporcionando o desenvolvimento de competências para lidar de forma saudável com o ambiente midiático e manter o seu bem-estar psicológico. No entanto, consideramos importante destacar que, apesar de sua importância e alcance, a literacia é o primeiro passo para maior conscientização ao lidar com o meio midiático, porém não impede por si só o desenvolvimento de enfermidades emocionais, cujas raízes estão no mundo interno de cada um.

Apesar de o Brasil ser o terceiro maior mercado mundial e o quarto em uso de Internet, como referido no início deste estudo, a literacia midiática ainda está em um estágio inicial. Há vários grupos de pesquisa que se empenham desde a década de 1980 para a sua implementação e criação de boas práticas nessa área,

porém apenas recentemente a literacia midiática começou a figurar nas políticas educacionais como área de interesse. Isso é um grande desafio para um país que ainda enfrenta problemas na oferta pública e gratuita de ensino de qualidade devido a dificuldades que vão desde a infraestrutura à formação e valorização do trabalho do professor.

Uma vez que a experiência midiática permeia cada vez mais o modo de vida atual (Borges & Silva, 2019), é preciso entender qual é o papel da mídia na sociedade e na nossa vida e como, a partir disso, se interage com ela. Neste ponto se mostra a relevância da literacia midiática para lidar com esse mundo virtual, a qual ajudará não só o *youtuber*, mas também os fãs que o apoiam.

Como consequência será possível alcançar maior consciência e visão crítica dos meios de comunicação, de como eles movimentam nossas emoções e dos impactos das ações individuais no coletivo, sendo possível promover o espírito de comunidade e de responsabilidade social na formação da cidadania (Ferrés, 2003; Aguaded *et al.*, 2019).

Esta participação pública responsável pode ajudar a criar leis para reduzir o cyberbullying e os *haters*, bem como outros comportamentos virtuais destrutivos. Além disso, a experiência e o conhecimento adquiridos podem ser convertidos em projetos para a sociedade, resultando numa prática cívica onde sejam consideradas as necessidades individuais e coletivas propiciando uma sociedade mais harmoniosa.

Nesse sentido, a literacia midiática preconiza o desenvolvimento de competências midiáticas, emocionais e para a cidadania que se interpenetram e estão permeadas por três aspectos importantes: o conhecimento, o autoconhecimento e as práticas sociais.

O conhecimento das formas de produção, circulação e interação com os meios bem como o domínio da técnica e da linguagem são competências midiáticas que podem auxiliar nos processos de conscientização a respeito “do que circula, como circula em favor de quem e contra quem” (Freire, 1994), identificando as intencionalidades e sendo capaz de acessar ou criar modos de proteção contra-ataques potenciais.

A competência emocional pode favorecer o autoconhecimento, no sentido de auxiliar a identificação de elementos constitutivos do próprio modo de ser e de agir influenciados pela mídia. Dessa forma contribui

para identificar as próprias emoções, potencialidades e os pontos a desenvolver para que a experiência midiática seja consciente e responsável.

Por fim, o conhecimento e o autoconhecimento favorecem uma ação produtiva nas redes e fora delas no sentido de contribuir para a propagação de uma transformação social na direção da ética, do respeito, da cidadania e da democracia,

Esse processo pode ser visualizado da seguinte forma:



Figura 2. Inter-relação de competências. Fonte: Autor

Para os *youtubers* que se aventuram no mundo virtual, a literacia midiática é uma bússola que pode ajudá-los a navegar com segurança por estas águas e continuar sem medo agora que sabem o que está por trás dos *likes*.

5. Conclusões

Após a análise de conteúdo dos vídeos de Whindersson Nunes, passamos a responder às hipóteses lançadas no início desta investigação.

1. H1: O *YouTube* como rede social incentiva a criação de um Eu digital com que o *youtuber* se apresenta, o qual sofre influência do tipo de interação que a plataforma oferece, repercutindo na formação de sua identidade. O presente estudo mostra que, desde seus primeiros vídeos, Whindersson adotou as práticas ensinadas pela *YouTube Creator Academy* (YouTube Creators, 2020), que o ajudaram a moldar uma forma de autorrepresentação de seu Eu, a qual foi lentamente incorporada quando estimulado positivamente pela maior receptividade ou adesão dos seguidores ao seu canal, reforçando seu comportamento e identidade virtual (Goffman,

1959; Chen, 2014; Smith, 2017), mostrando que a prática como *youtuber* pode influenciar na formação da identidade virtual e também na identidade do mundo real (Szwako, 2006; Atici & Bati, 2013; Patterson, 2017).

2. H2: A opinião do público influencia a auto-percepção do *youtuber* por meio do número de visualizações e *likes*, com reflexos em sua autoestima, identidade e produção de conteúdo. Analisando a produção visual de Whindersson Nunes, verifica-se que o conteúdo é apreciado por seus seguidores ou por aqueles que manifestam sua opinião, devido ao grande número de visualizações e volume de curtidas que é muito maior do que os *dislikes*.

A resposta do seu público à sua produção é o termômetro do seu trabalho e também de sua validação social (Serrano-Puche, 2016, Malo-Cerrato *et al.*, 2018) e, portanto, tem um forte potencial para gerar ansiedade. Se, por um lado, ele constrói sua identidade com a ajuda de seus fãs, por outro, o *feedback* (positivo e negativo) que recebe deles pode influenciar sua autoestima social, fortalecendo ou enfraquecendo seu bem-estar psicológico, conforme indicado nos estudos de Valkenburg *et al.*, (2017).

3. H3: A narrativa do *youtuber* revela indícios de perda do bem-estar psicológico (baixa autoestima, depressão, ansiedade, etc.) devido à fama e/ou profissionalismo.

Em vários momentos, sinais de perda do bem-estar psicológico podem ser identificados em sua narrativa. Em 2015, quando começou como *youtuber*, percebeu os efeitos da fama e sofreu um conflito identitário frente à imagem idealizada pelos fãs. Inclusive, comentou que queria fugir da Internet e se sentia deprimido. Em 2018, comenta em seus vídeos que não suporta ficar desconectado, ficando ansioso quando isso acontece. Revela que tem problemas para dormir e, às vezes, insônia. Além disso, comenta que o processo de se tornar adulto lhe causa estresse. Em 2019, comenta que estava trabalhando demais por ter muitas metas, ficando sobrecarregado e sentia que não tinha mais tempo para viver. Vem a público comentar que estava com depressão para incentivar seus fãs e outras pessoas que têm a doença a procurar ajuda. Esses fatos são

descritos também em sua autobiografia (Nunes, 2021).

Verificou-se, portanto, no caso analisado que a relação com seguidores, o impacto da atuação de *haters* e as práticas como *youtuber* possibilitou a produção de efeitos negativos sobre sua identidade. A hiperconectividade requerida para a produção de conteúdo, a manutenção de sua autorrepresentação perante seu público e a expectativa de agradar esse mesmo público terminaram por influenciar sua autoestima social, algumas vezes fortalecendo e em outras enfraquecendo seu bem-estar psicológico.

Como forma de superação, o *youtuber* estudado procurou conhecer um pouco mais sobre seu estado emocional, buscando ajuda psicológica e psiquiátrica. Tanto que, ao final do período analisado, anuncia estar com depressão. O processo de conhecimento emocional implicou também num processo de autoconhecimento, de resgate de valores pessoais e de reencontro com seu eu verdadeiro, facultando a diferenciação entre o Eu digital e o Eu real nas interações com o ambiente online. Em seus vídeos posteriores ao anúncio da depressão, ainda mantém a estética amadora, a improvisação, o que reforça o sentimento de espontaneidade, gera empatia e a identificação dos seus fãs para com ele (Abidin, 2017; 2019; Illera e Benito, 2018). Entretanto, apesar de narrar em seus vídeos fatos pessoais marcantes, como a perda do filho, protege detalhes mais delicados de sua intimidade, mostrando maior amadurecimento e diferenciação entre o Eu digital e o Eu real, preservando-se.

Outro aspecto importante para seu bem-estar psicológico foi a retomada de suas raízes, sua base identitária, através de práticas sociais afirmativas para fortalecimento e retroalimentação de seus valores, propiciando um ambiente menos favorável à depressão.

Neste cenário, aponta-se como forma de superação a tríade: conhecimento, autoconhecimento e práticas sociais. No âmbito da literacia midiática é possível divisar também a contribuição dessa tríade, superando a visão instrumental com que geralmente é encarada. É preciso compreender os meios como produtores de narrativas sociais que orientam a percepção de nosso entorno, as nossas decisões, o nosso modo de ser e estar no mundo. Daí a importância de

se questionar sobre quais são os atores sociais que controlam este processo.

O *youtuber* é um produtor de conteúdo midiático, mas ao mesmo tempo é produzido a partir da sua atuação neste meio, uma vez que, quem controla os algoritmos também influencia e direciona as percepções da audiência e do próprio *youtuber*.

Assim, a aquisição de conhecimento é fundamental para entender as regras do jogo que estão por trás dos *likes*. Neste contexto, entre as competências midiáticas, destacam-se a de ideologia e valores (Ferrés & Piscitelli, 2012), as quais identificam os valores envolvidos nos meios de produção midiática expressos desde a concepção estética até aos modos de circulação.

Conhecer estas questões num processo positivo de literacia pode auxiliar o usuário a distinguir qual é a sua narrativa pessoal, em que medida ela tem vez e voz e como utiliza o meio para fortalecer essa identidade e não se perder, favorecendo a diferenciação entre o Eu digital e o Eu real nas interações com o ambiente *online*.

Esse processo não é linear, se desenvolve como diria Silva (2011), em um *como* e *quando* que se interpenetram, referindo-se ao processo de conscientização que tem idas e vindas e complexos pontos de conexão que ora fortalecem, ora fragilizam os valores e os processos identitários. A ampliação do conhecimento sobre os meios, bem como do autoconhecimento, tem a ver com os processos internos de interação emocional com as narrativas midiáticas e como se situar dentro delas, reconhecendo os mecanismos de controle.

A maior conscientização e visão crítica sobre os meios de comunicação, como eles mexem com nossas emoções e os impactos das ações individuais no coletivo, possibilitam promover o espírito de comunidade e a responsabilidade social na formação da cidadania (Ferrés, 2003; Aguaded *et al.*, 2019).

O conhecimento e experiência adquiridos podem gerar novos projetos individuais e coletivos que subvertam narrativas destrutivas e perniciosas e fortaleçam narrativas mais humanas, resultando em uma prática cidadã, na qual são consideradas as necessidades individuais e coletivas, para que tenhamos uma sociedade mais justa e menos desigual.

O estudo não permite uma generalização das conclusões obtidas, mas os dados apontam para conclusões importantes, tanto que as hipóteses foram

confirmadas e os resultados coincidem com estudos da bibliografia consultada.

Seria importante e desejável a realização de mais estudos sobre essa temática, principalmente no pós-pandemia, para ampliação das reflexões apresentadas acerca dos resultados encontrados.

Para pesquisas futuras, outras variáveis como gênero, nacionalidade, faixas etárias diferenciadas podem ser consideradas, assim como o aprofundamento do entendimento sobre o conteúdo e a influência dos comentários dos fãs, que geralmente são numerosos, pois poderiam lançar luz sobre novas questões. Também poderiam ser estudadas as diferenças no bem-estar psicológico em *youtubers* com e sem educação para os meios, que serviriam de guia para as ações e estratégias utilizadas nesse campo do conhecimento.

Referências

- [1] Abidin, C. (2017). #familygoals: Family Influencers, Calibrated Amateurism, and Justifying Young Digital Labor. *Social Media + Society*, 3(2). <https://doi.org/10.1177/2056305117707191>
- [2] Abidin, C. (2019). Minahs and minority celebrity: parody YouTube influencers and minority politics in Singapore. *Celebrity Studies*, 12(4), 598-617. <https://doi.org/10.1080/19392397.2019.1698816>
- [3] Aguaded, I. (2019). Prólogo: La educomunicación como proyecto social en el mundo de las pantallas. In I. Aguaded, Z. Cuello, J.L. Valeirón, (Eds.), *Competência mediática y digital: Del acceso al empoderamiento* (pp. 11-16). Grupo Comunicar Ediciones. <http://tinyurl.com/47hc9xty>
- [4] Aguaded, I, Cuello, Z., Valeirón, J.L. (2019). *Competência mediática y digital: Del acceso al empoderamiento*. Grupo Comunicar Ediciones. <http://tinyurl.com/47hc9xty>
- [5] Arbiser, S.Z.(2019, Febrero 20). Haters: cómo es su comportamiento en las redes. *Ámbito*. <https://bit.ly/30LkQcR>
- [6] Atici, B., & Bati, U. (2013). Identity of Virtual Supporters: Constructing Identity of Turkish Football Fans on Digital Media. In S. Warburton & S. Hatzipanagos (Eds.), *Digital Identity and Social Media* (pp. 256-274). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-1915-9.ch018>
- [7] Ayerbe, N., & Cuenca, J. (2019). El Selfie como Performance de la Identidad. Explorando la performatividad de la auto-imagen desde el arte de acción. *Papeles del CEIC*, 2. <https://doi.org/10.1387/peic.20260>
- [8] Baldallo-González, C., Jaramillo-Dent, D., & Pérez-Rodríguez, M.A. (2019). Youtubers infantiles, competencia mediática y contenido publicitario: Diseño y validación de un instrumento de análisis. In I. Aguaded, Z. Cuello, J.L. Valeirón, (Eds.), *Competência mediática y digital: Del acceso al empoderamiento* (pp. 221-230). Grupo Comunicar Ediciones. https://bb4dba4f-ce78-42ca-a171-3fe700002d69.filesusr.com/ugd/438ae9_dd2298820a3043bb978e902da5ca0479.pdf
- [9] Balakrishnan, J., & Griffiths, M. D. (2017). Social media addiction: What is the role of content in YouTube? *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 364-377. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.058>
- [10] Balakrishnan, V., Khan, S., Fernández, T., & Arabnia, H.R. (2019). Cyberbullying detection on Twitter using Big Five and Dark Triad features. *Personality and Individual Differences*, 141, 252-257. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.01.024>
- [11] Blaya, C. (2018). Cyberbullying among university students in France: Prevalence, consequences, coping, and intervention strategies. In W. Cassidy, C. Faucher, M. Jackson (Eds.), *Cyberbullying at university in international contexts* (pp. 9-22). Routledge.
- [12] Belk, R. W. (2013). Extended self in a digital world. *Journal of Consumer Research*, 40(3), 477-500. <https://doi.org/10.1086/671052>
- [13] Bérail, P., Guillon, M., & Bungener, C. (2019). The relations between YouTube addiction, social anxiety and parasocial relationships with Youtubers: A moderated-mediation model based on a cognitive-behavioral framework. *Computers in Human Behavior*, 99, 190-204. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.007>
- [14] Bonaga, C. & Turiel, H. (2016). *Mamá, ¡quiero ser youtuber!* Editorial Planeta. <https://bit.ly/361tNXZ>
- [15] Borges, G., & Silva, M. B. (Org.). (2019). *Competências midiáticas em cenários brasileiros: Interfaces entre comunicação, educação e artes*. Editora da UFJF. <https://bit.ly/3DJikXZ>
- [16] Chen, C. (2014). Forming digital self and parasocial relationships on YouTube. *Journal of Consumer Culture*, 16(1), 232-254. <https://doi.org/10.1177/1469540514521081>
- [17] Dias, E. & Sanchez, L. (2023, dezembro 23). Morre PC Siqueira que fez sucesso no Youtube e foi apresentador da MTV aos 37. Folha de São Paulo. <http://tinyurl.com/56ys4e5s>
- [18] Duffy, A., & Kang, H. Y. P. (2019). Follow me, I'm famous: travel bloggers' self-mediated performances of everyday exoticism. *Media, Culture & Society*, 42(2), 172-190. <https://doi.org/10.1177/0163443719853503>
- [19] Ferrés, J. (2003). Educación en medios y competencia emocional. *Revista iberoamericana de educación*, (32), 49-69. <https://bit.ly/2Sy2sQO>
- [20] Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: Propuesta articulada de dimensiones e indicadores. [Media Competence. Articulated proposal of dimensions and indicators] *Comunicar*, (38), 75-82. <https://doi.org/10.3916/C38-2011-02-08>
- [21] Ferrés, J. (2013). La competencia mediática y emocional de los jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, (101), 89-101. <https://bit.ly/37d9sZH>
- [22] Freire, P. (1994). *Cartas a Cristina*. Paz e Terra
- [23] García, E. G., & Heredia, N. M. (2017). Emociones y redes sociales en adolescentes. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, (13), 11-15. <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.0.13.2131>
- [24] Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. University of Edinburgh Social Sciences Research Centre.
- [25] Griffiths, M. D. (2013). Social networking addiction: Emerging themes and issues. *Journal of Addiction Research & Therapy*, 4(5). <https://doi.org/10.4172/2155-6105.1000e118>

- [26] Haand, R. & Shuwang, Z. (2020) The relationship between social media addiction and depression: a quantitative study among university students in Khost, Afghanistan, *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 780-786, <https://doi.org/10.1080/02673843.2020.1741407>
- [27] Hidalgo-Mari, T., & Segarra-Saavedra, J. (2017). El fenómeno youtuber y su expansión transmedia. Análisis del empoderamiento juvenil en redes sociales. *Fonseca, Journal of Communication*, 15(15), 43–56. <https://doi.org/10.14201/fjc2017154356>
- [28] Horton, D. & Wohl, R.R. (1956). Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance. *Psychiatry*, 19(3), 215-229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>
- [29] Illera, A.E., & Benito, S.M. (2018). La Profesionalización de los Youtubers: el Caso de Verdeliss y las marcas. *Revista Latina de Comunicación Social*, (73), 37-54. <https://bit.ly/33wltbO>
- [30] Jerslev, A. (2016). In the time of the microcelebrity: Celebration and the youtuber Zoella. *International Journal of Communication*, 10, 5233-5251. <https://bit.ly/2shZq4T>
- [31] Kemp, S.a (2020, julho 23). Digital 2023: Global Overview Report. *Datareportal*. <http://tinyurl.com/2jx8xy8d>
- [32] Kemp, S.b (2020, julho 23). Digital 2023: Brazil. *Datareportal*. <http://tinyurl.com/mpph3ey2>
- [33] Khan, M. L. (2017). Social media engagement: What motivates user participation and consumption on YouTube?. *Computers in human behavior*, 66, 236-247. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.024>
- [34] Klobas, J. E., McGill, T. J., Moghavvemi, S., & Paramathan, T. (2018). Compulsive YouTube usage: A comparison of use motivation and personality effects. *Computers in Human Behavior*, 87, 129-139. <https://bit.ly/2SuU5oi>
- [35] Maheshwari, S. (2019). Identity and self as reflected in fame and its processes. *Psychological Studies*, 64(3), 306-315. <https://doi.org/10.1007/s12646-019-00522-1>
- [36] Malo-Cerrato, S., Martín Perpiñá, M., & Viñas i Poch, F. (2018). Uso excesivo de redes sociales: perfil psicosocial de adolescentes españoles - Excessive use of social networks: psychosocial profile of Spanish adolescents. *Comunicar*, 2018, 26 (56), 101-110. <https://doi.org/10.3916/C56-2018-10>
- [37] Marwick, A., & Boyd, D. (2011). To see and be seen: Celebrity practice on Twitter. *Convergence*, 17(2), 139-158. <https://doi.org/10.1177/1354856510394539>
- [38] Martínez Carazo, P. C. (2006). El método de estudio de caso: Estrategia metodológica de la investigación científica. *Revista científica Pensamiento y Gestión*, (20). <https://bit.ly/34AMnPf>
- [39] Mota, H. (2019, setembro 19). Consumo de vídeos online já é maior do que o da televisão, diz pesquisa do YouTube. *Hermano Mota: Marketing e Consumo* <http://tinyurl.com/msh2naf7>
- [40] Munnukka, J., Maity, D., Reinikainen, H., & Luoma-aho, V. (2019). "Thanks for watching". The effectiveness of YouTube vlogendorsements. *Computers in Human Behavior*, 93, 226-234. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.014>
- [41] Neira, C.J.B., Barber, B.L. (2014) Social networking site use: Linked to adolescents' social self-concept, self-esteem, and depressed mood. *Australian Journal of Psychology*, 66:1, 56-64. <https://doi.org/10.1111/ajpy.12034>
- [42] Nunes, W. (2021). *Vivendo como um guerreiro*. Editora Serena.
- [43] Pace, U., Passanisi, A., & D' Urso, G. (2018). Emotional and cognitive correlates of hating among adolescents: An exploratory study. *Journal of Adolescence*, 68, 159-164. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.08.002>
- [44] Patterson, A. (2017). 'I need somebody to hear me': YouTube and identity expression of biracial individuals. *Multicultural Education Review*, 9(2), 105-116. <https://doi.org/10.1080/2005615X.2017.1313020>
- [45] Pérez-Torres, V., Pastor-Ruiz, Y., & Abarrou-Ben-Boubaker, S. (2018). Los youtubers y la construcción de la identidad adolescente.[The youtubers and the construction of adolescent identity]. *Comunicar*, 26(55), 61-70. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-06>
- [46] Raun, T. (2018). Capitalizing intimacy. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 24(1), 99-113. <https://doi.org/10.1177/1354856517736983>
- [47] Recuero, R. (2017). O excesso no discurso de ódio dos haters. *Fórum linguístico*, 14, 2512-2523. <https://doi.org/10.5007/1984-8412.2017v14nespp2512>
- [48] Sampieri, R., Collado, C., & Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- [49] Seabrook, E. M., Kern, M. L., & Rickard, N. S. (2016). Social networking sites, depression, and anxiety: a systematic review. *JMIR mental health*, 3(4), e5842.
- [50] Serrano-Puche, J. (2012). La presentación de la persona en las redes sociales: una aproximación desde la obra de Erving Goffman. *e-Journal of New Media* 5(1), 49-59. <https://doi.org/10.7238/a.v0i46.1673>
- [51] Serrano-Puche, J. (2016). Internet and Emotions: New Trends in an Emerging Field of Research. [Internet y emociones: nuevas tendencias en un campo de investigación emergente]. *Comunicar*, 46, 19-26. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-02>

- [52] Shensa, A., Sidani, J. E., Dew, M. A., Escobar-Viera, C. G., & Primack, B. A. (2018). Social media use and depression and anxiety symptoms: A cluster analysis. *American Journal of Health Behavior*, 42(2), 116-128. <https://doi.org/10.5993/ajhb.42.2.11>
- [53] Silva, J. S., & Silva, L. A. A. S. G. (2019). O paradoxo do camaleão: Identidade e modernidade líquida segundo a análise de Zygmunt Bauman. *Sociologias Plurais*, 5(1), 451-468. <https://doi.org/10.5380/sclplr.v5i1.68207>
- [54] Silva, L. R. L., Botelho-Francisco, R. E., Alisson Augusto Oliveira, A. A. de, & Pontes, V. R. (2019). A gestão do discurso de ódio nas plataformas de redes sociais digitais: Um comparativo entre Facebook, Twitter e Youtube. *Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação*, 12(2), 470-492. <https://doi.org/10.26512/rici.v12.n2.2019.22025>
- [55] Silva, M. B. (2011). O lugar do estudo das mídias na formação de professores numa perspectiva emancipatória. 2011. 235 f. [Tese Doutorado em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte] <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/18317>
- [56] Silva, M. B., Borges, G., & Paula, L. C. (2020). Notas pedagógicas: la contribución de Mariazinha Fusari para la formación de profesores en alfabetismo mediático. *Hachetetepe. Revista científica de Educación y Comunicación*, (20), 55-66. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2020.v1.i20.7>
- [57] Smith, D. R. (2017). The tragedy of self in digitised popular culture: The existential consequences of digital fame on YouTube. *Qualitative Research: QR*, 17(6), 699-714. <https://doi.org/10.1177/1468794117700709>
- [58] Socialblade. (n. d.). *Whindersson Nunes*. Recuperado em 18 junho de 2023 de <https://bit.ly/2GLSbgh>
- [59] Sousa, I. (2020, julho 23). Maiores canais do YouTube no Brasil e no mundo. *Rockcontent*. <https://bit.ly/2GJau65>
- [60] Strauss, A., & Corbin, J. (2016). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.
- [61] Szwako, J. (2006). Identidades liquidadas. *Revista de Sociologia e Política*, (27), 215-218. <https://doi.org/10.1590/S0104-44782006000200017>
- [62] TV Folha (2017, abril 25). PC Siqueira: “Estou num limbo, nem de youtuber quero ser chamado” PENSANDO ALTO #16. [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=LUbivLgVbk&t=4s>
- [63] TV Folha (2016, novembro 25). Marimoon: “Quando eu me dei conta, já estava com depressão” PENSANDO ALTO #11. [vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ri15xcNNC74>
- [64] Valkenburg, P. M., Koutamanis, M., & Vossen, H. G. M. (2017). The concurrent and longitudinal relationships between adolescents’ use of social network sites and their social self-esteem. *Computers in Human Behavior*, 76, 35-41. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.07.008>
- [65] Wang, W. *et al.* (2018). Parent-adolescent relationship and adolescent internet addiction: A moderated mediation model. *Addictive behaviors*, 84, 171-177. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2018.04.015>
- [66] Whinderssonnunes (2018, dezembro 7). *Um milhão de bixo solto*. [vídeo]. YouTube.
- [67] <https://www.youtube.com/watch?v=PrHMX5c39qM>
- [68] Yin, R. K. (2015). *Estudo de Caso-: Planejamento e métodos*. Bookman editora.
- [69] YouTube Creators (2020). *10 conceitos básicos para uma estratégia criativa*. [vídeo]. YouTube. <https://bit.ly/36LP96S>

Bio

Ana Helena Barbosa da Silva é Mestre em Educação e Comunicação Audiovisual (Universidade Internacional da Andaluzia, Espanha; Especialista em Desenvolvimento Humano pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (Brasil); Bacharel em Psicologia e Psicóloga pela Universidade São Marcos (Brasil).

Ángel Hernando Gómez é Doutor em Psicologia pela Universidade de Huelva e professor do Departamento de Psicologia Social, Evolutiva e Educacional dessa universidade. Editor Associado da revista *Comunicar* (Secção de Psicologia). Membro do Grupo de Investigação “AGORA, Grupo de estudos educativos e de investigação em tecnologias de comunicação, Orientação” no âmbito do Plano de Investigação Andaluz (HUM-648). Os seus interesses como investigador centram-se na prevenção da violência nas relações entre adolescentes e jovens, na intervenção em comportamentos de risco, na promoção do desenvolvimento positivo dos adolescentes e na educação. Neste sentido, tem orientado diversos projetos de investigação, teses de doutoramento e programas de intervenção.

Content Creators and The Rise of Hate Speech between Brazilians and Portuguese on Digital Platforms: Analysis of an Experiment on a Social Network

Criadores de Conteúdo e a Ascensão dos Discursos de Ódio entre Brasileiros e Portugueses em Plataformas Digitais: Análise de um Experimento em Rede Social

Valdemir Soares dos Santos Neto
valdemirnetto@gmail.com
Universidade do Sul de Santa Catarina
Tubarão, Brasil
ORCID iD [0000-0003-2512-1100](https://orcid.org/0000-0003-2512-1100)

DOI [10.34623/z2g4-rj46](https://doi.org/10.34623/z2g4-rj46)

Received 2024-01-02
Accepted 2024-01-23
Published 2024-02-29

How to cite and license

Soares dos Santos Neto, V. (2024). Content Creators and The Rise of Hate Speech between Brazilians and Portuguese on Digital Platforms: Analysis of an Experiment on a Social Network. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Retrieved from <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/228>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Abstract

In recent years, a notable escalation of hate discourse has emerged between Brazilians and Portuguese on various digital platforms, casting content creators as pivotal actors in this contentious phenomenon. This article purposes to explore the connection between content production on digital platforms regarding the immigration of Brazilians to Portugal and the emergence of hate speech. Employing the Case Study methodology (Yin, 2017) with a qualitative approach, the research entailed a practical experiment involving the establishment of an Instagram profile dedicated to publish content regarding immigration in Portugal. Data collected over a six-month period underwent scrutiny via Content Analysis (Bardin, 2011). The study infers that, despite the initial intent to inform and publicize content suitable to immigration and life in Portugal, hate discourses flourish organically among users, underscoring the imperative for an ethically informed editorial approach. The endorsement of educational initiatives and tools is advocated to empower both content creators and consumers in facing hate speech on digital platforms. This may encompass the establishment of digital monitoring observatories, the provision of targeted training for content creators and the creation of audiovisual awareness materials for the audiences.

Keywords

Case Study · Content Creators · Hate Speech · Immigration

Resumo

Nos últimos anos, temos observado um aumento significativo nos discursos de ódio entre brasileiros e portugueses em plataformas digitais, sendo os produtores de conteúdo frequentemente apontados como figuras centrais nesse fenômeno. Este artigo se propõe a examinar a interação entre a criação de conteúdo em plataformas digitais sobre a imigração de brasileiros para Portugal e a proliferação de discursos de ódio. Utilizando a metodologia de Estudo de Caso (Yin, 2017) com uma abordagem qualitativa, a pesquisa envolveu um experimento prático que consistiu na criação de um perfil no Instagram dedicado à publicação de conteúdo sobre imigração em Portugal. Os dados coletados ao longo de seis meses foram analisados por meio da Análise de Conteúdo (Bardin, 2011). O estudo sugere que, apesar da intenção inicial de informar e divulgar conteúdos relacionados à imigração e à vida em Portugal, os discursos de ódio surgem organicamente entre os usuários, destacando a necessidade de uma abordagem editorial eticamente informada. A promoção de iniciativas educacionais e ferramentas é defendida para capacitar tanto os produtores de conteúdo quanto os consumidores no enfrentamento dos discursos de ódio em plataformas digitais, incluindo o estabelecimento de observatórios de monitoramento digital, fornecimento de treinamento direcionado para influenciadores e criação de materiais audiovisuais de conscientização para o público.

Palavras-chave

Estudo de caso · Produtores de conteúdo · Discurso de ódio · Imigração

1. Initial notes

In recent years, there has been a conspicuous escalation of hate discourse between Brazilians and Portuguese across various digital platforms (Maurício, 2023). Beyond the intricate interplay of cultural, historical and social factors contributing to heightened tensions between these two communities, content creators¹ have been prominently cast as pivotal actors in the upscaling of this contentious phenomenon.

¹ In this study, we will adopt the term “Content Creators” to refer to profiles dedicated to producing content on social media platforms, so as not to limit the scope

Utilising platforms such as Instagram, TikTok, and Facebook, content creators propagate a direct and personalised perspective of life living abroad, facilitating the sharing of experiences, challenges, and successes. Furthermore, a surge is noted in the emergence of “faceless profiles” dedicated to content production and the appropriation of pre-existing content available on the internet, with the objective of engaging their audience (Rice, 2022). This diverse landscape of content creation and dissemination significantly contributes to the nuanced nature of the ongoing discourse, thereby warranting a comprehensive analysis of the roles undertaken by various content creators in shaping perceptions and interactions within these digital spaces.

In recent times, big techs such as Meta and TikTok have started incorporating methods within their operations to encourage user-generated content on their platforms, including the option for video monetisation (Kopf, 2020). Given the potential for content monetisation, concerns have heightened regarding the lack of depth or fact-checking in content, as well as biased content that could act as vectors for the dissemination or incitement of hate speech (Muñoz, 2023). In this context, the adoption of such practices raises questions concerning the quality and authenticity of the generated content. Some users may prioritize controversial or polarising topics in their pursuit of increased views and engagement.

According to a study conducted by Capozano and Barros (2021, p. 253), often, “the quantitative logic of clickbait and content consumption time generates narratives that align more with the market-driven criteria for monetising YouTube and Facebook channels than a clear sense of the communicated message.”

Due to these new forms of sociability enabled by digital platforms, and especially with the consolidation of algorithmic logics, it becomes increasingly complex to understand how the communicative practices adopted by these content creators will reverberate on social platforms.

This case study², guided by the qualitative methodology and grounded in the theoretical framework

to “influencers”. We acknowledge the complexity of new profiles with specific definitions that deserve to be addressed in future research.

² The ongoing research provides a preliminary glimpse into the outcomes of the conducted experiment, provid-

proposed by Yin (2017), purposes to explore the connection between content production on digital platforms regarding the immigration of Brazilians to Portugal and the emergence of hate speech. Our premise entails the commencement of an inquiry into the critical role of promoting media literacy among content creators and consumers. This exploration underscores the significance of considering this content as a potential catalyst for the stimulation of hate speech.

In the progression of this research, we amalgamated theoretical findings with empirical data, aiming to thoroughly scrutinize the emergence and intensification of hate speech on social platforms, particularly its potential in polarising relations between Brazilians and Portuguese. To conduct this investigation, we selected an experimental design to evaluate both the thematic content and user responses associated with the disseminated materials. To achieve this objective, we created a dedicated Instagram profile focused on the theme of immigration in Portugal, seeking to acquire more accurate insights. Utilising Content Analysis (Bardin, 2011), we categorised the contents mobilised on Instagram and the main findings related to the engagement around such contents.

The undertaken methodological approach has afforded the unravelling of intricate dynamics inherent in the propagation of hate speech, exerting influence over the perceptions and interactions within the targeted communities. The theoretical analysis has laid the groundwork for a comprehensive conceptual understanding of the underlying dynamics of harmful discourses. Concurrently, the practical data has furnished tangible perceptions into the specific situation under examination.

The study accomplishes that, despite the non-intentional purpose behind the videos to promote hate, discussions organically emerge among users, which emphasises the necessity for a critical approach in editorial content choices. Therefore, a lack of understanding regarding the impact and responsibility of content creators in disseminating online information may result in inappropriate practices, including

ing a limited overview of the primary findings derived from the experiment. This exploration sets the stage for future research, where a more in-depth analysis will be undertaken to unravel the intricacies hinted at by the initial findings.

the propagation of stereotypes, misinformation or inadvertent encouragement of harmful behaviours. In response to these findings, the study notes that implementation of educational programs and tools stands recommended to empower both content creators and consumers in addressing hate speech on digital platforms.

2. Content creators and Immigration

For years, the media has exerted a direct influence on how citizens construct imaginaries and develop perceptions about life in a foreign country. Media narratives possess the capacity to shape individuals' perspectives on different nations, encompassing their traditions, lifestyles, and challenges. The portrayal of positive or negative representations, cultural stereotypes and, mainly, editorial choices holds the potential to significantly shape viewers' perceptions of the world beyond their national borders (Dekker & Engbersen, 2014).

Numerous studies scrutinize the significance of digital content creators in the platform era (Van Driel & Dumitrica, 2021; Marôpo *et al.*, 2022). On social media, rapidly ordinary individuals ascend to the status of influencers, serving as authorities for thousands of people across a diverse array of topics (Backaler, 2018).

In this context, with the ascent of digital platforms such as Instagram and Tik Tok, it has become paramount for immigrants, as these networks represent immensely significant communication tools for the promotion of new cultures and life worldwide. Through these platforms, users have the opportunity to share their experiences, success stories, overcome challenges and provide an authentic perspective on their lives in the new country (Jaramillo-Dent *et al.*, 2022).

However, unconsciously (or not), a significant portion of these users mobilise their skills on the platforms to encourage illegal practices that jeopardise the safety and rights of immigrants, who may face exploitation and precarious living and working conditions. The absence of responsibility or imprecision of facts in content production, promoting the dissemination of misinformation or insufficiently substantiated information, has emerged as a global issue (Koltay, 2011; Backaler, 2018).

For instance, beyond the cultural context and integration, these platforms have also evolved into a lucrative business. Content related to life abroad mobilizes and elicits comments, facilitating interaction with other users aspiring to immigrate to Portuguese lands (Nunes & Rothenburg, 2023). In this scenario, content creators utilise a large number of tools to promote workshops, mentorships, courses and other services that align with the expectations of those contemplating their journey abroad.

According to the Brazilian ambassador to Portugal, Raimundo Carreiro, “in Portugal, what we see are people offering facilities through social media, many of them young, creating the false idea that everything in the European country is easy” (Nunes & Rothenburg, 2023). These initiatives not only reflect the adaptability of immigrants to the digital environment but also highlight the demand for guidance and support in preparing for immigration. By capitalising on their experiences and empirical knowledge, these content creators provide practical observations for those considering a move to Portugal.

Nevertheless, it becomes essential to note that content creators actively participate in constructing imaginaries about life living abroad, emphasising differences between countries (Dekker & Engbersen, 2014). By sharing the possibilities and challenges of living in Europe, these users actively influence the expectations and aspirations of their followers, directly impacting their decisions regarding immigration and lifestyles. Undoubtedly, we are discussing communicative practices that, as a result of this influence, can lead individuals to precarious and vulnerable situations, subject to exploitation and marginalisation.³⁴

While not within the direct purview of our analysis, it constitutes a segment of the burgeoning landscape of hate speech on social media. The prevalence of such content suggests a notable demand for information regarding immigration. However, the presentation of this information holds significant consequences for both prospective immigrants

and immigration authorities. Furthermore, content related to immigration seems to elicit discomfort among native citizens, which tends to polarise the discussion about these topics at political levels and accentuate the spread of hate speech (Ekman, 2019).

The idealised or distorted representations by these content producers not only can lead to misguided decisions. Certainly, they also possess the potential to induce and fuel hate speech, extending their impact beyond their audience. In addition to contributing to polarisation and the spread of misinformation, such narratives create an environment conducive to the emergence of hostile and xenophobic discourses.

Avoiding the spread of misinformation in the “era of influencers” has been a crucial challenge, given their significant reach and impact on their audiences (Hobbs, 2021). Studies indicate that content creators often do not invest time in fact-checking or educating their audiences to critically evaluate received information. According to Muñoz (2023), a substantial number of these user is cognizant that content often merely needs to create the appearance of being genuine and authentic, without definitively subjecting the presented facts to analysis. Indeed, this tendency further exacerbates the issue of disinformation. Moreover, the absence of recognition concerning the social responsibility inherent in their influence arises as an imminent concern and of public interest.

Capoano & Barros (2021, p. 253) argue that:

On the web, one observes a process of easily assimilable content into language, alongside others that are more challenging to grasp, amid a cultural explosion. This is because at the intersection of connections between blogs, pages, and groups on Facebook, YouTube and Instagram channels, cultural explosions are taking place. In these dynamic systems, new meanings are generated for signs that communicate with ever-increasing speed and complexity.

Amidst this scenario, the role of content creators becomes increasingly pertinent to many fields of research, considering how content creators tend to handle digital tools and languages to disseminate and propagate information about migratory movements, which can result in damaging impacts on society in

³ <https://www.diariodocentrodomundo.com.br/policia-portuguesa-vestiga-influencers-brasileiros-que-incentivam-a-imigracao-para-o-pais/>

⁴ <https://pplware.sapo.pt/internet/ha-brasileiros-a-passar-fome-em-portugal-enganados-por-youtubers/>

various aspects. The dissemination of inaccurate guidance or the encouragement of irregular immigration, for example, often motivated by simplified and distorted narratives, tends to significantly contribute to increased pressure on migratory systems, leading to challenges for destination countries and even for regular immigrants themselves. It is undeniable that intense, disordered, and unrestrained migratory movements can entail serious problems for a nation, encompassing socio-economic challenges and issues related to security and infrastructure (Tarnu, 2016). Logically, content of this nature has ignited collective discontent among the Portuguese population concerning immigrants.

In addition to the economic considerations pertaining to migratory flows, there exists a conspicuous apprehension concerning hate speech and violence experienced by immigrants in Portugal, particularly within the Brazilian community, which constitutes the predominant immigrant demographic in the country. Presently, Brazilians constitute approximately 30% of the total immigrant population, having ascended to the position of the largest foreign community since 2007 in comparison to other immigrant groups (Santos *et al.*, 2010). This prevailing circumstance raises profound concerns regarding the safety and well-being of individuals pursuing opportunities in Portuguese territory. Acts of violence against immigrants can manifest through a spectrum of manifestations, ranging from instances of discrimination and xenophobia to more egregious occurrences of physical aggression.

Studies demonstrate a noteworthy upswing in the arrival of Brazilian immigrants in Portugal in recent years, subsequent to a decline in the first half of the second decade of the 21st century (Fernandes *et al.*, 2021). Some authors characterize this movement as the fourth wave⁵ of the immigration flow. In this scenario, there has been a discernible upward trajectory in hate speech directed towards Brazilians and Portuguese on digital platforms. Certainly, the

internet has evolved into a fertile ground for these discussions.

3. Discourses Inciting Hatred Between Brazilians vs. Portuguese on Digital Platforms

In recent years, complaints of xenophobia against Brazilian immigrants have experienced a surge of 505%, as evidenced by a survey conducted by the Commission for Equality and Against Racial Discrimination in Portugal (Negreiros, 2023). Despite being deemed a criminal offense in Portugal, the country demonstrates low rates of criminal convictions for such acts (Maurício, 2023). Undoubtedly, these data serve as an indicator prompting contemplation on the apparent liberty individuals often feel in making xenophobic comments, particularly in a domain where the subject matter is less likely to face stringent sanctions, notably within the realm of social media platforms.

Accurately delineating the origin or precise genesis of hate speech poses a challenge for researchers and, notably, for governmental entities. The adoption of machine learning for the identification of hate speech on social media has been used as a promising approach to tracking these contents (Balaji *et al.*, 2021). Using algorithms trained to discern and analyse texts, images, and videos, these tools aim to detect potentially offensive, harmful, or policy-violating content and report them to the platforms. Machine learning-based moderation facilitates a more agile response, enabling the classification and filtering of content in a scalable manner.

Hate speech can emanate from diverse sources, encompassing individuals, extremist groups, media outlets, social networks, online communities and even political leaders (Castaño-Pulgarín *et al.*, 2021). In the contemporary landscape of digital content creators, the curation of content by these actors adheres to logics centred on sustaining viewer attention, with a primary focus on engendering engagement (Bentley *et al.*, 2021). From this vantage point, content creators routinely employ discerning curation strategies to meticulously craft compelling content, leveraging visual elements, captivating narratives and direct interactions with their target audience.

In conjunction with immigrant content creators sharing their daily routines on contemporary media

⁵ The term “wave” in the context of migration refers to distinct periods of migratory flows sharing common characteristics, such as motivations, origins, and destinations. The recent increase in the arrival of Brazilian immigrants may reflect changes in economic, political, and social conditions in both Brazil and Portugal, influencing migration decisions.

platforms, there is a discernible trend wherein profiles produce video compilations, often without featuring the content creator on-screen. These profiles are distinctly focused on curating content available on the internet or through the creation of original material. Such accounts are commonly designated as “faceless profiles or channels”⁶.

According to Rice (2022), these entities stand out for their distinctive methodology, centred on video compilation, often devoid of explicit presence or identification of the content creator. Instead of emphasising a specific personality, these profiles concentrate on curating material available on the internet, either through the collation of existing videos or the generation of original content. In the context of decentralized content production, there is also notable provision of online courses for individuals seeking to become as content creators while maintaining anonymity on social media platforms. The pursuit of high engagement levels, manifested through likes, shares, and comments, plays a central role in stimulating the creation of these profiles.

Moreover, the monetisation aspect in creating content further reinforces this trend, as elucidated by Kopf (2020). This direct audience interaction not only reflects the impact and acceptance of the content but also directly influences visibility and audience reach (Bentley *et al.*, 2021). It is noteworthy that curation logics are intrinsically linked to the competitive dynamics of social networks, where user attention becomes a valuable resource.

Nevertheless, in the expeditious dissemination of content across digital platforms, the propagation of hostility between Brazilian and Portuguese populations has grown increasingly disconcerting. Memes, excerpts from news articles and informative content represent a subset of materials commonly generated, frequently lacking precision in factual accuracy or concern for the proportional impact these contents may exert on digital networks. The rapid and ubiquitous dissemination of such materials accentuates the critical necessity of addressing veracity and pro-

portionality concerns within the realm of social media. In the context of these instances, the deficit in literacy concerning the generation of such content, coupled with the absence of critical awareness about audience engagement in the dissemination of these messages, appears to be an ideal combination for the proliferation and perpetuation of misinformation.

Memes, often conceived to elicit humour or convey satirical messages, may unintentionally distort reality or oversimplify intricate issues (Rodríguez-Ferrández *et al.*, 2023). Excerpts from news articles, when taken out of context, can engender misunderstandings and, mostly, the dissemination of inaccurate informational content undermines the overall quality of available information online (Bolz, 2023).

In recent years, a discernible realisation has emerged regarding the design of social platforms, which, often geared towards maximising engagement and interactions, inadvertently fosters the dissemination of sensationalist and polarising content. This phenomenon contributes to the amplification and proliferation of perceived disparities among users. The instantaneous capacity to disseminate information and opinions on social media transcends geographical boundaries, precipitating discussions in diverse locations.

Algorithms prioritising content with a higher likelihood of eliciting emotional reactions, such as anger, surprise or indignation, tend to magnify the propagation of more extreme and polarised information (Corbu *et al.*, 2021). The foundational rationale behind this design is to retain users on the platforms for extended durations, thereby augmenting screen exposure time and, consequently, enhancing the advertising revenue of these organisations.

Platforms like TikTok and Instagram employ algorithms to tailor each user’s feed based on their interaction history, preferences and past behaviours (Kant, 2020). If a user frequently engages with xenophobic content, the algorithm may misinterpret this as an interest and, subsequently, provide more content of a similar nature.

In this context, algorithms designed to propagate and widely disseminate content on social media can accelerate the spread of xenophobic messages. Kaufman & Santaella (2020) assert that personalised content access based on algorithmic logic, facilitated by artificial intelligence, can lead to implications extending beyond the boundaries of screens. The

⁶ Due to the nature of profiles dedicated to content production without the presence of an individual actively in front of the screens, these profiles can be crucial owing to the anonymity and the way this “freedom of speech” becomes facilitated. Future studies should direct attention towards these profiles.

authors contend that “one of the most debated side effects is the formation of ‘bubbles’ or ‘echo chambers’ (clusters)” (Kaufman & Santaella, 2020, p. 6-7).

The concept of the “echo chamber effect” encompasses a circumstance wherein users are predominantly exposed to information and opinions that affirm and fortify their pre-existing beliefs and perspectives, thereby engendering an “information bubble” (Cinelli *et al.*, 2021). Social interaction within social networks, often predicated on ideological affinities, serves to intensify the formation of these information bubbles, facilitated by the instrumentalization of algorithms. This process can lead to the emergence of homogeneous online communities that reciprocally share and reinforce congruent views.

In this sense, this phenomenon not only configures individual experiences on the internet but also harbours profound implications for social and political dynamics, wielding influence over the formation of collective opinions and the trajectory of public discourse. What can exacerbate the propagation of hate speech is the establishment of informational bubbles perpetuated by misinformation and the fomentation of xenophobic discourse, exemplified as a case in point (Kaufman & Santaella, 2020).

In this trajectory, it is discerned that the depletion of content tailored for these users subtly imparts the user with the erroneous impression that these widely disseminated contents predominantly encapsulate a “truth” pertaining to the presented topics. This phenomenon arises because algorithms, through recurrent personalisation of the news feed based on user interactions, tend to iteratively reinforce specific themes, engendering information bubbles, as previously discussed.

This dynamic can yield various consequences, encompassing the distortion of reality perception, the fortification of pre-existing beliefs and the polarisation of opinions. The perception that a particular perspective is widely embraced can contribute to the formation of more homogenous online communities and, in certain instances, may even bolster extremist attitudes (Barberá, 2020).

As we attain this comprehension, we discern that in a context where specific narratives or negative comments attain prominence, whether through recommendation algorithms or specific content accessed from these profiles,

with the massification of digital social networks, episodes of xenophobia, racism, and hate speech have also come to occupy the online environment, which has become increasingly polarised. In this sense, anti-immigrant discourses may progressively lead to radicalisation, both within and outside digital social networks. However, it is through digital social networks that hate speech directed towards immigrants spreads more rapidly and effectively (Casa do Brasil de Lisboa, 2022, p. 3).

The report #MygramMyths⁷ summarizes that disinformation, across its multifaceted manifestations, exponentially exacerbates animosity between Brazilians and Portuguese, particularly within digital domains. As posited by the project’s investigators, “Social media platforms have become a stage for various types of discourse, including anti-immigration, hate speech, and xenophobia” (Casa do Brasil de Lisboa, 2022, p. 6).

As delineated in the report, when queried about the means through which civil society can counteract hate speech associated with immigration and immigrants in Portugal, respondents advocate for the efficacy of education and awareness campaigns. The prominence accorded to education signifies an acknowledgment of the necessity to tackle the foundational origins of these discourses by fostering a more comprehensive and enlightened comprehension of immigration and its intricacies (Ranieri *et al.*, 2016).

5. Methodological Design

This study positions itself as a Case Study, employing a qualitative approach for analysis and discussion. The adoption of a qualitative approach signifies a concentration on a comprehensive understanding and interpretation of the phenomena under inves-

⁷ The #MigraMyths project – Demystifying Immigration was funded by the Immigrant Associativism Support Program (PAAI), managed by the High Commission for Migration (ACM). The objective was to conduct an initial diagnosis, understanding the diverse realities, life stories, and experiences of the migratory process, especially concerning myths, stereotypes, prejudices, and fake news related to immigration and immigrants in Portugal (Casa do Brasil de Lisboa, 2022). Available on: https://migrant-integration.ec.europa.eu/news/combating-prejudice-and-promoting-diversity-portugal_en

tigation, facilitating a nuanced exploration of the specific case. According to Yin (2018), a case study permits a holistic and in-depth analysis of facts. The utilisation of a Case Study methodology permits the researcher to undertake targeted analyses, seeking to investigate phenomena within their natural context, without the need for universal generalisations.

To conduct this investigation, we elected to conduct an experiment with the primary objective of evaluating content and themes, while also scrutinising user responses to materials disseminated on a dedicated social media platform focusing on immigration-related content in Portugal. Recognising the potential unavailability of universal metrics such as shares and total likes, we opted to create a dedicated Instagram profile to acquire more precise insights.

The profile was established on July 6, 2023, and over a six-month period, 50 videos were published. For this experimental approach, a curation process was instituted, involving the systematic analysis of various profiles pertinent to the research. This analysis took into account the topics and content produced by profiles dedicated to the theme, proving instrumental in defining the themes addressed in the produced materials. The curation aimed to align content with the interests of the target audience, resulting in a strategic and contextualised approach intended to optimize relevance and engagement on social media platforms throughout the experiment.

A total of 50 videos were shared, comprising content gathered from online repositories (YouTube, TikTok, Instagram). Furthermore, original contents were created using tools such as Canva (for design) and Speech Synthesis (utilising AI-based audio narration).

At the conclusion of this period, the profile accumulated a remarkable total of 51,000 followers. This experimental approach offered an opportunity to closely examine audience interactions and engagement with specific content related to immigration in Portugal.

In conducting this study, utmost priority was accorded to adherence to ethical principles and compliance with the General Data Protection Law (LGPD) of the country where the research was conducted⁸. All data, inclusive of profiles, were appropriately

anonymised to safeguard participant privacy. Furthermore, content production adhered to the principle of accuracy, ensuring information precision and compliance with the legal foundation established for this study. These measures were implemented not only to protect participant privacy but also to guarantee the integrity and legitimacy of the research.

Upon the conclusion of the 6-month period, data were systematically collected and, subsequently, categorised with the aid of Content Analysis (Bardin, 2011), based on the themes/language mobilised in each of the presented contents. A total of 50 publications were collected, and the criteria are delineated in the table below.

Theme/Language	Criteria Used
Memes	Cultural elements, often in the form of images or videos, that are shared and modified through humour, satire, or cultural references
Podcast excerpts	Podcast excerpts, typically extracted to highlight an interesting, informative, or amusing part of the original content
Television excerpts	Excerpts from television programs or videos that are taken out of their original context and shared for various purposes, such as entertainment, information, or discussion
News videos	Videos that present information and current affairs, often including coverage of current events, news reports, or journalistic analyses
Informative videos	Videos created with the primary purpose of providing educational, explanatory, or enlightening information about a specific topic
Facts and Curiosities	Content that highlights interesting facts, curiosities, or factually accurate information about a specific topic
Tutorial videos	Instructional videos that provide step-by-step guidance on how to perform a specific task, learn a skill, or use a particular product

⁸ The study was conducted in Brazil.

Viral trends	Content created that follows a specific trend or challenge proposed by other users on the platform
--------------	--

Table 1. Theme and criteria used in grouping publications.
Source: Authors (2023)

Subsequent to the systematic classification procedure, the data underwent grouping for the purpose of discerning contents that exhibited superior performance on the platform. The ensuing section encapsulates the pivotal findings gleaned from the research.

6. Discussion

6.1. Overview of produced content

During the operationalisation of the project, a considerable following of 51 thousand followers was amassed. This substantial follower count signifies a pronounced interest in the designated theme, affording a more nuanced exploration of interaction dynamics and audience reception throughout the experiment.

In terms of content diversity, the profile created a varied range of materials. Notably, informational videos constituted the most frequently produced content by the profile (17.7%). Following closely were TV excerpts (13.7%), podcast cuts (11.8%), and influencer video cuts (7.8%). These contents, pre-existing on the internet, underwent a meticulous selection and editing process to curate specific cuts for sharing on the platform.

Among the most viewed contents, memes emerged as the most consumed category (22.1%), followed by TV excerpts (20%), podcast cuts (13.7%), and comparative videos (11.3%). Notably, the contents that gained the highest virality were predominantly sourced from third-party origins.

This initial overview underscores the facile management of contents on social media, where the most consumed contents do not originate from the profile. This highlights an awareness of the ease of content replication on the internet, capable of resonating and reinforcing a specific perception of a given topic, as well as intensifying discussions about that topic.

Throughout the experimental period, it was observed that various contents published by the

profile, following a curation process, were readily replicated by other profiles. Such a practice appears to be commonplace on social networks, where other content creators analyse and emulate contents displaying high engagement value to achieve a similar effect on their profiles. However, in the realm of algorithmic logics, numerous other factors beyond the control of content creators can significantly influence user behaviour with such contents.

Despite the majority of contents being derived from external sources, they are susceptible to edits and framing by those managing the profile, underscoring the importance of critical analysis in consuming such contents. For instance, even if contents extracted from reputable media outlets were replicated by the profile, editorial bias can compromise how the message resonates on the networks (via cuts, captions, timing.).

In the examples below, the videos incorporate a call-to-action (CTA) prompting users to engage in specific types of actions. In the first video, a programme on RTP titled “Por Outro Lado” features a Brazilian television presenter discussing the Portuguese influence on sexuality and taste within Brazilian culture (1)⁹; The second video is an SIC investigation into the sale of Portuguese passports (2)¹⁰; and the third video is a podcast cut featuring Luccas Neto discussing the influence of his videos on Portuguese children (3)¹¹. As we can observe, in the first video, the CTA encourages the user to watch the video until the end; in the second video, the user is invited to share the video; and in the last video, to engage in a discussion on the subject.

The experimentation not only elucidates the intricacies of social media engagement. It also underscores the imperative to contemplate the impact of presentation and context on perception and the propagation of hate speech. In the specific context of this experiment, which involves a “faceless profile” with the content producer absent from the visual frame, a notable elevation in engagement is discerned. This elevation is attributed to the manner in which the content stimulates network conversations. In essence, the editorial decisions concerning

⁹ Available to watch on: bit.ly/3uN6LOC

¹⁰ Available to watch on: bit.ly/42U0JHZ

¹¹ Available to watch on: bit.ly/48zqQoW

content selection and their consequential impact are strategically crafted to captivate attention and foster network discussions.



Figure 1. Content published (1), (2) and (3). Source: Author (2024)



Figure 2. Most shared videos (1), (2) and (3). Source: Author (2024)

Among the videos most widely shared by users, a segment from a television programme emerges as the most shared. This segment pertains to the automatic residence authorisation for Brazilians in Portugal, amassing approximately 38 thousand shares (1)¹²; Subsequently, a video featuring a linguistic meme garnered around 30 thousand shares (2)¹³; followed by a news content with approximately 11 thousand shares, focusing on Brazilians residing in tents (3)¹⁴. This final content presents itself as a collage video crafted by the researcher, incorporating excerpts from pre-existing journalistic segments.

The recent public availability of share metrics, previously exclusive to content creators, reflects a

transformation in Instagram's design, underscoring the platform's current prioritisation of content sharing as a pivotal element in user engagement. In the network paradigm, the increased sharing of content not only extends the reach and dissemination of these materials but also underlines the platform's initiative to motivate users to create shareable content.

The videos that drew the most comments include a SIC report on the repatriation of a Brazilian at the airport, amassing around 7 thousand comments (1)¹⁵. In close succession is an informative video (produced by the profile) featuring an excerpt from the *Correio Braziliense* newspaper titled "Things Portuguese people don't like about Brazilians", eliciting approximately 6 thousand comments (2)¹⁶. The

¹² Available to watch on: bit.ly/3ULKhyu

¹³ Available to watch on: bit.ly/3UY5637

¹⁴ Available to watch on: bit.ly/48yHoNM

¹⁵ Available to watch on: bit.ly/49NlrXs

¹⁶ Available to watch on: bit.ly/49DyvDI

third most commented item is a meme highlighting linguistic differences between Portuguese spoken in

Brazil and Portugal, accumulating comments in the order of 3 (3)¹⁷.

¹⁷ Available to watch on: bit.ly/3SNSfxH



Figure 3. Most commented videos (1), (2) and (3). Source: Author (2024)

6.2. Incitement to Hate Speech: Practical Scenarios

Despite the initial intent of the experiment to inform and publicize content suitable to immigration and life in Portugal, the study focus attention on the organic rise of discussions from user interactions. Participants openly share their opinions, fostering an environment conducive to mutual stimulation. The video content, initially designed for informative purposes, inadvertently transforms into a platform for the expression of assorted perspectives, thereby contributing to the evolution of decontextualised debates and occasionally controversial content.

It is noteworthy that, in the specific context of this conducted experiment, instances of hate speech originate within the designated comment space. Illustrated in the case of the publication (Figure 4), the video centred around news-related content addressing the necessary procedures for a foreign citizen experiencing xenophobia in Portugal. The content aimed to inform and publicize the official channels disclosed by the Portuguese government for reporting such incidents.

The video published on November 9, 2023, was based on a xenophobic incident that occurred on November 6, 2023, at Lisbon International Airport. In the video¹⁸, a Portuguese citizen utters xenophobic phrases such as: “You pig! I am Portuguese by race.

You, who are Brazilian, go back to your land.” The video quickly went viral across numerous media outlets.

Based on the excerpt presented, we will notice the incidence of comments that go beyond the topic presented in the video. Namely, the comments do not pertain to the content of the video itself but tend to veer towards misogynistic and xenophobic remarks, exacerbating polarisation within the discussions. Despite not being the primary focus of this investigation, the profiles typically seem to represent ordinary users. Nonetheless, future research should maintain a broader political awareness regarding the rise of bots and professionally managed profiles guided by hashtags in the amplification of hate speech.



Figure 4. Original Post (right) and Comments on the Post (left). Source: Author (2024)

The comment “what have the Portuguese done to our country?” conveys a particular perspective,

¹⁸ Available to watch on: bit.ly/3lcd54R

perhaps expressing discontent regarding the impact of Portuguese culture on Brazil's colonisation process. "These people looted Brazil". This additional example emphasizes how a segment of Brazilians employs social media spaces to disseminate animosity rooted in historical, political and social events.

It is important to mention that, despite historical issues and divergences in the histories of both countries, social media discussions do not appear to contribute substantively to a constructive approach to these matters. On the contrary, online discussions often tend to amplify differences, fostering a polarised and hostile environment. This dynamic exposes the intricacies of online interactions, where the participatory culture of users can unpredictably shape the tone and direction of conversations.

In the second excerpt constituting our investigation (Figure 5), the featured video ¹⁹ presents another problematic case related to housing in Portugal. Published on September 21, 2023, the video is based on the assertion that Brazilians were residing in tents due to the high costs of renting.



Figure 5. Original Post (right) and Comments on the Post (left). Source: Author (2024)

Drawing understandings from this content, it becomes apparent that the videos disseminated through the profile strategically delve into contemporary and contentious subjects with a substantial capacity to galvanize public sentiment. By engaging with issues that are either controversial or possess significant social relevance, these videos effectively seize the audience's attention, eliciting interest and active participation. The selection of topics currently at the forefront of societal discussions enriches the discourse surrounding the content, as individuals tend to exhibit heightened curiosity and engagement

in conversations pertaining to matters that directly impact the broader society.

The analysis discerns that the video production hinged on themes enjoying prominence in the public sphere, illustrating a strategic alignment with prevailing trends and interests. This strategic manoeuvre highlights a keen awareness of the ever-evolving dynamics within social media, where visibility and engagement intricately intertwine with the prevalence of topical subjects. The performance of these contents, juxtaposed with those not aligned with ongoing trends, implies a favourable impact stemming from the astute selection of trending topics. This observation resonates with the inherent characteristics of platforms, where relevance and timeliness play pivotal roles in determining content reach and audience interaction.

In the realm of Instagram's design, following a user's comment on a post, subsequent responses materialize beneath the original comment. Through active engagement in responses, users contribute dynamically to the construction of a threaded discussion, where subsequent comments are hierarchically organised beneath the originating remark. This interactive space provides users with the opportunity to enhance or challenge the perspectives put forth by the initial commentator.

At first glance, this space appears to facilitate discussions. However, it is evident that as a user comment on the content discussed in the video, other users promptly emerge to express disagreement or escalate xenophobic or misogynistic behaviour, as depicted in Figure 5.

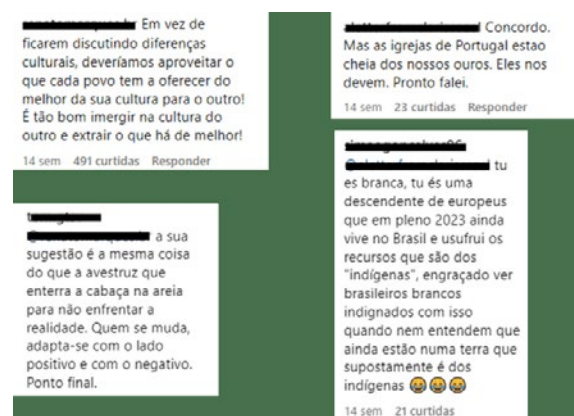


Figure 6. Comments Extracted from Publications. Source: Author (2024)

¹⁹ Available to watch on: bit.ly/42Q82ka

An additional aspect concerns in the amount of likes that these comments accumulate. Frequently, users peruse these comments without actively participating in direct responses. Likes play a pivotal role as a mechanism for ranking these comments, elevating the visibility of the most liked comments above others. It is noteworthy that likes are integral to the algorithmic logic inherent in social networks. Even though certain users may refrain from articulating their opinions directly, likes substantially contribute to shaping the trajectory and perception of these discourses.

At another juncture, another hate comment surfaces within the comments: “but Brazilians are too lazy”. In the realm of discussions within these online conversational spaces, one can discern the intricate challenge of navigating the delicate equilibrium between safeguarding freedom of expression and curbing hate speech that transgresses ethical, legal, and moral boundaries. Messages that disparage and marginalize one group in favour of another have a propensity to resonate, often in a detrimental manner. This resonance can amplify discussions and incite further instances of hate speech.

The conducted experiment accentuates the challenge of comprehending the dynamics of social networks while concurrently navigating ethical principles, a challenge faced by both content creators and consumers.

6.3. Possible Resolutions: Considering Media Literacy as an effort in Combating Disinformation

The ubiquity of hate speech within the digital realm underscores the imperative to contemplate prospective resolutions and intervention strategies. Addressing the conflicts between Portuguese and Brazilians may not yield an immediate or straightforward elucidation, necessitating a nuanced exploration of these issues within the context of their historical and sociological roots for a more profound understanding.

While certain instances of hate speech may find grounding in cultural, historical, and linguistic distinctions, it is discernible that digital platforms act as amplifiers for narratives sustaining stereotypes and prejudices. Our discourse, confined to the realm of social media, treats it as a singular instrument among various others contributing to misinforma-

tion and, consequently, the exacerbation of cases of xenophobia.

Despite our primary focus on the roles of prominent technology firms and civil society in the context of hate speech, due acknowledgment is imperative for the influence wielded by digital content creators, who occasionally, albeit unintentionally, fuel animosity. This alignment with the dynamics of the networks prompts a central question underlying this debate, namely, the delicate distinction delineating the roles of distinct content creators between information and disinformation, including sponsored content that bears semblance to informative content (Wellman *et al.*, 2020).

In contrast to Brazil, the European Union has proactively invested in campaigns promoting media literacy and critical awareness among influencers and consumers (O’Neill, 2010). Notably, France, on June 9, 2023, enacted a pioneering law regulating the activity of digital content creators, representing the first of its kind in combating disinformation and regulating influencers. In Brazil, a bill (Lei 10.937/2018), akin to the one enacted in France, was introduced in the Federal Chamber; however, the project was withdrawn from the agenda in the same year. These comparisons emphasize the protracted journey ahead for Brazil in addressing the dearth of educational policies to combat disinformation.

Ethical responsibility has burgeoned into a paramount concern. Throughout this analysis, a symptomatic phenomenon becomes apparent for both creators and consumers of media on digital platforms. In the context of content creators, ethical pressure is particularly conspicuous given their substantial role in shaping public opinion and directing audience behaviour. Nevertheless, the pursuit of engagement and monetisation of content introduces variables that demand consideration when evaluating ethical commitment in the digital sphere.

For consumers, it is imperative to empower them with the critical skills needed to analyse and comprehend media messages. However, the research underscores the importance of understanding how comments can reverberate in various ways, intensifying discussions to significant levels and contributing to the propagation of hate speech on social media.

This study illustrates that user perception often lacks a critical understanding of how comments

and responses to other users can contribute to large-scale attacks on social media. As highlighted, the absence of visible limits in these spaces fosters an environment conducive to harmful and hostile discourses, allowing negative interactions to proliferate rapidly and disseminate offensive messages, challenging the platforms' capacity to contain the deleterious impact of these behaviours.

These concerns, legitimate and widespread, have piqued the interest of researchers and governmental and non-governmental entities worldwide, particularly in the context of digital relationships. The rapid evolution of online interactions, coupled with the profound impact these relationships exert on society, has prompted a global mobilisation to comprehend and address ethical issues in cyberspace. Collaboration between academic, governmental and, mostly, civil society sectors become indispensable to develop effective strategies promoting responsibility, transparency and ethics in digital interactions, ensuring a healthier and more equitable online environment for all involved.

In this regard, studies on media literacy emerge prominently as an essential approach to understanding the intricacies of digital relationships. These studies not only pursue to analyse the dynamics of media interactions; media literacy studies aim to propose guidelines and strategies to empower the critical skills of both media consumers and creators (Koltay, 2011).

According to Silverstone (2004), media literacy is considered an extremely worthwhile alternative for citizens to exercise their citizenship in the face of various technological and media devices. This approach accentuates the importance of empowering people with the necessary skills to understand, interpret and, essentially, interact critically with media and technology, enabling active participation in modern society. In the context of social media, knowledge of the boundaries between information and misinformation becomes essential for exercising good citizenship.

Reddy *et al.* (2021) draw attention to ethical responsibility concerning the use of information and available technological tools. For the authors, digital literacy constitutes a dynamic process, given the rapid changes and mutations in the media ecosystem. Consequently, digital literacy is not defined as a

static set of skills; Indeed, media literacy constitutes itself as an ever-expanding field of inquiry, exploring avenues to reconsider and, more importantly, guide citizens on how they can adapt to changes in the digital media landscape to ensure deliberate, ethical, and knowledgeable utilisation of available tools.

The elucidation provided by this analysis on how users shape network conversations, frequently provoking hate speech, underscores the importance of contemplating strategies to enhance the depth of discussions concerning users' comments within networks. Understanding the societal resonance of these comments becomes paramount. This consideration is particularly crucial when engaging in discourse related to immigration, a subject that has gained significant popularity. Content creators bear the responsibility of exercising discernment regarding the topics addressed on their networks, seeking a balance between ethical principles and the pursuit of engagement.

In this vein, contemplating ways to empower digital content creators, especially those dedicated to producing content about life in Portugal, to adopt a critical judgment concerning how their content can avoid becoming vectors for articulating hate speech between the two cultures is crucial. Through media literacy, it is believed that content creators can play a significant role in building bridges of understanding between different cultures, thereby avoiding inadvertently contributing to divisive or harmful narratives.

Drawing from actions undertaken within the realm of studies on media literacy and its interrelations with media processes and practices, this space presents potential ramifications in understanding the dynamics between content creators and consumers. These involve considerations such as assessing the quality of content produced by content creators, analysing circulation processes on social platforms and the architecture of social media platforms, and developing curricula and informational materials within the realm of media literacy (Ferrés & Piscitelli, 2015; Borges *et al.*, 2021; Matos & Aguaded, 2023).

7. Conclusion

The study underlines the intricacies involved in examining hate speech within online environments, acknowledging that such discourses may or may not be instigated by content creators. These discourses

can also organically emerge from user discussions and associations related to the themes addressed by content creators.

Based on the analysis derived from the conducted experiment, it is evident that there is a rapid proliferation of profiles centred on immigration-related themes. This highlights how contentious content tends to surpass informative content in terms of engagement and reach. Consequently, the study posits that algorithmic logics play a pivotal role in the amplification of hate speech by prioritising content that stimulates conversation and xenophobic discourses between the two cultures.

Furthermore, based on the applied theoretical framework, it becomes apparent that content creators bear responsibility for immigration-related content. This is particularly relevant in the context of Portugal, given historical issues involving Brazilian influencers and Portuguese immigration services²⁰. This aspect emphasizes the influential role of content creators in shaping public opinion, particularly in contributing significantly to the dissemination of hate speech against immigrants.

As a guiding principle, the study advocates for the promotion of programs and tools that empower both content creators and consumers on digital platforms. To counteract this pervasive trend, critical empowerment is deemed essential for those involved in producing and consuming content on the subject. This may encompass the establishment of digital monitoring observatories, the provision of targeted training for content creators, and the creation of audiovisual awareness materials for the audiences.

Additionally, the absence of systematic studies that categorize the actions taken by content creators and critically evaluate content curation represents a significant gap in understanding the influence of these figures on the promotion of hate speech. A systematic approach would facilitate the analysis and identification of these users who utilize digital platforms to disseminate information about immigration, evaluating whether their practices contribute to fostering constructive dialogue or, conversely, fuelling harmful discourses.

Concerning this issue, it is vital to acknowledge that this study does not seek to furnish a conclusive solution for the eradication of hate speech. Nonetheless, it aspires that the insights cultivated by this work will lay the groundwork for novel directions and strategies in the fight against hate speech, with a particular emphasis on initiatives that prioritize media literacy.

²⁰ <https://observador.pt/2022/07/22/sef-investiga-pe-lo-menos-22-casos-de-influencers-brasileiros-em-portugal/>

References

- [1] Backaler, J. (2018). A Global Phenomenon: The Rise of Influencers Around the World. In: Digital Influence. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-78396-3_4
- [2] Balaji, T.K., Sekhara, C., & Bablani, A. (2021). Machine learning algorithms for social media analysis: A survey. *Computer Science Review*, 40, 100395-100395. <https://doi.org/10.1016/j.cosrev.2021.100395>
- [3] Barberá, P. (2020) Social media, echo chambers, and political polarization. In (N. Persily & J. Tucker Eds.), Social media and democracy. The state of the field, prospects for reform. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108890960>
- [4] Bardin, L. (2011). Content analysis. *São Paulo: Edições*, 70(279).
- [5] Bentley, K., Charlene, C., Nistor, C., Pehlivan, E., & Yalcin, T. (2021). Social media engagement for global influencers, *Journal of Global Marketing*, 34:3, 205-219, DOI: <https://doi.org/10.1080/08911762.2021.1895403>
- [6] Bolz, L. (2023). Co-writing journalism on TikTok: media legitimacy and edutainment communities. *Online Media and Global Communication*, 2(3), 446-467. <https://doi.org/10.1515/omgc-2023-2005>
- [7] Borges, G., Sigiliano, D., & Guida, V. (2021). Competência midiática e formação para a cidadania: oficinas de criação do Observatório da Qualidade no Audiovisual. *Triade: Comunicação, Cultura E Midia*, 9(20), 24-50. <https://doi.org/10.22484/2318-5694.2021v9n20p24-50>
- [8] Capoano, E., & Barros, V. T. de. (2021). Panorama da informação na web sobre imigração de brasileiros a Portugal. *Libero*, 24(48), 245-262. <https://seer.casperlibero.edu.br/index.php/libero/article/view/1275>
- [9] Casa Do Brasil de Lisboa. (2021). *Projeto #MigraMyths – Desmistificando a Imigração lança relatório “Experiências de Discriminação na Imigração.” – Casa do Brasil de Lisboa*. Casa do Brasil de Lisboa. <https://casadobrasildelisboa.pt/projeto-migramyths-desmistificando-a-imigracao-lanca-relatorio-experiencias-de-discriminacao-na-imigracao/>
- [10] Castaño-Pulgarín, S.A, Suárez-Betancur, N., Magnolia, L., & Mauricio, H. (2021). Internet, social media and online hate speech. Systematic review. *Aggression and Violent Behavior*, 58, 101608-101608. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2021.101608>
- [11] Cinelli, M., De, G., Galeazzi, A., Quattrociocchi, W., & Starnini, M. (2021). The echo chamber effect on social media. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 118(9). <https://doi.org/10.1073/pnas.2023301118>
- [12] Corbu, N., Bârgăoanu, A., Durach F., et al. (2021) Fake news going viral: the mediating effect of negative emotions. *Media Literacy and Academic Research* 4(2): 58-87
- [13] Dekker, R., & Engbersen, G. (2013). How social media transform migrant networks and facilitate migration. *Global Networks-A Journal of Transnational Affairs*, 14(4), 401-418. <https://doi.org/10.1111/glob.12040>
- [14] Ekman, M. (2019). Anti-immigration and racist discourse in social media – Mattias Ekman, 2019. *European Journal of Communication*, 34(6), 606-618. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0267323119886151>
- [15] Fernandes, D., Peixoto, J., & Oltramari, A.P. (2020). A quarta onda da imigração brasileira em Portugal: uma história breve. *Revista Latinoamericana de Población*, 15(29), 34-63. <https://doi.org/10.31406/relap2021.v15.i2.n29.2>
- [16] Ferrés, J., & Piscitelli, A. (2015). Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. *Lumina*, 9(1). <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21183>
- [17] Hobbs, R. (2021). Media literacy in action: Questioning the media. Lanham, Md.: Rowman & Littlefield.
- [18] Horwitz, J., & Blunt, K. (2023, November 27). *Instagram's Algorithm Delivers Toxic Video Mix to Adults Who Follow Children*. WSJ; The Wall Street Journal. <https://www.wsj.com/tech/meta-instagram-video-algorithm-children-adult-sexual-content-72874155>
- [19] Jaramillo-Dent, D., Contreras-Pulido, P., & Pérez-Rodríguez, A. (2022). Immigrant influencers on TikTok: Diverse Microcelebrity Profiles and Algorithmic (In) Visibility. *Media and Communication*, 10(1), 208-221. <https://doi.org/2183-2439>
- [20] Kant, T. (2020), Making it Personal: Algorithmic Personalization, Identity, and Everyday Life, Oxford University Press, Oxford.
- [21] Kaufman, D., & Santaella, L. (2020). O papel dos algoritmos de inteligência artificial nas redes sociais. *Revista FAMECOS*, 27(1), e34074. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2020.1.34074>
- [22] Koltay, T. (2011). The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*, 33, 211-221. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0163443710393382>
- [23] Kopf, S. (2020). “Rewarding Good Creators”: Corporate Social Media Discourse on Monetization Schemes for Content Creators. *Social Media + Society*, 6(4), 1-2. DOI: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305120969877>
- [24] Marôpo, L., Rodrigues, M.R., Delgado, C., Torres, J., Dias, P., & Ferreira, E. (2022). Culturas digitais juvenis e os influenciadores na era da plataformação da internet. *Juventude(S)*, 99-120. <https://doi.org/978-989-755-689-0>

- [25] Matos, V., & Aguaded, I. (2023). Currículo Alfamed de formação de professores em Educação Midiática. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, e023154-e023154. <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/articulo/view/17648>.
- [26] Maurício, E. (2023, December 6). *Os reflexos da onda de xenofobia contra brasileiros em Portugal*. Observador; Observador. <https://observador.pt/opiniao/os-reflexos-da-onda-de-xenofobia-contra-brasileiros-em-portugal/>
- [27] Muñoz, K. (2023). Mobilizing Social Media Influencers: A European Approach to Oversight and Accountability. (DGAP Policy Brief, 11). Berlin: Forschungsinstitut der Deutschen Gesellschaft für Auswärtige Politik e.V. <https://nbnresolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-86859-6>
- [28] Negreiros, A. (2023, October 6). “Brasileiro é lixo”: com 400 mil imigrantes, xenofobia cresce em Portugal. UOL; UOL. <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2023/10/06/brasileiros-sao-lixo-com-400-mil-imigrantes-xenofobia-cresce-em-portugal.htm>
- [29] Nunes, V. (2023, January 1). Mais de 100 mil brasileiros estão em situação irregular em Portugal. Correio Braziliense; Correio Braziliense. <https://www.correio-braziliense.com.br/brasil/2023/01/5069840-mais-de-100-mil-brasileiros-estao-em-situacao-irregular-em-portugal.html>
- [30] Nunes, V., Rothenburg, D. (2023, February 02). *Coiotes digitais enganam brasileiros em Portugal*. Mundo; Correio Braziliense. <https://www.correio-braziliense.com.br/mundo/2023/02/5073292-coiotes-digitais-enganam-brasileiros-em-portugal.html>
- [31] O’Neill, B. (2010). Media Literacy and Communication Rights. *International Communication Gazette*, 72(4-5), 323-338. <https://doi.org/10.1177/1748048510362445>
- [32] Ranieri, M., Fabbro, F., & Theux, P.D. (2016). Exploring the potential of media literacy education to question discrimination and promote civic participation. In M. Ranieri. (Ed.), *Populism, Media and Education*, Routledge EBooks, 44-63. <https://doi.org/10.4324/9781315680903-4>
- [33] Reddy, P., Sharma, B. N., & Chaudhary, K. (2021). Digital literacy: a review in the South Pacific. *Journal of Computing in Higher Education*, 34(1), 83-108. <https://doi.org/10.1007/s12528-021-09280-4>
- [34] Rice, M. (2022 April 04). *The Power of the Faceless Influencer*. Marketerhire.com; Expert Q&A. <https://marketerhire.com/blog/faceless-influencers>
- [35] Rodríguez-Ferrándiz, R., Sánchez-Olmos, C., & Hidalgo-Marí, T. (2023). For the sake of sharing: Fake news as memes. In M. Filimowicz (Ed.), *Information disorder: Algorithms and society series* (Vol. 6). Routledge.
- [36] Santos, J., Mendes, M. F., Rego, C., & Maria. (2014). Imigrantes brasileiros em Portugal: integração e sua percepção em relação aos portugueses. *Atas Do 1o Seminário de Estudos Sobre Imigração Brasileira Na Europa*, 170-177. <https://doi.org/978-84-614-5407-5>
- [37] Silverstone, R. (2004). Regulation, Media Literacy and Media Civics. *Media, Culture & Society*, 26(3), 440-449. <https://doi.org/10.1177/0163443704042557>
- [38] Tarnu, L.I. (2015). Threats and Risks Generated by Illegal Migration Flows and Their Control. *Scientific Bulletin*, 20(2), 70-78. <https://doi.org/10.1515/bsaft-2015-0011>
- [39] Van Driel, L., & Dumitrica, D. (2021). Selling brands while staying “Authentic”: The professionalization of Instagram influencers. *Convergence*, 27(1), 66-84. <https://doi.org/10.1177/1354856520902136>
- [40] Wellman, M., Stoldt, R., Tully, M., & Ekdale, B. (2020). Ethics of authenticity: Social media content creators and the production of sponsored content. *Journal of Media Ethics*, 35, 68-82. <https://doi.org/10.1080/23736992.20.1736078>
- [41] Willaert, T., Van Eecke, P., Beuls, K., & Steels, L. (2020). Building Social Media Observatories for Monitoring Online Opinion Dynamics. *Social Media + Society*, 6(2). <https://doi.org/10.1177/2056305119898778>
- [42] Yin, R. K. (2017). *Case study research and applications: Design and methods* (6th Edition on Kindle). Sage.

Bio

Valdemir Santos Neto holds a Master's degree in Science of Language at the University of Southern Santa Catarina, and is pursuing a PhD course within the same program. He holds a specialization in Communication, Brands, and Consumption from Anhembi Morumbi University. He is also a member of the Research Group on Memory, Affection, and Convergent Networks. Currently, he acts as a visiting researcher at the Center for Investigation in Arts and Communication (CIAC) at the University of Algarve. His research is centred around exploring phenomena, practices, and media processes within the framework of television studies, memory studies, nostalgia, and media convergence.

No Meshes

O Blender como Ferramenta de Estudo e Resistência à Subversão do Espaço Público na web 2.0

Carlos Miguel Gonçalves
cmrg@campus.ul.pt
Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes,
Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes
(CIEBA)
Lisboa, Portugal
ORCID iD [0000-0002-6886-5911](https://orcid.org/0000-0002-6886-5911)

DOI [10.34623/59v2-cp76](https://doi.org/10.34623/59v2-cp76)

Artigo recebido em 2023-06-30
Artigo aceite em 2024-02-27
Artigo publicado em 2024-02-29

Como citar e licença

Gonçalves, C. M. (2024). No Meshes: O Blender como Ferramenta de Estudo da Subversão do Espaço Público na web 2.0. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Obtido de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/183>.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Resumo

O presente artigo tem como objetivo utilizar criativamente o programa Blender 3D como ferramenta de resistência e elucidação do fenómeno da subversão do espaço público na web 2.0, enquanto processo paradoxal entre um aumento da participação e interação social e a manipulação digital. Para isso, apresenta-se um pensamento progressivo sobre o espaço digital e sobre o problema do *Novo Espaço Público* (Innerarity, 2010). Inicia-se por uma breve exposição do conceito de *Spatial Turn* (Warf & Arias, 2009) em comparação com a autonomia do *software* em oposição ao ciberespaço (Hand, 2010) e o seu impacto n’*O Direito à Cidade* (Lefebvre, 1968, 1974). De seguida, convoca-se o conceito de *Softspace* (Lally & Young, 2007), de modo a observar a fronteira entre público e privado. Como resultado, as *Imagens Operativas* (Paglen, 2014) do momento de renderização sem *meshes* no Blender 3D, fixam a imagem latente, analisadas à luz de um novo campo da cultura designado por *Filosofia da Internet* (Ropolyi, 2018). Conclui-se o artigo refletindo-se sobre a subversão do espaço público na web 2.0, a partir dos nexos que se pretendem atingir com esta rede própria de conceitos estabelecidos neste espaço outro entre binários, na sua relação com as imagens operativas da prática artística daí resultante, com vista a uma configuração de uma nova urbanidade digital na *Internet*.

Palavras-chave

Spatial Turn · *Softspace* · Subversão do espaço público · *Web 2.0*

Abstract

The aim of this article is to creatively use the Blender 3D software as a tool for resistance and elucidation of the phenomenon of the subversion of public space in web 2.0, as a paradoxical process between an increase in social participation and interaction and

its digital manipulation. To this end, a progressive approach to digital space and the problem of the *New Public Space* is presented (Innerarity, 2010). It begins with a brief exposition of the concept of the *Spatial Turn* (Warf & Arias, 2009) in comparison with the autonomy of software as opposed to cyberspace (Hand, 2010) and its impact on the *Right to the City* (Lefebvre, 1968, 1974). Next, the concept of Softspace (Lally & Young, 2007) is invoked in order to observe the boundary between public and private. As a result, the *Operative Images* (Paglen, 2014) of the moment of rendering without meshes in Blender 3D fix the latent image, analyzed in the light of a new field of culture called *Internet Philosophy* (Ropolyi, 2018). It concludes by reflecting on the subversion of public space in web 2.0, based on the links that are intended to be achieved with this network of concepts established in this other space between binaries, in its relationship with the operative images of the resulting artistic practice, with a view to configuring a new digital urbanity on the Internet.

Keywords

Spatial turn · Softspace · Subversion of public space · Web 2.0

1. Introdução: O espaço digital e o problema do espaço público

No mundo contemporâneo, a ascensão do espaço digital trouxe consigo múltiplas transformações sociais, culturais e políticas. Na última década, a investigação do espaço digital centrou-se na crescente conectividade e disseminação de tecnologias digitais e no modo como têm alterado profundamente a forma como nos comunicamos, interagimos e nos relacionamos com o mundo do nosso entorno (Ropolyi, 2018). A este propósito, importa clarificar a inter-relação entre urbanidade e cibernética, enquanto processo que se refere à aplicação de princípios cibernéticos na gestão e controle dos aspetos urbanos. A integração dos sistemas cibernéticos na arquitetura e organização de áreas urbanas digitais, configura um processo de inovação social, no entanto, indicia uma subversão do espaço: o que se determinou público transforma-se em privado e *vice-versa*. À medida que entramos mais fundo nesse espaço digital e virtual, surge um problema determinante: de que modo a incorporação da cibernética na urbanidade subverte o espaço público na *web 2.0* e tem impacto na sua importância para a sociedade? Muito

devido às interações que antes ocorriam no espaço físico e agora ocorrem no espaço digital. Na verdade, continua a não ser claro de que maneira as fronteiras entre público e privado se tornaram menos definidas. Por esse motivo, este artigo tem como objetivos, utilizar criativamente o programa Blender 3D, como ferramenta de resistência e elucidação do fenómeno da subversão do espaço público na *web 2.0*, para compreender a experiência espacial e legitimar o direito ao espaço digital; examinar de que modo a consciência da espacialidade e a capacidade de reflexão sobre a natureza da *Internet* desempenham um papel fundamental na experiência de liberdade e de público no espaço digital; debater sobre a concentração dos meios de produção social do espaço na *web 2.0*

Com o rápido crescimento da *Internet* e com a hegemonia “Big Five” (Sen, 2017) – em relação à rede mundial de computadores –, somos testemunhas diárias da centralização do poder e dos meios de produção no espaço digital/virtual. Empresas multinacionais, intermediárias digitais, controlam os meios de produção e apropriam-se dos dados, dos conteúdos, dos fluxos e refluxos de informação dos internautas que navegam na *web 2.0* e esvaziam o espaço público da sua função social. Como resposta à centralização do poder no ciberespaço, movimentos sociais críticos desenvolvem, por exemplo, o *software de código aberto* e têm ganho relevância no mundo contemporâneo. O *software livre* baseia-se na ideia complexa do direito aos utilizadores em usar, modificar e distribuir programas de computador, promovendo a liberdade política/artística e a colaboração inter e multidisciplinar. Projetos emblemáticos, como o Blender 3D, demonstram que é possível desenvolver tecnologia de qualidade, segura e confiável, sem a necessidade de restrições impostas pelas empresas *tech* enquanto proprietárias. Trata-se de um *software* de modelagem e animação 3D, multiplataforma, de código aberto: um simulador do espaço físico. Uma ferramenta paradigmática da *web 2.0* que promove a interação, a criação e a partilha de conteúdos entre utilizadores da *Internet*. Estes são, aparentemente, os princípios fundadores da *web 2.0* (O’Reilly, 2005). O Blender 3D promove, portanto, a transparência, a participação da comunidade usuária e a independência tecnológica. Densifica uma alternativa à dependência de meios de produção espacial “gratuitos”, distribuídos pelas grandes empresas e governos.

Por um lado, do ponto de vista sociológico e de acordo com Innerarity (2010), o espaço público físico tem sido reconhecido como local de encontro, debate e exercício da cidadania, onde se tratam as diferenças. É o espaço onde as pessoas se reúnem para expressar as suas opiniões, compartilhar ideias e participar do processo democrático, sem a intermediação dos mercados ou dos estados. O conceito de espaço público é multifacetado e a sua definição varia consoante o contexto cultural, social, político e académico, onde é conceptualizado. Em termos gerais, o espaço público refere-se a áreas abertas de acesso universal, proporcionando um local de interação social, expressão artística e manifestação cívica. Por isso, o espaço público é de natureza democrática; ele é essencial no exercício civil da liberdade de expressão, reunião e associação, com a Paz no seu horizonte. Além disso, idealmente, o espaço público promove a inclusão e celebra a diversidade; ele é, por excelência, o espaço da representação da diversidade social. Por dentro, o espaço público proporciona a segurança aos cidadãos e, deste modo, incrementa o uso e a cidadania ativa. Ele desempenha um papel vital no desenvolvimento sustentável e na construção de comunidades social e culturalmente produtivas.

No entanto, segundo o autor, “é incerto o efeito que a *Internet* virá a produzir no espaço público, mas uma interrogação se coloca: a *Internet* contribuirá para facilitar a aquisição de uma cultura cívica comum ou, como temem alguns (Sunstein, 2017), favorecerá a fragmentação e a polarização social por fomentar uma informação seletiva que confirma as suas próprias opiniões?” (Innerarity, 2010, p. 12). De uma forma ou de outra, a cultura cívica comum é central na configuração de um espaço público ideal, seja físico ou digital. A participação e a consciência cívica, o respeito pelas instituições, a tolerância pela diversidade, a ética pública e a compreensão dos processos democráticos orientam para uma efetiva produção cultural e artística no contexto específico da *Internet*, recorrendo aos meios de produção da *web 2.0*. Se assim for, torna-se fundamental a importância e o estudo do espaço digital, numa ampla variedade de disciplinas académicas. O estudo do espaço virtual na Geografia humana, apresenta-se como fator crucial em muitas áreas do conhecimento científico. O estudo do espaço digital é, desta forma, um meio pelo qual se pode compreender a identidade, o poder, o neocolonialismo, a

globalização e o meio ambiente digital. É precisamente com o intuito de compreender a experiência espacial e legitimar o direito ao espaço digital que, tal como o objetivo deste artigo, Warf e Arias organizam *The Spatial Turn Interdisciplinary Perspectives* (2009). O movimento intelectual *Spatial Turn* refere-se a uma mudança no pensamento académico e nas abordagens metodológicas, destacando a importância do espaço e da dimensão espacial nas análises e nas interpretações de fenómenos culturais, sociais e históricos. Neste contexto, o espaço é ativamente construído e moldado pelas interações e práticas sociais. Some-se a isto a importância da experiência e percepção do espaço público para significar os lugares, fomentar e manter as relações sociais. Contudo, assim como o *Spatial Turn*, o presente estudo debruça-se sobre as relações de poder e controle que se manifestam no espaço digital, no intuito de compreender as dinâmicas sociais e políticas numa determinada sociedade. A este propósito, através do *Spatial Turn*, é possível analisar as transformações da *Internet* ao longo do tempo, as fases de industrialização visíveis na arquitetura da *web*, em comparação com a sua utilização social. Portanto, a ideia de espaço público no contexto do presente estudo, destaca a interconexão entre o espaço físico/virtual e as práticas sociais digitais, promovendo uma compreensão mais ampla e contextualizada das dinâmicas estabelecidas na incorporação da cibernética na urbanidade na *web 2.0*.

Por outro lado, do ponto de vista filosófico, a *Internet* é um novo meio de comunicação que tem transformado profundamente o modo como os seres humanos se relacionam entre si e com o mundo em seu redor. A privacidade dos internautas, a formação de identidade em linha, a ética na *Internet* e a relação entre tecnologia e cultura, são algumas das questões que, de acordo com Ropolyi, concebem-na enquanto rede mundial de computadores interconectados, mas sobretudo, como “a new, highly complex artificial being with a mostly unknown nature” (Ropolyi, 2018, p. 40). Um ser artificial complexo que passou de uma simples rede de comunicação digital para um espaço que reflete, molda e potencia as dinâmicas urbanas e industriais. Uma rede mundial de computadores que transcendeu o simples envio e recebimento de informação e transformou-se, por via do *software*, num mundo artificial colaborativo que influencia a experiência da urbanidade quotidiana das relações sociais enquanto

convivência harmoniosa e civilizada no espaço público. Agora, uma *Terra Queimada* (Crary, 2023) onde se desafia a ordem dos espaços e se colocam lado a lado tempos vigiados e manipulados pelas materialidades incorporadas no edifício *web 2.0*. Portanto, de acordo com Ropolyi (2018), quando a cibernética é incorporada nas práticas diárias contemporâneas (uma nova urbanidade observada por Innerarity), torna-se fundamental refletir sobre o conceito de espaço público a partir da *web 2.0* e com isso contribuir para o estudo da natureza e das implicações da *Internet* no sistema democrático.

Percebemos que o espaço digital é composto por diferentes elementos que nos remetem para um ambiente físico. As interfaces gráficas representam espaços virtuais: as páginas da *web*, aplicações e mundos digitais. Além disso, elementos de *design* como o *layout*, a estrutura e a sua navegabilidade, criam uma sensação de espaço ao internauta. Inovações tecnológicas como a realidade virtual (VR) e a realidade aumentada (AR), aprimoraram ainda mais a experiência espacial no ambiente digital. Essas tecnologias permitem-nos explorar ambientes aparentemente tridimensionais, proporcionando uma sensação imersiva de presença e interação com um espaço digitalmente construído. Assim como nos movimentamos e nos orientamos no mundo físico, a navegação e a orientação são fundamentais no espaço digital/virtual. Através de menus, *links*, botões e outros elementos interativos, somos capazes de nos deslocar e explorar diferentes áreas e conteúdos no espaço digital. Contudo, os objetos produzidos no espaço físico desempenham um papel central na nossa orientação, permitindo que nos movamos fisicamente de um lugar para outro. E no espaço digital, a produção de objetos (na sua versão 3D: *meshes*) desempenham o mesmo papel de orientação? Portanto, um déficit de consciência da espacialidade no espaço digital, limita a nossa relação com o ambiente virtual, influenciando as nossas interações sociais por via dos meios de produção disponíveis. Ambientes virtuais colaborativos como o Blender 3D, fornecem ambientes virtuais para produzir espaços e interações sociais. Nestas plataformas, podemos criar objetos, perfis, estabelecer conexões, participar em grupos e comunidades e partilhar informações e experiências. Tudo isto dentro de um contexto espacial digital. Assim sendo, a experiência espacial no espaço virtual tem um impacto significativo no nosso comportamento

e percepção do público. Por exemplo, a criação determinista de objetos-imagens, a partir das interfaces gráficas, podem influenciar a forma como observamos informações e interagimos socialmente com conteúdos digitais. As regras predefinidas controladas por fatores específicos do programa informático, criam a sensação de imersão nos ambientes virtuais e germinam respostas emocionais e cognitivas distintas, influenciando a nossa atenção, envolvimento e memória individual e coletiva. Desta forma, ao sermos conscientes das nossas movimentações, da ordem dos espaços e da ausência de objetos no espaço da renderização – *Softspace*: entre o público e o privado –, podemos exercer um maior grau de autonomia e agir de forma mais alinhada com uma liberdade de decisão a partir da *web 2.0*, numa nova urbanidade digital.

Metodologicamente, o presente estudo envolve um cruzamento teórico-conceptual através da revisão da literatura, e um processo aberto empírico-experimental (através do Blender 3D), que aponta para a subversão do espaço público na *web 2.0*. Para fazer cumprir o primeiro, recorre-se ao movimento intelectual da Geografia humana, *Spatial Turn* em Warf & Arias (2009), revelando a sua importância na análise ao lugar digital enquanto espaço de renderização das ações humanas na *Internet*. De seguida, estuda-se a tensão dialética entre ciberespaço / *software* / *data*, em Hand (2010), de modo a esclarecer a consciência estratégica da espacialidade (Soja, 1989), à luz d’*O Direito à Cidade*, em Lefebvre (1968), *Softspace*, em Lally & Young (2007) e *Operative Image*, em Paglen (2014). Finalmente, a etapa de experimentação no Blender 3D é entendida como metodologia e ferramenta de devolução de conhecimentos, em forma de prática artística. Deste modo, pretende-se estudar os impactos da incorporação da cibernética na urbanidade e a percepção do espaço público na *web 2.0*, em ordem a procurar uma explicação, através de uma antiprática de resistência à subversão do público, na noção de *Internet Philosophy*, em Ropolyi (2018).

2. *Spatial Turn* e a experiência espacial no lugar digital

Com o renascimento dos conceitos e das metodologias da Geografia humana (Warf & Arias, 2009, p.1), o fenómeno da globalização acentuou a urgência de um equilíbrio mais criativo e criticamente eficaz, entre as imaginações espaciais / geográficas e temporais

/ históricas. *Spatial Turn* é um conceito sociológico que “corresponds to post-structuralist agnosticism about both naturalistic and universal explanations and about single-voiced historical narratives, and to the concomitant recognition that position, and context are centrally and inescapably implicated in all constructions of knowledge” (Cosgrove, 1999, p. 7, conforme citado em Warf & Arias, 2009, p. 1). Assim, o conceito de *Spatial Turn* articula-se com este artigo através da sua metodologia de análise às relações entre as dinâmicas espaciais, transformações e subversões da ordem dos espaços e contribui para responder sobre o modo como a incorporação da cibernética na urbanidade subverte o espaço público na *web 2.0*. Em analogia com o mundo físico, o espaço no digital desempenha um papel central na experiência do público, pois revela as formas como se estabelece a comunicação, a interação e a fragilidade dos laços humanos, processos que influenciam a dinâmica do debate em linha. A ação humana internética pode desafiar ou distorcer a noção de espaço público, influenciando a produção social do espaço e a formação de uma cultura cívica comum. Acrescenta-se também que a manipulação do espaço digital pode resultar em violações de privacidade e ameaças à segurança dos internautas, afetando a confiança no espaço público em linha. A experiência espacial no espaço digital é, deste modo, uma área em constante evolução, repleta de desafios e questões de poder complexas. À medida que a interação humana com o mundo digital se torna central nas nossas vidas, também torna-se urgente entendermos os desafios sociais que surgem do contexto da natureza da *Internet*.

Central na experiência espacial no espaço digital, o desafio da propriedade dos dados ali gerados e, consequentemente, a segurança dos internautas na *web 2.0*, configuram-se num território fértil para extração de matéria-prima. Com a proliferação de dados pessoais, armazenados e partilhados voluntariamente em linha, surge a preocupação com a proteção dessas informações contra o acesso autorizado e o seu uso indevido por parte dos proprietários dos meios de produção da *web 2.0*. “Individuals’ relationship to privacy can also change significantly depending on their context and the social dynamics at play” (Marwick & Boyd, 2018, p. 4). Ainda assim, a violação da privacidade dos dados dos internautas,

pode levar a consequências sociais significativas. A monitorização consentida pelos internautas, no desígnio da segurança cibernética, torna-se a questão cimeira da extração de matéria-prima no espaço digital, do capitalismo de vigilância (Zuboff, 2020). Garantir a privacidade dos internautas é essencial para preservar a confiança no espaço digital e assim promover uma experiência espacial positiva. Paradoxalmente, a segurança dos internautas tornou-se um baluarte na autorregulação das “Big Five” na *web 2.0* (Sen, 2017). Certamente, muitos dos utilizadores do espaço digital fornecem informações pessoais como produto de troca no acesso aos meios de produção da *web 2.0*. Com efeito, os internautas encaram a privacidade não tanto como maneira de restringir o acesso à informação pessoal, mas, sobretudo, como “ability to strategically control a social situation by influencing what information is available to others, how this information is interpreted, and how it will spread [...] networked technology complicates these dynamics, to the point where most people find themselves constantly negotiating between disclosure, concealment, and connection” (Marwick & Boyd, 2018, p. 2), no acesso ao ciberespaço, diríamos.

Todavia, a imaginação geográfica inerente ao retorno do espaço, enquanto farol dos estudos das ciências sociais e humanas, é uma dimensão determinante para os estudos da *Internet*. Além disso, uma certa forma de materialidade é produto e reproduz os processos sociais (Lefebvre, 1968). Ela oferece conhecimentos obtidos a partir de análises ao fenómeno da globalização. Como Warf & Arias identificam, “in the nineteenth century, space became steadily subordinated to time in modern consciousness, a phenomenon that reflected the enormous time-space compression of the industrial revolution; intellectually, this phenomenon was manifested through the lens of historicism, a despatialized consciousness in which geography figured weakly or not at all, or, as Soja (1993: 140) defines it, as «an overdeveloped historical contextualization of social life and social theory that actively submerges and peripheralises the geographical or spatial imagination»” (Warf & Arias, 2009, p. 2).

Certamente, o capitalismo pós-industrial tem, na rederização do comportamento humano no espaço digital, a principal matéria-prima para extração e, no conhecimento científico, a sua produtividade. A

espacialidade do pós-modernismo surge assim “no espaço global dos fluxos” e manifesta-se nos lugares de renderização entre espaços (*Softspace*). Torna-se um processo invisível ao cidadão não especialista. Por outro lado, as estruturas e as relações sociais, reproduzidas numa dualidade fluida, não são o reflexo do mundo. Em contraponto, de acordo com Lefebvre (1968, 1974) e Giddens (1984), numa sociedade pós-industrial as estruturas e as relações sociais são o resultado das suas ações. “Social structures and relations are thus reproduced, and hence simultaneously changed, by the people who make them; individuals are both produced by, and producers of, history and geography. Given this logic, space could no longer be seen simply as a backdrop against which life unfolds sequentially, but rather, intimately tied to lived experience. As Foucault suggests, space «takes the form of relations among sites» (quoted in Soja 1996: 156)” (Warf & Arias, 2009, p. 4). Portanto, se é verdade que as estruturas e as relações sociais pós-industriais resultaram na *Internet*, também podemos dizer que já não são um reflexo ou uma produção do mundo, mas, pelo contrário, são uma reprodução, reestruturação e sobredeterminação de grandes quantidades de informação (característica do espaço digital) e operacionalizam-se numa mina a céu aberto de extração de dados. Em algum momento, o que um dia designamos de ciberespaço – enquanto espaço nominal –, dissipou-se. Assiste-se, porventura, a uma derradeira transubstanciação do *software* em infraestrutura de tratamento e arquivo de dados, em si mesmo.

3. A queda do ciberespaço e a ascensão do *software*

O ciberespaço automatizou-se enquanto infraestrutura que transcende as materialidades e as restrições espaço-temporais de culturas circunscritas. “In discourses of transcendence, the “space” element of cyberspace is conceptualized as a non-physical environment” (Bolter & Grusin, 1999, p. 181, conforme citado em Hand, 2010, pp. 357-358). De acordo com Hand, as tecnologias não representam a sociedade. Pelo contrário. Elas transformaram o social e a ação humana em associações sociotécnicas. A questão é mais do que uma apropriação cultural *versus* um domínio ideológico. No sentido da resistência, a apropriação cultural e o domínio ideológico têm por base uma consciência estratégica da espacialidade.

Este processo diz respeito a uma dinâmica de interdependência mútua. Isto é: são os objetos técnicos que “define a framework of action together with the actors and the space in which they are supposed to act” (Akrich, 1992, p. 222, conforme citado em Hand, 2010, pp. 357-358). As atuais tecnologias de informação digital são móveis, aditivas e adaptáveis, concebidas para serem ativas: “material vitalism” (Kuchler, 2008, conforme citado em Hand, 2010, p. 362). No dizer de Hand, o avanço tecnológico gera, aparentemente, uma democratização abrangente dos meios de produção cultural. No entanto, parte das decisões é antecipadamente delegada ao *software* que executa-as de maneira a restringir as possibilidades democráticas, e nesta esteira, silenciá-las. Já não se trata de acedermos ao ciberespaço, mas sim, o *software* intervir praticamente em todos os aspetos da vida quotidiana: estejamos conscientes disso ou não. A incorporação do *software* na vida quotidiana ilustra a dependência crescente da tecnologia para facilitar tarefas, otimizar processos e proporcionar novas formas de arte. Embora muitas dessas intervenções sejam benéficas, também levantam questões sobre a renderização que precisa ser abordada à medida que a tecnologia continua a evoluir. Por um lado, “instead of existing as an externality (cyberspace) or set of extensions (networks), information now re-structures actual geographic territories (city, neighborhood) through automated classification systems such as neighborhood profiling, Google Maps, GPS systems, loyalty cards, public wi-fi, and so on” (Burrows & Gane, 2006, conforme citado em Hand, 2010, pp. 363). Por outro lado, “the notion of cyberspace as cultural autonomy conceptualized physical spaces as irrelevant or unimportant. What we see here are invisible processes of structuring and re-structuring due to the proliferation of software - it becomes materialized in more devices -, and, given that the data produced do not “represent” but perform judgment in Latour’s sense, the increasing significance of classification” (Hand, 2010, p. 363). Embora o ciberespaço e a informação digital não tenham eliminado a relevância dos espaços físicos, eles certamente influenciaram a maneira como os territórios são percebidos, geridos e interconectados. A relação complexa entre o espaço digital e o espaço físico continua a evoluir e a moldar a geografia pós-moderna. A ideia de que os dados apenas não “representam”, mas também fazem

julgamentos, conforme discutido por Latour (2005), está profundamente enraizada na perspectiva de que o *big data* não é neutro, mas sim uma entidade ativa de modelação da realidade social. A perspectiva de Latour (2005) destaca a participação ativa dos dados na construção e modelação da realidade social por via da classificação. Esta abordagem revela como a complexidade e a influência dos dados, no processo de interpretação e significação dos lugares, são fundamentais para tecer considerações sobre as escolhas de classificação na análise e na tomada de consciência estratégica da espacialidade (Soja, 1989), a partir do tratamento de dados digitais.

Por outras palavras, a ideia de ciberespaço como um espaço democrático onde se entra, vive e produz-se cultura, desapareceu. Por via do *software*, o ciberespaço transformou-se num dispositivo técnico e oculto que fez nascer uma espacialidade automatizada. A ascensão do *software* desembocou numa automatização dos fluxos de sujeitos e objetos, e revelou, através da inovação, do jogo e da gratuidade, novos modos de vigilância, controlo e dominação. Qualquer que seja a sua intenção, o *software* renderizou contundentemente a materialidade das práticas culturais contemporâneas (Hand, 2010, p. 363). O ciberespaço deixou de ser uma infraestrutura visível da cultura de informação e de tecnologia, para passar a ser um invisível ser ao comando do *software* (enquanto infraestrutura incorporada na cultura contemporânea). “Culture, in terms of shared symbolic and material resources and relations, increasingly circulates as information, where, for example, the “new volunteerism” associated with YouTube, Facebook, Wikipedia, and such like appears to usher in a flattened form of cultural production, or at the very least a blurring of the differences between cultural production and consumption (Beer and Burrows 2007). But such information or data is no longer confined to the realm of cyberspace. It does not have external spatial qualities in that sense. The consequences of information - driven reflexivity are that “culture” is no longer “out there” as ideological, symbolic, or representational” (Hand, 2010, pp. 364-366). Deste modo, o ciberespaço sofreu um processo de transformação material que parte de uma infraestrutura visível de carácter espacial da prática cultural comum, para um arquivo invisível de carácter não espacial (mas sim temporal) da vida quotidiana, por via de uma certa industrialização *soft*.

3.1. O direito ao ciberespaço

Se considerarmos o ciberespaço uma imaginação geográfica não-física, mas material, estamos perante uma infraestrutura dominante, visível e de carácter espacial. No entanto, como observado por Hand, o ciberespaço rendeu-se à dominação invisível e imaterial do *software* e transformou-se num arquivo temporal da vida contemporânea. No mesmo sentido, como forma de recuperar *O Direito à Cidade*, Lefebvre questiona o seguinte: “seria difícil ou impossível mapear dados muito importantes: onde, como, por quem e porque é que a informação se concentra e é processada? Como é que a tecnologia de informação funciona e para quem? Sabemos o suficiente sobre ela para suspeitar da existência de um espaço de informação” (Lefebvre, 1974, p. 142). As questões de Lefebvre são surpreendentemente atuais; iluminam o caminho que nos leva a esclarecer a importância de uma certa materialidade do ciberespaço nas relações sociais digitais, ao tentarmos compreender o direito de o manter presente – enquanto infraestrutura espacial –, nos discursos sobre as necessidades ontológicas do ser humano.

“A industrialização caracteriza a sociedade moderna. [...] Podemos definir como *sociedade urbana* a realidade social que nasce à nossa volta. [...] A industrialização dá o ponto de partida da reflexão sobre o nosso tempo” (Lefebvre, 1968, p. 17). A industrialização total de que nos fala Lefebvre é o momento que marca a cidade em expansão e, consequentemente, marca igualmente o surgimento do ciberespaço enquanto imaginação geográfica pós-moderna. Certamente que ao concordarmos com a lacuna entre a experiência humana [espaço] e os dados comportamentais [tempo], observada por Zuboff (2020), estabelecemos uma relação íntima entre a *estratégia global* (isto é, um sistema unitário e um urbanismo já total) e a ascensão do *software* no contexto do ciberespaço. Por outras palavras, o urbanismo total em Lefebvre (1968) e a renderização dos comportamentos humanos no contexto do capitalismo de vigilância em Zuboff (2020) vêm identificar, exatamente, o mesmo acontecimento do contexto histórico da vida urbana e da teoria social crítica: a subversão e a ativa periferização da imaginação espacial com raiz no capitalismo de informação, industrial e vigilância. Portanto, essa industrialização *soft* do mundo contemporâneo, além

de transformar a cidade num “objeto de consumo cultural para o esteticismo, para turistas ávidos de espetáculos e de pitoresco” (como antecipado por Lefebvre, 1968, p. 108), silenciou os internautas (enquanto produtores-autores do ciberespaço) e, conseqüentemente, “quando ela [a *web* 2.0 enquanto cidade digital] não age e não logra realizar aquilo que a teoria designa como «missão histórica», eis que faltam o «sujeito» e o «objeto»” (Lefebvre, 1968, p. 115).

O ciberespaço tem a capacidade de concentrar a esfera social num único ponto, que até então só se via possível no espaço público histórico do mundo físico. Efetivamente, a informação é fator de aproximação entre o privado (centralidade mental) e público (centralidade social). Isto é, a informação que está entre aqueles binários, movimenta-se nesse espaço de informação, já identificado por Lefebvre: no lugar da renderização do sujeito e dos objetos, no preciso momento que se dá a transubstanciação do *software* numa infraestrutura da cultura contemporânea. Uma operação artificial que, não só silencia os produtores-autores do ciberespaço, como também transforma-os num produto de troca. Assiste-se assim à desmaterialização, fragmentação e camuflagem do ciberespaço, para ser vendido em lotes de dados. É literalmente pulverizado e transformado num meio de segregação, de dispersão dos elementos da sociedade para as áreas periféricas, tal qual acontecera com o espaço público / físico. Isto é, se examinarmos esses paralelismos, é evidente que tanto a classificação de dados quanto a segregação espacial são produtos e, ao mesmo tempo, agentes do sistema capitalista neoliberal. Esses processos estão entrelaçados e refletem relações profundas de poder, desigualdade e resistência na sociedade contemporânea.

Para que não falte o sujeito e o objeto no espaço digital, o direito ao ciberespaço não pode ser concebido apenas como um acesso temporal de visita ou arquivamento das informações da vida contemporânea. Ele deve ser entendido como um direito espacial à participação plena da vida social, e sobretudo um ser formulado a partir do direito à imaginação geográfica, transformada e renovada por via da sua dimensão digital. O que, em síntese, remete para a ideia de vida transformada e renovada na linha de Lefebvre (1968, 1974). Do

mesmo modo que a industrialização *soft* renderiza a nossa existência espacial sob forma de dados comportamentais temporais, é essencial que o espaço público, como um lugar de encontro e valor de uso prioritário, encontre na sua base morfológica a concretização prática digital e sensorial. Isso exige uma compreensão abrangente do ciberespaço e da sociedade digital, utilizando os recursos disponíveis na ciência e na arte. “Só a classe operária [os internautas no espaço digital] se pode[m] tornar o agente, o portador ou suporte social desta realização [desta consciência estratégica da espacialidade (Soja, 1989)]” (Lefebvre, 1968, p. 115).

3.2. *Softspace* e a renderização: uma linha fronteira entre o público e o privado

A arquitetura é uma das áreas do conhecimento que mais tem utilizado o *software* de outras disciplinas para investigar as matérias espaciais existentes entre as formas que desenha e constrói. O termo *Softspace* deriva precisamente dessa apropriação criativa do *software*. A materialidade do ar, das forças magnéticas, eletricidade e eletrônica, entre outros, são do domínio do *Softspace*. O conceito *Softspace* quebra a oposição clássica da arquitetura, entre espaço e forma. As novas tecnologias permitiram aos arquitetos um avanço em direção a uma exploração sobre as suas implicações no espaço e na sua organização (Lally & Young, 2007). De acordo com as autoras, as novas tecnologias, aplicadas ao processo de arquitetura, permitiram a visualização, a quantificação e a instrumentalização dos efeitos dos materiais e, deste modo, abriram oportunidades para novas formas arquitetônicas que redefiniram novos limites e fronteiras dos espaços que habitamos. *Blur Pavilion*: Elizabeth Diller e Ricardo Scofidio (2002) (Figura 1) é disso exemplo. Edifício paradigmático do conceito *Softspace*, diluiu o invólucro clássico dos edifícios ao criar uma nuvem de partículas líquidas que ficam em contacto com a pele dos seus habitantes. Um edifício arquitetônico que se faz sentir através de uma espécie de aerossol conectado a um complexo sistema de tecnologias de informação e comunicação. O domínio da visualidade capturado ao habitante é, deste modo, desorientador. Isto é: o objeto perde o seu estatuto de elemento fixo espacial, dissolvendo-se e desmaterializando-se num ambiente mutável e indeterminado tempo.



Figura 1. *Blur Pavilion*, Diller & Scofidio, 2002. Fonte: dsrny.com

“Orthographic projection produces the objectified surface – fixed in Cartesian space and endlessly reproducible. What cannot be easily reproduced is the perception or experience of the environment that is always transient, always unique. Defining the surface does not define the environment. We traditionally design to create an image or sequence of images rather than a visual response; we design to replicate interior conditions rather than for a thermal experience. Perception becomes incidental, and yet we presume to design experience through the avatar of the surface” (Addington, 2007, p. 39). É esta percepção ou experiência do ambiente temporal que é sempre transitória, sempre única, que possibilita questionar o material de que são feitas as energias e a matéria do espaço. O espaço entre privado e público é esse lugar transitório e único que alarga a nossa imaginação quanto ao modo como nos envolvemos na materialidade dos espaços que imaginamos, produzimos e ocupamos. Esta linha de fronteira possibilita o questionamento dos materiais que utilizamos, tanto na experiência humana do espaço, quanto no conjunto de dados comportamentais que incorporam os objetos digitais. Portanto, “as we question the materials we use to define and construct the territories we inhabit, we must also look to tools and technologies of today that permit us to visualize and operate upon them” (Lally, 2007, pp. 2-3).

Por outras palavras, a utilização sistemática de ferramentas e técnicas, focadas na geometria e na

forma como meios primários projetam os territórios, têm suprimido as qualidades espaciais e materiais, muito devido à estratégia global de um urbanismo total (Lefebvre, 2012). Esta operação imaterial/temporal desnuda a linha fronteira entre o privado e público e legitima o *software* como dominador – que afina e organiza o espaço digital através da renderização –, do dominado ciberespaço.

Nesta linha de orientação na arquitetura, as promessas que trouxe o advento da era digital foram cumpridas. As ferramentas digitais causaram impacto nos modos de projetar, construir e interagir com os ambientes físicos construídos. A simulação e análise do espaço, por exemplo, possibilitam decisões de projeto conscientes da espacialidade, para otimizar a eficiência e o conhecimento das materialidades que constituem os edifícios. Um desafio que exige, por analogia, a utilização das mesmas ferramentas na análise do espaço digital, com o objetivo de recuperar o direito à materialidade do ciberespaço. Programas informáticos, como o Blender 3D, enquanto ferramenta de resistência e análise experimental da subversão do público na *web 2.0*, possibilitam compreender este processo, a partir do carácter temporal do *software*. O fenómeno da materialidade do ciberespaço e a renderização dos comportamentos humanos que nele fluem para a sua hipervisualização podem ser pistas interessantes para responder a este problema. São os fenómenos da espacialidade que moldam a percepção do que nos rodeia, seja no espaço físico, seja no digital. Embora, aparentemente, as suas regras não tenham qualquer sentido nos determinismos das habituais formas de representação espacial, “The discrete phenomena of the physical environment are what directly determine the perceptual environment – as such, we would ideally design physical behaviors to create the perceptual response. The effect is decoupled from the surface; the surface becomes incidental. The building is no longer the incidental determinant of its environment, but the armature for its perception” (Addington, 2007, p. 51).

Observe-se que sobre a percepção do invisível, Trevor Paglen (2014) atrai para a sua investigação o conceito de *Operative Image* (uma formulação de Harun Farocki, (2004)). Assim denominada, e de acordo com o autor, as imagens operativas enquadram-se numa categoria oposta às imagens-entretimento: são imagens-informação. A finalidade

das imagens operacionais é a de compor parte de uma operação (Farocki, 2004). Contudo, a partir da liberdade política e artística de Farocki (colocar na visualidade imagens fora dos seus domínios institucionais), Paglen (2014) complexifica e abre espaço de investigação a uma Geografia experimental. Não só questiona a circulação da imagem na visualidade contemporânea, como também estabelece uma divisão clara entre os modos de ver humanos e a cegueira das máquinas. Através da sua investigação, Paglen (2014) assume que as suas ações criam novas geografias e, consequentemente, participam na produção de espaço. “Experimental geography means practices that take on the production of space in a self-reflexive way, practices that recognize that cultural production and the production of space cannot be separated from each another, and that cultural and intellectual production is a spatial practice” (Paglen, 2008, p. 30).

Acresce que importa sublinhar o poder criador de novas geografias percebidas através de imagens-informação. A percepção do invisível, ou de um *Softspace*, através de imagens operativas, levam-nos a entender o ambiente de trabalho dos meios de produção da *web 2.0*, como cartografias que compoem parte de uma operação total. No presente estudo, a operação estudada é a subversão do público na *web 2.0*. Portanto, utilizar o programa Blender 3D, enquanto plataforma de cruzamento entre o quadro teórico-conceptual e a experimentação da antiprática artística deste estudo, torna-se fundamental como modo de apresentar um processo aberto, onde se ensaiam as várias dinâmicas a eles associados.

4. Processo aberto empírico-experimental

Ao desenvolver a prática experimental e artística do presente estudo, o processo de criação envolve uma abordagem de exploração e descoberta. O processo decorre no Blender 3D, onde se investigam as ideias do cruzamento teórico-conceptual anteriormente apresentado. A abertura à experimentação geográfica e à disposição para explorar lugares digitais desconhecidos conduz o caminho da descoberta na prática artística e nos esclarecimentos sobre a importância do retorno ao estudo do espaço (*Spatial Turn*), para melhor observar processos de transubstanciação do *software* numa infraestrutura temporal em si mesmo. Os resultados tangíveis, obtidos nas imagens

operativas produzidas, ampliam novas formas de expressão plástica, através da antiprática informática, como resistência à subversão do espaço público na *web 2.0* e, consequentemente, constitui entrave à violação do direito ao ciberespaço.

Ao excluirmos a *mesh: cube*, apresentada por defeito na interface de entrada do Blender 3D, observamos o crescente significado temporal da classificação dos dados. Um processo duplo de revelação/anulação, diferenciação/homogeneização e democratização/aculturação (Hand, 2010). Visando o cumprimento daquilo que a teoria designa como “missão histórica” (Lefebvre, 1968), inserimos câmaras (olhos) e os respetivos *takings*, enquanto partes que ocupam o espaço disponível no ecrã, de modo a criar uma visão centrada nos elementos visuais da *interface*. No entanto, este processo criativo não é acessível ao público. Um certo *Softspace* (Lally & Young, 2007), que, neste caso, é efémero. A sua existência espacial dissipa-se perante o público, encontrando-se no arquivo digital (ficheiro) desmaterializado pelo *software*. Portanto, sendo a captura de ecrã o único método disponível de fixação da imagem latente do ambiente de trabalho do Blender 3D, capturamos a imagem operativa para análise (Figura 2). De seguida, procedemos à renderização espacial da composição criada e obtivemos uma imagem-informação vazia, a negro (Figura 3), que poderá representar a inexistência dos sujeitos e dos objetos. Afigura-se pertinente ressaltar, por um lado, a constante negociação entre a divulgação, a ocultação e a ligação dos sujeitos à rede bem como as limitações impostas pela materialidade do objeto arquitetónico imaginado/desenhado, em oposição à diversidade da ocupação do espaço e da experiência da urbanização digital (no plano físico), através do domínio do *software* no ciberespaço. Neste sentido, podemos esclarecer que a prática artística trouxe consigo a evidencia teórica do esvaziamento do público na *web 2.0*. Este vazio representa a inoperância do internauta (sujeito) na produção do espaço digital (objeto). Esta operação não é uma ação espacial, ela é, na verdade, uma associação sociotécnica temporal. Além disso, é de notar que a composição harmoniosa dos elementos visíveis única e exclusivamente na superfície do ecrã do especialista, definiu, derradeiramente, a relação temporal entre a composição / *software* e o espaço por ele dominado.

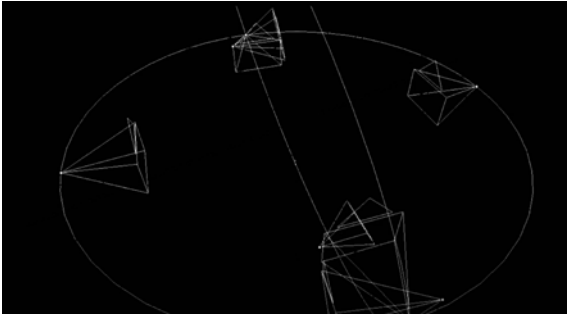


Figura 2. Imagem Operativa do espaço pré-renderizado #1.0, 2023.

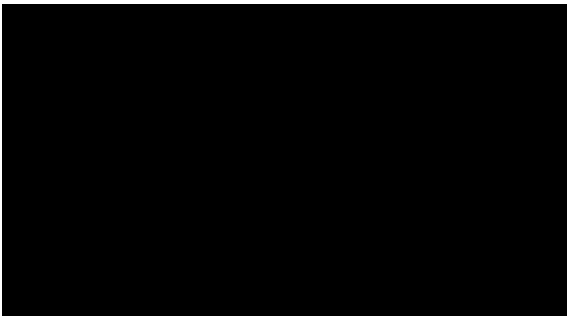


Figura 3. Imagem Operativa do espaço renderizado #2.0, 2023

5. Discussão

Dos resultados obtidos a partir da análise do ciberespaço, sublinhamos a sua importância para a percepção do espaço público na *web 2.0*. Combinamos uma abordagem teórica, fundamentada numa rede própria de conceitos do ciberespaço e da *Internet*, com uma experiência prática de renderização no Blender 3D. Através de uma breve análise ao ciberespaço e ao espaço digital, redescobrimos a essência da imaginação geográfica. Observamos que, do ponto de vista da *web 2.0*, o direito ao ciberespaço revela-se fundamental para uma participação ativa dos internautas no espaço público, pois manifesta significados espaciais profundos e simbólicos para o ser humano.

As conclusões deste estudo mostram claramente que, sem precedentes, a inovação da geografia experimental no ciberespaço, ressoa numa consciência estratégica da espacialidade. De acordo com Soja (1989), a construção coletiva de uma espacialidade, seja ela através do modo de lidar com a crescente incorporação da cibernética na urbanidade, seja

através da procura de estratégias políticas para lidar com os crescentes problemas sociais ou, ainda, através da tentativa de compreender a disseminação dos conflitos geopolíticos globais, prende-se com uma consciência social do espaço digital. Esta abordagem espacial das problemáticas sociais deve-se, de acordo com o autor, sobretudo, a uma consciência cada vez mais presente de que “somos seres intrinsecamente espaciais, participantes ativos na construção social das nossas espacialidades” (Soja, 1989, pp. 1-2). Além disso, segundo o mesmo autor, “manter uma imaginação geográfica crítica representa manter uma consciência aberta para redefinir e expandir a espacialidade em múltiplas direções, como também para resistir às investidas de limitar e circunscrever as possibilidades do seu alcance” (Soja, 1989, pp. 1-2). Podemos encontrar uma explicação para esta hipótese, precisamente, na noção de *Internet Philosophy* de Ropolyi. De acordo com Ropolyi (2018), “philosophy of the Internet discloses that human existence is being transformed. Its structure, many thousand years old, seems to be changing. Built on the natural and the social spheres of being, a third form of existence is emerging: weblife.” (Ropolyi, 2018, p. 47). No entanto, essa condição existencial na *Internet* só é conseguida através da ação ativa dos internautas na produção do espaço, por exemplo, através da imaginação geográfica no contexto da prática experimental. Face ao exposto, e tendo em conta o que apreendemos na relação da análise teórica com a prática deste artigo, o *urbanismo total* (Lefebvre, 1968) parece também apropriar-se do ciberespaço por via do *software*. Conceber o ciberespaço como um arquivo imaterial temporal, ao invés de o entender na medida de uma produção social do espaço, é colocar em causa a nossa existência enquanto humanos no espaço digital. De acordo com Ropolyi (2018), “individual cyberculture plays a more and more important role. The traditional separation of the producers and consumers of culture becomes more and more limited in this process. [...] Aesthetic culture gains ground at the expense of scientific culture, and imagination becomes the human capacity that determines cultural activities.” (Ropolyi, 2018, pp. 47-48). Se por um lado, na linha de Lefebvre (1968), torna-se urgente compreender a abrangência do ciberespaço e da sociedade digital no espaço físico, através

da utilização dos meios de produção disponíveis na ciência e na arte, ao serviço do ser humano e não da máquina, por outro lado, a personalidade pós-moderna (realizada no indivíduo) incrementa tarefas de rede nos internautas “in building and maintaining their personalities and communities” (Ropolyi, 2018, p. 48). Além disso, de acordo com Ropolyi as “characteristics of weblife are shaped by continuous and necessarily hard ideological, cultural, political, legal, ethical, and economical conflicts with those of the traditional social sphere” (Ropolyi, 2018, p. 48). Deste modo, “the transition from social existence to weblife existence leads from a realm of life based on abstract human capacities to a realm of life built on concrete capacities” (Ropolyi, 2018, p. 48). A esta problemática renderização do espaço privado e subjetivo do sujeito, num outro público concreto e híper visível, designamos nós de subversão do espaço público na *web 2.0*, que parece acontecer por via da incorporação da cibernética na urbanidade. Em suma, imaginar geografias através do Blender 3D permite-nos resistir a esta subversão e criar espaços que se configuram mais inclusivos, o que parece ter impacto no mundo físico e digital através de uma consciência estratégica da espacialidade (Soja, 1989).

6. Conclusões finais

Se analisarmos os pontos de vista tanto Innerarity (2010) quanto de Ropolyi (2018), deparamo-nos, efetivamente, com a importância das transformações, introduzidas pela tecnologia enquanto construtoras de novas geografias e realidades, e levantam-se questões bastante prolíficas quanto ao papel do espaço público na *web 2.0*. Innerarity, como ferrenho defensor do espaço público, encara a introdução da cibernética na nova urbanidade como uma interrogação extraordinária que nos liberta do passado, sem que isso signifique a periferação do internauta através desta tecnologia de incerteza e intensa experiência espacial que sentimos ao navegar na *Internet*. O reposicionamento dos meios de produção do espaço público, não numa esfera elitista e reclusa, mas, pelo contrário, ao nível da prática quotidiana de um novo humano-informação, merece ser enquadrado. Neste plano, refira-se, a subversão do público não podia oferecer maior confirmação com as conceptualizações de liberdade e ação

em Innerarity. Onde a renderização e visualização anestesia, o pensamento espacial consciencializa e conscientiza o indivíduo, desperta-o, norteia-o, condu-lo para uma consciência estratégica da espacialidade. Acrescente-se ainda que o homem do pós-guerra parece ser, de uma maneira geral, um ser angustiado que interioriza e projeta dentro de si as inquietações que Soja (1989) e Ropolyi propõem ultrapassar, através da imaginação geográfica e da filosofia da *Internet*. Se assim não fosse, o ciberespaço não responderia minimamente às reais necessidades simbólicas a que se propõe. O lugar *Softspace* espacial, singular e redentor, destaca-se abertamente do domínio tradicional das formas estereotipadas e imobilistas características das antigas formas de representação arquitetónica. Também para Lally, Young e Addington (2007), transformar o mundo é transformar a linguagem, libertar-se dos seus velhos lugares-comuns, eximir-se às suas escleroses e acomodamentos. O direito ao ciberespaço é determinante, pois a coberto da naturalidade visual propaga-se a ideologia e perpetua-se a inconsciência dos seres falantes em relação às suas reais condições de experiência espacial digital. A ausência do sujeito, fazedor de objetos no processo de renderização do Blender 3D, revela um espaço vazio e intolerável que traz no seu código informático todo o silêncio de um futuro humano *digital*. Subjacente a este contraste está, igualmente, a noção de criação livre de imutabilidade e irrefutabilidade das leis da máquina, retiradas do mundo da matemática, por oposição aos códigos pré-estabelecidos nas primeiras abordagens artísticas à *Internet*. Códigos consagrados de «imagino em...» que efetivamente conferem estrutura no mundo de estímulos internos sem, no entanto, dispor da objetividade de uma lei exata.

Note-se que a pesquisa, no que se refere ao cruzamento teórico-empírico e prática artística experimental, permite-nos refletir sobre a subversão do público na *web 2.0*. Os seus resultados demonstram a importância de um equilíbrio mais criativo, e criticamente eficaz, entre as imaginações espaciais / geográficas e temporais / históricas que só os autores/produtores do espaço digital são capazes de estabelecer. A máquina por si só, através do *software*, está orientada para uma abordagem única temporal da produção do espaço: processo arquivado no ficheiro informático que funciona como

mecanismo invisível de um dispositivo capitalista de vigilância, estrategicamente incorporado numa nova urbanidade. Por outro lado, a captura do ecrã (*espaço pré-renderizado #1.0*) reconhece a existência de um lugar onde emergem os acontecimentos sociais e reafirma o espaço público como participante ativo dos acontecimentos sociais e culturais de uma certa comunidade. No entanto, o resultado da renderização demonstra que o que era público, tornou-se privado (*espaço renderizado #2.0*). Uma subversão do público instilada de novos sentidos temporais que, de certa maneira, expandindo-se em rede, pretende orientar, explorar, determinar e pautar os gestos, pulsões, pensamentos e comportamentos de um novo humano-informação.

Referências

- [1] Addington, M. (2007). The Phenomena of the Non-Visual. In Lally, S. & Young, J. (Eds.), *Softspace, From a Representation of Form to a Simulation of Space* (pp. 39-52). Routledge.
- [2] Crary, J. (2023) *Terra Queimada. Da era digital ao mundo pós-capitalista*. Antígona.
- [3] Diller, E. & Scofidio, R. (2002) *The Blur Building* [arquitetura], (Expo 2002, Yverdon-Les-Bains, Suíça). <https://dsrny.com/project/blur-building>
- [4] Farocki, H. (2004) Phantom Images. *Public: Art, Culture, Ideas* (29). <https://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/view/30354/27882>
- [5] Giddens, A. (1984) *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*. University of California Press.
- [6] Hand, M. (2010). The rise and fall of cyberspace, or, how cyberspace turned inside out. In Hall, J., Grindstaff, L. & Lo, M.-C. (Eds.), *Handbook of Cultural Sociology* (pp. 357-367). Routledge.
- [7] Innerarity, D. (2010). *O Novo Espaço Público*. Teorema.
- [8] Lally, S. (2007). Introduction: Energies, Matter & the Gradients of Space. In Lally, S. & Young, J. (Eds.), *Softspace, From a Representation of Form to a Simulation of Space* (pp. 1-7). Routledge.
- [9] Lally, S. & Young, J. (2007). Preface: The stuff between, in & around. In Lally, S. & Young, J. (Eds.), *Softspace, From a Representation of Form to a Simulation of Space* (pp. VIII-X). Routledge.
- [10] Latour, B. (2005) *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford University Press.
- [11] Lefebvre, H. ([1968] 2012). *O Direito à Cidade*. Letra Livre.
- [12] Lefebvre, H. ([1974] 2013). *La Producción del Espacio*. Capitán Swing Libros, S. L.
- [13] Marwick, A., & Boyd, D. (2018). Privacy at the Margins: Understanding Privacy at the Margins (Introduction). *International Journal of Communication*, 12(9). <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/7053/2293>
- [14] O'Reilly, T. (2005) *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'Reilly Media. <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>
- [15] Paglen, T. (2008). Experimental Geography: From Cultural Production to The Production of Space. In Thompson, N. (Eds.), *Experimental Geography, Radical Approaches to Landscape, Cartography, and Urbanism* (pp. 26-31). Independent Curators International.

- [16] Paglen, T. (2014). Operational Images. *E.flux Journal*, n.º 59. <https://www.e-flux.com/journal/59/61130/operational-images/>
- [17] Ropolyi, L. (2018). Toward a Philosophy of the Internet. *Philosophy and Computers, Newsletter, The American Philosophical Association*, 17(2), 40-49.
- [18] Sen, C. (2017, November 15). *The 'Big Five' Could Destroy the Tech Ecosystem, If Amazon puts retailers out of business, who will advertise on Google and Facebook?* Bloomberg. <https://www.bloomberg.com/opinion/articles/2017-11-15/the-big-five-could-destroy-the-tech-ecosystem>
- [19] Soja, E. ([1989] 1993). *Geografias pós-modernas, a reafirmação do espaço na teoria social crítica*. Zahar.
- [20] Sunstein, C. (2017). *#Republic: divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.
- [21] Warf, B. & Arias, S. (2009). *The Spatial Turn, Interdisciplinary perspectives*. Routledge.
- [22] Zuboff, S. (2020). *A Era do Capitalismo da Vigilância, a disputa por um futuro humano na nova fronteira do poder*. Relógio D'Água Editores – Antropos.

Bio

Carlos Miguel Gonçalves é artista visual [www.cmrg.pt] e doutorando na Faculdade de Belas-Artes da Universidade da Lisboa. Mestre em Arte Multimédia pela mesma instituição, investigador colaborador no CIEBA – Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes. Desenvolve a sua investigação académica no campo de estudo sobre o espaço público na *World Wide Web*, encontrando afinidades entre a subversão da ordem dos espaços e o conceito de *softspace*. A partir deste lugar intermédio, desenvolve a sua reflexão teórica e prática artística, e estuda os impactos da incorporação da cibernética na vida em sociedade. Expõe regularmente desde 1996. A sua primeira exposição individual, *Heap Up*, teve lugar em 2016 no Museu Municipal de Faro, Portugal.

Image et Américanisation du monde dans *Civilisation, comment nous sommes devenus américains* de Régis Debray

Image and Americanization of the World in *Civilization, How We Became American* by Régis Debray

Brahim Mouradi
mouradibrahim230@gmail.com
Université Sidi Mohamed Ben Abdellah
Fez, Morocco
ORCID iD [0009-0006-1341-8504](https://orcid.org/0009-0006-1341-8504)

DOI [10.34623/vt55-cd98](https://doi.org/10.34623/vt55-cd98)

Received 2023-12-27
Accepted 2024-02-27
Published 2024-02-29

Comment citer et licence

Mouradi, B. (2024). Image et Américanisation du monde dans *Civilisation, comment nous sommes devenus américains* de Régis Debray. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Consulté à l'adresse <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/227>

Ce travail est disponible sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Résumé

Cette contribution s'offre pour objectif l'analyse du phénomène de l'américanisation du monde à travers le livre *Civilisation, comment nous sommes devenus américains*, du philosophe français Régis Debray. Le livre en question présente une analyse fine des événements, des modifications et des métamorphoses profondes qui ont touché à notre monde d'après les deux guerres mondiales. Dès lors, le monde d'auparavant ne ressemble plus en aucun trait à celui de notre temps. Tout y est modifié et renversé. Les valeurs anciennes ne se transmettent plus, ne circulent plus, n'impressionnent plus. Une nouvelle civilisation vient d'annoncer sa dominance du monde moyennant tant d'outils, et par conséquent, la civilisation ancienne (européenne) lui cède la voie. Toute la mémoire de l'humanité qui était bien construite via le processus de la transmission s'affaiblit, s'anéantit et commence à disparaître. Personne d'entre nous maintenant, toujours selon le même philosophe, ne pense à son passé, ne se soucie de ses origines, de sa mémoire et de son identité. La nouvelle civilisation efface le passé de l'humanité et s'apprête à le remplacer par le présent, et rien que le présent. On assiste, de file en aiguille, à une humanité perdant ses jalons, ses pères et ses repères. Elle a perdu son âme, selon l'expression du philosophe iranien Daryush Shayegan «le monde moderne a perdu son âme» (Shayegan, 2001).

Mots-clés

Civilisation · Américanisation · Médiologie · Identité · Culture · Image

Abstract

This contribution aims at analyzing the phenomenon of the Americanization of the world expressed in the book *Civilization, How We All Became American*, by the French philosopher Régis Debray. This book in question presents a detailed analysis of the events, modifications and profound metamorphoses that have affected our world after the two world wars. Therefore, the world of yesteryear holds no resemblance to that of our time. Everything in it has changed and has reversed. Old values are no longer transmitted, no longer circulate, no longer impress. A new civilization has just declared its dominance of the world with so many tools, and therefore the old (European) civilization gives way to it. All the memory of humanity that was well built through the process of transmission weakens, fades and begins to disappear. None of us now, still according to the same philosopher, think about their past, care about their origins, their memory and their identity. The new civilization erases the past of humanity and is about to replace it with the present, and nothing but the present. We are witnessing, as a result, a humanity losing its milestones, its fathers and its landmarks. She lost her soul, as expressed by the Iranian philosopher Daryush Shayegan “the modern world has lost its soul” (Shayegan, 2001).

Keywords

Civilization · Americanization · Mediology · Identity · Culture, Image

1. Introduction

Au lendemain de la première guerre mondiale, le monde entier commença à perdre sa boussole. De profonds changements touchèrent tous les continents. De nouvelles forces mondiales naquirent. D'autres disparurent. Le monde changea de visage, de paysage, d'image et de langage. Rien n'est constant, dès lors.

Le philosophe Français Régis Debray mena une réflexion profonde sur ces changements qui ont bouleversé le monde à bien des égards. Dans *Civilisation*, le philosophe de la médiologie présente le nouveau monde, manifestement si différent de l'ancien, et commandé, cette fois-ci, par les Etats-Unis d'Amérique, pour la première fois. La Civilisation-monde n'est plus européenne comme jadis, n'est plus civilisation-Rome

comme le philosophe aimait l'appeler. L'Amérique apparut immédiatement aux dépens d'une Europe en décadence. Ils menèrent le monde vers le développement, le progrès, le bonheur et la prospérité.

La Civilisation-Rome était, pour les autres Etats du monde, vaincue, déchue, porte-malheur, symbole des crises, des colonisations, des violences... et dès lors l'Amérique était mise en relief en tant que civilisation salvatrice. Le nouveau monde, de sa part, trouve le moment fatidique pour construire un monde nouveau. Le monde, selon Debray, ne se commande, à travers toute l'histoire de l'humanité, que par une seule civilisation, et puisque la civilisation européenne est en train d'agoniser, l'Amérique apparut comme pouvant assumer le rôle de la direction du monde. Le vieux continent devient vraiment vieux et doit partant disparaître et se déclinier sous la forme de cultures et non plus de civilisation. Seule la civilisation américaine est capable maintenant de gouverner le monde.

A travers autant de moyens dont l'image, l'économie, la technologie, la puissance militaire..., les américains ont pu être apostés en vedette par leurs nouvelles valeurs, leur nouvelle vision de construction du monde, en somme, leur nouvelle civilisation. Si l'auteur de *Civilisation* entend par le concept “civilisation” un système de vie, de penser, de croire qui est mondialisé, l'Amérique tend à son tour à répandre ses valeurs et à en faire un modèle à suivre partout dans le monde. L'Américanisation dans cette perspective veut dire donc la Mondialisation. Un monde qui recèle beaucoup de mondes dont les spécificités, les différences seraient d'ores et déjà unifiées sous une seule et unique civilisation: la civilisation américaine.

Le présent article aurait pour objectif de montrer le lien existant entre l'image, les cultures et l'identité, comment l'Amérique a pu dominer le monde via tant de moyens, et quel est le rôle joué spécifiquement par l'image dans cette trame d'américanisation du monde, car le monde d'après les deux guerres mondiales a changé d'aspects, de politiques, d'identités, de cultures, et *ipso facto* de civilisation.

2. Qu'est-ce que Civilisation?

Il appert que le mot «civilisation» revêt tant de significations, on pourrait donc le considérer comme concept philosophique selon les propos du philosophe français Gille Deleuze (Deleuze & Guattari, 2005, p. 21) affirmant que tout concept est polysémique: «Il

n'y a pas de concept simple. Tout concept a des composantes, et se définit par elles. Il a donc un chiffre. C'est une multiplicité, bien que toute multiplicité ne soit pas conceptuelle».

Quand on dit civilisation, on pense directement à son contraire: la barbarie. La civilisation est le contraire de la barbarie, cette dernière voulait dire, dans un simple sens, tout ce qui est à l'état naturel, et cela concerne les personnes et les choses. Une personne barbare, une terre barbare, ou sauvage. Tout ce qui est atteint de la civilisation a une spécificité autre, une valeur ajoutée, quelque chose d'acquis. Dans son livre, *Le malaise dans la civilisation*, Sigmund Freud (2010, pp. 84-85) nous expose quelques traits de la civilisation:

«Le mot «civilisation» désigne la somme des actions et des dispositifs dans lesquels notre vie s'écarte de celle de nos ancêtres animaux et servent deux fins: protéger l'être humain contre la nature et régler les relations des hommes entre eux»

Une société civilisée est donc celle qui sort de la nature et engendre la culture. La culture est une marque parmi d'autres qui spécifie et caractérise une société civilisée. Nous entendons par culture ici tout ce qui fait sortir l'homme de la nature, de son état primitif et le rapproche de la civilisation. Plus l'homme sert sa nature, son existence, sa vie, c'est-à-dire modifie son univers, plus il devient civilisé. Le monde de la nature est celui des animaux, le monde des hommes, ceux qui travaillent leur entourage, leur vie, leur pensée... s'inscrit dans la zone de la civilisation. Ce qui caractérise de ce fait l'être humain est sa capacité de transformer sa nature en culture. Ce passage construit proprement le monde humain.

Le souci de l'être humain, son intention derrière ce passage de la nature à la culture, est le fait de protéger sa race et son espèce de la mort et de l'extinction certaine. Cela se fait via des règles, des lois, des contraintes qui freinent chez l'homme ses désirs de son ancêtre l'animal. L'homme est né naturel sans aucun archétype, sans aucune spécificité distinguant sa nature de celle de l'animal. L'homme est né rien, et grâce au fonctionnement de sa raison, il peut devenir tout. Il est cependant capable de produire la culture: promulguer des lois, régler des relations entre ses

semblables, construire des cités, produire des outils servant sa vie, etc.

La civilisation par-là est alors ce que l'homme ajoute à sa nature animale. En gros, des cultures, sachant que la culture se base sur le travail de la terre dans son sens premier. Pourtant, si la civilisation désigne en premier lieu la transformation de la nature, la production d'une vie humaine avec toutes ses caractéristiques, cela donne, partant, un mode de vie humain. Et puisque les modes de vie sont différents d'une communauté à autre, d'un pays à autre, cela donne des civilisations; plusieurs.

La différence des modes de vie engendre des rencontres entre les sociétés, les pays, les nations. Des pays civilisés se rencontrent, entrent en dialogue d'abord, se découvrent et se connaissent les uns les autres, puis passent aux conflits à cause du désir naturel humain qui aime contraindre l'autre. Sur ce point, la civilisation change de définition et de signification, car la loi de toute civilisation est de s'étendre, de coloniser et de brimer les autres. On peut utiliser ici deux mots opposés (oxymore) pour dire: civilisation barbare. Le premier désir d'une civilisation est donc de dompter la nature, le second est de dompter les autres civilisations rivales. L'expansion ou la colonisation est le propre de toute civilisation. «Civilisation impériale est une redondance» (Debray, 2017, p. 27). Une civilisation, par définition, selon Debray, est impériale, colonisatrice. Elle essaie à tout prix de diffuser ses valeurs, sa civilité et, partant, de soumettre toutes les autres civilisations du monde à sa tutelle. Aux temps d'alors, pas de civilisations rivales, il n'y a qu'une seule et unique civilisation qui gouverne le monde, les autres en sont annexes: la civilisation américaine.

La civilisation-monde, sans doute, est dès lors américaine. Les deux guerres mondiales ont redistribué les cartes, réorganisé le monde, mis chaque pays à sa juste place et, par conséquent, les américains apparaissaient comme héros salvateurs, ils incarnent une sorte d'espoir garantissant la paix du monde et de l'être humain. Les américains ne jouent seulement pas sur leur force militaire, mais aussi sur les fibres sensibles des peuples: la paix, la prospérité, le bonheur, en gros, sur tout ce qui est vital pour une vie humaine calme et digne.

«L'Armée rouge a gagné la Seconde Guerre mondiale contre le nazisme, les Etats-Unis ont gagné

la paix qui a suivi» (Debray, 2017, p. 29). L'URSS représentait une force, une puissance mondiale invincible, gigantesque, effrayante. C'était à cette époque la seule puissance qui a pu vaincre le nazisme, ce dernier qui a répandu la peur et la barbarie dans l'Europe et même partout dans le monde a levé dès lors les drapeaux blancs. Pourtant, les Etats-Unis représentent à la fois la force, la puissance et la paix mondiale. L'Amérique était vue par le reste du monde comme la seule civilisation qui est à même de rendre au monde sa stabilité et son calme. Ainsi, l'Amérique a pu coloniser le psychisme du monde et se présente comme le seul mode de vie qui mérite d'être suivi et imité par tous les pays du monde.

«Un mode de vie désirable se doit non de réprimer, mais d'imprimer et d'inventer (...) Le XX e siècle fut américain» (Debray, 2017, p. 30). Ce siècle a refait le monde autrement. Une civilisation naît, une autre meurt. On assiste ainsi à la naissance de l'Amérique et à la décadence de l'Europe. Valéry l'a déjà prévu en criant sa célèbre phrase «Nous autres, civilisations, nous savons maintenant que nous sommes mortelles» (Valéry, 2011, p. 26).

3. Décadence et naissance

La non-constance est la loi imposante du cosmos. De même, dans la vie humaine, rien n'est constant, tout est en mouvement perpétuel, en changement sempiternel: tout meurt, rien ne meurt, tout renaît. La formule héraclitienne la plus célèbre «vivre de mort, mourir de vie» l'explique bien, et Edgar Morin l'élucide en joutant:

«Finalement, on meurt à force de rajeunir. On meurt de vie. On peut, certes, selon la logique aristotélicienne vérifier segment à segment la formule héraclitienne: «vivre de mort» d'une part, «mourir de vie» d'autre part. Mais c'est en tant qu'énoncé global qu'elle porte en elle contradiction, paradoxe et vérité lumineuse» (Morin, 2011, p. 26).

Dans la vie, tout ce qui grandit meurt nécessairement. Avant les deux guerres mondiales, c'était la civilisation européenne qui dominait et dirigeait le monde tout entier. L'Europe était le centre du

monde, et on dirait, pour reprendre les termes du philosophe indianiste Daryush Shayegan (2001), la lumière venait de l'Europe. Cette lumière s'incarne dans les valeurs, la moralité, la philosophie, la science, le mode de vie et de pensée. Seuls les européens à l'époque se croyaient civilisés et à même de rendre le monde entier civilisé via la diffusion de leurs valeurs.

Pourtant, puisque l'Europe a atteint le summum de son progrès, selon la pensée de Hegel disant que tout apogée a une chute, toute progression, dans un moment donné, doit avoir une régression, la civilisation-Rome commence effectivement à prendre son envol au crépuscule.

«Valéry n'avait pas son diplôme de sociologie, mais pour annoncer ces imprévus avant l'heure, en ajoutant que l'Europe aspire visiblement à être gouvernée par une commission américaine, tant sa politique s'y dirige» (Debray, 2017, pp. 30-40).

Il s'avère donc que le monde de cette époque était sur le point de perdre sa démarche, sa boussole, et il a besoin de quelqu'un pour lui donner un coup de main, d'une autre force remplaçant l'ancienne civilisation européenne qui, dès lors, agonise.

Sortie de la deuxième guerre mondiale fatiguée, détruite, ruinée et abattue, L'Europe n'est plus à même d'avancer même un pas vers l'avant sans l'aide et le soutien de l'Amérique. Cette dernière, en mettant fin à la guerre de sa façon, apparaît plus jeune, plus forte et si prometteuse pour offrir un avenir fulgurant aux Etats du monde. Ainsi, la décadence et la naissance se croisent sur le chemin de la refonte d'un nouveau monde: il s'agit au précis de la plantation de l'hégémonie américaine.

3.1. Décadence de l'Europe

Tant que le continent européen était le lieu central où se déroulaient les guerres mondiales, cela l'a beaucoup ruiné et détruit. Les infrastructures étaient battues, le peuple avait subi des dégâts de différentes natures, il a même perdu l'espoir de rétablir un moment de paix et de stabilité. C'est en outre la situation qui a donné naissance, selon les critiques de la littérature, de l'art et de la philosophie, à cette tendance de pensée que l'on appelle l'absurde.

Plusieurs convictions et croyances que les peuples européens considèrent comme étant solides et iné-

branlables se sont mises en question et en cause. Dieu a délaissé l'Homme seul face à son sort, face au malheur, à la méchanceté, à une incertitude affreuse. Il est difficile dès lors de prévenir, de prévoir un avenir prometteur qui peut atténuer et apaiser sinon un tant soit peu la peur des peuples. Les Etats européens étaient au sens vrai démolis et sapés. L'armée européenne était fatiguée et lasse, l'économie en crise profonde, ce qui fragilise la force diplomatique européenne: l'Europe n'avait plus de poids ni de considération à l'échelle internationale.

«1919, traité de Versailles. Pour la première fois depuis deux siècles, le texte français d'un accord international ne fait plus foi. Le président Wilson exige une version en anglais. Le français cesse d'être la langue diplomatique» (Debray, 2017, p. 91).

Dès la fin de la deuxième guerre mondiale, les langues européennes commençaient à perdre leurs poids, leur valeur, elles ne font plus foi; à savoir le français. Tant que les textes des traités de paix internationales sont envahis par l'anglais, cela veut dire que l'identité culturelle et politique de l'Europe était en train de périr. La langue des peuples est la marque la plus essentielle et la portion la plus cruciale de leur identité «la langue, c'est 80% de l'identité française» (Debray, 2017, p. 80). Cette identité s'anéantit, se remplace par une autre identité, c'est-à-dire une autre culture. La demeure de l'homme, selon les propos de Heidegger, se détruit. Les européens sont obligés dès lors à habiter une autre demeure, embrasser une autre culture, une autre identité: il s'agit au précis d'une sorte du dépouillement de l'identité européenne. La perte identitaire des peuples signifie sans doute la perte de leur force, leur puissance, et leur essence. Les européens deviendraient plus tard américains, ou américanisés.

Il suit de là qu'un nouveau monde renaîtra du Nouveau Monde, et que l'apparence générale du monde changera de fond en comble. Quand une civilisation se prépare à dominer le monde, elle prend son début là où l'ancienne civilisation, celle qui est en passe d'agoniser, a fini. Les cendres de la Civilisation-Rome feront la naissance de la civilisation américaine. Et tant que le propre de toute civilisation est la guerre, l'expansion, la colonisation, l'Amérique dès l'aube de

la fin de la guerre mondiale déclare sa guerre: une guerre douce, pacifique qui détruit plus sauvagement que la précédente. Ce qui est dangereux dans une guerre civilisationnelle, c'est qu'elle efface l'essence de l'homme d'autres civilisations.

Cela va de soi, la colonisation culturelle, civilisationnelle et identitaire est la plus horrible des colonisations, elle est capable de tuer des générations, d'effacer l'existence des peuples et de les déraciner de leurs racines. La fin de la guerre donc n'est que, selon les propos d'Héraclite, le commencement d'une autre. La seule loi qui dirige et commande le mouvement de l'histoire est la guerre.

«Pensons à Héraclite, par lequel la lutte est la règle du monde et la guerre est la mère commune et la maîtresse de toute chose. Ou pensons à Hobbes, pour qui dans sa condition naturelle, l'homme est le loup de l'homme» (Eco, 2011, p. 495).

De guerre en guerre, les civilisations s'effondrent, les puissances politiques et militaires disparaissent, le monde change par conséquent de visage, d'image et de paysage. Toute guerre est destructrice, mais la paix aussi n'est pas une panacée: toute paix n'est qu'une préparation à la guerre, donc toute paix n'est qu'une autre facette de la guerre. L'inspirateur de Régis Debray en philosophie, en politique et en futurisme, Paul Valéry, décrit lucidement cette situation disant:

«La paix est peut-être, l'état de choses dans lequel l'hostilité naturelle des hommes entre eux se manifeste par des créations, au lieu de se traduire par des destructions comme fait la guerre» (Valéry, 2016, p. 23).

En effet, la fin de la deuxième guerre mondiale donne une occasion à ne pas rater aux Etats-Unis de l'Amérique pour établir la paix dans le monde et, partant, de commencer la guerre: la guerre des créations, des rivalités militaires, économiques et diplomatiques. Ce qui donne à cette nouvelle puissance l'opportunité d'apparaître comme la seule civilisation qui possède le bâton magique pour imposer la paix, conduire le monde, et diffuser partout dans le monde ses valeurs, ses croyances et son mode de vie.

3.2 Naissance de l'Amérique

Quand une civilisation domine le monde, cela se fait sur tous les niveaux. Une civilisation est totalitaire; c'est un modèle à suivre à bien des égards. Tout Etat voulant se défendre contre la nouvelle invasion se considérera comme étant arriéré et barbare, car il sort de la mode et se replie sur son histoire ancienne; une civilisation qui ne présente rien de nouveau au monde est vouée à l'extinction.

«En 1946, avant le plan Marshal, les Etats-Unis lancent le programme Fulbright pour la reconstruction intellectuelle de l'Europe. 1948, promulgation de la Déclaration universelle des droits de l'homme, l'horizon moral de notre temps» (Debray, 2017, p. 93).

L'expression «programme intellectuel», mentionnée par Régis Debray, manifeste bien les dessous de l'Oncle Sam; Le titre adopté par le penseur américain Noam Chomsky pour son livre intitulé: *les dessous de l'Oncle Sam*, dans lequel le penseur a décrit avec plus détails le programme posé par l'Amérique pour dominer le monde. Refaire le programme d'un pays, cela signifie le faire détourner de son passé, de son histoire, de son identité. L'Europe qui a été le berceau des Lumières, le mouvement intellectuel et philosophique qui a éclairé le monde entier, qui fut l'honneur et la gloire des européens, se trouve dans ce cas dans une phase décisive de sa vie.

L'honneur et la grandeur de l'Europe annoncent clairement leur déclin. Tout un héritage philosophique, scientifique, littéraire, politique et diplomatique sera dès lors bouleversé, inscrit dans le passé, il deviendra souvenirs enterrés sous les décombres de l'histoire. Il sera un objet de nostalgie; les européens le pleureront et le déploreront. La culture générale du monde sera dorénavant américaine. L'esprit et le psychisme du monde deviendront américanisés. L'Europe qui était donatrice sera maintenant donataire: consommatrice tout simplement. Bien qu'elle ait une grande histoire, scellée des victoires, des conquêtes, des inventions dans tous les domaines, l'Europe deviendra culture parmi d'autres et non plus civilisation.

La force de la civilisation américaine réside dans le fait de jouer sur les fibres sensibles des peuples. Elle fait semblant de défendre les droits de l'Homme, l'indépendance des pays, les différences culturelles

au sein des communautés, les droits des femmes, entre autres. Ce qui a donné une forte légitimité à cette nouvelle civilisation de régner le monde, puisqu'il s'agit d'un autre mode de vie prometteur, novateur et créateur. *A contrario*, l'ancienne civilisation doit, selon les lois de l'Histoire, disparaître et se présenter sous formes d'un ensemble de cultures qui défendent leurs différences, leurs spécificités et leurs singularités. Car, selon Régis Debray, «le rôle-titre sur la scène du monde dure cinq siècles» (Debray, 1997, p. 99). Toute civilisation a son temps de naissance et de décadence, cinq siècles est l'âge moyen des civilisations, après viendra la vieillesse et la mort. Mais, toujours selon le même philosophe, une civilisation doit avoir un héritage bien construit à travers le temps. Ce qui manque à l'Amérique. Cette dernière n'a que de l'espace, elle est privée du temps: c'est-à-dire de l'Histoire. «Il a trois fétiches: l'espace, l'image et le bonheur» (Debray, 1997, p. 101).

Pourtant, l'héritage ancien n'est plus le champ de bataille de l'Amérique, car elle n'a rien à transmettre au monde, mais elle invente sur-le-champ de nouvelles valeurs. Les valeurs du bonheur, de l'égalité, de l'indépendance. Ces valeurs sont poussées et encouragées par la nouvelle ère qui vient de dominer le monde: c'est l'ère de la communication. L'Europe jouait auparavant sur la transmission, c'est-à-dire le transport des informations à travers le temps. L'Amérique, qui occupe le devant de la scène des moyens de communication, s'affaire à faire les ponts entre tous les continents du globe pour répandre sa nouvelle vision du monde. La communication est donc le maître-mot de cette nouvelle civilisation.

«Il n'est pas étonnant que la plus communicative des civilisations ait porté à leur meilleur l'art et les techniques de communications» (Debray, 1997, p. 114).

La civilisation américaine, tant qu'elle n'a pas d'histoire à transmettre pour impressionner le monde, use et abuse des moyens technologiques de la communication. La communication et la transmission sont deux concepts antagonistes selon Régis Debray. Le premier sert l'immédiat, le second le construit. Deux camps de guerre qui ne sont pas égaux. Les moyens de communications démolissent l'Histoire, l'héritage, l'identité des peuples. Ils tendent à leur présenter

un nouveau monde rempli de nouvelles valeurs: les valeurs communiquées, non celles transmises. Il s'agit ici d'un point de force de l'Amérique. Au temps où les peuples commencent à tourner le dos à l'Europe, ils trouvent adéquates les valeurs américaines qui insistent sur l'ouverture sur le monde entier. Mais, cela amène à ce que l'on appelle l'aliénation, la perte des identités bien construites à travers l'Histoire. Le sens se construit sur le coup, il ne se transmet plus.

Le passé ne compte plus, seul le présent a du poids et de la force. *L'avoir* n'est plus mis en jeu, seul *l'être* est gagnant. Debray fait attention ici à l'avenir d'une humanité privée de sa mémoire, de son passé. Et un peuple sans passé n'aurait plus sa propre vision de l'avenir. «Une humanité privée de mémoire et de projet se condamne» (Debray, 1997, p. 120). Le propre de la civilisation américaine, selon le philosophe, c'est qu'elle commence du degré zéro de l'Histoire de l'humanité pour créer à sa guise une autre histoire et la présenter aux peuples comme étant la plus fiable, la plus raisonnable et la plus prometteuse.

«L'avoir prenant place dans l'étendue et l'être dans le temps, le spatial pousse à compléter l'acquis en lui ajoutant du neuf, et la patine du temps, à accomplir le déjà-là, pli sur pli, figolage à domicile, dentellière en chambre, histoire de l'histoire, peinture sur la peinture, littérature sur littérature, tout au deuxième degré» (Debray, 1997, p. 120).

Temps et espace, le construit et l'immédiat, la communication et la transmission, telles sont les notions qui entrent en conflit cette fois-ci. L'Amérique voulait partir du rein, ce que l'on a déjà appelé le degré zéro pour construire le monde selon sa façon de le penser. Tout ce qui est construit à travers les temps, comme connaissances et cultures générales des pays, sera sans doute négligé. A partir de ces temps-là, tout est nouveau, et le nouveau est toujours impressionnant. L'Amérique danse sur les cadavres des grands penseurs du monde: les maîtres de la connaissance n'exercent presque aucune influence sur le monde. Ceux qui inspirent le monde sont ceux qui détiennent les moyens de communication. La communication gagne l'espace, la transmission le temps.

Via la technologie, l'Amérique a gagné l'espace, elle est montée sur la Lune, elle s'est préparée à gagner

Mars, et autres planètes. L'Amérique a surpris le monde, et tout le monde était ébahi par sa nouvelle culture et sa puissante civilisation.

«Ce qui a fait gagner la lune à l'Amérique, en attendant la planète Mars, lui a fait perdre toutes les guerres qu'elle a livrées à terre depuis un demi siècle. Le cosmos vaut bien quelques collines perdues. Nous, les Européens, en loyaux et bons alliés, nous ne sommes pas allés sur la Lune, mais nous perdons ces mêmes guerres aux côtés de notre chef de file, avec les mêmes méthodes et les mêmes illusions. Ce n'est pas gagnant-gagnant» (Debray, 1997, p. 123).

Il est à noter en outre que l'événement majeur qui a mis fin à la guerre froide, selon les historiens, était le moment où l'Amérique a mis pied sur la Lune, ce qui a inauguré selon les spécialistes une nouvelle phase de l'histoire de l'humanité. Le temps n'est plus important, ce qui importe beaucoup en ce moment est l'occupation de l'espace. Forte est une civilisation qui a gagné l'espace, faible est une civilisation qui se nourrit encore de l'Histoire, du passé, de l'héritage. L'Amérique a perdu quelques guerres sur terre, mais elle a gagné la plus grande des guerres, c'est celle de l'espace. Dès lors, toutes les puissances du monde ont levé les drapeaux blancs devant la victoire et la gloire de l'Amérique. Ainsi, la nouvelle civilisation donne à consommer au monde une image d'une grande et gigantesque civilisation qui est, qu'on le veuille ou non, la seule puissance, invincible qui soit, qui est à même de conduire tous les Etats et toutes les puissances du monde vers sa direction à elle seule.

4. L'image et l'américanisation du monde

Il est loisible de remarquer, selon les études historiques et culturelles, que toutes les civilisations qui ont précédemment dominé le monde au passé s'étaient focalisées sur une arme servant à entrer dans l'Histoire, dans la mentalité et le psychisme des personnes. L'Amérique, puisque sa civilisation coïncide avec le développement des moyens de communication dont elle était elle-même la figure de proue, se focalise sur le travail et l'effet de l'image sur le monde et les personnes.

L'image pour l'Amérique est une arme douce qui blesse de l'intérieur sans faire couler du sang de

l'extérieur. Elle concerne et cible directement la sensibilité, la psychologie, le goût des peuples, puisqu'elle est un art. L'art est une des armes de colonisation pour ainsi dire.

«L'Amérique est entrée dans l'histoire et dans nos cœurs par l'image; elle a la fibre optique. L'Europe dans l'histoire et nos cerveaux par des écrits; elle a la fibre logique. Les héros du Nouveau Monde ne sentent ni l'encre ni la térébenthine. Ils sont sur pellicule. Buffalo Bill ne s'est pas distingué par son autobiographie, mais par ses exhibitions. On ne connaît pas d'essais politiques signés Franklin Roosevelt. Le président Kennedy n'a pas laissé de journal ni de correspondances; et ne parlons pas de ses successeurs. Enlevez à de Gaulle ses mémoires de guerre et à Napoléon le mémorial de Sainte-Hélène, le mythe sera incomplet, et la transfiguration boiteuse» (Debray, 1997, p. 124).

Régis Debray, dans la perspective de la médiologie, a divisé les ères du développement de l'histoire culturelle de l'humanité en trois phases essentielles: la logosphère; qui concerne la parole, la graphosphère; qui se base sur l'écriture, et en fin la vidéosphère qui se focalise sur l'image et la vidéo. Historiquement et chronologiquement, l'apparition de la civilisation américaine concorde remarquablement avec la dernière phase. Donc son outil de s'exhiber et de se présenter était l'image.

Si l'Europe interpelle la raison, si elle cible la logique et le rationalisme chez les peuples par sa philosophie, ses sciences et ses discours politiques, l'Amérique *a contrario* s'use de l'apparence qui interpelle le fond, les cœurs, les psychismes des hommes. L'Europe cherche à convaincre pour vaincre via la langue: la littérature, la philosophie, les récits historiques. L'Amérique en revanche cherche à vaincre pour convaincre. La nouvelle civilisation a donc besoin d'une image à donner au monde. Et l'image est un argument bien fait, tout fait qui n'a pas besoin de discours. Ce qui est plus important dans l'image c'est qu'elle est lisible partout et par tous. Le langage de l'image est universel, c'est un outil de communication dépourvu de langue.

L'Europe avait besoin des élites, de *l'intelligentsia*, de bons lecteurs, des gens érudits et cultivés pour dominer le monde. Cette condition rend la tâche

dès lors un peu difficile puisque rares sont les gens qui s'adonnent à la lecture. L'Amérique diffuse ses images et elles sont lues par tout le monde. Elles n'ont pas besoin de codes, de techniques de lecture, d'astuces de compréhension, elles ont tout simplement besoin d'un œil qui les regarde. Ci-gît la différence. L'une doit fournir beaucoup d'efforts pour diffuser ses valeurs, l'autre les diffuse par un simple moyen qui est lisible et accessible par tout le monde. L'ère de la vidéosphère a donné privilège à l'Amérique au détriment de l'Europe. Les stars de l'Amérique sur le cinéma se présentent comme étant des monstres, des forces invincibles: une star est une image résumant la force de l'Amérique, et ainsi l'Amérique occupe la psychologie des personnes.

Les armes ne sont pas semblables, les camps ne sont pas égaux. On assiste à un changement des rapports de force au profit de l'Amérique, ce changement a renversé le monde entier et la lumière cette fois-ci vient de l'Amérique non plus de l'Europe. L'image, le cinéma, la vidéo, la télévision ont focalisé l'attention du monde sur l'apparence pour dire que la civilisation américaine est une civilisation des apparences.

«Le cinéma a créé les Etats-Unis, pour lesquels c'est beaucoup plus qu'un moyen d'influence. C'est l'origine de leur puissance. Trump, comme naguère Reagan, est le shérif du film. John Wayne aux manettes» (Debray, 1997, p. 124).

Toute civilisation cherche à dominer le monde, les outils pour le faire sont différents d'une civilisation à autre. Chacune d'elle, à travers toute l'histoire s'était développé une arme quelconque servant la diffusion de ses valeurs. Pour l'Amérique, son apparition est accompagnée d'une série de changements qui ont touché à l'art. Ce dernier est dès lors universalisé puisqu'il est déshistorisé. Il est détaché de son passé, il a commencé du degré zéro.

«Les images numériques frappent pour aspect a-cosmique et anhistorique (...) la force de l'expansion de l'outil symbolique, le caractère international du langage binaire, est aussi sa faiblesse» (Debray, 1992, p. 391).

L'image n'a donc pas d'histoire, elle a un événement, un fait, un objet comme support, un message à

transporter. Ce qui a de l'histoire est toujours soumis à un parcours de développement chronologique. Pourtant, l'ère de la vidéosphère ne se réfère pas au passé, puisque l'Amérique n'a pas du passé selon Régis Debray, mais elle se projette directement dans le présent.

Sur ce point, Régis Debray évoque la dialectique conflictuelle qui attache la communication à la transmission. L'Europe exerce la transmission; car elle a toute une mémoire historique à transmettre aux autres peuples, aux nouvelles générations, tandis que l'Amérique sert et se sert de la communication puisque c'est elle qui a développé et mené à termes les outils qui la servent.

«Qu'est-ce que communiquer? Transporter une information à travers l'espace. Qu'est-ce que transmettre? Transporter une information à travers le temps. La communication a rangé, harcelé, puis finalement phagocyté la transmission, comme l'esprit d'Amérique, l'esprit d'Europe» (Debray, 1997, p. 114).

La transmission est la tâche exercée par la graphosphère, la communication par la vidéosphère. La première cible l'héritage lourd, le construit, le bâti, la seconde le chaud, l'immédiat. Ainsi, l'Amérique s'empare des moyens de la communication pour communiquer ses valeurs, son mode de vie, son image au monde. Elle a réussi à détourner le monde de son histoire et lui présenter une autre toute faite, vite construite. A chaque instant, l'Amérique communique car la communication se base sur l'information. L'Europe transmet, et la transmission transporte ce qui est construit: la tâche a besoin du temps et des efforts.

En pleine ère de la vidéosphère, le passé de l'humanité commence à se banaliser et son présent à se valoriser. Tout le monde s'attache à l'ici et le maintenant. Ici veut dire dès lors le monde entier, le maintenant le moment qui coule, le présent chaud. L'Amérique a réussi à mettre tous les pays du monde dans le même navire: tout le monde se contente de suivre l'actualité du monde, aucun événement ne doit être raté, les individus sont pour toujours attachés aux machines de l'information. Ces machines sont américaines, ce qui en sortent bien évidemment sera, à son tour, américain.

«Le Smartphone qui met le cliché à la portée de tout un chacun, et son transport d'un bout de monde à l'autre, via les réseaux sociaux, à la portée d'un clic, entament un transfert en sens inverse de l'hémisphère gauche à l'hémisphère droit du cerveau» (Debray, 1997, p. 114).

La nouvelle civilisation incite les hommes à beaucoup consommer l'information, l'image, la vidéo, elle n'aime pas les lettres, puisqu'il s'agit d'une civilisation de l'apparence, de l'extérieur. Ladite civilisation est caractérisée par sa capacité de vider les âmes et rediriger les hommes vers un monde de la vitesse promu par la technique, les machines. Ainsi, un homme creux est un cadeau de la machine, facile à le remplir, à le fasciner, à l'aliéner, à le pousser à abandonner, sinon même à se moquer de son passé «la vie intérieure, cela ne rapporte rien parce que cela ne se montre pas» (Debray 1997, p. 131). Il en découle que le vu démolit le lu, l'apparence sape l'essence, l'immédiat prime le construit. On assiste à une civilisation qui se rénove à chaque instant, qui se développe et change d'apparence en tout moment, en gros, une civilisation de la vitesse qui ne connaît pas de pause ni repos.

Régis Debray, dans sa médiologie, met le doigt sur l'effet de la technique sur les cultures et les civilisations. Toute nouveauté technique et technologique affecte bien évidemment la mémoire de l'humanité, toute invention dans ce domaine est une action, son effet sur la mémoire et la culture humaines en est une réaction. Selon le même philosophe, toutes les médiasphères ont toujours servi la transmission culturelle de génération en génération. La tâche du médiologue sur ce point est de détecter ce qui est fait, le comment faire, ce qui a changé, ce qui a persisté.

«Médiologue s'appelle celui qui scrute ce que chaque invention technique transforme de l'être humain. Ce qu'elle fait à son œil, à ses mains, à son âme. Cette petite curiosité a beaucoup de pères fondateurs, vous n'avez devant vous qu'un arrière-petit-cousin. Un ancêtre majeur, pour nous, c'est Walter Benjamin qui a écrit: «on s'était dépensé en vaines subtilités pour décider si la photo était ou non un art, on ne s'était pas demandé si cette invention même ne

transformait pas le caractère général de l'art»» (Debray, 1999, p. 147).

Pourtant, principal fondateur de la médiologie, Régis Debray annonce une crise d'un changement radical du monde de l'homme. Rien n'est plus comme auparavant. Toutes les valeurs anciennes sont anéanties puisque rien ne se transmet plus, tout se communique. La révolution numérique fait de l'être humain un simple consommateur, un être avide mais vide du sens, du passé, un être criblé, saturé et asphyxié par les détritrus instantanés de la consommation. Pour l'homme de maintenant, tout est maintenant. Tout se construit et se détruit en même temps dans le présent. Il s'agit donc d'une ère d'une humanité déracinée, perdue et que le présent capture et traite en otage. Personne ne comprend plus son temps, tout le monde est aveuglé par la vitesse de la consommation des informations.

L'image numérique constitue un des problèmes qui dérangent la transmission culturelle selon la médiologie. Ladite image n'a pas pour objectif de construire, mais de détruire et de faire oublier aux hommes leur identité, leur mémoire et leur héritage. Les images exposées sur les écrans se tuent les unes les autres. Toute image consommée perd sa valeur et se trouve immédiatement remplacée par une autre, plus nouvelle, plus chaude, et ainsi de suite. L'être humain ne fait dès lors qu'ouvrir ses yeux pour recevoir les images, il n'a même pas du temps pour les analyser, pour les comprendre ou les interpréter. C'est une course sans arrivée, une perte certaine, une déshumanisation de l'homme poussée par la machine.

«L'instantanéité – images-sons et données circulant à la vitesse de la lumière – décourage la quête du sens, relâche la tension des attentes. C'est trivial: quand on peut être partout à la fois, on n'a plus envie d'aller nulle part» (Debray, 1991, p. 382).

L'Amérique profite de cette course des images et des publicités pour détourner le monde de son passé et, par conséquent, le diriger là où elle veut: vers une destination inconnue, vers le chaos, vers le non-sens de l'existence. L'ère de l'image était donc une opportunité favorable pour les américains afin

de vider l'histoire du monde de son contenu. Une histoire lourde, bien construite, très riche qui donne sens aux européens et autres pays du monde prennent son envol au crépuscule. Les européens sont toujours fiers de leur héritage philosophique, scientifique, littéraire et politique; mais ils seront dès lors sans père ni repère. Il s'agit au précis d'un génocide culturel, civilisationnel et identitaire que l'Amérique est en train de commettre.

Pourtant, les jeunes générations que normalement la médiologie veut cibler par son processus de la transmission culturelle reçoivent à cœur ouvert et avec joie ses transformations radicales du paysage culturel et intellectuel du monde. Le nouveau monde que l'Amérique leur a offert est facile, accessible, heureux et à la portée de tout le monde. Auparavant, pour que la personne ait une valeur dans sa société, pour pouvoir vivre digne, elle a forcément besoin d'avoir une somme de savoirs, de connaissances, de codes unanimement reconnus comme étant le minimum de ce que l'on appelle la culture générale. Aujourd'hui, cette culture générale n'a aucune importance. Il suffit de savoir faire fonctionner les machines de communication, faire de bonnes images, publier sur les réseaux sociaux des vidéos, et ainsi se faire paraître.

Sur ce point, les sociétés sont touchées profondément dans leurs structures archaïques, anciennes, les générations se renversent les unes les autres. Le conflit des générations n'est plus le mot spécifique et adéquat servant à indiquer notre siècle, il est remplacé par le renversement des générations. Les parents et les grands-parents ont levé les drapeaux blancs face à l'envahissement de la nouvelle culture. On peut fréquenter des intellectuels, des écrivains, des penseurs qui ne savent pas comment fonctionnent les machines de communication (smartphone, ordinateur, télévision...). Les jeunes générations, au contraire, se portent bien en pleine révolution médiatique, elles maîtrisent bien les techniques de cette nouvelle technologie. Un petit enfant peut apprendre à son père comment faire fonctionner son téléphone portable. Les anciens n'ont plus d'effet sur les nouveaux, les premiers sont des apprenants, les seconds des enseignants. La médiologie est vaincue pour sûr face à ce nouveau phénomène.

Nos anciens sont les gardiens de notre culture, de notre identité, de notre essence. En effet, les maîtres

cette fois-ci doivent beaucoup apprendre pour comprendre le nouveau monde. Tant que les cultures se rencontrent, les frontières s'effacent, l'uniformité est donc le maître-mot. Ainsi les mondes différents deviennent-ils un seul monde: les différences disparaissent, les identités s'anéantissent, les particularités se démolissent. Le monde est un seul village dont les villageois se rencontrent sans se connaître.

Arjun Appadurai (Appadurai, 2013, p. 79) explique:

«Les objets culturels, qui incluent les images, les langages et les styles de coiffure, franchissent de plus en plus vite les frontières régionales et nationales. Cette accélération est une conséquence de la vitesse et de la dissémination d'Internet, qui s'accompagne en outre d'une multiplication simultanée des voyages, des médias transculturels et de la publicité mondiale».

Le passé s'inspire du présent; c'est une contradiction, nos ancêtres sont enterrés vivants, ils sont incapables de mener leur vie sans se référer à l'histoire, au passé, aux savoirs, aux connaissances, à la culture de leur mémoire; ce qui est dorénavant inutile et vain. Les jeunes générations ont mal à fouiller dans l'histoire de leur culture, elles abritent uniquement le présent. L'histoire est toujours lourde, trop chargée, elle fatigue. «Les peuples heureux n'ont pas d'histoire» (Debray, 1997, p. 139). Le monde nouveau commence à tourner le dos à son histoire et à vivre son instant, il tend à remplacer le jadis par le maintenant, le lu par le vu, le faire par le jouir, et ainsi a-t-il tendance à revivre son enfance. Le monde américain est enfant, la civilisation américaine est une fillette qui se réjouit de découvrir son corps, sa beauté, son attraction: l'image est un moyen de se montrer. Donner à consommer et faire oublier est le slogan de cette nouvelle civilisation: elle est donc paresseuse mais heureuse.

5. Conclusion

Le livre de Régis Debray, *Civilisation*, nous présente une description minutieuse d'un monde déboussolé qui tend à se métamorphoser complètement. La nouvelle civilisation qui vient de dominer le monde est si différente, il s'agit d'une civilisation qui colonise le monde entier sans faire couler de sang: sans guerres, sans colonisations effectives, sans force oppressive.

C'est une colonisation voulue et souhaitée par les nations et les pays selon l'expression de Régis Debray.

Cette colonisation du monde s'effectue via tant de moyens dont est dotée cette nouvelle civilisation. La quête du bonheur est la première arme dont se sert l'Amérique pour attirer l'attention des peuples du monde entier. Tant que les hommes étaient fatigués par des guerres mondiales, des destructions massives, des guerres civiles, des conflits, des haines, des ressentiments, l'Amérique était mise en relief comme l'alternative prometteuse, comme une jeune civilisation qui a quoi apporter au monde pour faire régner le bonheur, la paix et la prospérité après la fatigue et la vieillesse de la civilisation-Rome.

Cependant, l'Amérique comme civilisation n'a pas pour premier objectif de servir ce monde las et fatigué, mais elle a à contrario des intentions autres, une volonté de dominer le monde s'exprime clairement par ses actes et ses interventions dans les pays. Ainsi l'Amérique se dissimule-t-elle derrière des prétextes et des alibis et s'affaire à achever son projet. Dès la fin de la première guerre mondiale, un monde nouveau commence à voir le jour dont l'Amérique est la force constructrice. Les langues européennes perdent leur poids politique et diplomatique, elles se remplacent par l'anglais: les discours des rencontres, des traités et des congrès dès lors se présentent en anglais, par conséquent, les identités européennes s'effritent peu à peu, les cultures prennent position de la défense: l'Europe ne se projette plus hors d'elle-même, elle se replie *ipso facto* sur elle-même pour essayer de garantir ses différences et ses spécificités. En effet, abandonner le champ de bataille, quitter la position offensive, signifie cesser de faire civilisation. Tel est le cas de l'Europe.

L'Amérique est cette fois-ci une seule et unique civilisation qui s'empare des affaires, des préoccupations, des soucis, des stratégies et de la construction de l'avenir du monde. Elle est sans rivale aucune.

Encore l'ère de la vidéosphère qui est trait de chance de l'Amérique est-elle à sa faveur, elle est l'arme féroce et invincible qui cible, à travers l'image, l'imaginaire des peuples. La civilisation de l'image supprime les imaginaires du monde, leur héritage, leur essence: elle est au sens précis une civilisation de l'apparence qui dénie toute substance et toute profondeur. Cette époque-là marque le début de l'histoire d'un monde sans histoire: un monde qui

commence du degré zéro et qui y vit toujours puisque l'Amérique n'encourage plus le construit, mais l'im-médiat, le creux.

Construire une civilisation à partir du rien était le projet de l'Amérique. Ce projet est bien reçu, avec joie et bonheur, par nos jeunes générations: les générations de show. La technologie américaine de la communication a impliqué le monde dans une course de consommation sans fin. Et ce qui est dangereux dans ce processus de consommation, c'est que, plus on consomme, plus on a soif d'encore davantage consommer. Tout comme l'eau de la mer, plus on en boit, plus on a soif.

L'histoire, Madame H, pour reprendre les termes dont se sert Régis Debray lui-même, nous apprend à travers ses annales que les civilisations, toutes les civilisations du monde, sont mortelles. La mort et la naissance est la loi de l'histoire: tout ce qui est né doit un jour mourir. Le métabolisme est le propre des civilisations. On n'a plus rien à pleurer ou à déplorer. La civilisation-Rome a transmis son bien au monde, et c'est le temps de s'écarter du paysage général du monde pour prendre suffisamment son temps de mourir.

Références

- [1] Appadurai, A. (2013). *Condition de l'Homme Global*. Editions Payot & Rivages.
- [2] Debray, R. (2017). *Civilisation, comment nous sommes devenus américains*. Editions Gallimard.
- [3] Debray, R. (1992). *Vie et mort de l'image, une histoire du regard en Occident*. Editions Gallimard.
- [4] Debray, R. (1999). *Croire, voir, faire*. Editions Odile Jacob.
- [5] Debray, R. (1991). *Cours de médiologie générale*. Editions Gallimard.
- [6] Deleuze, G. & Guattari, F. (2005). *Qu'est-ce que la philosophie?* Les Editions de Minuit.
- [7] Eco, U. (2011). Sur la Paix et la Guerre. In Pichon, A. & Sow, M. (Dir.), *Le renversement du Ciel, Parcours d'anthropologie réciproque*, pp. 9-14. CNRS Editions.
- [8] Freud, S. (2010). *Le Malaise dans la Civilisation*. Editions Points.
- [9] Morin, E. (2011). *Mes philosophes*. Editions Germina.
- [10] Shayegan, D. (2001), *La lumière vient de l'occident*. Editions de l'Aube.
- [11] Valéry, P. (2016). *La Crise de L'Esprit, suivi de Note (ou L'Européen)*. Editions Manuscrits.

Bio

Brahim Mouradi, né le 21/03/1990, au Maroc, province de Midelt. Professeur de français au secondaire qualifiant, doctorant à l'Université Sidi Mohamed Ben Abdellah, Faculté des Lettres et des Sciences Humaines Dhar-Mehraz USMBA-Fès- Maroc. Il a obtenu une licence fondamentale en lettres françaises, un Master en littérature et interculturelité en méditerranée à la Faculté polydisciplinaire d'Errachidia. Ses recherches portent sur l'interculturalité, le dialogue des cultures et des civilisations, la médiologie, la communication, l'image et l'art dans la philosophie du philosophe français Régis Debray. Il mène actuellement sa recherche de doctorat sur le thème de l'Image et la communication, de l'Individu à la Civilisation, dans l'œuvre sélective de Régis Debray. Il a participé à quelques rencontres et communications académiques nationales et internationales. Il publie des articles académiques dans des revues marocaines, des articles journalistiques dans des journaux quotidiens marocains portant sur la littérature, la philosophie et le soufisme.

Seeing ghosts: the queer creative act in *I Remember the Crows*

Vendo fantasmas: o ato de criação queer em *Lembro mais dos Corvos*

Daniel Oliveira Silva
danielos@gmail.com
Universidade da Beira Interior
Covilhã, Portugal
ORCID iD [0000-0002-2185-2355](https://orcid.org/0000-0002-2185-2355)

Ana Catarina dos Santos Pereira
acsp@ubi.pt
Universidade da Beira Interior
Covilhã, Portugal
ORCID iD [0000-0003-4066-7486](https://orcid.org/0000-0003-4066-7486)

DOI [10.34623/8f4a-y927](https://doi.org/10.34623/8f4a-y927)

Received 2023-11-24
Accepted 2024-01-23
Published 2024-02-29

How to cite and license

Oliveira Silva, D., & dos Santos Pereira, A. C. (2024). Seeing ghosts: the queer creative act in *I Remember the Crows*. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Retrieved from <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/214>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Abstract

Thinking of a queer cinema means reflecting on how film, using its aesthetic-narrative strategies, can contribute to the antinormativity, disruption and destabilization of rigid standards of gender and sexuality. Based on the notion that a series of contemporary movies fulfills this goal by focusing on a queer creative act (Silva, 2021), this paper intends to identify this act in Brazilian contemporary cinema, specifically in the omniscient filmic gaze of trans actress and screenwriter Julia Katharine in the documentary *I Remember the Crows* (Gustavo Vinagre: 2018). Combining an exercise of film analysis with the methodology proposed by the Filmmakers' Theory (Penafria, Baggio, Graça & Araujo, 2016), the investigation aims to examine how the dialogue of gazes staged by Katharine and Vinagre in the movie, a clash performed like a *pas de deux*, in/subverts not only the historical subject/object relationship in documentary production, but also the very tradition of objectification and/or erasure of trans bodies by cinema. Through her storytelling skills and her vast film knowledge, the protagonist establishes a co-authorship collaboration with the filmmaker, which makes the trans body, and the trans gaze, subjects of the narrative. As a result, *Crows* abandons the outdated notion of documentary as a genre in which reality simply happens and is captured by the genius gaze of the director, underlining the *mise-en-scène* and the filmmaking aspects inherent to the movie – and how Katharine is co-responsible for their creation.

Keywords

Queer creative act · *I Remember the Crows* · Julia Katharine · Gustavo Vinagre · Contemporary queer cinema

Resumo

Pensar em um cinema queer é refletir sobre como o audiovisual, com suas estratégias estético-narrativas, pode contribuir para uma proposta antinormativa de gênero e sexualidade. Partindo da noção de que uma série de filmes contemporâneos tem concretizado esse propósito por meio da encenação de um ato de criação queer (Silva, 2021), este artigo pretende identificar tal ato no cinema brasileiro contemporâneo, especificamente no olhar fílmico onisciente da atriz e roteirista trans Julia Katharine no documentário *Lembro mais dos Corvos* (Gustavo Vinagre: 2018). Combinando um exercício de análise fílmica com a metodologia proposta pela Teoria dos Cineastas (Penafria, Baggio, Graça & Araujo 2016), a investigação busca examinar como o diálogo de olhares encenado por Katharine e Vinagre no filme in/subverte não apenas a relação histórica sujeito/objeto na produção documental, mas também a própria tradição de objetificação e/ou apagamento de corpos trans pelo cinema. Por meio da sua capacidade de contar histórias e do seu vasto conhecimento cinematográfico, a protagonista estabelece uma colaboração de coautoria com o cineasta que faz do corpo trans, e do olhar trans, sujeitos da narrativa. Como resultado, *Corvos* afasta-se da noção ultrapassada de documentário como gênero em que a realidade simplesmente acontece e é capturada pelo olhar genial do realizador, evidenciando a *mise-en-scène* e os aspectos cinematográficos inerentes ao filme, e como Katharine é corresponsável pela sua criação.

Palavras-chave

Ato de criação queer · *Lembro mais dos corvos* · Julia Katharine · Gustavo Vinagre · Cinema queer contemporâneo

1. Introduction

In *Portrait of a Lady on Fire* (2019), one of this century's most acclaimed queer films, the French director Céline Sciamma follows a painter during the process of creating the title's portrait. The protagonist's first attempt does not work: it has no life, does not represent who her model really is. It is a painting exercise, not a work of art. It is only when the young woman being depicted returns the artist's gaze, and this gaze becomes a coauthor of the portrait, in an affective and artistic dialogue with the painter's, that the work gains life, is born, as a result of this conversation and

this mutual acknowledgement of the two of them as subjects – and not objects – of creation.

This idea of a gaze that, even while being portrayed, wishes to be – and eventually becomes – cocreator of its representation, can also be seen in the Brazilian documentary *I Remember the Crows* (2018). In one of the many moments in which the actress and screenwriter Julia Katharine questions her director, Gustavo Vinagre, about what they are doing exactly, and about the process of making the film, she addresses him directly and asks “*I understood that you want to make a movie about me, is that it?*” [0h12'30"]. This question is accompanied by a sharp gaze, almost like a stare, which will be repeated throughout the production whenever she comes up with this line of inquiry – and which seems to say “*I know what we are doing here, and if you want to make a movie about my life, I have a gaze, and it will be part of the creation of this story*”.

This paper is about this gaze, Julia's gaze. And about how *I Remember the Crows* is not a movie that merely portraits Julia Katharine, but, rather, focuses on her gaze and her creative gesture. And by doing this, it becomes cocreated – reinvented, defined, destabilized, challenged, and structured – by it (or by her). Omnipresent and occupying the center of the frame, her gaze turns into an element that affects and, in several moments, determines the movie's *mise-en-scène*, interfering in and influencing its director's creative gesture, which becomes molded by, and must adapt to, it.

Unlike documentaries such as *The Days with Him* (Maria Clara Escobar: 2013), for instance, in which the movie is built around a battle between the filmmaker and her character over control of the narrative, *Crows* results from a dialogue, and not a dispute – from a dance, a *pas de deux*, or a tango, and not a fight. If Dieison Marconi draws from Foucault to argue that documentary as a narrative construction is structured around a power relation, which makes it “a Western product in which the Other who speaks, that is, confesses, has the duty to bare it all. The one who has the power to make the Other speak and to subject them to the filmic framework will then be the owner of the ‘truth about sex’”¹ (2015, p. 55), the

¹ All quotes not originally in English were translated by the authors.

film that will be analyzed here dares to destabilize this historical verticality of the genre. Through the queer creative act (Silva, 2021) it depicts, the movie operates a horizontalization of its structural axis, with the so-called “truth” – if it exists (possibly not) – arising from an equitable dialogue, and not from a hierarchical monologue.

In the opposite direction to this traditional approach to documentary, the film is more inclined towards what Jack Halberstam claims is fundamental to the attempt to narrativize or biograph trans lives. In an effort the author calls “listening to the ghost”, he explains that “the error of the willful biographer lies in her refusal to be changed by her encounter with the ghost she chases; the method of the transgender historian must be encounter, confrontation, transformation” (Halberstam, 2005, p. 61). And the purpose of this paper is to analyze how Julia Katharine’s gaze transforms her interlocutor/director’s biographical-documentary impulse. How the filmmaker allows (consciously or not) for his filmic gesture to be affected, horizontalized, queered by this creative act, and how this is reflected and manifested in the movie’s *mise-en-scène* – which thus becomes co-constructed, cocreated, horizontal, and not vertical.

In order to understand this horizontalization, how it happened and what cinema it produced, the authors will use the methodology proposed by the Filmmakers’ Theory (Penafria, Baggio, Graça & Araujo, 2016). Originally devised by Jacques Aumont in his book *Les Théories des cinéastes* (2002), in which he seeks to delineate the conception of cinema of a series of directors, the approach was made into a methodology by a group of Portuguese-speaking scholars, who aim to formulate film concepts based not on theoretical abstract thinking, but on the praxis – the movies, reflections and writings – of filmmakers themselves. The theories and concepts, therefore, result in “an arrival, and not a starting point, for the investigation” (Penafria, Baggio, Graça & Araujo, 2016, p. 10), after a deep dive into the praxis of the directors – or editors, cinematographers, art directors, producers, etc. – being studied.

This means that the following investigation will make use of interviews with both Vinagre and Julia herself, putting them in dialogue with reflections and concepts by queer scholars, along with a detailed

work of film analysis, to examine how, by focusing on the actress-screenwriter’s gaze, the documentary becomes more than a mere portrait of said gaze – it becomes co-created and queered by it. Not by chance, the protagonist is also credited as co-writer of the documentary, making clear her central role in the elaboration of its narrative.

Based on the interviews, the film analysis and the theoretical reflection, however, the investigation will try to demonstrate how this co-authorship is also inevitably extended to the aesthetic aspects – sound and visual choices – of the movie, destabilizing and queering the very notion of authorship in film². In order to lay the groundwork for this argument, however, we must first take a brief detour into the reflections of some key queer scholars who theorized about the relationship between non-heterosexual subjects and the artistic gesture. Only after that, we shall begin our dive into *I Remember the Crows*.

2. Inauthentic creators

Elaborating on the recurring presence of queer subjects among the biggest names in the history of art – from Michelangelo to Virginia Woolf, from Jean Cocteau to Leonardo Da Vinci and Oscar Wilde –, Richard Dyer (2002) associates it with a talent that almost all non-heterosexual individuals must develop, to a greater or lesser extent, in order to survive. According to the author, to grow up gay, lesbian, trans, non-binary... means, for many years, learning to “pass” as straight – mastering mannerisms, ways of dressing, speaking, behaving, manipulating perceptions – as a way to protect oneself from countless forms of violence. In other words: represent, stage, create a narrative, a character, an image.

To stay alive and unharmed we had to handle the codes of heterosexuality with consummate skill; to have any erotic and sentimental life we had to find ways of conveying our otherwise invisible desires (Dyer, 2002, p. 63).

² From a political and more pragmatic perspective, though, it is important to highlight that, as a co-writer, Julia does not own copyrights to the film, and has no ownership over the production, which, according to the current legislation enforced by Brazil’s National Film Agency (Ancine), belongs solely to its director.

According to the British scholar, from this capacity to observe and reproduce – to see “normal” as a theater to be staged, a puzzle to be assembled, a character to be constructed – comes the affinity of many queer individuals with what he calls the “crafts of style”, such as fashion and design.

David Halperin (2012), in turn, names this recurrent relationship between non-heterosexual subjects and the act of (re)presentation the “experience of inauthenticity”. The author argues that the fact that these individuals were forced to spend a significant part of their lives staging a sexuality – and an existence – that was not “real” ends up giving them a kind of talent, a series of “hermeneutic techniques that gay men have evolved for exposing the artifice of social meaning and for spinning its codes and signifiers in ironic, sophisticated, defiant, inherently theatrical ways” (Halperin, 2012, p. 457). Going further on this idea, he defends that:

Queer people’s distance on the social world (as defined and naturalized by heteronorms), and the acutely conscious consciousness they have of the different forms in which life presents itself to different people, issue inevitably in an irreducible critical attitude. The queer reprocessing of personal and social experience turns out, in other words, to be productive. It is in fact essential to the arts—to literature, to creative and critical thought, to cultural production in general (Halperin, 2012, p. 454).

This critical distancing, Halperin emphasizes, is something that is available to most people, not just non-heterosexual ones – and manifests itself in many of them, in different ways. However, it is especially latent in the queer community, given its social status – inserted in a reality whose rules do not contemplate them (and often despise, exclude and persecute them) – and its need to imagine and create a culture of their own that may provide them some shelter.

For what is culture if not a turning aside from nature, from the givenness of the world, especially from the givenness of the social world, from the self-evidence of human existence and

everything about it that we unreflectively take for granted? [...] Sexual difference or dissidence is likely to be the starting point for a more categorical, more conscious, more programmatic deviation from nature and from everything in the social world that passes for natural (Halperin, 2012, p. 455).

Therefore, looking through this prism, art becomes less a means of expression of identities/subjectivities and more a tool in a scenario of narrative dispute between a heterosexist and normative project and another that is disruptive and anti-normative. It becomes yet another way of literally imagining and conceiving new logics of space and time, outside of heteronormative discourse and parameters. It is about destabilizing not only the stage, the page, or the screen, but reimagining the house, the school, marriage, the past, the future, based on non-normative experiences because, as Preciado (2014, p. 31) explains, “sexual contexts are established through oblique space-time boundaries. Architecture is political. It is what organizes practices and qualifies them: public or private, institutional, or domestic, social, or intimate”.

Thus, if the heterosexist narrative has historically associated film and art, for example, with a place of homo and transphobic violence and insecurity, it is a matter of thinking about how Julia’s gaze and gesture reoccupy this space and invert this logic with her performance, becoming “not only a place of power, but, above all, the space of a creation in which feminist, homosexual, transsexual, intersexual, transgender, Chicana, postcolonial movements succeed and overlap” (Preciado, 2011, p. 14).

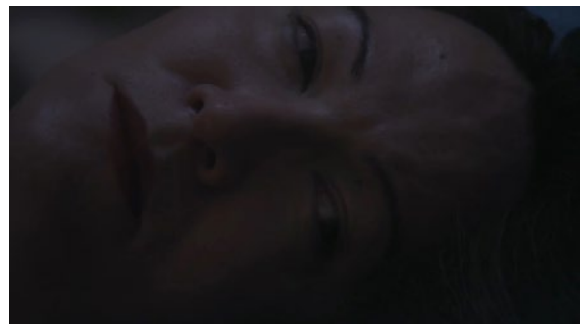
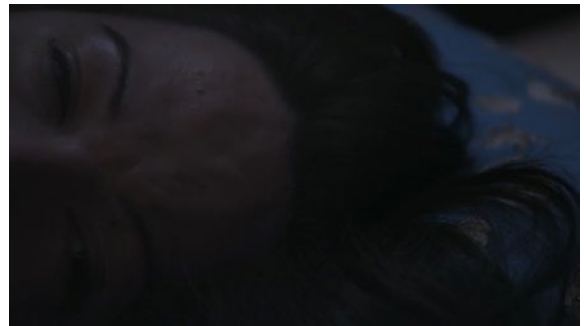
Therefore, in this dispute of narratives, the artist, their work, their performance and their body are not mere victims of oppression or censorship, but agents of a work of “deterritorialization of heterosexuality, which affects both the urban space (it is thus necessary to discuss the deterritorialization of the mainstream space, and not the ghetto) as well as the body space” (Preciado, 2011, p. 14). In this context, it no longer makes sense to speak of representation, but of occupation, deconstruction, tearing down walls, redesigning from the ground up, since, from a queer perspective, the difference is no longer merely sexual. But, rather, an unstable

and constantly reconfigured multiplicity of genders, sexualities and subjectivities that do not stop reinventing and rediscovering themselves, finding new ways of being in the world. “A transversality of power relations, a diversity of life forces’ that ‘are not “representable” because they are ‘monstrous” (Preciado, 2011, p. 18), no longer fitting into traditional artistic-creative systems and logics which, therefore, need to be questioned, subverted and reinvented, finding new forms of authorship, performance, of occupying the stage and the camera’s frame.

Exploring how *I Remember the Crows* puts that into practice is what we intend to do in the next section of this paper³. Because narrative cinema, as a filmic gesture, a creative act, basically consists of designing diegetic worlds from spatio-temporal slices. And, thus, it is an extremely powerful tool in this scenario of dispute, as “public space is contested for queer people and cinema creates spaces that negotiate between public and private. The spaces it creates onscreen are imaginary yet they refer, most often, to real profilmics” (Galt & Schoonover, 2015, p. 92). Elaborated and executed from a queer perspective, film has the potential not only to imagine new worlds, but to create “new and dissident modes of affection and pleasure as well as new modes of cinematic style” (Galt & Schoonover, 2015, p. 89). Without further ado, let us see how the artistic dialogue between Julia Katharine and Gustavo Vinagre perform this act of devising a new cinematic potential in their film.

3. The mirror, the cage, and the music box

I Remember the Crows begins with Julia Katharine’s gaze. The first shot of the film is a super close-up of her eyes opening, waking up, and staring directly at the camera. In the following image, though, the frame changes a little, and the scene is repeated – closed eyes, open, staring at us (imgs. 1 and 2).



Images 1 and 2. Frames from *I Remember the Crows*' opening sequence, captured from 0h0'43". Reproduction of the digital copy. Distribution: Vitrine Filmes

As will become clear later on, the idea is that the protagonist is waking up in the middle of one of her many bouts of insomnia, and the movie – and us – will follow her in this long journey into the night. However, the repetition is a bit odd, as it highlights the staging aspect of the sequence, and director Gustavo Vinagre, in an interview given to the authors via videoconference on April 6, 2023, explains that this was precisely the purpose:

We wanted to make [clear] this relationship the movie establishes with fictionalization, with these stories and this experience, so it is almost like there was this rehearsal of opening the eyes. She opens, then opens again,

³ It is valid here to highlight how *I Remember the Crows* is representative of a strong wave of queer filmmaking that took over Brazilian cinema during the 2010s, as a result of public policies carried out by the country's National Film Agency (Ancine) with the purpose of diversifying its film production in terms of not only gender and sexuality, but also race, geography and social class. *Tranny Fag* (Cláudia Priscilla and Kiko Goifman 2018) and *Futuro Beach* (Karim Aïnouz 2015) are other examples of this wave that put Brazil at the forefront of global queer filmmaking, and was eventually thwarted by the election of far-right president Jair Bolsonaro in 2018. For more on this queer Brazilian production, see Marconi (2021).

the frame changes a bit [...] for me, it was somewhat related with this idea of a Russian doll, of a story within another, this waking up, this dream within a dream [...] there was an intention of making the device of the film clear and that, in a certain way, the whole movie could be an awakening, but also a dream within a dream, as well as a fictionalization of those stories.

In these two initial shots, the documentary already establishes, therefore, its three central thematic elements: the gaze (Julia's, specifically), cinema, and narrative as staging/performance. More than a film about its protagonist's life, *Crows* is, above all, a movie about cinema. And, specifically, about cinema according to Julia Katharine's gaze.

Because Julia talks about movies all the time. Everything is cinema. When she explains her relationship with her mother, she does so by telling the plot of *Terms of Endearment* (James L. Brooks: 1983). When she shows a childhood picture, she is "dressed in *Top Gun*" (Tony Scott: 1986). When she talks about her sexual life, Julia recalls the phase in which she decided to film her hookups and "*direct the fuck*" [0h29'10"], making homemade porn videos. And when she dresses in a kimono, Julia feels she is in an [Yasujiro] Ozu movie – only an Ozu movie that goes on about industrial silicone.

The latter sequence, by the way, is one of the most poetic and complex moments of the film. Julia goes behind a folding screen and asks the production to play "*very old Japanese music*" [0h32'06"] over the sequence, while someone beats the clapper board, and the music could already be heard extradiegetically – it was already there (img. 3). She quits the wine and offers tea (prepared by the production) to Vinagre. Then asks, "*so, what else do you want to know?*". She compliments the simplicity and the everyday life aspect of Ozu's films and, after a somewhat hectic life, full of dreams and dazzle, mistreats and a myriad of experiences, she seems to only wish for this: to sleep quietly, put on her kimono and drink a glass of wine. At the end of the scene, she questions how much was the kimono's rental, and we learn that it is actually not hers: "*but did it turn out the way you wanted it to?*". And we wonder if it also turned out the way she wanted it to.



Image 3. Frame from *I Remember the Crows*, captured from 0h32'12". Reproduction of the digital copy. Distribution: Vitrine Filmes

Because Julia is a scopophile. And the movie is fascinated, intrigued, by that – it wants to dive into this obsession of hers. At a certain point, the protagonist decides to observe a "boy from down the street" with whom she is infatuated. She goes to the window and looks for him with her binoculars. Vinagre films this moment on a wide shot, attentively – because that is what interests him: to film Julia looking, to film her act of looking.

It is not difficult to imagine, and the protagonist herself goes on about this in the documentary, that her idea of womanhood comes a lot from her relationship with cinema and audiovisual. At a certain point, when she narrates the abusive relation she had with a pedophile great-uncle, she says that as a child she already felt "like Malu Mader⁴ with the soap opera's *heartthrob*" [0h08'25"]. In the same interview over videoconference mentioned above, Julia goes even deeper and tells how, for many years, her notion of womanhood came from the divas she saw in Hollywood classics from the 1930s and 1940s: Greta Garbo, Bette Davis, Joan Crawford, Katharine Hepburn (from whom she would borrow her surname). Later on, when she came into contact with modern cinema, she became "obsessed" with Liv Ullmann and took her as her new reference of femininity. During all this time, though, she would feel a bit deranged – as she jokes in the film – because she knew she was not like those women:

⁴ Brazilian actress, famous for her roles in many soap operas, and a handful of movies.

What got me really confused and deranged for a long time was the fact that I knew I was part of something different, but I was neither the effeminate gay boy, nor the cisgender woman. So, who was I? I did not find myself in those pictures. And that is complex because there comes a time when you start to have these dysphorias, these doubts, like “man, I need a reference, who am I?”⁵

And this deranged relationship is not exclusive to Julia. We all are, to a greater or lesser extent, deranged by cinema. Our notions of masculinity, femininity, homosexuality, lesbianism, trans/visibility/sexuality/genderness are, in varying degrees, (in)formed by the images it shows us (Halperin, 2012; Dyer, 2002). Going even further, there is a moment in *Crows* in which Julia is concerned and wonders about the movie she and Vinagre are making because she does not know if it is a comedy or a drama – as if her life were, or could be, a genre. And what seems to move and interest Vinagre, and the film, is precisely the fact that Julia’s existence and stories are much more complex than what cinema and its history have made space for. It is not just that movies have historically erased trans lives – because they have, and that is a fact. It is that cinema has not had the capacity to handle, and portray, the complexity of narratives such as Julia’s.

It is not by chance that cinematographer Cris Lyra’s camera seems so restless at the beginning of the documentary: it is like she is trying to find the right frame, the space, the way to film someone like Julia – her narratives, her multiplicities. There is no manual, or classical rule, for that. That is probably why, when Julia tells the story of her abusive relationship with her pedophile great-uncle, Vinagre puts a mirror – a clear and recognized metaphor of cinema – behind her. The mirror is only able to reflect a small, tiny, fraction of Julia’s body. Cinema, in its more traditional approach, cannot handle everything she is putting forward in that moment. What Vinagre and Julia seem to proposition with their movie is cinema as cubism: what if audiovisual finally dares to reproduce all the angles of a story, to face all its complexities, its

inconsistencies, its crooked lines, its disconnections, and degendered/degendered imperfections? And what if it takes a risk on making the ugly attractive, the pretty uncomfortable, the crooked normal? Because Julia was, yes, abused by her great-uncle. But he was also the first person that saw her as a woman. Both things coexist and do not cancel each other out. It is complex. Can cinema fit all that?

Crows is only able to execute that and walk this fine line it sets out for itself because it has Julia Katharine in front of the camera. Because she understands cinema, its lexicon, its images, and knows how to use it, manipulate it, expand it. And Vinagre understands that, if his movie is about cinema according to Julia’s gaze, this gaze has an agency. We are all, yes, deranged by cinema, but we do not just passively swallow the images it sells us. We have agency over them, we reinterpret, subvert, reframe, reprocess, destabilize them. Otherwise, considering that film history mostly ignored queer existences, almost no one would have discovered themselves or come out as gay, lesbian, trans, etc. And Julia is a perfect example of that: “*I have seen The Birds, but I mostly remember the crows*” [0h30’50”], the line, referring to Alfred Hitchcock’s classic, that summarizes this idea and that, not coincidentally, gives the movie its title. Cinema gives us images, but it has no way of controlling what we do with them, how we remember, or what we keep from them.

Rancière (2007) associates this agency and this autonomy to what he calls the “emancipated spectator”, who does not merely see what they are given to see, but rather what they are compelled to imagine by the external stimulus represented by the artist’s creation. According to the author, this stimulus – the performance, the work – is never what the artist intends it to be, is something other, external to them and to the spectator, who does not simply apprehends a telegraphed message, but rather discovers something new. In this idea of someone who completes, who acts, constructs and co-creates, lies “the meaning of emancipation: dismantling the border between those who act and those who see, between individuals and members of a collective body”, something the philosopher calls the “reappropriation of a relationship of the individual to themselves” (Rancière, 2007, p. 31). Marie-José Mondzain, in turn, describes this “something other” in a more poetic manner, arguing that:

⁵ Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above.

we must consider images in their physical reality and in their fictional operations; we must admit that images stand halfway between things and dreams, in a quasiworld where our bondage and liberty are perhaps at stake (Mondzain, 2009, p. 14).

Halberstam, on the other hand, sees in this ability to reimagine, destabilize and reprocess images in subversive ways an essentially trans skill – since they are people who, for the most part, grew up surrounded by a world with no one like them, yet became able to appropriate codes from this same world to invent themselves, reproducing/regurgitating parts from it without strictly imitating it. The author calls this talent realness, something that “is not exactly performance, not exactly an imitation; it is the way that people, minorities, excluded from the domain of the real, appropriate the real and its effects” (Halberstam, 2005, p. 51).

And just like trans individuals appropriate this reality without simply reproducing it – after all, they almost never existed in it –, Julia appropriates film to create something new, in her own likeness and difference. Because she knows cinema, she has seen all the classics, dominates their codes. But she does not wish to merely imitate it because she never existed in it. So, just like Brazilian trans singer and multiartist Linn da Quebrada uses funk and oratory to invent a new world, Julia utilizes her omniscient filmic gaze to unfurl the pleats of the cinematic frame and make herself fit into it – to invent her own story, in the likeness and difference of all the movies she has seen, and create her own place in cinema – a sort of trans *mise-en-regard* (Silva, 2021, p. 62). If Muñoz (2009) states that queer as a utopic elaboration is built upon a perpetual longing for something that does not yet exist, upon objects and moments that are pregnant with a potential to be fulfilled, Julia uses *Crows* to turn her cinema into one of these objects filled with “a desire for another way of being in both the world and time, a desire that resists mandates to accept that which is not enough” (Muñoz, 2009, p. 96).

Julia makes it clear that she knows what a certain (a)historical and traditional conception of cinema considers to be good or bad, appropriate or not. She points out when she thinks a story will not be good, or does not sound interesting, for the movie; she is

shocked when she sees a sex scene that she deems inappropriate at a short film festival; and wonders, laughing, whether it is appropriate to talk about her fetishes on camera – after all, Katharine Hepburn would never. However, in all these moments, she directs her gaze – the same gaze – towards the camera and Vinagre, and unfurls the pleats of the cinematic frame a little wider, penetrates a little further into its space. She questions whether what she is saying or doing is appropriate for cinema – but says and does it anyway. Because *inventing* is the keyword here, the central idea. She is inventing a (new) cinema, which fits her, and is able to bear her complexity.

And this inventing also means fabricating her own story, in a cinematically interesting way. Not just narrate it *ipsis litteris*, but turn it into cinema. In several interviews about the film, Vinagre and Julia make it very clear that not all the stories she tells in the movie are real, and even those that are may have one (or more) small detail that has been reimagined – in other words, that the screenplay contains a lot of fictionalization. What is interesting is that they explain – and this is an expression they use repeatedly in their answers – that fiction was used as a form of protection for Julia – protection from moral judgement, from her relatives’ reactions, or from those of people involved in those stories, from unwanted consequences or developments. Fictionalizing means that, potentially, nothing in the film is true. Because they are not making truth, they are making cinema. Everything in the movie is cinema, and that is what Julia had in mind all the time, as she herself elucidates:

I was very aware of how much I wanted to expose myself and how much I did not. So, it was a *mise-en-scène*, at least for me, in front of the camera, I felt very much like an actress in several moments. I understood that I needed to protect myself because some things, if I told them like I tell them in my everyday life, they would not work in front of the camera. So, cinema was in my mind all the time. I was very aware that this was a movie, of how I wanted people to perceive me, of how everything I was saying would come across to people⁶.

⁶ Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above.

Once again, Julia's film awareness is revealed to be the movie's creative raw material – the one thing, according to the protagonist herself, conducting the documentary's narrative and *mise-en-scène*. And this awareness comes from before filming. Vinagre discloses in many interviews that he had already seen Julia, a personal friend of his, tell those same stories a handful of times, in different contexts – and in each of them, some detail or even the narrator's attitude would change the plot⁷. Therefore, this idea of self-narrative as performance and creation for a specific audience, in which staging – or form – are as important, or more, as the very content itself, extrapolates the limits of cinema, but gains new contours and new dimensions within it. In the same interview, Julia points out, about her attitude during filming, that:

I remember that I had one concern, which was “I need to perform as if I were talking to a man I am attracted to”. Because I was also very aware that femininity is only read by people, especially regarding a trans body, if it is projected in the way society understands femininity. So, for me, people should not have the slightest doubt that they were watching a trans woman. In life, I feel that. When I am with my friends, the people I most hang out with, I do not feel this obligation to be feminine all the time, in this way people understand femininity. But when I am in a social environment, I feel very ridiculous sometimes because I feel this need to perform a femininity that is not natural so that people will not label me as something anormal⁸.

This realness, this self-narrativization as fabulation and staging is thus not a reproduction, but rather a response and a resistance to a cis-heteronormative world. In a violently transphobic and homophobic society, which has never been designed, engendered, or receptive to LGBTQIA+ individuals, fabulating, devising another, better, more queer, world is almost inevitable. It is a refuge, a balm, an act of resistance

and perseverance. To limit oneself to telling a story as it actually happened is to accept this violence, this oppression, these heterosexist circumscriptions. Fabulating is resisting and invoking something better to come. And this ability, or necessity, as Julia argues, comes from a very early age:

It is much easier when a cisgender straight boy starts to get a boner, for his parents to be proud and say “oh, yesterday I went to Eric's bedroom, and his dick was hard, lol”. But if mine caught me sticking my finger or a tube of deodorant up my ass, they would say “what, oh my God, this child is crazy, possessed, and whatever”. When you are a queer child and has this awakening of desire, of your libido, this is problematized, oppressed, and turned into a scandal way bigger than how people deal with a cisgender straight boy [...] What happens is an erasure, the mom and dad pretend they are not seeing it. And the little lonely fag starts to talk to herself. And then, she will fabulate. I do not know one fag who does not fabulate. It is amazing. And queer people, in general, dykes, non-binaries, whatever, everyone within this little box called queer. So, I think people have been fabulating since forever. In the life of a trans woman, that is it: we start to create a social persona, which we end up sticking to for life. She ends up becoming who you are. You make up her name. Or you use for a while the name people give you. I had thousands of names⁹.

Resorting to fiction, and fabulation, to imagine and write one's own story would be, therefore, an almost natural or inherent state of being queer – especially, being trans. And *Crows* turns this into cinema, through the dialogue of gazes between Julia and Vinagre – not into truth, nor into documentary, but into a film creation that, echoing Prosser (1998, p. 9) – when he says that “‘narrative’ is not only the bridge to embodiment but a way of making sense of transition, the link between locations: the transition

⁷ See, for example: <http://filmint.nu/portrait-gustave-remember/>. Accessed on April 22, 2023.

⁸ Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above.

⁹ Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above. N.T.: I opt to maintain the female pronouns Julia uses to refer to the little fag boy/child in her original answer, in Portuguese.

itself” –, by being narrativized, affirms its existence. Or, as Halberstam (2005, 73) argues, “when we read transgender lives, complex and contradictory as they may seem, it is necessary to read for the life and not for the lie. Dishonesty, after all, is just another word for narrative”. Julia, thus, tells a tale, adds a twist, takes away another; invents a story, hides another – it does not matter if they are true or not: it is the story that she created for herself, and now it is cinema.

What Vinagre and the movie acknowledge is that Julia’s own gaze has the ability – after years as this lonely and fabulating queer kid, as this scopophile/cinephile young woman – to create this cinema. And a curious fact is that this is not the first time the director identifies how this queer predisposition to fable and to invention often flows into artistic creation. In an interview given to *Film International’s* journalist Gary M. Kramer, published on May 3, 2018, Vinagre says he likes “making movies about desires, fetishes, and dreams”¹⁰ – all of them acts of creation or imagination of something that still does not exist. Furthermore, his first short movie, *Film for Blind Poet* (Gustavo Vinagre: 2012), is also the portrait of another queer artist: the gay Brazilian poet Glauco Mattoso. If Nascimento (2021, p. 54), considers that “marginality is a stimulus to creativity”, this is exactly the spot, the aspect, of the queer universe that Vinagre wishes to focus on. His movies, as he himself explains it, are always made in dialogue with the artistic universe of these LGBTQIA+ creative individuals:

Every queer person is something of an artist because they were left on the margins. And when you are left on the sidelines, you start to look at the world with other eyes, and you develop a critical view of things and is able to not fall for this thing Julia mentioned, a life in which everything is predetermined, marrying, having kids. And I want to believe that we are still able – because we are more and more assimilated to this whole logic – to develop this view. In this sense, the comparison with *Blind Poet*, I think that all my documentaries... they are all about artists, actually. Deep down, I am entering the artistic world of that person – whether it is Julia

in her acting, and later directing; or Glauco in his poetry [...] For my method of making movies, which is totally independent, I cannot wait for things to happen. These are documentaries in which things must come together in two, three days because there is no more money. There is no crew that is willing to work for free all this time. So, I know that I will need to deal with fiction, and often I will need to deal with repetition [...] this kind of documentary I make is only possible because they are documentaries about artists. And artists are aware of what it means to make a movie, even though some of them have never made one before. I mean, they are aware of what the artistic work is¹¹.

This description of the process makes it very clear how, and why, *Crows* is not a film about Julia Katharine. But, rather, a film created in partnership with her gaze and her cinema. The movie is born precisely from the cinematic dialogue between Vinagre’s more raw and guerrilla approach, treating documentary not as a mere record of reality, but from a queer perspective as something more provocative, between the explicit and the dreamlike¹²; and the classic cinema references brought by the actress and screenwriter – her narrative, her mise-en-scène, and her ability to dialogue with, and seduce, the viewer.

So, Julia tells that, when her friend and director told her he wanted to make a film with her, the first conversations they had led her to imagine she would play a kind of Little Edie, from the documentary *Grey Gardens* (Ellen Hovde, Albert Maysles & David Maysles: 1975). It was only when she watched *Playing* (Eduardo Coutinho: 2007), in which testimonies by ordinary people are mixed with those of major Brazilian actresses, without it ever being clear which stories are real, and which are invented/staged, that Julia figured out a meeting point between her cinema and Vinagre’s, and understood what she would do:

¹¹ Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above.

¹² According to Vinagre, one of the main references he had while making the movie was the pioneer queer documentary *Portrait of Jason* (Shirley Clarke: 1967). Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above.

¹⁰ Available at: <http://filmint.nu/portrait-gustave-re-member/>. Accessed on July 17, 2023.

I would fabulate based on someone's story, and that someone is me. So, for me it was a very interesting exercise to create this Julia who is not me, who is a fabrication. As much as I see moments in the film in which I recognize myself, in which I remember how much I was myself and there was no layer of acting, 99% of the time I was very aware of being an actress there, of how much that was important for me. Not only due to the security concerns, the self-protection concern. It was actually a filmic concern as well. Because Gustavo's documentaries are very raw, they have some staging, but those people are themselves. I cannot see Glauco not being that person I watched in the movie. But I did not want to be Glauco, you know? I did not want to be the real person. I wanted to be the person that remained in the fabrication realm, a kind of Little Edie, some Tennessee Williams stuff, which have always captivated me. So, I would be like, "ah, I want to play, I want to bring a Blanche element, a Little Edie thing"¹³.

Crows is, thus, the result of this tango danced by director and character, or of this friction staged by the two, in which Vinagre plays the role of this filmmaker posing questions or provocations that would lead to a certain version of the movie he wishes to make, and Julia answering with a *mise-en-scène* and a performance of the story she wants to tell. And the duo makes it very clear that this clash is staged, that all the moments in which the protagonist questions the director about the documentary, or about her supposed discomfort or reaction to the filmmaking process, were already planned in the screenplay, as the film's main subject matter, or its raw material. According to Julia:

In fact, we do have very different views of cinema [...] but when we perform any conflict in the movie, it is only with the intention of conveying to people this reflection on what the site of speech really is, these issues of power over the narrative, of who holds the power over the narrative. So, at some point, I would be like "oh,

I felt objectified". But actually I said that, and it was previously agreed upon, with the clear intention of implying "why can't you question your directors?". You can, and that is interesting. Because whatever friction that would come up on set would encourage me to do my job better, and I believe the same is true for him as well¹⁴.

This argument over a certain historical configuration of cinema – especially of documentary – between subject and object of creation is, therefore, in *Crows*' very DNA. If the movie does not necessarily set out to reverse these roles, it operates at the very least a queer destabilization or horizontalization of this structure – a documentary version of what Sciamma and her actresses do in *Portrait of a Lady on Fire*. And Vinagre himself acknowledges that, ultimately, the balance may actually end up tipping the other way. Because, even though the clashes had been planned beforehand, the dialogues were not written, with the situations developing organically on set. And the filmmaker admits that, in this game of artistic ping-pong, Julia may have come out the winner:

I think it's her really playing with the viewer, playing with me. And I think she dominates it, actually, dominates everything. One of my big surprises on screen is seeing how much she is dominating the whole situation, she does what she wants, from my point of view. That is how I feel, and I have heard that from a few people as well¹⁵.

Talking in terms of winners or losers, however, is not entirely appropriate. Because the film is not a fight. It is, yes, in a way, a reckoning between Julia and cinema – this cinema that deranged her: that in/de/formed her femininity, that erased her, that did not return her gaze, her image, and of which she now takes control. In the words of Vinagre, it is "a journey of this trans character, with this relationship of looking back at the camera, this journey from an abused child until becoming a filmmaker. It was kind

¹³ Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above.

¹⁴ Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above.

¹⁵ Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above.

of Julia's journey taking back the reins of her own life and her own narrative"¹⁶. And in order to stage this abusive love story between the protagonist and the audiovisual culture, until reaching this "happy ending", *Crows* makes use of three visual metaphors for cinema, that represent its complexity – and the complexity of Julia's relationship with it.

The first has already been mentioned above: the mirror, this surface that cuts and chops, that seemingly reflects reality, but can in fact distort and erase what does not interest it. There is a scene in *Crows*, however, which underlines how the movie uses this instrument as a tool at the service of the protagonist's gaze. In it, Julia looks at herself in the mirror while narrating another abusive relationship she had, this time with Roberto, a man who provided her with hormones so that she would shape her body according to the aesthetic/cosmetic expectations he had of a trans woman. Vinagre and Cris Lyra stage this entire account in a single take, that begins with a close shot of the reflection of the protagonist's face in the mirror (img. 4) and, through a zoom out, gradually reveals her whole body. Due to the placement and angle of the mirror, though, it is Julia's gaze that remains in the center of the frame the entire time. The story is about the external gaze, Roberto's – which, just like cinema's, represented a violence –, and about the protagonist's attempt to (cor)respond to it, but in *Crows* it is her gaze that matters. Hers is the one in control.



Image 4. Frame from *I Remember the Crows*, captured from 0h54'04". Reproduction of the digital copy. Distribution: Vitrine Filmes

The second one is the cage holding the bird Nuvem¹⁷, which Julia had supposedly just bought – another fictionalization imagined specifically for the movie¹⁸. Because cinema can be a surface that reflects, but its distorted images, idealized and cosmeticized, may also imprison us. They can become a cage that, while protecting from the dangers of the outside world, confines us within its bars of unattainable expectations, preventing us from going out and finding our own stories, our own potential. It is no coincidence, by the way, that Julia claims in the documentary that Nuvem is female. To a certain extent, that is what happened with the protagonist: cinema served her as a kind of refuge and a place to sublimate the terrors of life through fabulation, an escape from the cis-heteronormative violences of her daily life, but it was also a violence itself, by erasing people like her and presenting toxic and incomplete ideals of femininity and womanhood. In the only moment of the documentary in which she expresses any concern about her weight, it is not due to a health issue, but rather because she admits to having thought of losing weight for Vinagre's film – for the camera.

Near the end of the movie, though, Nuvem comes out of her cage and takes a walk over Julia's body. It is a profoundly complex scene, filled with layers of interpretation, which allows for a series of readings. But if we opt to follow the hypothesis of the previous paragraph, that the bird may – to a certain extent – serve as a representation of the protagonist in her relationship with cinema, the sequence could be perceived as a synthesis of the very movie. Because it would show Julia coming out of her "prison" and "exploring", unveiling, her own body, her stories, her existence, in front of – and for the – camera. It is an exploration and an uncomfortable procedure – the protagonist is clearly tense and uneasy, though stoic, with Nuvem's touch walking over her skin – because the filmic gesture always carries with it a potential violence. This violence, however, is sublimated by the third metaphor of cinema that is shown in this same scene: the music box.

¹⁷ N.T.: Nuvem, the name of the bird, means "cloud" in Portuguese.

¹⁸ Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above.

¹⁶ Interview granted to the authors over videoconference, mentioned above.

While Nuvem walks over her body, Julia operates the engines of a small music box that we hear throughout the sequence. It is not difficult – nor an exaggeration of interpretation – to perceive this exposed mechanism as the very engines of cinema, which *Crows* spends its entire duration unveiling and which the protagonist, finally, not only accesses, but controls, operates. At the end of the scene, filmed in a single take, Vinagre’s voice yells “cut”, but the camera does not obey him and keeps on framing Julia’s face, gazing directly at it. The gaze that permeates the entire documentary, that controls it and that now takes over: sitting, figuratively, in the director’s chair, the protagonist determines the end of the shoot in the very next sequence and directs, as we will see in the following section, the film’s final scene.

4. Conclusion: Trans disorders to the cis-order

In *Crows*’ final sequence, Julia invites Cris Lyra’s camera to follow her to the window and watch the sunrise. The frame takes on a kind of POV of the protagonist, while we hear her say “now I am the director. I will direct the sun... action!” [1h15’32”]. And as the sun slowly obeys her command, we see the end credits. The movie ends because the dramatic arc described above by Vinagre is complete: Julia is now a filmmaker, having taken the reins of her own life as well as of cinema.

In that same year, this narrative would become true: she would write, direct, and star in her first short film, *Tea for Two* (Julia Katharine: 2018). The movie is the result of an idea she talks about in *Crows* and that she describes as “a romantic comedy. Because I have decided that, in my life, if I ever become a filmmaker, I will always direct romantic comedies because whatever lack of romance I have had in my life, I want to make up for it in cinema. I want to fulfill in film all the amazing love stories that I have once imagined I would live. It is crazy, but that is exactly what it is” [1h09’27”].

It is a speech that, in a way, synthesizes the idea of the queer creative act. Art, paintings, movies, music, books help us imagine the new world(s) to come. They allow us to glimpse what is not yet possible. They are fundamental to the way humanity conceives and designs the future. Because they are not content with reality as it is. They have reality as a starting point,

only to extrapolate it. As Gilles Deleuze stated in the conference “What is the Creative Act” (1987), there is no art that does not summon “a people that does not yet exist”. And Silva (2021) uses this Deleuzian conference as one of the bases to come up with this concept he calls the “queer creative act”, derived from the analysis of three contemporary features – *Weekend* (Andrew Haigh: 2011), *Portrait of a Lady on Fire*, and *Pariah* (Dee Rees: 2011).

The three films depict protagonists who, faced with the impediments and obstacles of a non-normative life in a violently normative world, resort to artistic creation to queer their existences. Through confessional chronicles, painting and poetry, the characters in these movies reimagine and fabulate their personal narratives with a queer wholeness that their realities do not allow. And once he identifies this same structure in a series of other contemporary productions, the author calls such a gesture of self-narrativization a “queer creative act”, which, in these films, represents a space-time reconfiguration

which, based on its notion of historicity and space, abandons the idea of art (and film) as a mere representation of a category, towards a proposal to explore new subjectivities, multiple, non-fixed, in constant construction and mutation, which express themselves and give meaning to this perpetual instability only through artistic production. (Silva, 2021, p. 104)

Julia Katharine and *Crows* present this same refusal to accept the mediocre cis-heteronormative violence of reality, while drawing from it to insist on fabulating, on imagining a world in the image and likeness of one’s own desire, one’s own subjectivity. A world that claims the right of LGBTQIA+ individuals not simply to be an object to be represented – in cinema, in the arts – but to be subjects of their own creation, their own representation. They are not interested in merely mirroring their reality, this insufficient and heterosexist reality, but rather inventing and elaborating their own utopias.

Ironically, there is a moment in Vinagre’s documentary in which Julia tells the story of a relationship she had with a teacher when she was a teenager and, when she decided to expose it, she was beaten, and heard from people that “oh, she has a very fertile

imagination, she has these delusions, these fabulous stories, and she believes in them. I have always had this stigma of deranged woman” [0h16’44”]. If high school and reality considered the protagonist’s stories and narrative to be a sort of disorder, a daydream, now they are considered cinema. Art.

Thus, films that operate in this key of the queer creative act are productions that see this trans-disorder not as episodes of madness, but as a creative gesture – an act of self-invention that, by producing art and narratives that reach other people, has the power to imagine and invoke new worlds, new utopias –, and allow themselves to be contaminated by this gesture, weaving their film fabric with it. If Halberstam (2005, pp. 116-117) states, regarding trans women, that “we should locate femaleness not as the material with which we begin, nor as the end product of medical engineering, but as a stage and indeed a fleshly place of production”, we can consider that it is this very act of creation, this gaze Julia has, that makes her queer. Not her body, not merely her objects of sexual desire. But her ability to invent herself – and reinvent the artistic languages she uses – in the image and likeness of her own self.

Bibliographic References

- [1] Deleuze, G. (1987). "What is the creative act". Conference at FEMIS, available at: https://youtu.be/a_hifamdISs. Accessed on 07.07.23
- [2] Dyer, R. (2002). *The culture of queers*. London: Routledge
- [3] Galt, R. & Schoonover, K. (2015). "Os mundos do cinema queer: da estética ao ativismo". *Artcultura: Revista de História, Cultura e Arte*, 17(30), 97-108
- [4] Halberstam, J. (2005). *In a Queer Time and Place: transgender bodies, subcultural lives*. New York University Press
- [5] Halperin, D. M. (2012). *How to be Gay*. Harvard University Press
- [6] Marconi, D. (2015). *Documentário queer no Sul do Brasil (2000 a 2014): Narrativas contrassexuais e contradisciplinares nas representações das personagens LGBT* (Master Thesis). Available at: <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/6366>. Accessed on 07.07.2023
- [7] Marconi, D. (2021). *Ensaio sobre autoria queer no cinema brasileiro contemporâneo* (Doctoral Thesis). Available at: <https://seloppgcomufmg.com.br/publicacao/ensaios-sobre-autoria-queer-no-cinema-brasileiro-contemporaneo/>. Accessed 25 September 2023.
- [8] Mondzain, M. J. (2009). "Can images kill?". *Critical Inquiry*, 36(1), 20-51. Available at: <https://doi.org/10.1086/606121>. Accessed on 10.01.23
- [9] Nascimento, L. (2021). *Transfeminismo*. São Paulo: Jandaíra
- [10] Penafria, M. & Baggio, E. T. & Graça, A. R. & Araujo, D. C. (2016). *Ver, Ouvir e Ler os Cineastas – Vol. 1*, Covilhã: Editora Labcom.IFP
- [11] Preciado, P. (2011). "Multitudes queer: Notes for a politics of 'abnormality'", *Revista Estudos Feministas*, 19(1), pp. 11–20.
- [12] Preciado, P. (2014). *Manifesto Contrassexual: Práticas subversivas de identidade sexual* (trans. M. P. G. Ribeiro). São Paulo: n-1 Edições.
- [13] Prosser, J. (1998). *Second skins: the body narratives of transsexuality*. New York: Columbia University Press
- [14] Rancière, J. (2007). *The Emancipated Spectator*. London: Verso Books.
- [15] Silva, D. O. (2021). *Queers que Criam: Modos de r/existência no cinema de Andrew Haigh, Céline Sciamma e Dee Rees* (Master thesis). Available at: <https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/11222>. Accessed on 07.07.2023

Webgraphy

- [16] Kramer, Gary M. 2018. "Portrait of Julia: Gustavo Vinagre on *I Remember the Crows*". *Film International*, May 3, 2018. <http://filmint.nu/portrait-gustave-remember/>. Accessed on July 17, 2023.

Filmography

- [17] *The Birds* [feature film]. Dir. Alfred Hitchcock, EUA, 1963, 1h59min.
- [18] *Bixa Travesty [Tranny Fag]* [documentary digital]. Dir. Cláudia Priscilla e Kiko Goifman, Brazil, 2018, 1h15min.
- [19] *Os Dias com Ele [The Days with Him]* [documentary, digital]. Dir. Maria Clara Escobar, Brazil, 2013, 1h45min.
- [20] *Filme para um Poeta Cego [Film for Blind Poet]* [short, digital]. Dir. Gustavo Vinagre, Brazil, 2012, 26min.
- [21] *Jogo de Cena [Playing]* [documentary, digital]. Dir. Eduardo Coutinho, Brazil, 2007, 1h40min.
- [22] *Lembro mais dos Corvos [I Remember the Crows]* [documentary, digital]. Dir. Gustavo Vinagre, Brazil, 2018, 1h22min.
- [23] *Pariah* [feature, digital]. Dir. Dee Rees, EUA, 2011, 1h26min.
- [24] *Portrait de la jeune fille en feu [Portrait of a Lady on Fire]* [feature, digital]. Dir. Céline Sciamma, France, 2019, 2h02min.
- [25] *Portrait of Jason* [documentary film]. Dir. Shirley Clarke, EUA, 1967, 1h45min.
- [26] *Praia do Futuro [Futuro Beach]* [feature film]. Dir. Karim Aïnouz, Brazil/Germany, 2015, 1h46min.
- [27] *Tea for Two* [short, digital]. Dir. Julia Katharine, Brazil, 2018, 25min.
- [28] *Terms of Endearment* [feature film]. Dir. James L. Brooks, EUA, 1983, 2h12min.
- [29] *Top Gun* [feature film]. Dir. Tony Scott, EUA, 1986, 1h49min.
- [30] *Weekend* [feature, digital]. Dir. Andrew Haigh, UK, 2011, 1h37min.

Acknowledgement

Paper written under the research project *SPECULUM – Filming yourself and looking at yourself in the mirror: the use of self-writing by Portuguese-speaking documentary filmmakers*, funded by Portugal's Foundation for Science and Technology (FCT).

Bio

Daniel Oliveira holds an MFA in Film Studies and is currently pursuing his PhD in Media Arts at University of Beira Interior, in Portugal, with a scholarship by Portugal's Foundation for Science and Technology (FCT). He is a Brazilian film critic and journalist, having freelanced for outlets such as newspaper *Estado de S. Paulo* and, from 2012 to 2018, acted as critic and reporter for newspaper *O Tempo*. Holding a B.A. in Social Communication from the Federal University of Minas Gerais (UFMG), in Brazil, he has a post grad degree in Culture and Art History from the same institution, and a second one, in TV Writing and Producing, from the Humber Institute, in Toronto, Canada. In Portugal, Daniel has been a part of the programming team for the CineEco International Film Festival since 2022. He is affiliated with the Brazilian Association (Abraccine) and the International Federation of Film Critics (Fipresci).

Ana Catarina Pereira is Assistant Professor at the Faculty of Arts and Letters of University of Beira Interior and holds a PhD in Communication Sciences (Cinema and Multimedia), from the same university. She is a researcher member of LabCom, the Head Investigator for the project "Speculum – Filming and looking at oneself in the mirror: the use of self-writing by Portuguese-speaking documentary filmmakers" (EXPL/ART-CRT/0231/2021), from Foundation for Science and Technology (FCT), and the Director of the Master's Degree in Cinema (UBI). She has a degree in Communication Sciences from University Nova of Lisboa and a master's in Human Rights from the University of Salamanca. She worked for several years as journalist for *Notícias Sábado* and *Notícias Magazine* (Diário de Notícias), newspaper *I, Focus, Up, Saber Viver* and *Happy Woman* magazines. She was co-founder and director of the online *Magnética Magazine* (2008/10); director of the Cultural Sciences course at UBI (2017/19); coordinator of the Film Studies' Sopcom seminar (2017/22) and a delegate at the UBI Equality Commission (2019/22).

MédiA-Arte Digital: Criação de artefactos visuais experimentais pós-fotográficos

Digital Media-Art: Creation of experimental post-photographic visual artifacts

Rennier Ligarretto Feo
rennierligarretto@javeriana.edu.co
UAB/UAlg, Pontificia Universidad Javeriana
Lisboa/Faro, Portugal, Bogotá, Colombia
ORCID iD [0000-0002-8666-8284](https://orcid.org/0000-0002-8666-8284)

DOI [10.34623/bdtg-1004](https://doi.org/10.34623/bdtg-1004)

Artigo recebido em 2023-11-17
Artigo aceite em 2024-02-02
Artigo publicado em 2024-02-29

Como citar e licença

Ligarretto Feo, R. (2024). MédiA-Arte Digital: Criação de artefactos visuais experimentais pós-fotográficos. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Obtido de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/211>.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Resumo

Este texto deriva do projeto de pesquisa-criação submetido ao Doutorado em MédiA-Arte Digital da UAB-UAlg e a pesquisa apresenta o desenvolvimento de uma prática artística que aborda a criação de artefactos visuais ligados à pós-fotografia para questionar o sistema educacional atual. Para isso, a expressão da arte digital baseia-se conceitualmente na cultura visual digital a partir de uma abordagem pós-qualitativa fundamentada no método *a/r/cográfico* como ação para o trabalho colaborativo com alunos de diversos cursos cujo processo de formação teórico/prática inclui o trabalho participativo com a comunidade. Além disso, um diário de campo é utilizado como repositório de ideias, técnicas e estéticas para vincular o processo co-criativo. Os resultados mostram a expansão do ato comunicativo com formatos analógicos e digitais típicos da pós-fotografia, também fica comprovado que a experimentação visual gera processos criativos híbridos para a média-arte digital. Da mesma forma, reitera-se que o uso de pedagogias emergentes ligadas à cultura *maker* transforma o papel do aluno e o torna um agente *prosumer* onde sua voz esta ligada no processo criativo. Conclui-se que o uso de *media* tático facilita a exploração de formatos experimentais visuais que permitem ao artista canalizar o ato comunicativo para expandir a mensagem da obra, enquanto o trabalho colaborativo com os alunos gera literacia mediática no ato educacional.

Palavras-chave

MédiA-Arte Digital · Pós-fotografia · Criação · Literacia Mediática · Media Tático

Abstract

This text derives from the research-creation project submitted to the Doctorate in Digital Media-Art at UAB-UAlg, the research presents the development of an artistic practice that addresses the creation of visual artefacts linked to post-photography to question the current educational system. To this end, the expression of digital art is conceptually based on digital visual culture from a post-qualitative approach based on the a/r/cographic method as an action for collaborative work with students from different courses whose theoretical/practical training process includes participatory work with the community. Furthermore, a field diary is used as a repository of ideas, techniques and aesthetics to link the co-creative process. The results show the expansion of the communicative act with analogue and digital formats typical of post-photography, it is also proven that visual experimentation generates hybrid creative processes for digital media art. Likewise, it is reiterated that the use of emerging pedagogies linked to maker culture transforms the role of the student and makes them a prosumer agent where their voice is linked to the creative process. It is concluded that the use of tactical media facilitates the exploration of experimental visual formats that allow the artist to channel the communicative act to expand the message of the work, while collaborative work with students generates media literacy in the educative act.

Keywords

Media-Digital Art · Post-photography · Creation · Media Literacy · Tactical Media

1. Introdução

A arte como prática cultural influenciou os processos de transformação social na cultura da convergência (Jenkins, 2008), isso levou o sujeito a utilizar a tecnologia de forma transversal no ecossistema mediático como dinâmica de consumo cultural contemporâneo, o “homem-massa sente-se perfeito” (Ortega Gasset, 1985, p. 95). Desde a chegada da modernidade com a revolução industrial, estabeleceram-se políticas tecnológicas concebidas como a hibridização entre as filosofias liberal, conservadora e socialista para o bem-estar social (Winner, 1983).

Isso ampliou o cenário para a expressão das artes mediáticas ao incorporar os problemas e dinâmicas do

artista/cidadão com a experimentação do *media* como caminho para desenvolver práticas contraculturais, “o artista moderno tem a obrigação de ver e denunciar os limites dos poderes deste mundo” (Berman, 1982, p. 27).

A fim de desenvolver um cenário de confluência mediática que, com o advento da internet, a rede de redes, interliga dispositivos na web semântica 3.0, facilitando que o *media* comece a estabelecer canais de defesa política e educacional (Kaplún, 1998) para as artes. A produção do conhecimento artístico passa a ser mediada pela tecnologia, “dada a natureza dos meios digitais que constituem tanto a ferramenta de criação como a matéria prima da arte digital” (Marcos, 2017, p. 133).

A mídia-arte digital surgiu como um cenário de confluência tecnológica onde a hibridização potencializa o processo criativo para ampliar a mensagem comunicativa da obra, o uso massivo de dispositivos tecnológicos possibilita outras formas de produção de conhecimento para campos convergentes de pesquisa, como são as chamadas humanidades digitais (Svensson, 2010).

Por conseguinte, o exposto implica reconhecer que a inovação no processo criativo resulta de uma ação polissêmica que gera transformações institucionais, contextuais e situadas que respondem à ação política na pesquisa-criação (Daza Cuartas, 2014). Isso favorece a articulação transdisciplinar mediada por tecnologias de código aberto onde o uso da inteligência artificial evoluiu as práticas artísticas para democratizar a produção de conhecimento.

A pesquisa baseada em arte é caracterizada por um relativismo ontológico onde as construções fenomenológicas e subjetivas moldam o cenário contemporâneo de criação de pesquisa (Veiga, 2020). A consciência social e política do artista sobre a mediação tecnológica na mídia-arte digital gera práticas artísticas experimentais disruptivas que ressignificam o uso do ecossistema mediático para encontrar novas expressões estéticas, “o surgimento de uma nova arte que seria, de fato, uma necessidade de um novo homem e de sua própria consciência espaço-temporal” (Tavares, 2016, p. 16).

Além disso, os processos criativos na mídia-arte digital operam por meio de formas colaborativas interdisciplinares mediadas por tecnologias que estabelecem dinâmicas culturais próprias, a linguagem audiovisual constitui um dos canais preferidos para comunicar a obra, dando preponderância à retórica

visual como configuração perceptiva dos artefactos, nas palavras de Sullivan (2009):

Isso significa que a criação de conhecimento nas artes visuais é recursiva e está em constante mudança à medida que novas experiências “respondem” através do processo e progresso de fazer arte em cenários de pesquisa (p. 110).

Por tudo isso, o que foi dito acima implica reposicionar o olhar sobre a expressão artística atual, concebendo as tecnologias digitais como mediações culturais que afetam as dimensões da sociedade em rede (Castells, 2006). A criação da média-arte digital reconhece formas colaborativas bidirecionais, híbridas e experimentais como forma de produção de conhecimento na pesquisa-criação, inclui qualquer expressão artística que faça a mediação com a tecnologia e gere valor social, cultural, estético na interação com artefactos (Veiga, 2020).

2. Práticas artísticas na cultura visual digital

A linguagem visual permeia todas as dimensões da sociedade, e o artista contemporâneo vive a contingência que envolve mediar a prática artística com tecnologias digitais típicas duma geração *hashtag* (Feixa & Nofre, 2012). Dessa forma, a arte não perde a sua força vital de expressão, mas amplia a ação comunicativa no ecossistema mediático saturado de imagens, e isso implica desmaterializar o texto visual em virtude da informação multimodal transmitida que recria um fluxo constante onde produzimos tantas imagens que não temos tempo para apreciá-las (Fontcuberta, 2017).

Este cenário de convergência facilita à prática artística incorporar formatos e narrativas da cultura digital para produzir artefactos analógicos e digitais que reconhecem na evolução mediática uma forma de influenciar a comunicação, captura, manipulação e distribuição de informação (Manovich, 2005).

O anterior gera duas mensagens polivalentes: a primeira ressignifica a imagem para comunicar as desigualdades sociais através do ativismo e de outras práticas artísticas contemporâneas que ligam conotações políticas; e a segunda mensagem degrada o sentido comunicativo da arte na sociedade, deixando-o num ciclo de consumo de *media*, onde a falta de literacia mediática (Livingstone & Van Der, 2010) leva a um

uso instrumental do cidadão que consome arte na sociedade líquida, nas palavras de Bauman (2013):

Há uma competição selvagem para preencher qualquer tempo do consumidor ainda não semeado, pelo menor intervalo de tempo entre os momentos de consumismo que ainda pode ser preenchido com mais informações (p. 44).

A cultura visual digital não constitui um cenário criativo por si só, o usuário não muda o papel de consumidor de informação para “prossumidor”¹ de conhecimento sem um processo de literacia visual. Como testemunho da possibilidade criativa que a apropriação da linguagem visual tem na internet, o trabalho do artista Mike Winkelmann (2023) alcançou um evento na história da arte digital ao vender seu trabalho *Every Day: The First 5,000 Days* por \$69,346,250, obra paga em criptomoeda e vendida pela casa Christies.



Figura 1. Every Day: The First 5,000 Days, artista Beeple

As ilustrações de Winkelmann geralmente representam futuros distópicos associados à ficção científica e ao cyberpunk, narrativas tecnológicas da cultura visual digital. Estas transformações nos situam na

¹ O conceito de “prossumidor” (*prosumer*) nasceu no livro *A terceira onda* de Alvin Toffler (1980) como forma de indicar que o papel do usuário no ecossistema mediático passa de consumir para produzir informação na Web. Para este projeto, a noção de prossumidor refere-se a um cidadão que consome e cria informações na Internet e essa ação envolve o exercício da cibercidadania a partir de imagens, textos, vídeos e outros materiais digitais que ajudam a gerar comunidades participativas que buscam a transformação social no ecossistema analógico e digital.

pós-modernidade como uma estrutura social e econômica que abre um mercado regulado pela tecnologia *Blockchain* e que atende aos princípios levantados por Tapscott (2016):

- Banco de dados distribuído
- Transmissão ponto a ponto
- Transparência pseudônima
- Irreversibilidade dos registros
- Lógica computacional

Da mesma forma, os surgimentos de novas tecnologias mostram a irrupção da inteligência artificial e do algoritmo preditivo no cenário artístico atual, gerando um panorama de experimentação de formatos e narrativas digitais que exigem a expansão do conhecimento técnico para a produção da imagem digital, “a difusão das tecnologias digitais levou os designers a adotar métodos de design sem precedentes, baseados na interatividade e na participação do utilizador” (Escobar, 2016, p. 26).

Ainda assim, outro exemplo da atual fronteira difusa que a arte tem para definir o processo criativo é o uso da inteligência artificial nos processos co-criativos, concebida como uma mediação cultural que expande a ação comunicativa da obra e consequentemente, afeta a recepção estética a tal ponto que é difícil para os artistas e curadores mais experientes reconhecerem a intervenção humana a partir do digital. O prêmio outorgado no concurso de arte da Colorado State Fair (2022) mostra como a incursão da inteligência artificial (IA) desenvolve transformações para valorizar o processo criativo na produção artística.



Figura 2. Prize at the Colorado State Fair's art competition 2022

A imagem anterior, intitulada *Théâtre D'opéra Spatial*, foi o primeiro trabalho vencedor na feira de arte onde o artista Jason Allen indicou no questionário que se tratava duma colagem digital gerada pela IA Midjourney. Este prêmio abre um debate sobre a autoria, originalidade e criatividade da obra graças à viralidade gerada nas redes sociais pela premiação.

O artista justificou que, para criar a imagem, foram necessárias mais de 80 horas de experimentação e edição, o que implicou um trabalho humano mediado pelas tecnologias digitais, questionando assim os limites que deveria ter a irrupção do ecossistema mediático na arte contemporânea.

Atualmente o uso de IA para geração de imagens tem ganhado visibilidade e acesso para todos os interatores, é comum encontrar aplicações como Midjourney, DALL-E, Clip interrogator, Stable Diffusion, entre outras plataformas, que facilitam a criação de imagens como forma de preencher lacunas de conhecimento técnico que, por meio de um *Prompt* verbal ou escrito, geram uma instrução para a IA cuja interação com o interactor produz uma linguagem escrita, visual e audiovisual.

O exposto configura um espaço de experimentação onde os processos criativos facilitam a ação transdisciplinar do artista para criar a partir do visual digital outras recepções estéticas com os artefactos criados. Essa interpelação frente ao significado e à configuração estética interativa de uma obra é significada nas características da linguagem visual como forma de representar o mundo (Acaso, 2000).

Em sínteses, o campo da média-arte digital representa um cenário de convergência mediática que abarca diversas tecnologias na mediação artística e configuram obras/artefactos para a expressão da arte digital. Abaixo segue uma primeira lista que documenta alguns projetos contemporâneos que envolvem tecnologias, arte e transformação social.

Titulo	Ano	Tecnologia	Tipo	Link
Strong hair	2022	Photography	Artist	https://archive.aec.at/prix/showmode/70741/
Interfaz funciona	2022	Visual art	Artist Education	https://archive.aec.at/prix/showmode/70898/
Ad Hominem	2022	Interactive Video	Narrative	https://calls.ars.electronica.art/2022/prix/winners/9001/
Voz Publica	2022	Plataform	Feminist Artist	https://calls.ars.electronica.art/2022/prix/winners/10904/
Immersive Environment	2022	Computação quântica	Arte funcional com projeção imersiva 360°	https://www.lumenprize.com/2022-winners/bcs-immersive-environment-award-winner
El Salto	2021	Video narrative de ficção	Videoart	https://www.lumenprize.com/2021-winners-list/blog-post-title-one-ajbah
Be Water	2020	Transmedia	Digital Activist	https://archive.aec.at/prix/showmode/65876/
Forma tuya	2019	Open source	Artist Education	https://archive.aec.at/prix/showmode/63058/
Plottego ino	2019	Arduino	Social solution	https://archive.aec.at/prix/showmode/63094/
¿por qué la guerra rap?	2019	Culture maker	Artist Education	https://archive.aec.at/prix/showmode/63054/
Refract	2017	Virtual reality	Social dilema	https://www.lumenprize.com/2017/winners/nicole-ruggiero-molly-soda-amp-refrakt

Tabela 1. Projetos MédiA-Arte Digital. Fonte: Elaboração própria

Os projetos acima descritos afirmam que a ação educacional do artista contemporâneo alude a um sujeito senti-pensante (Fals Borda, 1985) que articula uma linguagem científica herdada do positivismo, para ressignificar a mensagem com a utilização de formatos digitais de cultura visual. Isso permite a experimentação de novos paradigmas artísticos onde o processo criativo seja mediado por tecnologias que configuram realidades estéticas específicas da médiA-arte digital.

Esse espaço de confluência mediática facilita ao artista digital incorporar ao ciclo criativo princípios da cultura *maker* como uma prática que expande um espaço físico (*maker space*), no processo de co-criação na cultura digital. Essa possibilidade fortalece o papel do artista como sujeito que utiliza *media* tático (Fernandes, 2020) para significar o ato comunicativo a partir de novos suportes, formatos e narrativas das obras/artefactos.

Adicionalmente, isto também facilita que os processos criativos e colaborativos sejam dotados de licenças para a web como *creative commons*, *copy*

left, entre outras licenças que são constitutivas de tecnologias de código aberto como o *blockchain*, ao facilitar a descentralização dos processos para que a criação se torne parte da cultura *maker* (Beavers, Cady, Jiang & McCoy, 2019). Tal consideração da médiA permite ao artista digital identificar o tipo de mediação tecnológica necessária para comunicar a obra na cultura visual digital.

Por conseguinte, tudo isso gera um cenário de abertura e confluência mediática para a arte digital que, além de tornar a prática artística mais técnica, reconhece que a criação e disseminação da médiA-arte digital em contextos formais e informais favorece o trabalho do *media* tático e da literacia em médiA-arte digital na experimentação de formatos educacionais, mas, acima de tudo, reivindica a função da arte na pós-modernidade ao reconhecer que “a arte é uma atividade muito mais primordial e primitiva que a ciência” (Zuleta, 1985, p. 63).

3. Metodologia

O projeto de pesquisa-criação apresenta uma abordagem pós-qualitativa concebida como uma virada epistemológica que permite ao pesquisador/artista não ter uma metodologia prévia, mas a exploração, o dinamismo e a hibridização no processo criativo constituem o percurso metodológico para o constituição duma obra/artefacto, “a perspectiva pós-qualitativa implica o convite à realização de pesquisas que não separem ontologia, epistemologia, metodologia e ética” (Hernández-Hernández & Revelles Benavente, 2019, p.41). Além disso, para o processo criativo a *a/r/cografia* e os diários de campo são utilizados como instrumentos para documentar e produzir artefactos em média-arte digital. A *a/r/cografia* aborda uma série de etapas do processo criativo nas artes digitais que não são rígidas, mas a sua exploração permite retomar, pausar, aprofundar a dimensão estética, a aptidão técnica e a funcionalidade do artefacto para valorizar e melhorar a obra. A seguinte figura resume esse processo criativo:

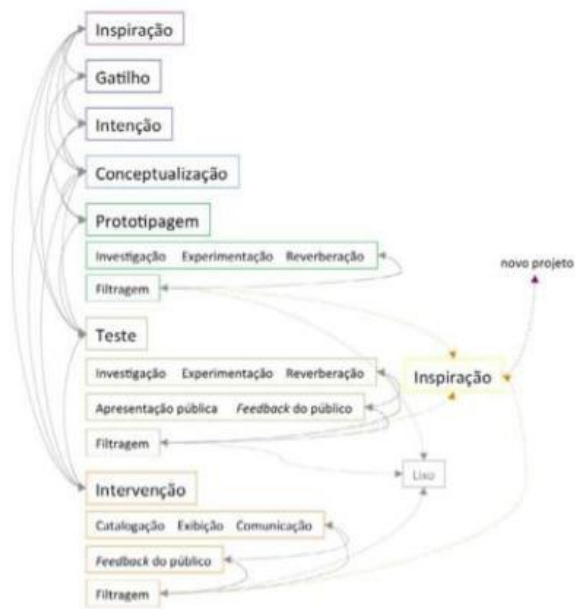


Figura 3. Etapas do processo a/r/cográfico. Veiga (2021)

Nesse sentido, algumas das etapas descritas implicaram processos participativos com os alunos que estavam em fase formativa, e esse processo colaborativo enriqueceu o processo criativo ao explorar, validar e testar o artefacto desenvolvido. Esta ação co-criativa reivindica o pertencimento da educação

artística cujo trabalho formativo lhe permite atuar como artista e educador num espaço convergente, “o professor é como um artesão e por isso que o que precisa ser conhecido e aprimorado são os meios utilizados para ensinar” (Monetti & Ruiz Barbot, 2021, p. 199).

Por fim, o artefacto de média-arte digital co-criado foi apresentado na exposição *Rizoma* desenvolvida pela Universidade do Algarve, Universidade Aberta e Câmara Municipal de Loulé, Portugal, de 12 a 14 de julho de 2023. Esta exposição foi aberta ao público em geral e contou com uma curadoria colaborativa modular onde os diversos conhecimentos dos artistas/curadores definem os aspetos técnicos, estéticos e funcionais dos artefactos.



Figura 4. Poster da exposição *Rizoma*

A prática de uma curadoria colaborativa constitui um espaço de apropriação artística que tem ganhado reconhecimento nos últimos anos diante dos conhecimentos técnicos, estéticos e interativos que

um curador individual necessita para valorizar obras de média-arte digital, nas palavras de Dalcol (2019):

Artistas passariam a exercer funções habitualmente atribuídas ao papel do curador; assumindo a responsabilidade pelas escolhas e decisões que guiariam o processo curatorial de concepção e organização das mostras coletivas (p. 283).

4. Resultados

A seguir, são apresentadas cada uma das etapas do método *a/r/cográfico* para desenvolver um artefacto digital participativo que reflete sobre a incidência da cultura visual digital em processos de pesquisa-criação.

4.1. Inspiração

A cultura *remix* (Neto & Lamy, 2019) concebe que a inovação não é um processo disruptivo ou singular, mas pelo contrário, as ideias são constituídas a partir de referências que alimentam as perspectivas do artista para conceber uma obra que aprofunde e/ou desenvolva múltiplas dimensões de um fenômeno social abordado.

Isso implica gerar desenhos, imagens, mapas de fluxo, entre outros formatos visuais que dão forma a uma ideia central cuja constituição depende da constante exploração da prática artística. Consequentemente, elencam-se os principais referentes que ajudaram a estruturar o artefacto em média-arte digital cujo foco aborda o fenômeno da cultura visual digital:

1. Man Ray: artista que explorou a fotografia analógica experimental. Essa alteração da imagem gerou estéticas, filtros e técnicas nas fotografias que encontraram sentido no movimento artístico dadaísta e surrealista.
2. JR: artista que utiliza fotografia documental, *stencils* e colagem para gerar consciência social sobre questões como migração, desemprego e política como dimensões que afetam aos cidadãos.
3. Corinne Vionnet: pesquisadora e artista que explora a superposição de imagens publicadas na web para gerar colagens de monumentos e locais turísticos visitados ao redor do mundo.
4. Anna Atkins: primeira mulher a ilustrar um livro com imagens não geradas por câmara, seu conhecimento da técnica de cianótipo facilitou a sistematização botânica que mais tarde foi utilizada pela ciência moderna.

As referências artísticas anteriores constituíram um primeiro insumo exploratório para reconhecer técnicas, estéticas e narrativas educacionais utilizadas que serviram de inspiração para o processo criativo. Este exercício facilitou a estruturação de uma ideia, documentando os significados e intenções que outros artistas incorporaram nas suas obras, o que ajudou a libertar a imaginação para comunicar histórias reais ou imaginadas de mundos que existem ou que sobrevivem no imaginário coletivo (Daza Cuartas, 2014).

Apresenta-se a seguir um registro do diário de campo como insumo para o processo de sistematização de artistas quanto aos seus processos criativos:

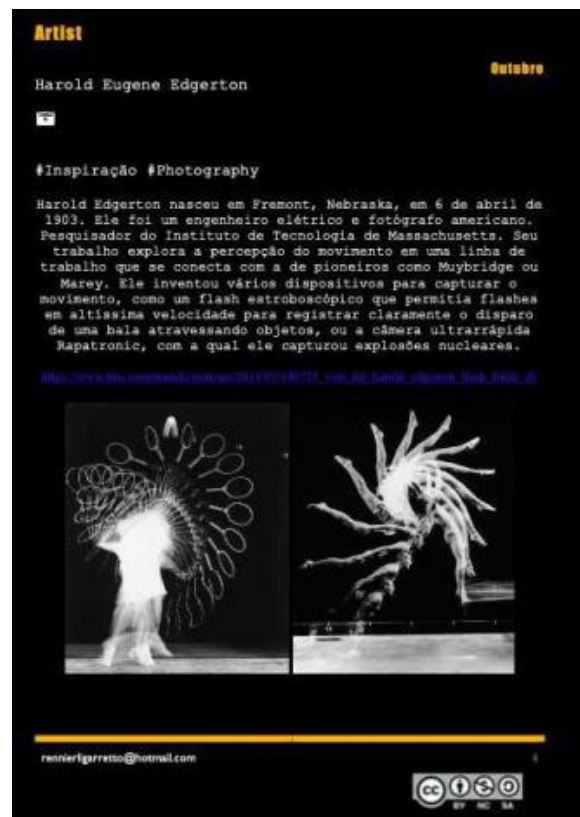


Figura 5. Registro do diário de campo do artista pesquisador Harold Edgerton, cuja criação do primeiro *flash* para fotografia possibilitou a captação de imagens em movimento de práticas artísticas associadas à dança e ao desporto. Essa prática visual serviu de referência estética para a produção do artefacto em media-arte digital. Fonte: Elaboração própria².

² Acesso: <https://www.calameo.com/read/007234668a38c5140bbf2>

4.2. Detonador e intenção

Estes dois momentos do método *a/r/cográfico* permitem ao artista focar e dar um sentido comunicativo à obra/artefacto em construção; para isso, incentiva-se um exercício interdisciplinar para ajudar a canalizar ideias e dar direcionamento à intenção artística do artefacto. Na psicologia, a noção de *insight* (Casado Rojas, 2018) é utilizada para se referir ao momento em que o psiquismo configura a compreensão de uma ideia, conceito ou situação. Esse processo também alude à criação de ideias contextuais e significativas para um sujeito, que no caso do artista lhe permitem detonar o momento criativo ao mesmo tempo que canaliza a intenção comunicativa da prática artística mediada pelas tecnologias digitais.

Sendo assim, como resultado desse processo de síntese, define-se a ação comunicativa da obra/artefacto, que reflete sobre a função formativa da cultura visual digital em ambientes educacionais formais e informais a partir da vivência de práticas participativas pós-fotográficas e artivistas, como mostra o seguinte esquema:

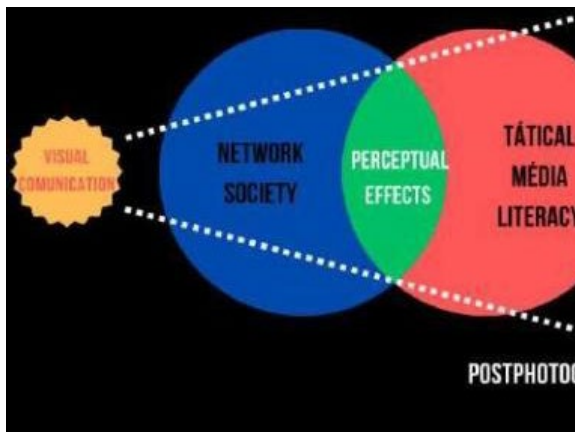


Figura 6. Intenção comunicativa do artefacto: combater a desinformação com literacia em média-arte digital

O esquema anterior permite-nos reconhecer o sentido comunicativo da obra. O ato educacional canaliza a utilização do artivismo como mecanismo de reflexão individual e coletiva para trabalhar a literacia em média-arte digital no público que interage com a obra, “o artivismo artístico permite-nos comunicar pensamentos, sentimentos e ideias ao público por meio dos eventos, ações e objetos que

produz” (Duncome & Lambert, 2021, p. 9). Isso facilita reconhecer que nem toda pesquisa origina uma produção científica, mas, se todo processo de pesquisa-criação produz um conhecimento situado (Tavares, 2016), isso permite ao artefacto gerar um contexto de reflexão sobre a obsolescência do sistema educacional e a incidência da cultura visual digital como linguagem que sustenta sua ação no uso de *media* tático.

4.3. Conceitualização

Na famosa publicação *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica*, Walter Benjamin (2003) testemunha como a modernidade afeta as práticas artísticas da época ao perceber os problemas da autenticidade da obra mediada pela tecnologia como seu valor na exposição. Embora estas questões sobre a aura e a autenticidade das obras artísticas não estivessem relacionadas com as tecnologias digitais, as tecnologias analógicas já apresentavam desafios para a prática artística que se expandiu com a chegada da internet. Nesse contexto, o papel da fotografia e do cinema como novidade de recepção estética na cultura visual constituem novos rituais sociais e culturais para os cidadãos.

Igualmente, a utilização da imagem como mediação da ação educacional contemporânea constitui o interesse artístico do artefacto criado, pois facilita conceitualizar a importância da interação do fenômeno pós-fotográfico com as interações de quem assiste à exposição. O exposto reafirma que os artefactos em média-arte digital afetam os processos de subjetivação para mobilizar valores, emoções e recepções estéticas que evocam a memória vivida, nas palavras de Gomez, Gonzalez & Rodriguez (2017):

A subjetividade tem sempre uma condição histórica, isto é, historicamente situada, que constitui o sujeito. Isso implica que o sujeito é ao mesmo tempo objeto de relações de poder e de conhecimento (p. 114).

Com base no exposto, nota-se que a construção subjetiva é inerente à experimentação da obra/artefacto, uma vez que seu cenário comunicativo é realizado num contexto histórico e cultural específico que pode vincular as experiências dos participantes no processo intersubjetivo.

Concluindo, define-se uma intenção artista para o artefacto, que ao vincular conotações políticas permite aos participantes pensar sobre a educação atual para gerar novas linguagens na transformação social (Aladro-Vico; Jikcova-Semova & Bailey, 2018). Nesse sentido, propõe-se explorar diversos formatos visuais (fotografia documental, estereoscopia, videoarte) para gerar narrativas específicas da pós-fotografia (Foncuberta, 2017) e, assim, reafirmar a incidência da cultura visual digital no atual consumo mediático dos cidadãos prosumidores, “ao multiplicar as cópias, a presença única é substituída pela presença massiva, o receptor multiplica a presença da reprodução” (Benjamin, 2003, p. 16).

4.4. Prototipagem e testes

O processo para desenvolver um protótipo implica uma constante experimentação de tecnologias para conceber os aspetos estéticos, técnicos e funcionais do artefacto. Consequentemente, desenvolve-se um processo que implica uma hibridização não linear, mas obedece à dinâmica do processo colaborativo com os alunos, “os processos de criação raramente são lineares e sem retrocessos, até essa aparente desvantagem pode ser usada de forma educacional, para melhor transmitir a complexidade do ato criativo artístico” (Veiga, 2021, p. 19). Com base no exposto, são apresentadas algumas peças visuais que utilizam fotografia analógica, digital e experimental como insumo para a elaboração de uma obra de videoarte

que representa a síntese do processo participativo artista com práticas pós-fotográficas.

A utilização da linguagem visual como canal expressivo de um artista/pesquisador que sente-pensa exige que a prática da educação artística emancipe o pensamento e permita que todos os atores envolvidos experimentem a intersubjetividade. A realização duma prática artística colaborativa possibilitou aos participantes adquirirem um papel de “prosumir” conhecimento, que encontra na contingência criativa uma aprendizagem, “esta ideologia emancipatória caracterizar-se-ia por desenvolver ‘sujeitos’ mais do que meros ‘objectos’, permitindo aos ‘oprimidos’ participar na transformação sócio-histórica da sua sociedade” (Freire, 1993, p. 157). As imagens a seguir documentam o processo de experimentação e teste participativo de formatos pós-fotográficos com conotações artísticas.

Durante o desenvolvimento do processo criativo deste artefacto, há uma constante testagem por parte dos participantes que, em comunicação com o artista, modificam, filtram e resinificam as peças produzidas como forma a melhorar a experiência estética dos participantes. Esse processo envolveu também reconhecer que na mediação tecnológica é possível fornecer alguns conhecimentos técnicos para manipulação de imagens. Para este projeto, foram geradas diversas imagens com o apoio do IA Midjourney, o que facilitou a representação do processo de *brainstorming* como elemento visual de síntese do artefacto.



Figura 7. Processo de prototipagem em que foram utilizadas imagens de diversas instituições de ensino onde os alunos fazem estágios, com o objetivo de experimentar técnicas pós-fotográficas de manipulação de imagens, nomeadamente efeito de estereoscopia e edição digital com sobreposição de imagens.



Figura 8. Processo criativo coletivo com os alunos onde foram utilizadas técnicas como a colagem para a criação visual. Os efeitos de estereoscopia gerados a partir das fotografias também foram testados com o intuito de ter impressões estéticas e técnicas das características do texto visual a serem ajustadas na exposição final.

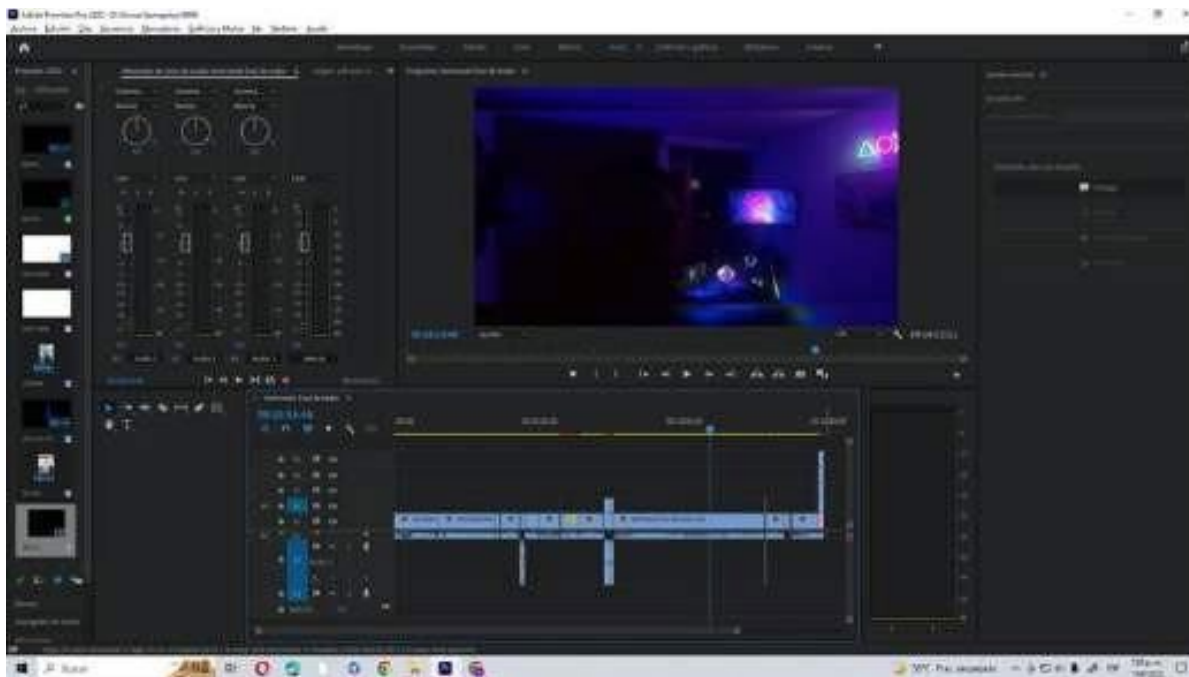


Figura 9. Processo de edição audiovisual baseado em fotografias e vídeos coletivos realizados em diversas instituições de ensino. O processo de edição incluiu a geração de uma narrativa audiovisual típica da cultura visual digital, incluindo efeitos sonoros e visuais (*glitch*) para gerar uma estética tecnológica para a obra de videoarte.

Por outro lado, o processo de prototipagem e testes permitiu desenvolver uma narrativa visual artivista para a criação de uma peça audiovisual que compila as diferentes ações ocorridas em espaços públicos e privados com formatos pós-fotográficos. Isso facilita a reformulação da experiência estética que ocorre na interação com o artefacto e permite ao artista incorporar intenções educacionais à prática artística, nas palavras de Vargas (1994): “a percepção permite a reformulação tanto de experiências quanto de estruturas perceptivas. A plasticidade da cultura dá a essas estruturas a possibilidade de serem reformuladas” (p. 49). A imagem a seguir expõe a construção da obra de videoarte como um artefacto multimodal que dialoga com as fotografias criadas pelos alunos para proporcionar ao público uma experiência imersiva.

Por fim, como resultado desta etapa, são elencadas as tecnologias e materiais utilizados para a criação do artefacto visual experimental em média-arte digital:

- Câmera analógica e digital
- Programas de edição de imagens: Lightroom, Photoshop
- Papel fotográfico
- Produtos químicos para revelar
- Pinças

- Luvas
- Recipientes para revelar
- Ganchos
- Programa de edição de vídeo: Premiere
- Tela e som

4.5. Intervenção

Esta última etapa contempla o processo de participação na exposição e interação do público visitante com o artefacto visual experimental criado para ter um *feedback* quanto à intenção comunicativa, estética e técnica inicial do artefacto. Para isso, a exposição *Rizoma* configurou uma narrativa híbrida que incluiu a presença de diversas tecnologias (realidade aumentada, realidade virtual, arduino, inteligência artificial, fotografia, videoarte) como cenário estético que permitiu ao público identificar múltiplas mediações tecnológicas que ocorrem na arte digital.

Da mesma forma, a curadoria colaborativa da exposição permitiu um espaço dialógico entre os artistas para compartilhar espaços e configurações estéticas comuns no campo da média-arte digital. As imagens a seguir apresentam o processo de instalação e interação do público com o artefacto.



Figura 10. Registos da exposição Rizoma, 2023

O artefacto criado inclui uma exposição fotográfica documental de professores da faculdade de educação que refletem sobre a necessidade de mudança no sistema educacional, incluiu também a produção de fotografias com a técnica estereoscópica que envolveu o uso de óculos vermelho e azul pelo público para captar o efeito visual criado como formato da pós-fotografia.

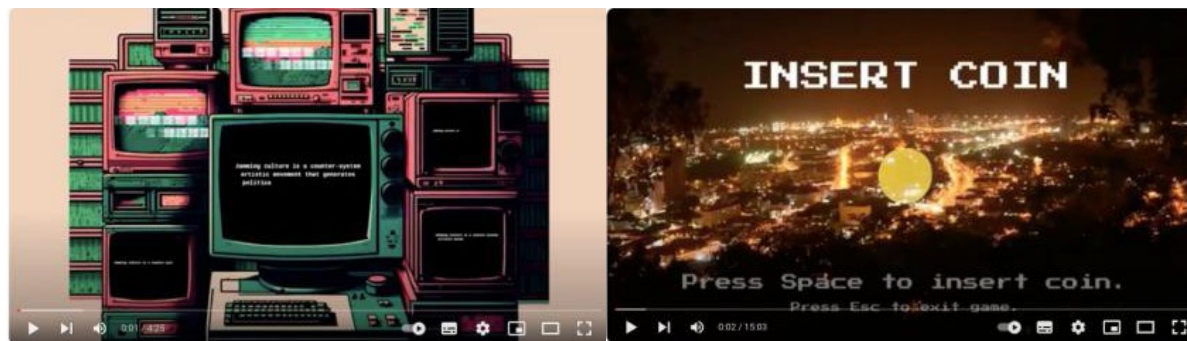
Em sínteses, o artefacto criado para a literacia em média-arte digital incluía também uma obra de videoarte participativa, baseada na narrativa ativista e na estética do ruído (Paik, 2005). A interação do público com a peça audiovisual reafirmou o olhar empático (Sontag, 2003) diante da urgência de transformar as práticas de ensino e aprendizagem do sistema educativo. A peça de videoarte constitui uma linguagem audiovisual para a mobilização de emoções, nas palavras de Maria (2022):

A videoarte na psicologia social permite abordar a realidade de uma sociedade de forma transparente, conseguindo assim a mobilização das emoções nas intervenções e uma maior compreensão do conflito e das suas possíveis soluções (p. 23).

Em suma, isso ratifica a videoarte como ferramenta que potencializa a transformação social ao utilizar a linguagem audiovisual como canal orgânico para sentir-pensar as formas de exercer a cidadania e questionar as instituições políticas que regulam nossa vida social, incluindo a escola, “a arte é filha da liberdade. Aparentemente, ele [o artista] pode criar tudo – é onipotente” (Salles, 2004, p. 63). A imagem a seguir apresenta a peça audiovisual criada de forma participativa com formatos pós-fotográficos e intenções ativistas de mudança social.



Figuras 11 e 12. Fotografias finais expostas, que incluíam três fotografias que questionavam a arquitetura educativa para a expressão da educação artística através de técnicas pós-fotográficas e três retratos a preto e branco onde professores universitários refletiam sobre a necessidade de transformação do modelo educativo. Estas imagens foram acompanhadas pela obra de videoarte como um catalisador criativo do artefacto para alfabetização em media-arte digital.



Figuras 13 e 14. Artefacto de ativismo educativo e artefacto para combater a desinformação com literacia em media-arte digital³.

³ Acesso aos artefactos: <https://www.youtube.com/watch?v=m0osPj8nGH4&t=5s>
<https://www.youtube.com/watch?v=oCO0FTWE-WU>

5. Conclusões

O processo criativo no campo da média-arte digital é uma prática híbrida e experimental que alude à convergência tecnológica para emitir mensagens, estéticas e narrativas com intenções de mudança social. Isso implica que o artista/investigador deve assumir uma posição política em função da arte que lhe permita expressar modos de sentir e pensar dos cidadãos para mobilizar as emoções de um público que interage com o artefacto, facilitando a ativação da memória vivida.

Criar no ecossistema mediático permite que a arte digital expanda o ato comunicativo entre os interatores para difundir outras formas de agir e intervir no mundo, “estas mobilizações cidadãs que ocorrem através de redes são exemplos de ciberativismo” (Dussel, 2001, p. 205). A conotação ativista na prática artística quebranta o cotidiano visual para alimentar o imaginário social de mudança. Com o exposto, canaliza-se o ato educacional da obra, que se alimenta das memórias conscientes ou inconscientes que materializam o ato criativo, conforme indica Alonso (2018):

O inconsciente é muitas vezes mostrado como uma fonte inesgotável de criatividade que pode ser transmitida à consciência na forma de forças de renovação e transformação (p. 45).

Porém, além da abertura individual do artista, a criação de um artefacto visual experimental também implicou uma ação educacional coletiva que constitui aprendizagem na execução da prática artística, os participantes colaboram entre si para idear, projetar, prototipar e atuar por meio de reflexões e imagens sobre a obsolescência do sistema educacional. Para isso, foi crucial reconhecer o uso do *media* tático como ferramenta para direcionar a prática de ensino e aprendizagem e gerar um sentimento de comunhão entre o professor e os alunos.

Integrar conhecimento e ação num cenário formativo permite que os alunos se envolvam no processo criativo, ao identificar no ativismo uma forma de influenciar os espaços privados e públicos, a imagem constitui um meio de comunicar a intersubjetividade política que se manifesta na experimentação de formatos visuais.

Em suma, transformar o papel passivo do aluno ao de “prossumidor” facilita desenvolver literacia

para trabalhar na experimentação da cultura visual digital, identificar, explorar, validar e experimentar formatos visuais pós-fotográficos como forma de reprogramar o dispositivo tecnológico e dar-lhe um significado próprio para o usuário. Esta conclusão ecoa no trabalho de Aladro-Vico; Jikcova-Semova & Bailey (2018) que demonstram o uso de literacia na prática artística: “A literacia artística tem a ver com a capacidade da arte de restabelecer e canalizar a expressão humana” (p. 15). Para a eficácia do trabalho de literacia mediática do artefacto apresentado, a *a/r/cografia* foi da maior importância como método de documentação, sistematização e reflexão do processo criativo individual e coletivo.

Por fim, a utilização da linguagem audiovisual como principal canal comunicativo do dispositivo constitui um formato essencial para a sociedade em rede, cujo consumo cultural se alimenta do vídeo para nutrir o imaginário social sobre um acontecimento, situação ou fenômeno que afeta a uma sociedade interligada pelas tecnologias. A construção simbólica individual e coletiva implica assumir uma posição ativa entre os atores da comunicação global, longe de uma utilização instrumental do sistema mediático. Associar a média-arte digital à prática ativista facilita o reconhecimento de formas visuais de influenciar o mundo, e permite que o artista/pesquisador assuma uma ação interdisciplinar que, ao vivenciar formatos visuais representativos do fenômeno pós-fotográfico, canalize, identifique e se aproprie da imagem com o sentido estético de um sujeito senti-pensante.

Referências bibliográficas

- [1] Acaso, M. (2000). Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil. *Arte, Individuo y Sociedad*, 12, 41. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0000110041A>
- [2] Aladro-Vico, E., Jikcova-Semova, & Bailey, O. (2018). Artivism: A new educative language for transformative social action. *Revista Comunicar*, 57. <https://doi.org/10.3916/C57-2018-01>
- [3] Alonso, J. (2018). *Psicología junguiana: teoría, practica y aplicaciones*. Ediciones Ouroboros, Colombia.
- [4] Bauman, Z. (2013). *Sobre la educación en un mundo líquido*. Editorial Paidós.
- [5] Beavers, K., Cady, J. E., Jiang, A., & McCoy, L. (2019). *Establishing a maker culture beyond the makerspace*. Library Hi Tech.
- [6] Benjamin, W. (2003). The Work of Art in the Age of Its Technical Reproducibility. En *Selected Writings, Vol. 4*, eds. Howard Eiland y Michael W. Jennings, 251-283. Cambridge MA: Belknap Press.
- [7] Berman, M. (1982). Tudo que é sólido desmancha no ar. Editora Schwarcz Ltda. São Paulo.
- [8] Casado Rojas, E. S. (2018). Una nueva forma de entender la Innovación: del Insight a la perspectiva histórico-cultural de la Psicología. *InnovaG*, (4), 42-53. Recuperado de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/innovag/article/view/20198>
- [9] Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Alianza Editorial.
- [10] Dalcol, F. (2019). Artista enquanto curador: das convergências e dissoluções entre práticas artísticas e curatoriais. *MODOS. Revista de História da Arte. Campinas*, 3(1), p.281-299. <https://doi.org/10.24978/mod.v3i1.4117>.
- [11] Daza Cuartas, S. L. (2014). Investigación – creación un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizontes Pedagógicos*, 11(1). Recuperado a partir de <https://horizontespedagogicos.iberu.edu.co/article/view/339>
- [12] Duncome, S., & Lambert, S. (2021). *The art of activism workbook*. Published by OR Books, New York and London. ISBN 978-1-68219-269-6.
- [13] Dussel, E. (2001). La filosofía política de Baruch Spinoza. En: *Hacia una filosofía política crítica*. Descleé, Bilbao.
- [14] Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca.
- [15] Fals Borda, O. (1985). *Una sociología sentipensante Latinoamericana*. Tercer Mundo Editores.
- [16] Feixa, C., & Nofre, J. (Eds.). (2012). *#GeneraciónIndignada. Topías y utopías del 15M*. Milenio.
- [17] Fernandes, Thiago Spíndola Motta (2020). Mídia táctica como conceito operativo nas artes visuais. *Revista Estado da Arte, Uberlândia*, 1(1), 147-163. <https://doi.org/10.14393/EdA-v1-n1-2020-54743>
- [18] Fontcuberta, J. (2017). *La furia de las imágenes. Notas sobre las postfotografía*. Galaxia Gutenberg.
- [19] Freire, P. (1993). *Pedagogía de la Esperanza, un reencuentro con la Pedagogía del Oprimido*. México. Siglo Veintiuno, S.A. de C.V.
- [20] Gomez, A., Gonzalez, M., & Rodriguez, G. (2017). *Subjetividades: Abordajes teoricos y metodológicos*. Asociacion Colombiana de Facultades de psicología Ascofapsi. Universidad del Rosario.
- [21] Hernández-Hernández, F., & Revelles Benavente, B. (2019). La perspectiva post-cualitativa en la investigación educativa: genealogía, movimientos, posibilidades y tensiones. *Educatio Siglo XXI*, 37, 21-48. <https://doi.org/10.6018/educatio.387001>
- [22] Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- [23] Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Ediciones de la Torre, Madrid.
- [24] Livingstone, S., & Van Der, S. (2010). *Media Literacy. The International Encyclopedia of Communication, First Edition*. Edited by Wolfgang Donsbach.
- [25] Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.
- [26] Marcos, F. A. (2022). *Videopoesía, activismo y defensa de los derechos medioambientales en la formación docente*. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/32634>
- [27] Monetti, E. M., & Ruiz Barbot, M. (comps.) (2021). *Pensar la democratización desde la construcción del conocimiento en la universidad*. Bahía Blanca, EdiUNS.
- [28] Neto, P. P., & Lamy, C. (2019). Remix e cultura participativa. *Observatorio OBS*, 13(3). <https://doi.org/10.15847/obsobs13320191304>
- [29] Ortega y Gasset, J. (1985). *La rebelión de las masas*. Colección Austral.
- [30] Paik, N. (2005). The Modernist Inheritance Tampering with the Technology, and Other Interferences. In *Video Art: A Guided Tour*. Ed. por C. Elwes. London: I.B.Tauris & Co, pp. 21-36.
- [31] Salles, C. (2004). *Gesto Inacabado: Processo de criação artística*. 3ª edição. Annablume.

- [32] Sontag, S. (2003). *Ante el dolor de los demás*. Alfaguara.
- [33] Sullivan, G. (2009). *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts*. Sage Publishing.
- [34] Svensson, P. (2010). The Landscape of Digital Humanities. *Digital Humanities Quarterly*, 4(1). <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/4/1/000080/000080.html>
- [35] Tapscott, D., & Tapscott, A. (2016). *Blockchain revolution: How the technology behind bitcoin is changing money, business, and the world*. Portfolio/Penguin.
- [36] Tavares, M. (2016). *Buñuel e o Surrealismo: A arquitetura do sonho*. Coleção Humanitas, Edicao Grácio, Coimbra, Portugal.
- [37] Tavares, M. (2016). *Reflexões sobre o ensino e a investigação em Artes – do Positivismo à Complexidade*. II Seminário Internacional Ensino da Arte: Culturas e Práticas do Cotidiano, realizado de 14 a 16 de Outubro de 2015, no Centro de Artes/UFPel, em Pelotas, RS. Paralelo 31. issn: 2358-2529. <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/paralelo/article/view/10194/6723>
- [38] Vargas Melgarejo, L. M., (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4(8), 47-53.
- [39] Veiga, P. A. da. (2020). *O museu de tudo em qualquer parte: Arte e cultura digital: Interferir e curar*. Grácio Editor. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/11265>
- [40] Veiga, P. A. da. (2021). Método e registo: Uma proposta de utilização da a/r/cografia e diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 2, 16-24.
- [41] Winner, L. (1983). Do Artifacts Have Politics?. In D. MacKenzie et al. (eds.), *The Social Shaping of Technology*. Open University Press.
- [42] Zuleta, E. (1985). *Arte y Filosofía*. Editorial Percepción.

Bio

Doutorando em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta, Portugal. Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Nova de Lisboa. Psicólogo pela Universidade Externado. Professor pesquisador em cibercultura, tecnologia educacional e cultura visual digital na Faculdade de Educação da Pontifícia Universidade Javeriana. Artista multidisciplinar, digital, documentalista, pós-fotógrafo experimental. Assessor pedagógico da Universidad del Rosario, Universidade de Antioquia, Serviço Público, Ministério da Educação, Computadores para Educar, ESAP, entre outros.

La comunicación organizacional latinoamericana en constante devenir

Latin American organizational communication in constant evolution

Fernando Guerrero Maruri
guerrero.maruri@ufpel.edu.br
Universidad Federal de Pelotas
Pelotas, Brasil
ORCID iD [0000-0002-7956-5041](https://orcid.org/0000-0002-7956-5041)

DOI [10.34623/7rny-g363](https://doi.org/10.34623/7rny-g363)

Recibido 2023-05-15
Aceptado 2024-02-29
Publicado 2024-02-29

Cómo citar y licencia

Guerrero Maruri, F. (2024). La comunicación organizacional latinoamericana en constante devenir. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Recuperado a partir de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/172>

Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0.

Resumen

El presente artículo recorre el pensamiento comunicacional latinoamericano en su constante devenir, en medio de la lucha decolonial para desmarcarse de los preceptos occidentales en que el mercado supera en priorización al ser humano. La fuerza social de la comunicación para generar organizaciones que se encuentran inmersas en el diálogo constante es posible gracias a pensadores críticos que reencausan la reflexión sobre este campo de estudio a partir de otras realidades. A partir de la revisión documental y análisis crítico decolonial realiza un recorrido por el pensamiento de quienes de forma precursora instauraron una corriente otra en el llamado subcontinente, seguido de los preceptos de teóricos vinculados al giro decolonial, presenta los principales investigadores de la comunicación organizacional latinoamericana, finalmente propone a la comunicación enactiva, interculturalidad y la dimensión humana como características del trabajo en las organizaciones latinoamericanas a partir de sus posibilidades críticas y participativas para instaurar cambios en las organizaciones.

Palabras clave

Comunicación organizacional · Colonialidad · Comunicación enactiva · Interculturalidad · Dimensión humana

Abstract

This article reviews Latin American communication thought in its constant evolution, in the midst of decolonial struggle to distance itself from Western precepts in which the market surpasses human beings in prioritization. The social force of communication

to generate organizations that are immersed in constant dialogue is possible thanks to critical thinkers who redirect reflection on this field of study based on other realities. Based on the documentary review and critical decolonial analysis, he takes a tour of the thoughts of those who pioneered another current in the so-called subcontinent, followed by the precepts of theorists linked to the decolonial turn, presenting the main researchers of Latin American organizational communication. , finally proposes enactive communication, interculturality and the human dimension as characteristics of work in Latin American organizations based on its critical and participatory possibilities to establish changes in organizations.

Keywords

Organizational communication · Coloniality · Enactive communication · Interculturality · Human dimension

1. Introducción

Este artículo plantea la comunicación organizacional como un subcampo de la Comunicación, entendido como un espacio de estudio Otro, construido en luchas y resistencias epistemológicas y culturales, planteando enfoques, así como abordajes producto de un constante devenir entre el avance y el retroceso que por décadas se ha ido construyendo, esa dinámica de largo aliento se posiciona en franca oposición a las respuestas sencillas para el entendimiento y mejora de las organizaciones.

La comunicación organizacional cada vez se distancia más de la cientificidad, han proliferado los conceptos reductivos y los listados de cinco o diez puntos para ser efectivo en su ejecución, las claves para el éxito empresarial u organizacional, caracterizados por ser recetas de fácil consumo y equiparar a todos los actores y necesidades. Nada más alejado del camino que se viene construyendo desde una perspectiva crítica que, más que pretender la cientificidad, inicia desde la fuerza social de la comunicación, esto porque el conocimiento producido desde el sur es descalificado en su cientificidad debido a la colonialidad que sigue vigente en las dinámicas sociales.

Iniciamos con la pretensión de preguntarnos por el devenir en la comunicación organizacional latinoamericana que se desenvuelve entre las dudas de cientificidad, enfoques y metodologías propias que

rescatan la participación horizontal democratizante alineada al pensamiento decolonial que a medida que se distancia de los teóricos europeos y estadounidenses se ancla en las epistemologías otras que vivieron un proceso de encubrimiento. La pregunta que guía el debate es: ¿Cómo hacer de las organizaciones latinoamericanas más participativas y humanas?

Esta investigación documental de tipo cualitativa está enlazada a otras publicaciones (Guerrero-Marruri, 2021; 2022) con evidencia empírica sobre una organización militar y el quehacer comunicacional, que adopta metodologías y estrategias propias para el cambio y logra democratizar la organización a través de la fluidez interna producto de la comunicación enactiva, la interculturalidad, la dimensión humana. La cientificidad al servicio de las personas, no del capital.

Para intentar responder a la pregunta inicial se requiere primero un repaso por el pensamiento de quienes de forma precursora instauraron un pensamiento comunicacional otro en el llamado subcontinente, seguido de los preceptos del pensamiento de algunos teóricos vinculados al giro decolonial, tercero presentar de forma breve algunos de los principales investigadores de la comunicación organizacional latinoamericana, para finalmente proponer a la comunicación enactiva, interculturalidad y la dimensión humana como posibilidades críticas y participativas para instaurar cambios en las organizaciones, que puedan eludir las jerarquías, para establecer la participación de todos los actores.

2. Los albores de los estudios de la comunicación latinoamericana

La comunicación y la comunicación organizacional, son términos muchas veces polisémicos, convirtiéndose este en uno de los problemas que juega en contra de los avances de la disciplina. Para Luis Ramiro Beltrán, la comunicación es interactiva y procesal, en la que el concepto de retroalimentación tiene que ganar en importancia y exaltar la bidireccionalidad (1983, p. 7).

Por su parte, la comunicación organizacional suele tener un conflicto primigenio, determinado por tres componentes dominantes, la comunicación está entendida como información, el énfasis en los flujos verticales “de arriba abajo” y de adentro hacia afuera, finalmente, la equiparación a medios (Kaplún, 2000, p. 13).

América Latina fue subalternizada a partir de narrativas provenientes de países del hemisferio Norte, factor que ralentizó el desarrollo del pensamiento comunicacional en las organizaciones. Cuando los estudios culturales asumen el papel de proporcionar elementos teóricos para entender las organizaciones, se amplía la noción de comunicación para comprenderla en su complejidad y en la idea de interacción (Ferrari M., 2021, p. 31). El contexto actual demanda reflexionar desde la comunicación como una herramienta para la emancipación, desde las realidades situadas de cada país con tantas complejidades y potencialidades para abordar las posibilidades de articulación colectiva para la transformación (Bruzzone & Papaleo, 2013, p. 10). Las matrices eurocéntricas y norteamericanas coartan el desarrollo de una identidad organizacional latinoamericana.

Las organizaciones se definen por su comunicación, en tanto, el proceso de comunicación ocurre en un espacio de interacciones en que las manifestaciones de los individuos a partir de nuevos significados construyen los elementos de la cultura organizacional (Ferrari M., 2021, p. 28). Las prácticas de comunicación en la organización se dan entre personas y grupos que actúan en espacios determinados, nótese que la priorización del individuo y su colectividad genera la comunicación en la organización.

La organización se constituye de individuos que no poseen el mismo acceso a oportunidades, la comprensión de las complejidades y diversidad serán producto de un proceso inacabado, que en la comunicación latinoamericana inicia en la década de los setenta.

En la década de 1970, Luis Ramiro Beltrán (1985) a modo de denuncia, presenta que la investigación sobre comunicación en Latinoamérica está considerablemente dominada por modelos conceptuales foráneos procedentes más que todo de Estados Unidos. Evidencia un proceso sostenido en el tiempo de dependencia científica en la disciplina que muestra en los trabajos difusionistas que dominan la escena. Pasquali (2009) refiere como corresponsables a esos “emisores monolíticos y monopolíticos” en alusión a los que él consideraba los viejos mamut como las grandes agencias de prensa. Para ese entonces, la comunicación latinoamericana comienza a ser leída de forma crítica, dominada por el pensamiento externo y una praxis interna que obedece a intereses foráneos.

La comunicación en Latinoamérica, inclusive la organizacional, estaba pensada y ejercida desde y para los medios, adoptaba conocimientos procedentes de los mismos lugares en que se pensaba, ejercía y excluía desde una comunicación difusionista que veía Latinoamérica como destino homogeneizado de recepción sin opción a la reflexión. Esos saberes de occidente, generaron para Torrico (2015, p. 43) un proceso de construcción de índole canónica en el campo comunicacional, generando un modo predominante de organización intelectual condicionante. El conocimiento alineado a la ciencia positiva arrastra consigo al campo de la comunicación, adoptando reflexiones y producciones que toman a Latinoamérica como receptor pasivo incapaz de producir o reflexionar al nivel de los centros monopolíticos de poder, como Estados Unidos y Europa.

Wilbur Schramm (1963) asignó en el siglo pasado a la comunicación un papel dentro del desarrollo de las sociedades nacionales, la comunicación sería la encargada de “extender el mercado efectivo”, las empresas habían comprendido de forma ágil que ese papel estaba intrínsecamente ligado a la comunicación y que depende de las sociedades el tipo de comunicación que se construye. Con esa perspectiva, Latinoamérica queda proscrita como un ente de recepción de lo que se produce de forma externa.

Latinoamérica construye su comunicación como área de producción de conocimiento a partir de una gran producción académica crítica, en la que se conoce como “la década de fuego” tiempo en que el llamado “subcontinente” se nutrió de insubordinación, así llama Torrico (2016) a la emergencia de la Teología de la Liberación, la Pedagogía del Oprimido, la Filosofía de la Liberación, la Teoría de la Dependencia y la Comunicología de Liberación enarbolada por Beltrán. Mientras las derrotas políticas se sucedían en la llegada de regímenes dictatoriales, algunos de los intelectuales son parte de la militancia social y encuentran un resquebrajamiento de las propuestas que se venían promoviendo en esos años.

La comunicología de Luis Ramiro Beltrán deja sembrada la semilla de un despertar teórico y metodológico crítico en la región, como lo reconoce Karina Herrera (2016, p. 132), para quien, la lógica occidental del binomio inferior-superior ocultó sistemas de comunicación subvalorados, no sólo por la acción colonizadora sino por la mentalidad colonizada que

se reflejó en el reducido interés de estos temas. La colonialidad de la comunicación organizacional impide expandir los horizontes epistémicos. Imposibilita que la suma de personas que integran la organización sea entendida en su entorno propio, a fin de que sean respetadas sus identidades y sus valores locales (Ferrari M. , 2011, p. 137).

3. La colonialidad en la comunicación organizacional

La colonialidad está determinada por el patrón de poder mundial, dictaminado por la clasificación de la población en la idea de raza (Quijano, 2014, p. 201). Los centros hegemónicos de poder dejaron sentado en sus colonias ideas que sobrepasaron la época del colonialismo, resultando ser más efectivas y duraderas, esas marcas de una supuesta situación de inferioridad de todos quienes no posean las características de los blancos, configuraron el imaginario narrativo de que los contrastes fenotípicos eran diferencias que validaban las relaciones de dominación.

De esta forma, el paso de los años mantiene como utopía lo dicho por Dussel.

La tarea, deberá consistir en desarrollar una “teoría” o “filosofía del diálogo”, como parte de una “Filosofía de la Liberación” del oprimido, del incomunicado, del excluido, del Otro, sobre las condiciones de posibilidad histórica hermenéutica de la “comunicación intercultural” (Dussel, 1994, p. 9).

Los problemas que enfrentan las civilizaciones, de incomunicación, nulo diálogo, relaciones de opresión, se replican en las organizaciones, a través de la dependencia de conocimiento, que se generó al invalidar los conocimientos locales. Las organizaciones envueltas de la dinámica y problemáticas del entorno reproducen en su interior el mismo patrón de poder. Los blancos dirigen la empresa o institución; en tanto, “indios” y otras minorías no poseen las capacidades biológicas para asumir la responsabilidad del diálogo en igualdad.

El campo de la comunicación organizacional nace como nació la sociedad latinoamericana, en el desconocimiento de su identidad y la negación de sus raíces. En el campo de la teoría, desde Castoriadis hasta Habermas, disponemos de un conjunto

de estudios que nos aproximan al fenómeno de las imágenes y la comunicación (Norambuena, 2007, p. 118), las mismas significaciones imaginarias que vio Castoriadis en la sociedad están impregnadas en las instituciones, indescifrables ante el lente de la colonialidad que impide imprimir el rasgo propio de la identidad de los actores en esa micro sociedad, y reconocer como válidas las generalizaciones provenientes de los centros de poder que interfieren en el encuentro del otro, ya que el formato exportado promueve la uniformidad y el rol eterno de recepción.

La comunicación está tan sometida a los arreglos organizativos predominantes en la sociedad, que difícilmente se puede esperar de ella que actúe independientemente como un contribuyente primordial a una profunda y amplia transformación social (Beltrán, 1985, p. 4).

La colonialidad genera dualismo radical, basado en la versión eurocéntrica de la modernidad, de un lado lo primitivo, de otro lo civilizado, de lo irracional a lo racional, de lo mágico-mítico a lo científico (Quijano, 2014, p. 225). Esta lectura que aprisiona todo conocimiento proveniente de *Abya Yala* tiene también el poder de liberarlo, al estar consciente de que independientemente de la calidad o nivel de “cientificidad”, está cargado de esa dualidad excluyente, factor que se torna liberador en tanto, se retome la identidad y conocimientos producidos para entender y explicar el mundo desde la óptica otra que promueve la participación en medio de la diversidad, desprovista del canon del patrón de poder, y recobrar la fuerza social primigenia que posee la comunicación a sabiendas que todo esfuerzo de científicidad será previamente descalificado por occidente que absorbe y apropia de toda la producción científica, en ese intento, no logra descifrar las fuerzas de cohesión que produce la comunicación humanamente erigida.

La preocupación de científicidad para la comunicación decolonial crítica demanda así otros escenarios, humanizar la comunicación se aproxima más a la lectura identitaria múltiple participativa. La comunicación para la organización parte desde el propio entendimiento de lo que se entiende por comunicación.

La comunicación es en realidad un proceso en el cual todos los elementos actúan dinámicamente. Por tanto, es eminentemente un caso de

relaciones sociales, un fenómeno de intercambio múltiple de experiencias y no un ejercicio unilateral de influencia individual [...]. Es el proceso de interacción social democrática que se basa sobre el intercambio de símbolos por los cuales los seres humanos comparten voluntariamente sus experiencias bajo condiciones de acceso libre e igualitario, diálogo y participación (Beltrán, 1983, p. 9).

La colonialidad demanda de respuestas críticas, a través de un reposicionamiento epistémico y el surgimiento de una actitud teórico-práctica basada en una actitud de carácter decolonial (Maldonado-Torres, 2021, p. 194). La comunicación organizacional debe definir de forma clara el área de conocimiento, con su lógica y principios, comprender que la teoría y la práctica no se separan, de esta forma orientar y encausar ese continuo devenir, para responder problemas que operan al interior de las organizaciones.

La decolonialidad se configura como proyecto inconcluso, requiere la construcción de una red que promueva para ampliar la pretensión del cambio, que no se limita a Latinoamérica. Entre Estados o en otros espacios con demarcaciones limítrofes en los dispositivos creados para el control social cabe el giro decolonial.

El giro decolonial propone que la descolonización debe verse no simplemente como la búsqueda por la independencia o por el alcance de la soberanía, sino como proyecto cuyo objetivo consiste en incrementar las prácticas y las formas de pensamiento descolonizado para intentar forjar un mundo donde convivan varios mundos (Maldonado-Torres, 2021, p. 195).

El cambio ya no solo es con relación al europeo o al estadounidense, la colonialidad impregnó las instituciones de mecanismos leves de dominación y opresión, a tal magnitud, que la estrategia comunicativa debe ser deconstruida en los mismos Estados que en un momento fueron pensados como “incolonizables”, los mecanismos de control alcanzan un nivel en que pierden el control de su control. Las organizaciones de todo el mundo se sumergen en la colonialidad de sus estructuras sociales con la

consecuencia del impedimento para trabajar en la dimensión humana.

La postura crítica que origina el pensamiento decolonial comienza a convertirse en una alternativa subversiva multiplicable en todos los lugares en que se pueda tejer una red de pensamiento acción en busca de una comunicación horizontal y democrática.

4. La comunicación organizacional desde Latinoamérica

La comunicación se vive en tres etapas, la primera es la etapa crítica que vivió Latinoamérica y permite un cambio en la forma de pensar-hacer comunicación. Esto implica superar el reduccionismo del crecimiento económico, superar el monólogo dominante de los emisores y superar la concepción del etnocentrismo civilizatorio occidental junto a su vocación persuasora y buscadora de efectos, una segunda etapa, autocrítica, para no quedar atrapados en la ideologización radical carente de rigor (Torrico, 2016, p. 138). En el presente se vive la construcción decolonial de la comunicación organizacional con el desarrollo de técnicas y metodologías propias que apuntan al rescate del factor cohesivo de la comunicación.

La Comunicación en su corta vida disciplinar, ha enfrentado vertiginosos cambios en su complejidad interna, de a poco los estudios de la Comunicación adquieren subespecialidades, y el campo, asume una posición de pertenencia a su área. José Marques de Melo (2012) asevera que la comunicación no es un área autónoma de investigación, y como todas las ciencias aplicadas, ella incorpora contribuciones que vienen de las demás ciencias, de las exactas y de las humanas, si bien diagnostica que la comunicación continua siendo la prima pobre de las ciencias sociales debido a la descalificación continua que hacen las asociaciones de una u otra disciplina, existe un trasfondo de disputa de recursos para cada campo, cuando el camino sería luchar juntos.

Si la comunicación como campo de estudio tiene que enfrentar y muchas de las veces enarbolar luchas propias aislada de las otras disciplinas, se puede entender la complejidad que acarrea el desarrollo científico de la comunicación organizacional, con las relaciones propias que envuelven su cotidianidad y dependencia de ingresos por la venta de sus productos en las organizaciones privadas o la disputa de recursos en las organizaciones estatales en que

la comunicación muchas veces sigue siendo una oficina de relaciones públicas.

La comunicación organizacional trae consigo las presiones propias del capitalismo que anteceden los intereses de la empresa por sobre las necesidades de los seres humanos, pensar un sujeto inmerso en un sentido de dependencia económica con la organización demanda una reflexión en continua resolución. Las investigaciones del campo y estudios críticos locales sobre las características de la cultura organizacional en las organizaciones latinoamericanas todavía son limitadas (Ferrari, 2021, p. 28). Mientras las organizaciones buscan maximizar la eficacia y eficiencia de su actuación para hacer frente a la competencia, la comunicación se vuelve útil para el mercado, sin asumir su función de producir sentido compartido a través de la conversación.

Para Beltrán, los seres humanos se comunican con múltiples propósitos, el principal no es el ejercicio de influencia sobre el comportamiento de los demás (1983, p. 17), en un escenario en que las matrices hegemónicas se juntan a las élites conservadoras, el principal desafío que enfrentan las organizaciones de la región pasa por poner en práctica una gestión humanizada de su capital humano según sus trazos culturales locales (Ferrari M. , 2021, p. 28).

El planteamiento comunicacional crítico conduce a promover el acceso-diálogo-participación (Beltrán, 1983, p. 18), en la que los seres humanos dejan de ser las “partes” de un proceso, para convertirse en actores activos, así, el pensamiento latinoamericano propone recepción-reflexión-decisión-acción colectiva (Beltrán, 2005, p. 6), reivindicando el trabajo conjunto desde la experiencia en territorio.

La comunicación organizacional en determinados aspectos no difiere de forma extrema de otros campos de estudio; en el cine, cuando el guion se escribe de forma inicial, será fatalmente apropiado por cada uno que trabaje en la realización del *film* (Dourado, 2018, p. 162, T.A.). En el plan de comunicación se instaura una forma de realizar las cosas, impregnada por la identidad del comunicador que planifica de forma estratégica llegar a todos los actores, el nivel de apropiación, muchas veces reducido, depende en buena parte por saberse una pieza sin importancia en la consecución de una campaña o pieza comunicacional a producir. El nivel de apropiación, en la comunicación organizacional dependerá de la capa-

dad del -guionista- de incorporar la participación de todos en el símil de obra que pretende montar en una campaña.

Las organizaciones tienen una estrecha relación con las culturas nacionales, esa cultura sigue siendo estudiada en todo su contexto, al respecto, Ferrari (2012) considera que los marcos de referencia externa en la comunicación deben ser replanteados, este elemento de adaptación de realidades europeas o estadounidenses permiten que siga siendo reducido el conocimiento de las organizaciones latinoamericanas. Se debe precisar el tipo de comunicación organizacional que se requiere:

La comunicación que se necesita desesperadamente no es aquella “del marketing” o también llamada “espontánea”, fruto de las relaciones con la prensa. Es, en definitiva, una “comunicación simétrica de doble mano”, el paso de la visión gerencial a la estratégica tiene todavía camino por recorrer (Grunig, Ferrari, & França, 2009, p. 251).

La comunicación en las multinacionales no es la misma ejercida en las medianas y pequeñas empresas nacionales, a eso se suma la diferenciación entre organizaciones públicas y privadas.

La comunicación, en primer lugar, tiene que ser entendida como parte inherente a la naturaleza de las organizaciones. Estas son formadas por personas que se comunican entre sí y que, por medio de procesos interactivos, viabilizan el sistema funcional para la sobrevivencia y consecución de los objetivos organizacionales en un contexto de diversidades y de transacciones complejas. Por lo tanto, sin comunicación las organizaciones no existirían. La organización es un fenómeno comunicacional continuo (Krohling, 2006, p. 167).

Para una comunicación horizontal y democrática todos los participantes en el proceso comunicativo deben identificarse como comunicadores (Beltrán, 1983, p. 19), guiados a todo momento por la estrategia planificada por comunicólogos que conocen la realidad de la organización, reivindicando en el proceso la condición humanizadora del proceso. El primer paso es pensar en la comunicación humana

y las múltiples perspectivas que permean el acto comunicativo en el interior de las organizaciones, asumir que la comunicación se efectúa entre personas y que los seres humanos no viven sin comunicarse (Krohling, 2006, p. 169, T.A.).

Bajo ninguna perspectiva se propone que los miembros de una organización están contruidos de forma homogénea en sociedad, la discusión podría ser más compleja y mejor entendida con la hibridación cultural de Canclini (1997), para quien, existen nuevas modalidades de organización de la cultura, así como las naciones requieren otros instrumentos conceptuales, las organizaciones dejan atrás el orden jerárquico tradicional, más marcado en las instituciones militares objeto de estudios previos (Guerrero-Maruri, 2022), ya no es solo la relación superior/subalterno, las rupturas y yuxtaposiciones mutan en esas organizaciones en continua construcción.

La comunicación organizacional como subcampo de la disciplina Comunicación, ha permanecido en estos 60 años de existencia, la mayor parte como objeto de estudio del área administrativa, pasó por una época en que la principal preocupación era su denominación como comunicación interna, institucional o comunicacional organizacional, vinculada al interés que le brinda cada organización o proyectada por los intereses nacionales, en Latinoamérica con el vaivén de los regímenes la organización y su comunicación se adapta con discursos que le permiten captar recursos, sean organizaciones públicas o privadas. De múltiples opciones teórico metodológicas que se han desarrollado, se plantea la Comunicación Estratégica Enactiva como alternativa, por la aplicación previa en una campaña de valores en una institución militar en que utilizando sus herramientas metodológicas se alcanzó la participación democrática de los integrantes de la organización (Guerrero-Maruri, 2022), aquí se despliega en extracto el dispositivo teórico y metodológico que condujo el trabajo práctico.

5. Aportes desde Latinoamérica

Pensar y actuar en la comunicación organizacional desde Latinoamérica requiere de un posicionamiento epistemológico que aporte a la disciplina de forma científica, trabajando con las teorías existentes en que la humanización de las organizaciones conduce

a la adopción de metodologías propias. Esto es, pensamiento decolonial al servicio de una comunicación igualitaria, horizontal y democrática. En este apartado se muestran posibilidades metodológicas y categorías conceptuales para trabajar en las organizaciones bajo preceptos generados desde el Sur.

5.1. La Comunicación Estratégica Enactiva (CEE)

Propuesta enarbolada por Sandra Massoni, desde Rosario, Argentina.

La CEE trabaja en rebasar algunos de los reduccionismos de las teorías clásicas y para eso se basa en un sistema explicativo que redefine a la comunicación como encuentro en la diversidad. Una teoría que se formula desde las epistemologías del sur y que tiene como antecedentes científicos principales: el pensamiento comunicacional latinoamericano [...], los nuevos paradigmas de la ciencia, en particular las teorías de la complejidad, de la fractalidad y de lo fluido (Massoni, 2018, p. 86).

La CEE define a la comunicación como un especial proceso cognitivo micro/macro social que hace emerger mundos, la comunicación es un derecho que garantiza o niega otros derechos (Massoni, 2019, p. 240). La CEE posee una metodología propia a la que denomina Investigación Enactiva en Comunicación (IEC), Massoni (2016) refiere a la CEE como metaperspectiva y la IEC como correlato metodológico. El trabajo enactivo promueve una comunicación organizacional estratégica desde lo emergente del encuentro sociocultural a partir de su complejidad y su fluidez (Massoni, 2019, p. 62).

La Investigación Enactiva en Comunicación a través de las experiencias provee de guías técnicas, herramientas e instrumentos metodológicos que buscan incrementar la efectividad de resultados a partir del diseño de estrategias de comunicación que fluyen en medio de las situaciones que enfrenta en la organización, para democratizar la vida cotidiana en ellas (Massoni, 2019).

La metodología Investigación Enactiva en Comunicación (IEC) analiza la multidimensionalidad del fenómeno comunicacional para operar transformaciones en las configuraciones actuales (Massoni, 2016), y,

Se sustenta en una teoría de la comunicación que aborda el encuentro sociocultural, comprensiva y aplicable de modo general. Con técnicas, instrumentos y herramientas propias, examina con criterios de científicidad a la multiplicidad de lo comunicacional, en términos del acoplamiento dinámico y evolutivo de sistemas complejos emergentes (2018).

Massoni (2018) parte de la “enacción”, esto es, la continuidad entre la vida y la mente, rechazando las ideas más tradicionales de la ciencia cognitiva. Se percibe aquí la influencia constante del pensamiento de Orlando Fals Borda, esa conexión intrínseca entre la investigación de la realidad para su transformación, para quien, el concepto sentipensante sintetiza la propuesta de la investigación participativa (2009). Promueve el trabajo en equipo, así como los equipos interdisciplinarios, una comunicación propositiva y en constante diálogo con otras disciplinas, con herramientas propias y entendiendo sus problemas de estudio en medio de su gran complejidad.

Consciente de la multidimensionalidad en todas las organizaciones a partir de estrategias de comunicación como algoritmos fluidos con siete operaciones cognitivas que poseen técnicas, instrumentos y herramientas para aportar al cambio social conversacional. Comunicar en lo fluido, es mantener la conversa constante en torno al tema que estratégicamente se trabaja en la campaña, aprovechando los espacios informales que posee la institución. Es una modalidad dinámica del vínculo intersubjetivo sociocultural en la emoción que es anterior al lenguaje, que supera la jerarquización del dominio del lenguaje como punto de vista, no es una fórmula, es un dispositivo flexible a lo situacional en tanto espacio fluido, donde coexisten las alteridades socioculturales (Massoni, 2019).

En las propuestas de Massoni (2016) se muestra lo fluido como un “algoritmo” que ofrece un conjunto ordenado y finito de operaciones como método y notación de distintas formas del cálculo en torno a lo comunicacional. En la praxis laboral estratégica, Massoni propone que el comunicador despliega estrategias como algoritmos mediante las siete operaciones de una IEC (2018). La IEC como proceso complejo y fluido incluye operaciones cognitivas que se realizan sobre la base de otras anteriores (Massoni, 2019), que permite el encuentro intersubjetivo en la diversidad.

Massoni construye durante tres décadas un trabajo teórico, metodológico, con evidencia empírica en centenas de organizaciones en Latinoamérica, ese trabajo sistémico en sus orígenes dialoga con referentes del pensamiento “subalternizado” del Sur, lo que podría ser una debilidad para los seguidores de las propuestas mediatizadas que concentran su atención en los efectos, se torna una riqueza en el diálogo con actores que interpretan y proponen desde otra realidad, reflexión de las sociedades que aterrizan en las organizaciones como una partícula estructural de evidencia comportamental y aspiracional que de forma exclusiva atiende necesidades propias.

Organización que no está exenta de ese ancestral “complejo del colonizado”, que bien lo entiende José Marqués de Melo (2007) en alusión al deslumbramiento con relación a las teorías y metodologías foráneas, que desprecian todo aquello que es nativo, gran parte de la tradición comunicacional latinoamericana tiene su origen en adaptaciones metodológicas de modelos importados, por tanto la CEE es opción válida y en construcción constante, en tanto, es producto del diálogo de teorías y metodologías propuestas y probadas en una Latinoamérica propositiva y cada vez más participativa.

El conocimiento que propone la CEE es un camino latinoamericano que pretende transformar la realidad a partir del conocimiento, transformación que abarca democratizar las organizaciones canalizando saberes propios que interactúan de forma democrática, promoviendo la participación y la acción, para transformar las realidades producto de procesos comunicacionales que las organizaciones poseen de forma intrínseca inintencional o que pueden ser generados a partir del conocimiento de la metaperspectiva y su correspondiente correlato metodológico propuesto en la Comunicación Estratégica Enactiva.

5.2. La observancia a la interculturalidad en Ferrari

Desde Brasil, el trabajo de María Aparecida Ferrari promueve la interculturalidad como elemento para entender las visiones de mundo y la sinergia entre ellas, las organizaciones pasan por un dilema intercultural profundo (2012, p. 180), no obstante, la gestión de la comunicación organizacional tiene como uno de sus principales retos desarrollar una perspectiva que rebase la visión holista y vaya más

allá de la comparación entre culturas, ya sea en la tipificación de similitudes y diferencias, para generar puntos de confluencia entre elementos de los tejidos organizacionales.

El impacto local y general de la globalización infringió de igual forma una herida en las organizaciones, la versatilidad del intercambio comercial y comunicacional redujo aún más la preocupación humanizadora, venida a menos desde su creación, de forma acentuada en las organizaciones de tipo privado.

La interculturalidad como Ferrari analiza entiende a las organizaciones como constitutivas de dinámicas superiores en el ámbito internacional y constituidas por dinámicas internas.

Para comprender la comunicación intercultural es necesario analizar la cultura como elemento base de las relaciones de poder y de intercambios simbólicos. La cultura puede abordarse de múltiples maneras y, como resultado de su peculiaridad, no existe consenso entre los estudiosos sobre su definición. Muchos autores la definen como conjunto de símbolos, significados, artefactos, ideas y valores que caracterizan la forma en que un grupo interpreta su realidad y se comporta ante ella.

La cultura es uno de los principales componentes de los contextos nacionales y organizacionales y dado que constituye un fenómeno colectivo, producido y negociado por personas que viven o han vivido en el mismo ambiente social. En su sentido más amplio, puede entenderse como un conjunto de valores que determinan comportamientos humanos. Es algo que permite percibirlos de forma comprensible. Su materialización incluye desde expresiones artísticas hasta manifestaciones sociales y lingüísticas (Ferrari M. , 2012, p. 189).

De esta forma, Ferrari (2012) promueve comprender e lidar com as diferenças (p. 190), si bien, la inclusión de la interculturalidad es un aporte significativo a la hora del pensar y actuar en el aspecto comunicacional de las organizaciones, la interculturalidad podría tener mayor relación con el pensamiento propio del Sur al superar la idea de Estado y asumir que la considerada como supernación está constituida por otros pueblos y comunidades que requieren el

respeto a sus culturas, por sobre la idea de Estado que decide sobre su futuro de forma muchas de las veces en respuesta al racismo estructural, cuando equipara el concepto de cultura con el de raza, nos referimos a la afectación de forma particular a las nacionalidades indígenas, partícipes ya, de todo tipo de organización, de las instituciones que reflejan la vida social. Almeida propone que las instituciones son el lugar idóneo para plantear la interculturalidad.

Toda cultura es en sí multicultural, la interculturalidad es la multiculturalidad en acción [...]. Se habla de interculturalidad por influencia de Europa, que maneja el término para enfrentar los graves problemas que existen en esos países con relación a los grupos islámicos [...]. Es en relación a las instituciones donde se puede plantear la interculturalidad [...]. Las lenguas indígenas no deben ser solo almacenadas, se necesita que sean parte de la vida cotidiana, que convivan y se relacionen con otras lenguas [...]. Las culturas indígenas deben ser resguardadas de los intereses económicos del Estado y las transnacionales. La interculturalidad es la interacción de la multiculturalidad. La interculturalidad, en tanto que persigue obras, productos, rendimientos, tiene un carácter eminentemente pragmático. La interculturalidad es comunicación y puesto que uno de los interlocutores es el Estado, las culturas indígenas deben contar también con interlocutores políticos, es decir, organizaciones, líderes, instituciones propias. De allí que es correcto plantear “interculturalidad de las nacionalidades o pueblos indígenas con el Estado” (Almeida, 2009, p. 96-97).

El llamado a incluir la interculturalidad en los estudios de la comunicación organizacional, permite ver un panorama que puede ser aún expandido por todas las culturas que alberga este continente, como ningún otro, por las costumbres, historia, lenguas, idiosincrasia, problemas y formas únicas de buscar respuestas. Urge pensar y enviar esfuerzos para constituir a América Latina como espacio geopolítico y epistémico en el cual y a partir del cual podamos posicionarnos de forma menos subalternizada en los circuitos cada vez más transnacionalizados de producción del conocimiento (Ferrari, Jaime, & Lima, 2017, p. 5).

5.3. Krohling: la dimensión humana de la comunicación organizacional

La dimensión humana no es una moda, es la constante venida a menos en las organizaciones.

Cuando parecía que el tema de la integridad del ser humano se acababa, ese tema regresa, y no tengo dudas de que en 10 o 15 años la preocupación por los seres humanos se tornará una fuerza mayor aún. Ya no estaré aquí, y ustedes, y otros como ustedes, harán preguntas parecidas a otro Paulo Freire y dirán: “El viejo Freire tenía razón: la lucha por el hombre y por la mujer buscando su propio ser, su desenvolvimiento pleno, seguirá acompañándonos” (Freire, 2021, p. 56, T.A.).

Beltrán (1983) proponía hace medio siglo un modelo humanizado de comunicación. El hecho de que las organizaciones estén integradas por personas que poseen los más diversos universos cognitivos, diferentes culturas y visiones de mundo implica por sí sola la complejidad que es pensar la comunicación en las organizaciones o las organizaciones como comunicación (Krohling, 2006, p. 168). El abordaje de las organizaciones desde su humanización podría entenderse como una referencia preliminar evidente; por el contrario, las organizaciones anulan las diferencias de sus integrantes y con ello su humanidad.

Ante esto, Krohling (2014) propone una práctica interactiva de la comunicación organizacional, que explore las dimensiones instrumental, humana, cultural y estratégica, en que se contempla al ser humano y la sociedad como multidimensionales (2014, p. 44). La preocupación por el componente humano no es reciente, en las organizaciones se vive una tergiversación, el humano adquiere importancia, de forma exclusiva, por su capacidad de producir, la organización de forma unívoca se ocupa de producir efectos en el comportamiento humano.

La comunicación organizacional humana permite crear espacios de sociabilidad que valorizan el aporte de los actores a la sociedad a través de ese tipo de organizaciones.

La comunicación organizacional, desde esta perspectiva integral, es en sí misma compleja. En este sentido, el área de la comunicación deja de tener una función meramente táctica y se

convierte en un área estratégica. Es decir, ella necesita tener en cuenta las cuestiones humanas y añadir valor a las organizaciones. Debe ayudar a las organizaciones a valorar a las personas y cumplir su misión, alcanzar sus objetivos globales, contribuir al establecimiento público de sus valores y en las acciones para alcanzar sus ideas en el contexto de una visión de mundo, bajo la égida de los principios éticos. También cabe señalar que las acciones comunicativas deben guiarse por una filosofía y una política de comunicación integradas que tengan en cuenta las demandas, los intereses de la sociedad y las exigencias del público y de la sociedad (Krohling, 2014, p. 46, T.A.).

Dar énfasis a la dimensión humana de la comunicación organizacional, es defender su importancia, para mejorar la calidad de vida de los trabajadores, en un ambiente cada vez más complejo, competitivo y con escenarios contradictorios delante de las incertezas que caracterizan a la sociedad globalizada (Krohling, 2016, p. 52). La humanización dota de elementos vivos a la comunicación organizacional, los individuos cobran vida a partir de sus diálogos, generan entornos que convierten en “sus espacios”, para promover comunidades que propicien la equidad, el respeto por todos, por el medio ambiente, por los derechos humanos y sobre todo de las minorías y sectores más vulnerables y vulnerados.

6. Conclusiones

La comunicación organizacional latinoamericana presenta desafíos diferenciados por la constante imposición de recetas construidas para otras latitudes que obedecen al patrón de poder en que Estados Unidos y Europa son los centros productores de conocimiento, particular situación que a partir de la colonialidad existente ha desarrollado dependencias que, a partir de la década del 70, por el pensamiento crítico, promueve la autonomía con el fin de producir desde sus propias realidades. La colonialidad que esto generó, estuvo antecedida por el colonialismo que instauró la idea del dualismo radical, la producción científica de occidente nace con certificación de científicidad, la producción científica del sur carece de rigurosidad, por ende, no posee características necesarias para su validez científica. Esta premisa que no es más

que una variación del concepto de raza, retrotrae la preocupación central a las personas, permite que el foco de la investigación y praxis comunicacional en la organización sea de carácter humano, fluido en la conversación e interculturalidad, a medida que se produce la emancipación y continúan los debates en torno a las propias y reales necesidades.

Este pensamiento comunicacional otro llega a las organizaciones, con mucho por recorrer, toma parte de las corrientes teóricas decoloniales que promueven la comunicación como herramienta de fuerza humanizadora, validada a través de alternativas como la metaperspectiva que se presenta en la Comunicación Estratégica Enactiva y su correlato metodológico denominado Investigación enactiva en comunicación, que puede considerarse parte de las propuestas latinoamericanas si dialoga en la interculturalidad de la organización como posibilidad crítica y participativa para instaurar cambios.

Las organizaciones latinoamericanas poseen un rico corpus teórico y herramientas metodológicas que han sido probadas en contextos locales. Sin embargo, aún se requiere ampliar la red de académicos y profesionales comprometidos con las preocupaciones humanas a través de sus áreas de estudio. En el ámbito de la comunicación organizacional, se enfrentan importantes desafíos para el desarrollo de categorías conceptuales autóctonas que permitan establecer un diálogo equitativo con el pensamiento occidental. Es crucial reconocer que en la comunicación local existe un tema común: la dimensión humana, lo que resalta la necesidad de que su evolución se centre, sobre todo, en aspectos que a menudo son pasados por alto, la dimensión humana está presente en todo proceso comunicativo, abarca a todas las organizaciones, y no siempre es considerada como prioridad.

Bibliografía

- [1] Almeida, I. (2009). Pedagogía e interculturalidad. In UNICEF, *Interculturalidad: Reflexiones desde la práctica* (pp. 85-98). Universidad de Cuenca.
- [2] Beltrán, L. (1983). *Un adiós a Aristóteles: La comunicación horizontal*. Servicio de Información y Documentación de la Carrera de Comunicación de la Universidad Católica Boliviana.
- [3] Beltrán, L. (1985). Premisas, objetos y métodos foráneos en la investigación sobre comunicación en América Latina. In M. Moragás, *Sociología de la comunicación de masas*. Gustavo Gilli.
- [4] Beltrán, L. (2005). La comunicación para el desarrollo en Latinoamérica: un recuento de medio siglo. *III Congreso Panamericano de la Comunicación. Panel 3: Problemática de la comunicación para el desarrollo en el contexto de la Sociedad de la Información* (pp. 1-38). Buenos Aires: Carrera de Comunicación de la Universidad de Buenos Aires.
- [5] Bruzzone, D., & Papaleo, M. (2013). Comunicación para la resistencia: Introducción. In F. Saintout, *Comunicación para la resistencia. Conceptos, tensiones y estrategias en el campo político de los medios* (pp. 9-12). Clacso - Universidad Nacional de La Plata.
- [6] Díaz-Bordenave, J. (1989). La sociedad participativa. *Chasqui Revista Latinoamericana de Comunicación oct-dic 32*, 18-24.
- [7] Dourado, P. (2018). O plano de voo e o voo: roteiro e experimentação. *Manuscrita* (34), 161-170. <https://doi.org/10.11606/issn.2596-2477.i34p161-170>
- [8] Dussel, E. (1994). 1492 *El encubrimiento del Otro. Hacia el origen del "mito de la Modernidad"*. Plural Editores.
- [9] Fals-Borda, O. (2022). Por la praxis: El problema de cómo investigar la realidad para transformarla. *Espacio Abierto, Universidad del Zulia*, 193-221.
- [10] Ferrari, M. (2011). Os cenários turbulentos como oportunidade de mudança e de realinhamento de estratégias. In J. Grunig, M. Ferrari, & F. França, *Relações públicas: teoria, contexto e relacionamentos* (pp. 137-166).
- [11] Ferrari, M. (2012). Comunicación y Cultura: análisis de la realidad de las Relaciones Públicas en organizaciones chilenas y brasileñas. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación 40*, 47-64.
- [12] Ferrari, M. (2012). Gestão da comunicação intercultural nas organizações brasileiras em tempos de globalização. *Comunicologia. Revista de Comunicação da Universidade Católica de Brasília*, 178-204. <https://doi.org/10.31501/comunicologia.v5i1.3735>
- [13] Ferrari, M. (2021). Reflexões sobre comunicação organizacional na América Latina: Ventos da mudança na gestão da diversidade. *Organicom*, 18(37), 23-35.
- [14] Ferrari, M., Jaime, P., & Lima, M. (2017). Diversidade, interculturalidade e organizações: ampliando os debates sobre sustentabilidade. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 2-5.
- [15] Freire, P. (2021). *Pedagogia do compromisso* (2 ed.). Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- [16] Freitas, M. (1997). *Cultura organizacional: sedução e carisma*. Fundação Getulio Vargas.
- [17] García-Canclini, N. (1997). Culturas Híbridas-Estratégias para entrar e sair da modernidade. In N. García-Canclini, *Culturas Híbridas, poderes obliquos* (pp. 283-350). EDUSP.
- [18] Grunig, J., Ferrari, M., & França, F. (2009). *Relações Públicas: Teoria, contexto e relacionamentos*. Difusão.
- [19] Guerrero-Maruri, F. (2021). Comunicación en crisis. La FAE en medios digitales de frente al COVID-19. *Uru: Revista de Comunicación y cultura*, (4), 209-230. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10644/8300>
- [20] Guerrero-Maruri, F. (2022). La comunicación horizontal en la creación de una campaña de valores. *Tsafiqui: revista científica en ciencias sociales*, 12(3). <https://doi.org/10.29019/tsafiqui.v12i19.1105>
- [21] Herrera, K. (2016). Luis Ramiro Beltrán: el pensamiento comunicacional propio y emancipador en Latinoamérica rebelde. *Revista Internacional de Comunicación y desarrollo* Vo. 1 No. 3, 125-134. <http://dx.doi.org/10.15304/ricd.1.3.3061>
- [22] Kaplún, G. (1999). Las metáforas de la organización. *Relaciones*, 187.
- [23] Kaplún, G. (2000). Comunicación organizacional: La importancia de los bordes y la ventaja de agacharse. *Revista Constelaciones*, 1, 1-20.
- [24] Kaplún, G. (2012). Lo emergente y lo resistente en la comunicación organizacional. *Diálogos de la Comunicación FELAFACS* No. 83, 1-23.
- [25] Krohling, M. (2006). Comunicação organizacional: Conceitos e dimensões dos estudos e das práticas. In M. Marchiori, *Faces da cultura e da comunicação organizacional* (pp. 167-190). Difusão Editora.
- [26] Krohling, M. (2014). Comunicação Organizacional: contextos, paradigmas e abrangência conceitual. *Matrizes*, 8(2), 35-61. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143032897003>

- [27] Krohling, M. (2016). A comunicação nas organizações: dos fluxos lineares às dimensões humana e estratégica. In M. Krohling, *Comunicação organizacional estratégica: Aportes conceituais e aplicados* (pp. 33-67). Summus Editorial.
- [28] Maldonado-Torres, N. (2021). El giro decolonial. In J. Poblete, *Nuevos acercamientos a los estudios latinoamericanos. Cultura y poder* (pp. 192-224). Clacso-Unam.
- [29] Martín-Barbero, J. (2003). La globalización en clave cultural. Una mirada latinoamericana. *Revista Renglones Universidad Jesuita de Guadalajara*, 18-33. Obtenido de <https://rei.iteso.mx/handle/11117/357>
- [30] Massoni, S. (2007). *Estrategias. Los desafíos de la comunicación en un mundo fluido*. Ediciones Homo Sapiens.
- [31] Massoni, S. (2016). Avatares del comunicador complejo y fluido. Del perfil del comunicador social y otros devenires. *Mediaciones*, 12(16), 152-153.
- [32] Massoni, S. (2018). Investigación enactiva en comunicación, metodologías participativas y asuntos epistemológicos. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 15(28), ALAIC, 82-93.
- [33] Massoni, S. (2019). Diez tópicos sobre Investigación Enactiva en Comunicación. *REVCOM Revista científica de la red de carreras de Comunicación Social*, 8. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=203825203825005>
- [34] Massoni, S. (2019). Teoría de la Comunicación Estratégica Enactiva e Investigación Enactiva en Comunicación: Aportes desde Latinoamérica a la democratización de la vida cotidiana. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 237-256.
- [35] Massoni, S. (2019). Teoría de la Comunicación Estratégica Enactiva: un aporte latinoamericano a la comunicación organizacional. *Organicom* 30, 52-64.
- [36] Melo, J. M. (2007). Reto de la investigación latinoamericana en comunicación. *Chasqui Revista Latinoamericana de Comunicación*, 100, 8-13.
- [37] Melo, J. M. (2012). A prima pobre das ciências sociais. (M. Moura, Entrevistador) Fundación de Apoyo a la Investigación del Estado de Sao Paulo. https://revistapesquisa.fapesp.br/wp-content/uploads/2012/11/026-033_Entrevista_201.pdf
- [38] Moncayo, V. (2009). *Antología de Orlando Fals Borda*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores y CLACSO. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/coedicion/fborda/>
- [39] Norambuena, C. (2007). Imaginarios nacionales latinoamericanos en el tránsito del siglo XIX al XX. *Revista anual de la Unidad de Historiografía e Historia de las Ideas - INCIHUSA*, 117-128.
- [40] Pasquali, A. (2009). ¿Cómo educar en la era electrónica? *Revista de Pedagogía*, 30, Universidad Central de Venezuela, 387-394.
- [41] Quijano, A. (2014). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. In *Cuestiones y horizontes: De la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder* (pp. 201-246). Buenos Aires: Clacso. <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20140507042402/eje3-8.pdf>
- [42] Rizo, M. (2005). Me comunico, luego existo. El papel de la comunicación en la construcción de identidades. *Revista Culturales*, 1(1), 124-142.
- [43] Schramm, W. (1963). Communication Development and the Development Process. In L. Pye, *Communications and Political Development* (pp. 30-57). Princeton: Princeton Press.
- [44] Torrico, E. (2015). La “comunicación occidental”. Eurocentrismo y Modernidad: Marcas de las teorías predominantes en el campo. *Journal de Comunicación Social* 3, 41-64. <http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1316>
- [45] Torrico, E. (2016). Luis Ramiro Beltrán, pensador canónico de la Comunicación latinoamericana. *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 135-142. <http://dx.doi.org/10.15304/ricd.1.3.3058>

Bio

Fernando Guerrero Maruri es Licenciado en Comunicación Social, Universidad Central del Ecuador; Magíster en Comunicación, Universidad Internacional de La Rioja; Becario OEA-CAPES en el Programa de Posgraduación en Memoria y Patrimonio de la Universidad Federal de Pelotas; mención de honor en comunicación organizacional por la Unión Nacional de Periodistas del Ecuador (2024).

Terminología médica en series de televisión. El caso de *House* y *The Good Doctor*: estudio comparativo

Medical terminology in television series. The case of *House* and *The Good Doctor*: a comparative study

Beatriz Guerrero García
bguer98@usal.es
Universidad de Salamanca
Salamanca, España
ORCID iD [0000-0001-9624-8518](https://orcid.org/0000-0001-9624-8518)

DOI [10.34623/gy9e-t517](https://doi.org/10.34623/gy9e-t517)

Recibido en 2023-04-13
Aceptado en 2024-02-29
Publicado en 2024-02-29

Cómo citar y licencia

Guerrero García, B. (2024). Terminología médica en series de televisión. El caso de *House* y *The Good Doctor*: estudio comparativo. *Rotura – Revista De Comunicação, Cultura E Artes*, 4(1). Recuperado a partir de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/160>

Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0.

Resumen

Actualmente, la terminología ha impregnado nuevas capas del discurso y su uso ya no se ve limitado al lenguaje especializado puro; cada vez es más habitual encontrar términos especializados en ámbitos digitales o audiovisuales entre otros. En el caso del presente artículo, el objeto de estudio será la terminología del ámbito de la medicina empleada en dos series de televisión con esta temática: *House* y *The Good Doctor*. Se pretende realizar un primer acercamiento al funcionamiento de la terminología en este ámbito televisivo en el que se reproduce un contexto especializado real, con la particularidad de estar dirigido a un público lego en la materia a tratar en la pequeña pantalla. Para ello, se extraerá la frecuencia terminológica de diversos capítulos de cada una de las dos series para comprobar cómo se implementa la terminología en ellas, además de cómo va evolucionando su uso a medida que avanza la trama argumental y poder así establecer una comparativa entre ellas. Los resultados nos muestran que la terminología en esta tipología textual tiene unas características similares a las de la terminología empleada en un contexto real, pero con unas particularidades que demuestran el interés de la terminología en estos contextos alejados de los ámbitos especializados tradicionales y la necesidad de seguir profundizando en su estudio, sobre todo debido a sus posibles implicaciones sociolingüísticas.

Palabras clave

Terminología médica · Terminología en televisión · Lenguaje audiovisual · Frecuencia terminológica

Abstract

Nowadays, terminology has reached new areas of language and its use is no longer strictly limited to LSP; specialized terms in digital or audio-visual settings, among others, are becoming an increasingly common occurrence. In the present article, the object of study will be the terminology used in the field of medicine in two TV shows on this topic: *House* and *The Good Doctor*. The aim is to make a first approach to the usage of terminology in this area in which a real specialised context is reproduced, with the particularity of being aimed at a general audience who are not experts in the subject addressed on the small screen. To this end, the terminological frequency of various episodes of each of the two series will be extracted in order to check how terminology is implemented in them, as well as how its use evolves as the plot progresses, and to establish a comparison between them. The results show that the terminology implemented in this textual typology has similar characteristics to those of the terminology used in a real context, but with some particularities that demonstrate the interest of terminology in these contexts far outside the traditional specialised spheres and that highlight the need to continue studying such terminology in depth, notably due to its potential sociolinguistic implications.

Keywords

Medical terminology · Terminology in television · Audio-visual language · Term frequency

1. Introducción y objetivos

Desde la invención del cinematógrafo por parte de los hermanos Lumière a finales del siglo XIX, el cine ha avanzado a pasos agigantados, siendo el salto a la televisión uno de los puntos decisivos en su historia. Y es que ahora es imposible concebir el séptimo arte sin tener en cuenta la pequeña pantalla y, en concreto, las series de televisión. Aunque existan diversos tipos de series, tanto en cuestión de formato, duración, género o audiencia meta, uno de los que más interesa desde el ámbito terminológico es aquel en el que el lenguaje de especialidad impregna los guiones televisivos, como son las series médicas. *Anatomía de Grey*, *Scrubs*, *New Amsterdam*, *Urgencias* y un largo listado siguen esta temática. Desde el punto de vista lingüístico, este fenómeno resulta

especialmente interesante debido al lenguaje especializado tan característico del ámbito médico que ha de integrarse en estas series para dotarlas del realismo necesario y lograr que la audiencia alcance el estado de *suspension of disbelief* tan deseado.

Por ello, el objeto de estudio del presente artículo se centra en el uso de la terminología, elemento clave del lenguaje especializado, en dos series médicas: *The Good Doctor* y *House*. Los objetivos que se pretenden alcanzar son, en primer lugar, observar la frecuencia terminológica para determinar si esta aumenta conforme avanzan cada una de las series o si se emplea más terminología al principio de las mismas para presentarlas como más fiables ante el público al recrear el entorno de un hospital con aparente mayor exactitud en la pequeña pantalla. La hipótesis de la que se parte es que la terminología se va introduciendo de forma paulatina en estas series de televisión, para acostumbrar poco a poco a la audiencia al vocabulario especializado, por lo que cabría esperar encontrar un índice de frecuencia terminológica menor en las primeras temporadas de cada una de las series.

En segundo lugar, también se pretende establecer una comparativa entre la frecuencia terminológica de las dos series para establecer si el uso que se hace del lenguaje especializado en televisión ha ido cambiando con el paso del tiempo. Esto es posible debido a las fechas de emisión espaciadas entre ambas, ya que *House* comenzó a emitirse en 2004 y *The Good Doctor*, en 2017. De forma similar a la primera hipótesis, nos planteamos si es posible que en la serie más moderna, *The Good Doctor*, se presente mayor índice de densidad terminológica, al estar el público esté acostumbrado a este tipo de lenguaje especializado en entornos audiovisuales.

2. Medicina en televisión: lenguaje especializado y terminología

Para realizar el estudio que nos permita alcanzar los objetivos propuestos en el apartado anterior, primero hemos de asentar las bases teóricas sobre las que partiremos para observar y considerar el uso de terminología en series de televisión, con el fin de aportar una visión tanto teórica como aplicada de este fenómeno. Observamos que, aunque las series de televisión de temática médica tienen gran éxito entre el público, estas causan sentimientos encontrados entre los especialistas del

ámbito. Por un lado, hay expertos que defienden que estas series han de considerarse como algo positivo, ya que, debido a su alcance, hacen de la medicina una disciplina accesible a un mayor número de personas, dan a conocer mensajes sociosanitarios de gran utilidad para la población, hacen que las personas que padecen las enfermedades que se reflejan en pantalla se sientan identificados con otros pacientes y dan visibilidad a determinadas dolencias. No obstante, por otro lado, otros consideran este tipo de series como algo negativo al vulnerar la confidencialidad médico-paciente, no reflejar realmente el riesgo que puede conllevar cualquier intervención médica y no respetar el principio altruista de la medicina, al crearse con fines comerciales (Villalba Jiménez, 2015).

Sea como fuere, aunque este debate queda fuera de nuestro alcance como lingüistas, lo que sí podemos plantearnos es el uso del lenguaje especializado que se hace en las mismas. Este se da prototípicamente en situaciones comunicativas especializadas en las que se mantiene el marco general de Jakobson (1963), aunque con determinadas especificaciones: el *emisor* es un especialista de la materia hablando de su especialidad que quiere transmitir conocimiento especializado, el receptor incorpora este conocimiento a través del *mensaje*, una transacción de conocimiento desde una perspectiva especializada, mediante cualquier tipo de *canal* y un *registro* prototípicamente formal. Los textos especializados son realizaciones concretas de este tipo de lenguaje que podemos analizar, especialmente gracias a la presencia de términos. No obstante, cabe preguntarse si las series médicas, debido a que son textos de ficción, constituyen realmente una muestra de este lenguaje especializado y si las intervenciones de los personajes tienen lugar en un contexto especializado (o al menos, una reproducción fidedigna del mismo), por lo que el lenguaje que emplearían sería, a su vez, especializado y presentaría el elemento clave de este: la terminología. Para arrojar luz sobre este asunto, primero hemos de repasar cuáles son las características de los términos y cuando estos adquieren ese valor especializado.

2.1. De unidad léxica a término

Desde la consideración de Wüster de los términos como meras etiquetas denominativas, unívocas y monorreferenciales (Cabré *et al.*, 2018), los acercamientos modernos a esta disciplina han reflexionado

sobre la profundidad de las unidades terminológicas, alejándose de esta visión primigenia al tener en consideración todos los elementos lingüísticos y contextuales que entran en juego en el uso de la terminología, descartando la monoreferencialidad y la biunivocidad de los términos (Gaudin, 1993). Por ello, el debate sobre la naturaleza de los términos o, más bien, aquello que les distingue de las palabras de la *lengua general*, parece más apuntar a que “rien ne distingue véritablement un terme d’un mot, si ce n’est la connaissance extralinguistique qui est projetée sur le terme, dans une situation de communication en particulier” [lo único que distingue realmente un término de una palabra es el conocimiento extralingüístico que se proyecta sobre el término en una situación comunicativa determinada] (Humbert-Droz, 2021, p. 19). A este respecto, resulta verdaderamente interesante el planteamiento que propone la Teoría Comunicativa de la Terminología, la cual sitúa las unidades terminológicas como el elemento central del campo de conocimiento de la terminología, además de considerarlas unidades poliédricas (lingüísticas, cognitivas y socio-comunicativas), lo cual permitiría acceder a estas desde diversas puertas: la lingüística, la cognitiva y la de la comunicación social (Cabré, 2009). Esta última refleja que, entre otras utilidades, los términos sirven para divulgar el conocimiento especializado y, asimismo, pone de manifiesto la importancia del contexto para determinar si una unidad léxica adquiere valor terminológico, ya que según Cabré, toda unidad general “puede adquirir valor especializado o terminológico cuando por las características pragmáticas del discurso se activa su significado especializado” (2009, p. 13), lo cual indica que la pragmática y el contexto, son los elementos claves para activar estos valores especializados asociados a las unidades léxicas.

Por lo tanto, para responder a la pregunta de si las unidades léxicas empleadas en las series médicas de televisión podrían considerarse términos, si sumamos esta activación del sentido especializado a la afirmación de que las series médicas sirven para educar a la audiencia (Aguilera como se citó en Villalba Jiménez, 2015), podríamos considerar que sí adquieren valor terminológico al tener como intención divulgar conocimiento especializado haciendo uso de las condiciones pragmáticas de la situación comunicativa a la que se adscriben. No obstante, también cabría

plantearse si los términos empleados en las series de televisión presentan variación con respecto a los que emplearía un experto en una situación real, sobre todo teniendo en cuenta que los términos como unidades comunicativas, entre otras características, pueden presentar variación discursiva según las condiciones de producción y transmisión de la información, la cual tendrá consecuencias cognitivas (Cabré, 2009). Por lo tanto, hemos de tener en consideración todas las implicaciones de esta variación terminológica.

2.2. Variación terminológica

Tendría sentido considerar que la terminología médica empleada en las series de televisión difiere de aquella que usarían los expertos en un contexto real, como mencionábamos en el apartado anterior, y, a su vez, también podríamos preguntarnos si la causa de esta variación entre contexto real y ficticio puede surgir de la necesidad de adaptar el mensaje especializado a la audiencia general.

Según el marco establecido por Freixa (2022) las causas funcionales de la variación terminológica tienen en cuenta diversas situaciones de comunicación especializada, por lo que podemos encontrar diferencias en la variación en función del grado de especialización del texto:

(i) the lower a text's degree of specialisation, the higher the percentage of concepts represented by more than one denomination; (ii) the lower a text's degree of specialisation, the higher the quantity of different denominations for the same concept; (iii) the lower a text's degree of specialisation, the lower the semantic equivalence between denominations [(i) a menor índice de especialidad de un texto, mayor porcentaje de conceptos representados mediante más de una denominación; (ii) a menor índice de especialidad de un texto, mayor cantidad de diferentes denominaciones para un mismo concepto; (iii) a menor índice de especialidad de un texto, menor equivalencia semántica entre denominaciones] (2022, p. 413).

Por otro lado, las causas discursivas considerarían la influencia de factores estilísticos y expresivos sobre todo en textos ideados para un público lego en la materia, donde las funciones retóricas y estilísticas

cobran gran importancia a la hora de construir el discurso mediante el que se pretende transmitir conocimiento especializado. Por este motivo, se recurriría a la variación como un medio para evitar la repetición constante de ciertas denominaciones. Finalmente, también hemos de considerar las causas cognitivas de la variación terminológica, motivadas por las diferentes conceptualizaciones de los términos (Freixa, 2022), relacionadas a su vez con el grado de especialidad de los interlocutores, la brecha cognitiva y lingüística entre emisores especializados y receptores legos acentuada por las diferencias en la conceptualización de ambos colectivos y la distanciamiento ideológico que esta supone (Estopà Bagot, 2020; Palomero López De Armentia, 2020).

Aunque podríamos concluir que la posible variación terminológica presente en las series de televisión responde a estas causas aplicables a todo tipo de texto especializado, también hemos de tener en consideración que se trata de un producto audiovisual con características intrínsecas al género. Esta variación puede deberse al hecho de no considerar el guion como un texto especializado, sino como uno meramente audiovisual donde la conceptualización y transmisión del conocimiento no cobran tanta importancia, y se ven supeditados a la historia que se narra en los capítulos, lo que nos lleva a considerar qué sucede cuando la terminología se emplea fuera del ámbito de especialidad, en este caso, en la pequeña pantalla.

2.3. Lenguaje médico audiovisual

Según Villalba (2015), los guionistas de este tipo de series televisivas hacen uso de la jerga médica característica del ámbito para aportar credibilidad y verosimilitud a las historias, siendo la variación denominativa uno de los fenómenos más característicos de la comunicación especializada en el ámbito médico, ya que, en palabras de Balliu: “la exactitud denominativa no es la regla en medicina” (2001, p. 35). Además, encontramos otras características en las series médicas que nos indican que funciona de manera similar al lenguaje médico especializado real, como podrían ser, según Lezana (2019), el reflejo del tratamiento con el paciente y el uso de determinadas fórmulas fijas como “estar de guardia” u “hora de la muerte”, entre otras. En relación con este último aspecto, Villalba (2015) señala que el argot médico es el elemento clave para dotar de realismo a las series, el

lenguaje oral utilizado por los expertos en el ámbito a diario, plagado de siglas y abreviaturas, pero también de metáforas, ironía y eufemismos. Este mismo autor también defiende que el uso de este tipo de argot en televisión responde a la necesidad de transmitir la información con rapidez y eficiencia, así como utilizar esta marca identificativa de este gremio para aportar credibilidad, aunque también podría considerarse que fuera de un contexto especializado real el uso de este argot resulta en una forma de abuso de poder para que el receptor no se atreva a hacer preguntas o cuestionar lo que ve en pantalla (Villalba Jiménez, 2015)

Por lo tanto, observamos que el lenguaje especializado presente en productos audiovisuales comparte muchas de las características con el lenguaje médico empleado en contextos especializados, por lo que podría inferirse que sí tiene lugar la activación del valor terminológico de las unidades léxicas y la consecuente transmisión de conocimiento especializado. Así, puede considerarse que estas series cumplen fines educativos al concienciar al público para que busque ayuda sobre sus problemas de salud, además de realizar labores de prevención (Beca & Salas, 2004). Esto indica que los espectadores, además de recibir estas indicaciones y consejos sobre su salud “adquieren conocimiento médico especializado” y “el medio por el cual se adquiriría dicho conocimiento sería precisamente la terminología” (Villalba Jiménez, 2015, p. 8). Por lo tanto, vemos cómo el lenguaje audiovisual especializado sí desempeña un papel realmente importante en la transmisión de conocimiento especializado a audiencias muy diversas.

3. Metodología

Tras este repaso por la bibliografía existente para evaluar la dimensión teórica de la terminología en series de televisión, procedemos a explicar la metodología empleada para el estudio de una muestra real de este fenómeno y la consecución de los objetivos propuestos.

3.1. Compilación del corpus y extracción terminológica

En primer lugar, se descargaron las transcripciones de todos los capítulos emitidos hasta la fecha de *House*¹

y *The Good Doctor*², 175 y 110 respectivamente, 285 en total. Una vez descargados, se nombraron con el número de temporada, capítulo y serie para poder identificarlos a la hora de analizar los resultados. Después, se procedió a limpiar los textos, es decir, eliminar toda información que resultara innecesaria y pudiera interferir en los resultados, como fechas de descarga, enlaces a otras páginas web, datos de la persona que realizó la transcripción y otros elementos similares. Finalmente, se seleccionaron como muestra dos capítulos al azar de cada temporada para delimitar el objeto de estudio. Como se puede observar en la Tabla 1, los episodios seleccionados en ambas series corresponden al mismo número de capítulo, para así poder observar si existe un tratamiento diferente de la terminología en alguna de ellas habiéndose emitido un número similar de capítulos de cada una o, al menos, al encontrarse en puntos similares de su desarrollo argumental.

	The Good Doctor	House
Temporada	Capítulo	
1	8	8
	15	15
2	4	4
	18	18
3	7	7
	14	14
4	6	6
	16	16
5	1	1
	7	7
6	6	6
	11	11
7		8
		19
8		13
		18

Tabla 1. Capítulos seleccionados

¹ Transcripciones extraídas de: <https://clinic-duty.livejournal.com/12225.html> [Fecha de última consulta: 8 de febrero de 2023]

² Transcripciones extraídas de: <https://transcripts.foreverdreaming.org/viewforum.php?f=857> [Fecha de última consulta: 8 de febrero de 2023]

Tras disponer del corpus y seleccionar los capítulos que se estudiarían, se compiló un corpus para cada serie con la ayuda de Sketch Engine, herramienta con la que posteriormente se extrajeron las listas terminológicas de cada uno de los capítulos mediante su funcionalidad *Keywords*. Esta generó listas de aproximadamente 1 000 términos por capítulo, en las que aparecía mezclada la lengua general con los términos especializados; por ese motivo, se realizó una limpieza manual de cada una de las listas para que solamente figurasen en ellas los términos, prestando atención a los contextos en los que figuraban las unidades léxicas para determinar si se empleaban como unidades especializadas o si la herramienta las había incluido por error.

3.2. Cálculo de frecuencias terminológicas

Como se estableció al comienzo del artículo, uno de los objetivos es calcular el índice de frecuencia terminológica de las dos series objeto de estudio. Este índice puede resultar adecuado en el estudio de la terminología al constituir un indicador cuantitativo del uso que se hace de la misma. Además, está respaldado por otros estudios enfocados en el Procesamiento del Lenguaje Natural en los que se ha determinado como uno de los valores más importantes y productivos a la hora de realizar análisis textuales, frente a otras técnicas como frecuencia de documento, al considerar la información que aporta una unidad léxica en un determinado contexto (Azam & Yao, 2012). Desde un prisma lingüístico, resulta un factor importante en cuestiones de comunicación eficaz y precisa entre profesionales, aunque un índice mayor de frecuencia terminológica no está necesariamente relacionado con mayor grado de especialidad (Ainciburu & Granata, 2019). Es más, como demuestran los últimos estudios cuantitativos de este fenómeno, la frecuencia terminológica mantiene una relación inversamente proporcional con el nivel de especialidad de un término dado; es decir, “words used within a narrow set of contexts are more specific than words used across varied contexts” [las palabras empleadas en menos contextos son más específicas que las empleadas en un mayor rango de estos] (Serigos, 2017). No obstante, esta escala resultaría suficiente para este primer acercamiento al uso de terminología en series de televisión que posteriormente podría completarse con la aplicación de otros métodos que permitan

perflar cuestiones como la informatividad o grado de especialidad de los términos.

Así, para calcular la frecuencia terminológica de cada capítulo se empleó la métrica Term Frequency (TF) para realizar un conteo crudo de la presencia de términos teniendo en cuenta la extensión del documento (Rosati, 2022) mediante la fórmula empleada por Scott (2019): “ $tf(t,d) = \text{count of } t \text{ in } d / \text{number of words in } d$ ”. Esta se aplicó a cada uno de los capítulos, dividiendo el número de términos presente en cada episodio entre el número total de palabras que figuraban en la transcripción para obtener datos comparables entre sí, con valores que oscilaban entre 0 y 1.

Por otro lado, después de disponer de los datos necesarios de cada capítulo, para poder estudiar la frecuencia terminológica en cada una de las series y establecer una comparativa entre ellas, debido a la diferencia de número de capítulos emitidos, se calculó la frecuencia terminológica total de cada una de ellas media por separado. Para ello, se sumaron el número de términos por capítulo estudiado de cada una de las series, así como el número de palabras total correspondiente al corpus de que conformaban cada una de ellas, y se aplicó la misma fórmula que la empleada para calcular la TF de cada episodio, esta vez teniendo en cuenta el número de palabras y términos totales de cada serie respectivamente.

4. Análisis

En el presente apartado de describirán los resultados del análisis desglosados por serie estudiada y capítulo correspondiente.

4.1. The Good Doctor

Del corpus de *The Good Doctor*, compuesto por las transcripciones de 12 capítulos seleccionados al azar, se extrajeron los siguientes datos respecto a la terminología empleada:

Capítulo	Nº términos	Nº palabras	TF
1×08	407	5 793	0,070257207
1×15	411	6 668	0,061637672
2×04	411	4 865	0,062076053
2×18	259	4 327	0,059856714
3×07	37	3 152	0,011738579
3×14	357	5 431	0,065733751
4×06	319	4 890	0,065235174
4×16	353	4 060	0,086945813
5×01	236	5 133	0,045977011
5×07	396	5 036	0,078633836
6×06	388	4 226	0,091812589
6×011	369	4 565	0,080832421
Total	3834	58146	0,065937468

Tabla 2. Frecuencia Terminológica – *The Good Doctor*

Al observar las frecuencias terminológicas, comprobamos que los capítulos que presentan mayor frecuencia terminológica son, por orden, 6x06, 4x16, 6x11 y 5x07. Así, vemos cómo en temporadas más avanzadas aumenta la frecuencia terminológica con respecto a capítulos de las primeras temporadas de la serie, a excepción del capítulo 5x01, el segundo con menor frecuencia solamente por detrás del 3x07, en el cual apenas encontramos terminología y esta no resulta tan variada como en los otros capítulos estudiados. Además, como se puede observar en la Tabla 2, el índice de frecuencia terminológica total de la serie sería 0,065937468.

Además, aunque no conformara parte de los objetivos propuestos, al estudiar las listas de términos, se observaron determinados patrones con respecto a la terminología empleada en la serie, a pesar de la diferencia en la frecuencia terminológica entre los capítulos. El tipo de palabras más frecuentes son los sustantivos, sobre todo aquellos que refieren a partes del cuerpo (*trachea, kidney, jugular, uterus, colon, etc.*), seguido por aquellos que aluden a intervenciones (*biopsy, transfusion, etc.*) o a algunos síntomas o afecciones (*incontinence, metastasis, tumor, chron, leukemia, etc.*). Tras este grupo se situarían los sustantivos que aluden a las personas del ámbito médico que, aunque apare-

zcan con menor frecuencia, hay algunas unidades terminológicas que figuran en todos los capítulos, como aquellas que aluden a profesionales (*doctor, surgeon, resident, physician*) y a pacientes (*patient, male, female, adult, infant*). Cabe mencionar que, en función de la temática de cada capítulo, los sustantivos que aluden a los profesionales del ámbito pueden variar para, precisamente, ajustarse a dicha temática (*gastroenterologist, otolaryngologist, pharmacist, paramedic, oncologist*); por otro lado, sorprende que *nurse* solamente figure en dos de los capítulos estudiados. Finalmente, el tipo de sustantivos menos empleados son aquellos que hacen referencia a las herramientas empleadas por los profesionales del ámbito (*needle, cannula, wire, equipment*), a medicinas (*antibiotic, drug, pill*) o componentes “químicos” (*oxygen, lactose*), así como a lugares físicos donde se desarrolla la actividad profesional (*hospital, morgue, clinic*).

Después de los sustantivos, el tipo de término más frecuente son los adjetivos que los acompañan (*swollen, rare, stable, respiratory, rigid, treatable, cancerous*), seguidos por los verbos (*intubate, operate, remove, undergo, abort, diagnose*). Por último, cabe mencionar que en todos los capítulos estudiados, a excepción del 3x07, podemos encontrar ejemplos de siglas especializadas (*IVC, EKG, tPA, ER, PTSD, CBC, ICU, bpm*), así como truncamientos de palabras que esperaríamos encontrar en el lenguaje común, no en el especializado (*chemo, post-op*).

4.2. *House*

Tras estudiar el corpus compilado con las transcripciones de los capítulos seleccionados de esta serie, los datos obtenidos son los siguientes:

Capítulo	Nº términos	Nº palabras	TF
1×08	452	5832	0,077503429
1×15	287	6391	0,0449069
2×04	328	7228	0,045379081
2×18	398	7868	0,050584647
3×07	335	8424	0,039767331
3×14	345	6987	0,049377415
4×06	520	9305	0,055883933
4×16	545	8986	0,0606499
5×01	386	7408	0,052105832
5×07	404	8689	0,046495569
6×06	512	7671	0,066744883
6×11	368	7777	0,047319018
7×08	368	7444	0,047555078
7×19	481	6538	0,073569899
8×13	456	7655	0,059568909
8×18	453	6840	0,06622807
TOTAL	6624	121043	0,054724354

Tabla 3. Frecuencia Terminológica – House

Las frecuencias terminológicas de estos capítulos difieren con respecto a aquellas observadas en el apartado anterior y las frecuencias más altas se encuentran distribuidas a lo largo de toda la temporada. No obstante, sí encontramos un patrón que se repite: las frecuencias más altas sí se dan en temporadas más avanzadas de la serie. Los capítulos con mayor índice de frecuencia terminológica son 1x08, 7x19, 6x06 y 8x18, todos pertenecientes a las últimas temporadas de la serie a excepción del primero de la lista; de forma paralela, los capítulos con menor frecuencia terminológica son 1x15, 2x04, 3x07 y 5x07, de las primeras temporadas de la serie. De todos modos, aunque encontremos números mayores que otros, cabe mencionar que todas las frecuencias son parecidas y se encuentran entre 0,078 y 0,04, en ningún caso desciende significativamente por debajo de este rango como sí sucedía en el corpus de *The Good Doctor*. Asimismo, la media de la frecuencia terminológica observada en esta serie sería de 0,054724354, como figura en la Tabla 3.

Por otro lado, igualmente que en el apartado anterior, al estudiar las listas terminológicas, observamos determinados patrones que se repiten capítulo tras capítulo, independientemente de la frecuencia terminológica de los mismos. Los términos más frecuentes son aquellos empleados para denominar las afecciones que padecen los pacientes (*depression, diabetes, tumor, lymphoma, hypocalcemia, arrhythmia, thyroiditis, constipation, aneurysm, asthma, lupus, polio, cáncer*), seguidos por adjetivos que acompañan a algunas de estas denominaciones (*chronic, cardiac, neurological, pulmonary, neurological, lobular, hereditary*), así como otro tipo de adjetivos (*gluten-free, infected*). Además, en estos mismos contextos en los que encontramos los sustantivos y adjetivos más frecuentes también aparecen numerosos verbos con significado especializado (*depress, finalize, administer, induce, nursing, calcify, amputate, misdiagnose, vaccinate*).

Aunque estos sean los grupos de términos más abundantes en los capítulos de la serie, también encontramos numerosos ejemplos de sustantivos que aluden a intervenciones médicas (*surgery, exam, bypass, sympathectomy*) y a personas que trabajan en el ámbito sanitario (*nurse, physician, practitioner, hygienist, doctor, audiologist*) o pacientes (*celiac, schizophrenic, woman, female, baby, victim*) recurrentes en la mayoría de capítulos. Por otro lado, aunque no sean tan frecuentes, también encontramos sustantivos que denominan objetos empleados en el ámbito (*spike, microscope, wheelchair, defibrillator, ambulance, respirator*), así como otros que aluden a partes del cuerpo (*blood, muscle, bladder, intestine, carotid, lung, rib, earlobe, testosterone, vitamin, glucose*), medicinas (*anesthetic, antibiotic, painkiller, pill, morphine*), lugares (*hospital, lab, clinic, morgue*) y ramas de la medicina (*oncology, immunology*). Por último, se han observado numerosas siglas empleadas en este ámbito especializado (*AVM, PTSD, MRI, ER, RA, BP, PhD, TR, CPR, ICU, EEG, IPG, EKG, DNA*), así como otros símbolos pertenecientes al campo de la química (*b12, o2, c3*) y otras nomenclaturas para hacer alusión a determinados tipos de cáncer: *ca125* (cáncer de ovario), *ca19-9* (cáncer de páncreas). Además, también encontramos un ejemplo de truncamiento (*chemo*).

5. Discusión de los resultados

Tras analizar los resultados obtenidos, observamos que la primera hipótesis planteada en el presente artículo se cumple en ambos casos, con respecto a la posible mayor frecuencia terminológica en temporadas más avanzadas de las series. No obstante, cabe realizar ciertas puntualizaciones con respecto al uso de la terminología presente en ellas.

En el caso de *The Good Doctor*, vemos que además de corroborarse la hipótesis propuesta, con pequeñas excepciones mencionadas en el apartado anterior, los patrones en el uso de la terminología se mantienen a lo largo de toda la serie. Los términos más frecuentes son sustantivos, lo cual es de esperar al ser este el tipo de UTs más abundantes también en contextos especializados reales. Además, muchos de ellos corresponden a nominalizaciones, las cuales pueden resultar más fácilmente conceptualizables por parte de la audiencia, sobre todo aquellas que aluden a partes del cuerpo, al resultarles familiares al espectador, y que pueden emplearse para asentar las bases sobre las que se construirá el resto del conocimiento especializado que se reflejará en la serie. Finalmente, también cabe mencionar que, aunque se usen siglas que pueden resultar opacas para el espectador, puede deberse a intentar reflejar el lenguaje médico con la mayor exactitud posible. Esto se compensaría con la inclusión de determinados truncamientos, como ya hemos mencionado, que facilitan la comprensión al asemejarse más al “lenguaje llano”, además de facilitar la comunicación especializada al dotarla de rapidez y eficacia.

Por otro lado, después de estudiar la terminología en *House*, observamos que también se cumple la primera hipótesis planteada, pero con el matiz de que la terminología está distribuida de forma uniforme a lo largo cada temporada, es decir, dentro de una misma temporada, la frecuencia terminológica de todos los capítulos será similar. No obstante, como hemos mencionado anteriormente, conforme avanza la serie, la frecuencia terminológica sí aumenta, por lo que en las últimas temporadas encontramos mayor índice terminológico que en las primeras. En lo que respecta al uso que se hace de esta terminología, se dota de especial importancia a los sustantivos que denominan determinadas dolencias, similarmente a como ocurriría en un contexto especializado real; esto nos indica que no se ha creado un lenguaje especiali-

zado ficticio *ad hoc* para la serie, sino que se podrían seguir los patrones del lenguaje especializado médico.

Así, observamos que el uso de la terminología en ambas series difiere, elemento que también ha de tenerse en cuenta y que ayuda a entender y matizar los datos que nos ofrecen las frecuencias terminológicas. Por un lado, *The Good Doctor* presenta un índice ligeramente mayor de frecuencia terminológica y en su mayoría estos términos son sustantivos empleados para denominar partes del cuerpo, nombres que se pueden entender como más comunes o cercanos al público. Aunque en esta serie también se empleen elementos más especializados como determinadas siglas o denominaciones, parece que se les otorga especial importancia a elementos reconocibles o de fácil conceptualización por parte del público, como nos indican este tipo de sustantivos o la inclusión de truncamientos de términos especializados, en un intento de acercar este lenguaje a la audiencia creando ese equilibrio entre lo especializado y “lo accesible”. Por el contrario, los términos que más figuran en *House* son aquellos que denominan enfermedades o procedimientos muy concretos, lo que resulta en un lenguaje más complejo y menos divulgativo si se compara con el empleado en *The Good Doctor*. Además, el hecho de que estos términos estén acompañados por numerosos adjetivos y verbos especializados, formando colocaciones, demuestra un intento de recrear la fraseología típica del ámbito. Asimismo, la inclusión de numerosas siglas y nomenclaturas con un alto grado de especialización, y el uso de menos elementos que resulten más cercanos a la audiencia (en *House* apenas se detectaron truncamientos de palabras, por ejemplo), también indica que se ha procurado reproducir el lenguaje especializado y que se le ofrece este contenido al público “en crudo”, sin incluir apenas elementos que le puedan ayudar a asimilar el concepto en cuestión, a diferencia de la gestión terminológica estudiada en *The Good Doctor*.

En lo que respecta a la segunda hipótesis, que cabría esperar que *The Good Doctor* presente mayor índice de densidad terminológica, al ser más moderna y estar el público más acostumbrado al lenguaje especializado en televisión, vemos que, efectivamente, si comparamos la media de las frecuencias terminológicas (TGD: 0,066 > H: 0,055), *The Good Doctor* presenta un número ligeramente mayor, lo cual corroboraría esta hipótesis. No obstante, puede

que este fenómeno esté relacionado con el mayor apoyo contextual para conceptualizar los términos presentes en las transcripciones de *The Good Doctor* frente a las de *House*, como comentábamos en el párrafo anterior, lo que permitiría emplear un mayor número de términos sin que esto influyera en la transmisión del mensaje ni impidiera que se cumpliera la función comunicativa y lúdica de la serie de televisión.

Finalmente, consideramos importante reseñar que debido a las limitaciones del presente trabajo no se han podido estudiar todos los capítulos de ambas series, lo cuál sería pertinente e interesante en estudios posteriores para poder confirmar estas hipótesis con más datos.

6. Conclusiones y futuras líneas de investigación

Tras estudiar la terminología en las dos series que conforman el objeto de estudio del presente artículo, observamos que las frecuencias de la terminología aumentan conforme avanzan las series, lo que corroboraría la primera hipótesis en ambos casos, como hemos explicado en apartados anteriores. Esto podría deberse a que la terminología se introduce de forma paulatina en las series de televisión para que la audiencia se acostumbre a ella y pueda realmente entender el contenido de los capítulos desde un primer momento.

Además, como apunta el hecho de que *The Good Doctor* presente mayor frecuencia terminológica que *House*, sumado a que es una serie más actual, también podría estimarse que este género al llevar más años en televisión, cada vez es más propenso a incluir mayor terminología en los diálogos que mantienen los personajes en la pequeña pantalla, aunque esta sea con el apoyo contextual correspondiente. Así, para matizar este asunto cabría plantearse cuál de las dos series consigue transmitir el “mensaje médico” con mayor precisión de forma que realmente tenga lugar la transmisión y cristalización del conocimiento especializado en la audiencia. Y es que una menor frecuencia terminológica en este contexto televisivo puede provocar que la terminología pase inadvertida por parte de la audiencia, quienes están disfrutando de contenido audiovisual y no diseccionando un texto científico especializado. Para determinar esto, sería necesario realizar estudios posteriores en los

que se midiese el grado de informatividad de los términos de forma cuantitativa, además de emplear encuestas o sondeos sociolingüísticos que permitan observar verdaderamente cómo recibe la audiencia estas unidades terminológicas, así como comprobar qué es más útil a la hora de transmitir conocimiento especializado en televisión, si la menor frecuencia y mayor precisión e informatividad de *House* o la mayor frecuencia sumada los refuerzos contextuales de *The Good Doctor*. De este modo, se podría comprender mejor el uso de la terminología en materiales audiovisuales de ficción y el impacto que esta puede causar en la audiencia, así como observar si el aumento de la frecuencia terminológica realmente corresponde a un cambio en la percepción que la audiencia tiene de este elemento del lenguaje especializado.

Asimismo, si tenemos en cuenta el hecho de que ambas series estudiadas provienen de Estados Unidos y, consecuentemente, representan el entorno médico de dicho país, cabría considerar cómo reciben otras culturas la terminología y realidad médica a través de la traducción de todos estos elementos; al establecer una comparación que abarque todos los aspectos que comentamos en el presente apartado, se alcanzaría una mayor comprensión del uso de la terminología en series de televisión de forma simultánea en varias lenguas y culturas. Por otro lado, también podría resultar de interés establecer una comparativa entre el uso que se le da a la terminología en estos contextos ficticios y un contexto sociosanitario real para establecer qué serie representa de forma más fidedigna la realidad que reproduce. Esto, sumado a las propuestas anteriores, podría servir para determinar qué estrategias discursivas son las más efectivas a la hora de transmitir conocimiento especializado en contextos culturales diferenciados en los que, a su vez, existe una diferencia tan marcada entre emisor especialista y receptor lego.

Por lo tanto, resultaría pertinente realizar futuros estudios en los que se tuvieran en cuenta determinadas cuestiones para poder comprender mejor la dimensión que alcanza este fenómeno y las consecuencias que puede suponer simular en televisión un entorno especializado real en el que se emplea terminología médica. Aunque quede mucho camino por recorrer, consideramos que este estudio supone un primer acercamiento cuantitativo al uso de la terminología empleada en series de televisión con

temática médica en el que se ha observado su riqueza y particularidad en dos casos distintos. Este artículo supone una pequeña muestra de la posibilidad de realizar estudios cuantitativos de la terminología presente en diversos ámbitos, cada vez más ricos y variados que poco tienen que ver con los círculos específicos y perfectamente cerrados en los que la terminología se movía antaño.

Referencias bibliográficas

- [1] Ainciburu, M. C., & Granata, M. E. (2019). ¿Cómo procesan los estudiantes EFE el léxico especializado? La geosinonimia en las lenguas afines. En P. Pérez Cañizares, L. Magnacco, J. Schnitzer, & R. Veiga Gómez (Eds.), *JEFE-VI II: Contribuciones a las Segundas Jornadas de Español para Fines Específicos de Viena* (pp. 19-38).
- [2] Azam, N., & Yao, J. (2012). Comparison of term frequency and document frequency-based feature selection metrics in text categorization. *Expert Systems with Applications*, 39(5), 4760-4768. <https://doi.org/10.1016/J.ESWA.2011.09.160>
- [3] Balliu, C. (2001). El peligro de la terminología en traducción médica. *Panace@*, 2(4), 30-39.
- [4] Beca, J. P., & Salas, S. P. (2004). Medicina en televisión: ¿un problema ético? *Revista Médica de Chile*, 881-885.
- [5] Cabré, M. T. (2009). La Teoría Comunicativa de la Terminología, una aproximación lingüística a los términos. *Revue Francaise de Linguistique Appliquee*, 14(2), 9-15. <https://doi.org/10.3917/rfla.142.0009>
- [6] Cabré, M. T., Domènech Bagaria, O., & Estopà, R. (2018). *La Terminologia avui: termes, textos i aplicacions*. Universitat Oberta de Catalunya.
- [7] Estopà Bagot, R. (2020). Terminología médica en sociedad: del uso especializado al diccionario de lengua. En G. Guerrero & F. Pérez Lagos (Eds.), *Terminología, Neología y Traducción*. Comares.
- [8] Freixa, J. (2022). Causes of terminological variation. En P. Faber & M. C. L'Homme (Eds.), *Terminology and Lexicography Research and Practice* (Vol. 23, pp. 399-420). John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/TLRP.23.18FRE>
- [9] Gaudin, F. (1993). *Pour une Socioterminologie: des Problèmes Sémantiques aux Pratiques Institutionnelles*. Université de Rouen.
- [10] Humbert-Droz, J. (2021). *Définir la détermination: approche outillée en corpus comparable dans le domaine de la physique des particules*. Université de Genève.
- [11] Jakobson, R. (1963). *Essais de linguistique générale*. Les Editions De Minuit.
- [12] Lezana Leza, L. (2019). *La medicina en las series de televisión: análisis de la terminología médica en Anatomía de Grey* [TFG]. Universitat Autònoma de Barcelona.
- [13] Palomero López De Armentia, V. (2020). Motivacions ideològiques en la variació terminològica de la violència de gènere. *Terminàlia*, 21, 29-39. <https://doi.org/10.2436/20.2503.01.146>
- [14] Rosati, G. (2022). Procesamiento de Lenguaje Natural aplicado a las ciencias sociales. Detección de tópicos en

letras de tango. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, 12(23), 38-60.

- [15] Scott, W. (2019, febrero 15). *TF-IDF from scratch in python on a real-world dataset*. Towards Data Science. <https://towardsdatascience.com/tf-idf-for-document-ranking-from-scratch-in-python-on-real-world-dataset-796d339a4089>
- [16] Serigos, J. (2017). Using distributional semantics in loanword research: A concept-based approach to quantifying semantic specificity of Anglicisms in Spanish. *International Journal of Bilingualism*, 21(5), 521-540.
- [17] Villalba Jiménez, R. (2015). La medicina en televisión: implicaciones para la traducción. El caso del doblaje de las series sobre médicos. *Sendebarr*, 26, 1-28. <https://www.researchgate.net/publication/285600163>

Bio

Beatriz Guerrero García es estudiante de doctorado de Ciencias Sociales en la línea de investigación de Traducción y Mediación Intercultural por la Universidad de Salamanca, mismo centro donde realizó sus estudios de grado en Traducción e Interpretación. Posteriormente, cursó el Máster en Lingüística Teórica y Aplicada en a Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, entorno en el que investigó el ámbito de la lexicografía especializada y su implementación a nivel escolar. Actualmente, su investigación doctoral se centra principalmente en las motivaciones ideológicas tras la variación terminológica, así como en las consecuencias cognitivas y conceptuales que puede alcanzar esta variación en el discurso sobre la transición energética que se genera en géneros textuales más allá del discurso especializado, como redes sociales o textos divulgativos.

University Teachers' Vantage Points on ChatGPT Integration in Education: Upsides and Downsides

Hawkar Omar Ali
hawkar.omar@koyauniversity.org
Koya University
Kurdistan Region, F. R. Irak
[ORCID iD 0000-0003-1233-8992](https://orcid.org/0000-0003-1233-8992)

DOI [10.34623/4eas-ea30](https://doi.org/10.34623/4eas-ea30)

Received 2023-12-12
Accepted 2024-02-11
Published 2024-02-29

How to cite and license

Ali, H. O. (2024). University Teachers' Vantage Points on ChatGPT Integration in Education: Upsides and Downsides. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Retrieved from <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/223>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Abstract

In recent years, artificial intelligence has been growing expeditiously. It has invaded various disciplines such as education. The most noteworthy development of artificial intelligence that receives a great attention is ChatGPT. It was released on November 30, 2022. ChatGPT is capable of generating human-like responses to user input. The use of ChatGPT continues to receive swift growth. It is increasingly being adopted by teachers and students. Despite potential challenges, its capabilities present a great opportunity for teachers and students in the process of teaching and learning.

This paper seeks to investigate the significance of ChatGPT in higher education, specifically exploring its effects on the teaching process from the perspective of educators. Further, this article addresses issues related to teachers' digital competency and literacy. Attention is given to both the challenges and opportunities ChatGPT presents when it is used by teachers as a teaching and assessment tool. To fulfill the objectives of this study effectively, three research questions are proposed.

This research employed a mixed-method approach. A survey was designed to collect data, using KoboToolbox. A total of 49 teachers of Koya University participated in the quantitative part, while 40 teachers provided responses for the qualitative part of the survey. The data collected from the survey were analyzed quantitatively via SPSS, while the data collected from the final part of the survey were coded and analyzed qualitatively.

The results showed that, despite their positive attitude towards integrating ChatGPT into their teaching process, teachers do not utilize it effectively. Indeed, participant teachers highlighted both the advantages and disadvantages of integrating ChatGPT in education.

Key Words

ChatGPT · Artificial Intelligence (AI) · OpenAI · Educational Technology · Digital Competencies

Introduction

Technology has affected each single aspect of our life, and language learning process is not an exception. Within the last few years, utilizing technology in language learning has increased and developed significantly. Some researchers and theories have begun exploring the use of computers as assisted tools in language acquisition, a concept known as Computer-Assisted Language Learning (CALL) (Farrah and Daud, 2013). With the development of technology and the Internet, including mobile phones and artificial intelligence, CALL has been affected by a variety of transformations. These include Web-Assisted Language Learning (WALL), Mobile-Assisted Language Learning (MALL), and Intelligent Computer-Assisted Language Learning (ICALL) (Baczkowska, 2021).

Machine learning plays a vital role in modern knowledge analytics and computing applications, although they're poorly scalable for global applications, including data analytics and artificial intelligence applications (Hoi *et al.*, 2021). Therefore, teachers need to update their teaching process in a way it enhances the students' learning process.

The COVID-19 has disrupted the lifestyle of individuals worldwide. Education systems around the world have also adapted, incorporating more technological tools into the teaching and learning process, especially through online platforms (Nandal *et al.*, 2021).

After the pandemic state of Covid19, the majority of the academic establishments provide synchronous online classes. According to Richard and Haya (as cited in Hartshorne and Ajjan, 2009), technological devices have become essential tools within teaching and learning process. It is clear that technology plays a great role in the teaching and learning process. However, there's a necessity for appropriate integration of technological devices. If such teaching technologies are used mistakenly, they may undermine the potential benefits of technology and lead to the failure of the teaching process.

Artificial intelligence (AI) is the most rapidly developed model of technology, capable of being generated for various purposes (Fitria, 2023). OpenAI, an AI research and deployment company, developed a chatbot called ChatGPT to enable humanity to benefit from artificial intelligence. ChatGPT is a trained artificial

intelligence model that interacts in a conversational manner. It is designed to respond to follow-up questions in a dialogue format (OpenAI.com).

This research examines the effectiveness of ChatGPT. It tries to find out the impacts, the advantages, and disadvantages of ChatGPT via teachers' points of views. This paper addresses the following research questions:

1. To what extent do teachers integrate ChatGPT into their teaching practices?
2. What are the teachers' attitudes towards the use of ChatGPT?
3. What are the advantages and disadvantages of ChatGPT from the viewpoint of teachers?

What is ChatGPT?

ChatGPT represents a significant advancement in technology. Natural language processing, a crucial technological innovation, has seen successful in various practical applications such as speech and entity recognition, summarization, language translation, and text generation. OpenAI, an online platform, developed a natural language processing model called ChatGPT in November 2022 (Rahman and Watanobe, 2023). Similarly, Rudolph *et al.* (2023) confirm that ChatGPT was initially launched as a free preview chatbot of artificial intelligence on November 30, 2022.

McCarthy *et al.* (2006, as cited in Amaral, 2023) state that the term Artificial Intelligence (AI) was first coined by John McCarthy in 1955, when together with his friends, he prepared a proposal for the 1956 Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence. McCarthy is widely recognized as the father of artificial intelligence by scholars. According to Tuomi (2018), "Artificial Intelligence (AI) is often defined as a computer system with the ability to perform tasks commonly associated with intelligent beings."

Adiguzel *et al.* (2023) argue that AI technologies offer the teaching and learning process a diverse range of cutting-edge tools and applications, potentially leading to innovation and transformation in the field of education. This includes improvements in productivity, learning outcomes, personalized instruction, instant feedback, and student engagement. Nowadays, AI has permeated various fields of life, from healthcare and financial systems to retail and transportation. It has

fundamentally changed our lifestyle, impacting how we live and interact (Deng and Lin, 2022).

İpek *et al.* (2023) state that over the last few years, AI technology experienced remarkable advancement by launching a brand-new chatbot named ChatGPT. This development holds potential influence in social and educational sciences. According to Fitria (2023), ChatGPT represents one of the most recent advancements in software, taking the form of a virtual robot capable of producing human-like conversations. Furthermore, Firaina and Sulisworo (2023) suggest that ChatGPT can be considered an effective alternative in learning.

The OpenAI company is launching a pilot subscription plan for ChatGPT (ChatGPT Plus), a conversational AI that can chat with users, answer follow-up questions, and challenge incorrect assumptions. They announced that the new subscription plan, ChatGPT Plus, will offer subscribers several advantages: a) general access to ChatGPT, b) faster response times, and c) access to updated features and improvements (OpenAI, n.d.).

The Use of ChatGPT

The latest models of ChatGPT are GPT-3.5 and GPT-4. The first one is free for users while to utilize the latter, users must pay \$20 per month. In terms of reliability, creativity, and handling nuanced instructions, GPT-4 has more capabilities than GPT-3.5. GPT-4 is the latest model of ChatGPT; “accepting image and text inputs, emitting text outputs”. (OpenAI, n.d.).

To use ChatGPT, Diaz (2023) states that first, you have to go to chat.openai.com, then you need to create an account by clicking ‘Sign up’ - using your personal email address and other required information, and finally, you can log in when you finished the registration process. Likewise, Lau (2023) confirms that you need to create an account which is free and log in to write your prompt in the message bar on the home page. When you click on the send icon, ChatGPT generates a response in a matter of seconds. Then, you can enter a new text or regenerate the response. Further, you can copy the response or share it, and you can like or dislike it.

To illustrate, we asked ChatGPT “How to use ChatGPT?”, the responses informed that using ChatGPT is simple and straightforward. They also indicated a basic guide on how to use ChatGPT: 1)

Select a Platform, 2) start a conversation, 3) send user message, 4) receive assistant responses, 5) continue the conversation, 6) guide the conversation, 7) end the conversation, and 8) experience and iterate (Chat.OpenAI.com, n.d.)

ChatGPT in Education

ChatGPT is still in its infancy, as noted by Alafnan *et al.* (2023). There is a need for further exploration to understand its potential, especially in the field of education. Similarly, Halaweh (2023) acknowledges that many teachers and students are not yet aware of ChatGPT or have heard of it but never used it, highlighting the necessity for training courses to teach them how to utilize it effectively and benefit from its functions. Additionally, Ahmed (2023) believes that ChatGPT will play a significant role in the future, serving as a valuable support in classrooms for the teaching and learning process.

ChatGPT can be applied in various fields of education, as highlighted by Hassani and Silva (2023), who provide several examples demonstrating its versatility in data science:

- a. Chatbots: ChatGPT is employed to respond to customer queries and engage in interactions.
- b. Data Augmentation: ChatGPT can augment new data to enhance the performance of machine learning models.
- c. Text Generation: ChatGPT generates new text based on provided context.
- d. Text Summarization: ChatGPT can summarize lengthy pieces of text.
- e. Language Translation: ChatGPT translates text from one language to another.

Moreover, Lo (2023), who published a review article, concludes that ChatGPT offers teachers and students significant assistance. Teachers can utilize it for:

- a. Teaching Preparation: such as preparing class materials, providing recommendations, and performing language translation.
- b. Assessment: such as preparing assessment tasks and evaluating student performance.

Furthermore, students can use ChatGPT for:

- a. Learning: such as finding answers to questions, summarizing specific information, and promoting collaboration.
- b. Assessment: such as preparing for examinations, assisting in drafting assignments, and receiving feedback.

Baskara and Mukarto (2023) state that ChatGPT is capable of generating authentic exposure, such as dialogues, news articles, or reading passages, and represents. Teachers can also provide the students with authentic language materials by using ChatGPT to enhance their language proficiency and reading and comprehension skills.

Advantages of ChatGPT

There may be concerns and negative reactions, but ChatGPT seems to fulfill its potentials well. Dixon (2023) acknowledges that negative reactions towards new technologies are not new and ChatGPT is not the only one which gets these concerns. He also reports some positive reactions towards ChatGPT. Hong (2023) encourages teachers and education institutes to align their teaching and assessments with the current educational technologies. Teachers will see the bright consequences and benefits of new technologies soon, so they have to take the opportunities brought by the new technology into account.

Jadhav and Jadhav (2023) identify three benefits of using ChatGPT in education:

1. Time-effectiveness: ChatGPT saves time for teachers and students in preparing various tasks such as summaries, reports, and other written materials.
2. Customized learning: ChatGPT can cater to students' needs and abilities by providing customized and one-to-one support in areas they need the most.
3. Communication/Language skills: ChatGPT facilitates immediate feedback and error correction, helping students enhance their language learning proficiency. ChatGPT can enhance student engagement.

During online classes, ChatGPT can assist teachers with interactive activities and questions that

align with their materials (Biswas, 2023). Additionally, as noted by Alafnan *et al.* (2023), traditional search engines often yield a vast array of results for students' queries, consuming significant time to identify exact and reliable information; in contrast, ChatGPT provides succinct responses within a word limit. Similarly, Halaweh (2023) supports the notion that ChatGPT saves time and effort by generating prompt responses.

Furthermore, Baskara and Mukarto (2023) highlight two key advantages of ChatGPT: Firstly, teachers can leverage ChatGPT to prepare lesson plans and materials tailored to students' needs, interests, and proficiency levels, thereby enhancing student efficacy and participation. Secondly, teachers can furnish students with authentic language materials to enhance their learning skills and foster motivation.

Deng and Lin (2022) elucidate three benefits of ChatGPT:

- a. Increased Efficiency: ChatGPT enhances efficiency by rapidly generating responses.
- b. Improved Accuracy: In comparison with manual conversations, ChatGPT's responses are more accurate because it is trained on specific datasets of conversations, enabling it to select appropriate responses.
- c. Cost Savings: ChatGPT reduces costs and the need for expensive manual updates to chatbot results.

In addition to the aforementioned advantages, OpenAI prioritizes safety. Specifically, they ensure that ChatGPT protects children (users must be 18 or older - or 13 or older with parental control). For instance, they do not allow hateful, harassing, violent, or adult content. Their latest model, GPT-4, is even less likely to respond to disallowed content (OpenAI.com, n.d.).

Disadvantages of ChatGPT

Despite the advantages mentioned above, there are also disadvantages of ChatGPT in the field of education. Hassani and Silva (2023) highlight several inaccuracies of ChatGPT in certain situations:

- a. Ambiguous or Unclear Questions: When the input text is ambiguous or not clear enough,

- ChatGPT may provide inaccurate or irrelevant information.
- b. **Out-of-Domain Questions:** ChatGPT may generate inaccurate responses if the questions are outside the domain it is trained on.
 - c. **Biased or Inaccurate Data:** Sometimes ChatGPT's responses may include biased or inaccurate information since its data sources come from the Internet.
 - d. **Complex or Technical Language:** ChatGPT may struggle to understand complex or technical language, such as scientific and legal terminology.

Jadhav and Jadhav (2023) emphasize three drawbacks of using ChatGPT in education:

- a. **Affecting Creativity:** They argue that ChatGPT may impact the creativity and originality of human interactions because it quickly and accurately provides written material.
- b. **Bias and Inaccuracies:** Since ChatGPT sources its information from the Internet, it may generate inaccuracies, biases, and cultural misunderstandings.
- c. **Dependence on Technology:** ChatGPT could potentially influence students' critical thinking and problem-solving skills if they become overly reliant on it.

Deng and Lin (2022) discuss two challenges of ChatGPT:

- a. **Security Concerns:** Attackers may attempt to manipulate inputs to produce inappropriate outputs. Additionally, ChatGPT may be integrated into platforms that propagate propaganda and misinformation. Finally, there is a risk of impersonation and identity theft associated with ChatGPT.
- b. **Limited Capabilities:** ChatGPT can only generate text based on the data it is trained on, limiting its ability to produce appropriate and up-to-date responses. Moreover, since ChatGPT relies on a dataset of human language, its responses may contain biased information.

Furthermore, Baskara and Mukarto (2023) believe that it is possible for ChatGPT to produce inaccurate

and biased content. Similarly, Lo, (2023) suggests that regarding the use of ChatGPT there are challenges such as generating information that is fake and not accurate, and bypassing plagiarism detectors. Thus, teachers have to change the way of their assessment, and they need to use plagiarism detection software to assess the take-home assignments (Aalafnan *et al.*, 2023).

İpek *et al.* (2023) offer several suggestions for researchers and educators to avoid the disadvantageous features of ChatGPT in education, and to benefit from its positive sides. To begin with, more experimental research is needed to determine the impacts of ChatGPT on education. Additionally, educators need to effectively integrate ChatGPT into education. Furthermore, training courses for in-service and pre-service teachers are essential so they can learn how to adapt it in the classroom. Moreover, students should have the opportunity to utilize artificial intelligence applications such as ChatGPT within the constructivist education approach. Finally, the ethical and legal aspects of ChatGPT should be carefully considered. Ahmed (2023) asserts that results should be thoroughly examined to avoid texts that contain inaccuracies, biases, or outdated information.

Methodology

This paper aims to address three research questions regarding ChatGPT integration in education and the digital competencies of teachers. To answer these questions, a mixed-method approach is employed. Accordingly, a survey was designed, comprising four parts. The first part solicits participants' personal details, while the second part gathers data on the usage of ChatGPT by university teachers. The third part seeks to understand teachers' viewpoints on ChatGPT integration in education, and the final part endeavors to gather information about the advantages and disadvantages of ChatGPT integration in education.

Data were collected quantitatively through the first three parts of the survey. In part one, participants provided information on gender and degree. Part two utilized a Likert scale with five values (Always, Often, Sometimes, Rarely, Never), while part three employed a Likert scale with different values (Strongly Agree, Agree, Neutral, Disagree, Strongly Disagree).

Scale	Cronbach's Alpha	No. of Items	No. of Participants
ChatGPT integration in education	0.945	7	49
Teachers' points of view on ChatGPT	0.886	7	49

Table 1. Reliability of the Survey

Qualitative data were collected through part four, which consisted of 10 structured and open-ended questions.

The survey was distributed to Koya University teachers, with forty-nine teachers participating. Of these, 29 (59.18%) were male and 20 (40.82%) were female. Furthermore, 28 (57.14%) held an MA degree, while the remaining 21 (42.86%) held a PhD degree.

To collect data, a software program named KoboToolbox was used. Kobo which is an international non-profit organization hosts and maintains KoboToolbox. KoboToolbox is one of the most popular data collection tool in the world. It is an open-source platform for the collection, management, and visualization of data (KoboToolbox.org, n.d.). The collected data were analyzed via SPSS 28. Moreover, the data from part four which consisted of 10 structured questions were gathered and coded to be presented and discussed in the coming sections. Only 40 participants filled out the qualitative part.

Reliability of the Survey

To analyze the reliability of the survey, Cronbach's Alpha was used. The questions from part two of the survey were considered as a single sub-scale, as were the questions from part three. As shown in Table 1, the second part of the survey (ChatGPT integration in education) had a Cronbach's Alpha Coefficient of 0.945, while the third part (Teachers' points of view on ChatGPT) had a Cronbach's Alpha Coefficient of 0.886. Both coefficients indicate high internal consistency, suggesting that the tool is reliable.

The Quantitative Results

The findings of this study revealed variations in participants' responses. The second part of the survey aimed to ascertain the use of ChatGPT by university teachers. As depicted in Table 1, the majority of the teachers indicated that they either never use ChatGPT to prepare lesson plans or rarely do so. Converse-

ly, a minority reported using it at least sometimes. Similarly, participants provided a similar response pattern to question item two, which pertains to using ChatGPT to prepare lessons.

The rate of using ChatGPT by teachers to give lessons is even lower. As shown in Table 2, the majority of the teachers denied using ChatGPT to give lessons at all, and some of them rarely use it. Only some of them stated that they sometimes use it, and a few of them said that they often use it. Similarly, Table 2 indicates that the teachers' responses to the fourth question item "I use ChatGPT to set exam questions" were close to their responses to the previous question item. i.e. the use of ChatGPT to set exam questions has not become a trend among the teachers. Further, the responses for question item five "I use ChatGPT to assess students' works" were also similar to the previous ones. In other words, ChatGPT is not commonly used for that purpose.

Moreover, the results indicated that some teachers allow their students to use ChatGPT in class activities, while others either prohibit its use or rarely permit it.

However, using ChatGPT by students to prepare their assignments is less prevented by teachers. The majority of the teachers reported that they allow their students to use ChatGPT accordingly. In addition, the Mean Score for all the question items (25.82) is bigger than the Criterion Mean (21). That means, the rate of integrating ChatGPT into education is rather close to **Never** and **Rarely** according to the participants' responses.

Question Item	1	2	3	4	5	Criterion Mean	Mean	Std. Deviation
1. I use ChatGPT to prepare lesson plans.	2.04	18.37	22.45	20.41	36.73	3	3.48	1.21
2. I use ChatGPT to prepare lessons.	0.0	16.33	26.53	18.37	38.78	3	3.61	1.12
3. I use ChatGPT to give lessons.	0.0	4.08	18.37	18.37	59.18	3	3.87	1.41
4. I use ChatGPT to set exam questions.	0.0	8.16	20.41	16.33	55.1	3	4.03	1.03
5. I use ChatGPT to assess students' works.	0.0	2.04	16.33	24.49	57.14	3	4.27	0.83
6. I allow students to use ChatGPT in the class activities.	6.12	8.16	22.45	18.37	44.9	3	3.60	1.25
7. I allow students to use ChatGPT to prepare their assignments.	8.16	20.41	30.61	20.41	20.41	3	2.95	1.23
Total						21	25.82	8.10
1 = Always, 2 = Often, 3 = Sometimes, 4 = Rarely, 5 = Never								

Table 2. ChatGPT Integration in Education: %

Question Item	1	2	3	4	5	Criterion Mean	Mean	Std. Deviation
1. I think ChatGPT is a good assistant for teachers to prepare their lessons.	8.16	51.02	22.45	8.16	10.2	3	2.405	1.10
2. I think ChatGPT is helpful for students to perform better in the activities.	2.04	57.14	28.57	4.08	8.16	3	2.454	0.93
3. I think ChatGPT will make my lectures easier to deliver.	6.12	36.73	34.69	16.33	6.12	3	2.613	1.00
4. I think using ChatGPT is enjoyable for teachers.	4.08	48.98	30.61	12.24	4.08	3	2.487	0.90
5. I think using ChatGPT is enjoyable for students.	6.12	63.27	22.45	4.08	4.08	3	2.242	0.83
6. I think ChatGPT expands my teaching experience.	14.29	40.82	32.65	6.12	6.12	3	2.282	1.02
7. I think ChatGPT expands students' learning experience.	4.08	59.18	28.57	4.08	4.08	3	2.331	0.82
Total						21	16.81	6.61
1 = Strongly Agree, 2 = Agree, 3 = Neutral, 4 = Disagree, 5 = Strongly Disagree								

Table 3. Teachers' Points of View on ChatGPT: %

Table 3 above illustrates the teachers' viewpoints on using ChatGPT for educational purposes. The results, as presented in Table 3, indicate that the majority of participant teachers agreed that ChatGPT is a beneficial assistance for teachers to prepare their lessons, with some expressing neutrality. However, a few disagreed. Similarly, the majority of teachers agreed that ChatGPT is helpful for students to perform better in activities,

while some maintained a neutral attitude and others disagreed with this idea.

Some participants chose either agree or strongly agree while some others chose neutral and a few of them chose either disagree or strongly disagree to the idea that ChatGPT will make their lectures easier to deliver. Moreover, the majority of the teachers agreed that using ChatGPT is enjoyable for teachers whereas a few of them disagreed, and some of them were

neutral. Likewise, most of the teachers agreed that using ChatGPT is enjoyable for students too, whereas a few of them disagreed, and the rest were neutral.

Additionally, the last two questions were about whether ChatGPT expands teachers' and students' teaching and learning experience. The responses for both questions were close. The majority of the participant teachers agreed that ChatGPT expands teachers' and students' teaching and learning experience while a few of them disagreed. However, some of them could not decide accordingly, which is why they remained neutral. Finally, because the Mean Score of all the question items (16.81) is smaller than the Criterion Mean (21), it can be understood that the participant teachers have a positive attitude. i.e. they agreed that ChatGPT has potentials in the teaching and learning process.

The Qualitative Results

The qualitative data gathered from the structured survey are presented in tables below. There were 10 questions from the survey; thus, the responses for each question were demonstrated in a single table. In each table the identical responses were put together. As aforementioned, only 40 participants filled out the qualitative part of the survey. Meanwhile, nine of them had ignored the qualitative part. As shown in Table 4, the participant teachers reportedly shed light on several advantages of ChatGPT integration in education for teachers and students. However, some teachers stated that they have no certain ideas about integrating ChatGPT into education.

Nonetheless, the teachers reported some disadvantages of ChatGPT integration in education. Some of them were not sure, but they thought that there might be disadvantages (See Table 5).

What are some advantages of ChatGPT? Note/ (T = Teacher)
<ul style="list-style-type: none"> • ChatGPT helps teachers to have a better contact with their students. (T1, T16) • It helps teachers to prepare their lessons and lesson plans, and design teaching materials. (T2, T3, T4, T5, T9, T17, T20, T22, T25, T39, T40) • It helps teachers to assess their students and evaluate their works. (T3) • Teachers can use it for exam preparation. (T5, T17, T22, T25) • ChatGPT saves your time. You can do many tasks in shorter time. (T5, T8, T9, T11, T12, T23, T24, T28, T29, T37) • You can get basic information on everything easily. (T6, T10, T11, T14, T15, T24, T26, T27, T30, T34, T35) • It can be used for paraphrasing and summarizing. (T20, T33) • It helps students to improve their learning style (it promotes critical thinking). (T2, T13, T16, T18, T21, T37) • It helps students to prepare their subjects, assignments and activities. (T4, T5, T31, T32, T39) • ChatGPT engages students more and makes the subjects easier for them to understand. (T39, T40) • Some teachers stated that they know nothing about it and never used it. (T7, T19, T36, T38).

Table 4. The Advantages of ChatGPT Integration in Education

What are some disadvantages of ChatGPT?
<ul style="list-style-type: none"> • It can be time consuming. (T1, T2, T13, T35) • We cannot completely depend on ChatGPT because 1) sometimes the information is not accurate, 2) we don't know the source, 3) the answers are too detailed, some information may be irrelevant to your input, 4) not everything you see is academic, 5) the responses are often too general and basic, 6) sometimes it may produce incorrect and misleading information especially on complex or controversial topics, 7) it only gives what it trained for, 8) sometimes it does not understand your question, it gives wrong answers. (T3, T4, T5, T6, T10, T12, T16, T18, T21, T23, T27, T32, T37, T39, T40) • Plagiarism (copyright violation) is another issue. (T5, T9, T15, T24, T25, T34) • ChatGPT makes students (and teachers) lazy, inactive and dependent as they rely on it more than necessary. They only think of ready-made materials. (T8, T11, T15, T17, T20, T22, T25, T28, T29, T30, T33, T37) • Sometimes, distracting happens, or they misuse it. (T2, T5, • It possibly kills motivation for searching for knowledge, critical thinking and problem-solving capabilities. (T9, T11, T31, T36) • When you search for something twice you get different informations. (T24) • There might be disadvantages (I am not sure - I haven't use it). (T7, T19, T26, T38)

Table 5. The Disadvantages of ChatGPT Integration in Education

As demonstrated in Table 6, participant teachers mentioned various obstacles that might hinder their use of ChatGPT in their teaching process. While some teachers stated they see no obstacles in integrating ChatGPT into education, others had no idea or provided no response.

Table 7 presents recommendations provided by teachers to overcome obstacles in the integration of ChatGPT in education. Additionally, some teachers expressed uncertainty or had no suggestions.

What are the obstacles in the way of teachers that prevent them to use ChatGPT
<ul style="list-style-type: none"> • It has not become a trend to be used. (T3, T34, T39) • Teachers and students may not know how to use it for academic purposes. (T1, T4, T9, T13, T16, T18, T27, T29, T32, T33, T37, T38, T39, T40) • Lack of enough time to spend on using ChatGPT in the class. (T2, T13, T26) • Lack of internet access especially for students is another obstacle. (T17, T25, T35) • Some teachers are technology migrated teachers; they go against it. But it is normal every new technology is challenging at the beginning. (T14, T39) • Reliability and validity of the answers and resources available in the ChatGPT can be another obstacle to be considered. (T6, T10, T12, T16, T23, T24, T25, T37). • The students may misuse it in the class; it is uncontrollable. (T2, T21) • Students might lose their confidence on themselves. (T30) • No obstacles. (T8, T11, T15, T20, T22, T28, T31, T36) • No idea. (T7, T19)

Table 6. Obstacles in front of ChatGPT Integration in Education

Participants' Responses to "How can someone overcome those obstacles you mentioned?"
<ul style="list-style-type: none"> • Teachers need encouragement to use ChatGPT. (T3, T34, T39) • Training courses will help. Teachers and students should be taught how to use ChatGPT beneficially. (T1, T2, T4, T5, T8, T13, T14, T24, T25, T26, T27, T28, T29, T30, T31, T32, T35, T36, T37, T38, T40) • It is better to be used outside the classroom. (T13, T26) • Free internet access must be provided by institutions. (T8, T16, T23, T33) • When time passes, the use of ChatGPT will be normal among educators. (T14, T34) • The information should be taken from reliable sources. Information provided by this application must be double checked. (T20, T22, T35, T39) • The resources and answers distracted from the ChatGPT should be verified in other reliable and valid platforms and apps such as Turnitin. (T6, T9, T10, T11, T17, T23) • Teachers must observe students while using ChatGPT. (T2, T19) • No obstacles. (T15) • I have no idea. (T7, T18, T21)

Table 7. How to Overcome the Mentioned Obstacles

Some teachers, as demonstrated in Table 8, believed that ChatGPT is safe when the students are controlled. However, some other participants thought that ChatGPT is not safe enough to be integrated into teaching process. While some other teachers were hesitant to decide on this issue.

Most of the teachers thought that ChatGPT affects their teaching positively, whereas some others said that it has negative effects and some others believed that it has no effects (see Table 9).

Do you think that ChatGPT is safe enough to be integrated into teaching process? How?
<ul style="list-style-type: none"> • Yes. 1) But when the students are controlled and when the number of the students is limited. 2) But if it is observed by the institution. 3) But teachers should use it carefully. 4) If you use correctly, why not. It can be beneficial. 5) It promotes learning and innovation capabilities. (T1, T4, T5, T9, T10, T11, T12, T16, T17, T18, T29, T35, T37) • Sometimes to some degree; Yes. (T21, T23, T26, T27, T28, T39, T40) • No. 1) Because of plagiarism. 2) It discourages individual learning. 3) There are some downsides in it such as lack of reliability, validity and decency. 4) It may harm the teachers' and students' self-confidence. (T2, T3, T6, T7, T13, T14, T15, T19, T20, T22, T24, T25, T30, T33, T34, T38) • I am not sure. (T9, T31, T32, T36)

Table 8. Is ChatGPT Safe to be Integrated into Education?

How does ChatGPT affect your teaching process?
<ul style="list-style-type: none"> • It improves my teaching style. (T1, T3, T9, T30, T34) • It affects positively if it used correctly. (T2, T4, T8, T17, T26, T27) • It makes my teachings easier. (T6, T14, T18, T29, T32, T33, T39, T40) • It makes some explanations easier to understand by learners as a beginner learner. (T6, T21, T32) • It helps me to prepare my lessons in a shorter time. (T16, T20, T25, T37, T39) • It helps me in evaluating my students' performance. (T5, T24) • It helps teachers to increase their knowledge portfolio. (T10, T11, T15, T16, T22) • It does not affect my teaching. (T12, T13, T28, T31, T35) • It has negative effects. (T19, T23, T25, T38) • I don't use it to see the effects. (T7, T36)

Table 9. ChatGPT Effects on Teaching Process

As shown in Table 10, the majority of the teachers agreed that ChatGPT influences their students positively. Some of them thought that since ChatGPT is still new, it is too early to decide, while some others affirmed that it depends on the students and the way they use it.

As identified in Table 11, the participants proposed several suggestions and recommendations to control students from misusing ChatGPT. Though some teachers believed that students must not be allowed to use ChatGPT in the classroom, and some others said that it is not easy to control that.

How does ChatGPT affect students' learning process?
<ul style="list-style-type: none"> • They will have more opportunity to improve their learning process. (T1, T5, T16, T22, T25, T30) • It helps the students too to have a better understanding from the subjects. (T2, T4, T17, T34) • It helps them to participate more in the class activities and prepare their homework. (T3, T32, T33, T37, T40) • They can take benefit from it to save time. It helps them to be self-confident and depend on themselves rather than their friends. (T39) • It is still new; it's too early to decide. (T21, T23) • It depends on the students and how they use. (T6, T9, T10, T11, T12, T15, T26, T31, T29, T38) • It has positive effects. (T8, T18, T28, T35) • It affects students negatively because 1) it shatters their attention, 2) it individualizes their learning, 3) it makes their learning process more limited, 4) it reduces their creativity, 5) it makes them procrastinate their assignments and they easily forget what they learn from ChatGPT, 6) it makes them lazy. (T13, T14, T19, T21, T24, T25, T27) • I have no idea. (T7, T36)

Table 10. ChatGPT Effects on Learning Process

How can teachers control their students from misusing ChatGPT? How do you detect that?
<ul style="list-style-type: none"> • Teachers need to work together with the students and closely instruct the students so that they know how to use it in a healthy way. (T3, T5, T9, T11, T12, T13, T14, T20, T21, T23, T30) • Teachers can make students aware of the advantages of using it. (T25, T28, T32, T33, T36) • Teachers should use plagiarism checkers. They can tell them that there are certain software to detect ChatGPT content. (T1, T16, T17, T25) • Teachers should check the students' works to confirm if it's their work, otherwise, ask for references. (T18, T22, T29, T31, T34, T37) • Teachers must control their students by observing them. (T2, T4, T8) • Teachers and institution authorities should establish clear rules and expectations regarding the appropriate use of ChatGPT. (T19, T24) • They must not be allowed to use it in the class. (T7, T26, T38) • It is not easy to control that. (T6, T27, T35, T39, T40) • I am not sure. (T15)

Table 11. How to Control Students from Misusing ChatGPT

Most of the teachers admitted that they need training courses. However, some teachers disagreed. They believed that ChatGPT is quite simple and easy to be used (see Table 12).

In addition, the majority of the teachers believed that teachers should integrate ChatGPT into their teaching process. On the other hand, some teachers have a contrasting view. They felt that ChatGPT should not be integrated into teaching process (see Table 13).

Do you think that teachers need training course to adopt and use ChatGPT in their teachings? Why?
<ul style="list-style-type: none"> • Yes. Most teachers (and even students) need training courses. Because it is new and some of them don't know how to use it for teaching (and learning) process. They need training courses to get a deep insight into the uses, benefits, disadvantages and problems connected with this tool. (T1, T2, T4, T5, T6, T7, T10, T12, T15, T16, T17, T18, T23, T24, T25, T26, T27, T28, T29, T30, T31, T32, T33, T34, T35, T36, T37, T38, T39, T40) • No. Because it is quite simple and easy to use. (T3, T8, T9, T11, T13, T14, T19, T20, T21, T22)

Table 12. The Necessity of Training Course

Do you think that teachers should integrate ChatGPT into their teaching process? Why? Why not?
<ul style="list-style-type: none"> • Yes. 1) To be up-to-dated. 2) Because ChatGPT is one of the most useful technologies for education. 3) Because it has a bright future. 4) Because it helps them and their students to improve their teaching and learning styles. 5) Because teachers can get knowledge on anything in a short time. 6) Because teachers can be more productive. 7) It can function as a supplementary tool to textbooks and lectures, offering additional explanations, real-world examples, and diverse perspectives on various subjects. 8) Because it makes teaching, assessing, and learning process easier. (T1, T2, T3, T4, T5, T6, T8, T9, T10, T13, T14, T16, T17, T18, T20, T23, T25, T26, T27, T28, T29, T30, T31, T32, T33, T34, T37, T39, T40) • No. 1) Because it produces lazy teachers. 2) Because it give students ready-made information without their effort. 3) Because it is still not reliable. 4) Because it destroys individuals' skills and talents. (T7, T11, T12, T15, T19, T21, T22, T24, T35, T36, T38)

Table 13. Shall We Integrate ChatGPT into Teaching Process?

Discussion

The current study aimed to address three specific research questions. Consequently, the data collection instruments were designed to align with these objectives. The results obtained from the data will be utilized to address the research questions, and they will be discussed in detail in this section.

The first research question administered was “To what extent do teachers integrate ChatGPT into their teachings?” As the results suggest, ChatGPT has not yet become a prevalent tool among teachers, as it is still new to many of them. Some teachers may not be familiar with its utilization, while others may not have even heard of it. Additionally, various obstacles demotivate teachers from using ChatGPT. For instance, teachers who are less familiar with technology may be hesitant to adopt it. Some teachers also express concerns that students may lose confidence and control and might misuse ChatGPT if integrated into the teaching process.

Though, those hurdles can be overcome as advised by the teachers. Training courses would be helpful for teachers who are not familiar enough with the use of ChatGPT, and technology migrated teachers are expected to get used to ChatGPT as time passes. To prevent students from misusing ChatGPT, there must be rules and regulations by administrators and teachers. Further, they have to be educated how to use it correctly. Otherwise, students might not be allowed to use it inside the classroom.

There were few teachers who stated that they use ChatGPT for some educational purposes. ChatGPT can also be used by teachers to prepare lesson plans and lessons, deliver lessons, and set exam questions. The students, too, can use ChatGPT either in the classroom, or outside the class.

The second research question was “What are the teachers' attitudes towards the use of ChatGPT?”. As most teachers expressing positive viewpoints towards integrating ChatGPT into education, it is evident that ChatGPT holds significant potential in the teaching and learning process. Viewed as practical, informative, and useful, ChatGPT can be considered a teacher-friendly tool, offering educators opportunities to diversify their teaching styles. Moreover, teachers acknowledge that ChatGPT can greatly enhance their teaching experience. Additionally, ChatGPT provides students with opportunities to develop their talents, skills, and learning experiences.

The third research question addressed was “What are the upsides and downsides of ChatGPT from teachers' vantage points?”. Despite the fact that most teachers either never or rarely use ChatGPT in their teaching practices, they maintained that integrating ChatGPT into education offers significant benefits and impacts. As mentioned earlier, ChatGPT provides assistance to teachers in preparing and delivering lectures, enabling them to carry out their tasks and responsibilities more efficiently. Additionally, it aids teachers in evaluating their students' assignments, activities, and performance.

ChatGPT would lighten the burden for students as well. They are able to use ChatGPT to fulfill their duties easier and quicker. They would also perform better in the assigned projects and activities. Additionally, ChatGPT gives teachers and students a big advantage while summarizing and paraphrasing.

Needless to say, ChatGPT has drawbacks. ChatGPT is still not reliable enough to be used thoroughly. The sources are not well known, and the data received from ChatGPT are not fully appropriate and trusted. Besides, the responses sometimes are too detailed or irrelevant to the input. Furthermore, ChatGPT might produce shiftless and passive students. They seek for ready-made materials. Thus, they would lose their enthusiasm for learning.

Whether it is safe or not, teachers have different perspectives on ChatGPT. It is noteworthy that, if ChatGPT is controlled, it can be considered as a safe teaching aid. In addition, ChatGPT seem to have a significant impact on both teachers and students. All in all, if it is used correctly and academically, ChatGPT will improve their teaching and learning styles. Otherwise, it will have negative effects. Thus, shall we integrate ChatGPT into our teaching process as teachers? Finding a consensus answer among the teachers is not that simple. The majority of the teachers were in favor of ChatGPT integration in education due to its remarkable advantages. Yet, some teachers prefer not to use it for educational purposes as it has a negative impact on both teachers and students.

In addition, concerns associated with teachers' digital competencies and literacy are of paramount importance in the development of the scope of education. As ChatGPT integration in education is becoming increasingly prevalent, teachers should have prerequisite skills to sufficiently utilize it for teaching purposes. In other words, university teachers

need to have a better understanding of AI technology, and be able to leverage it effectively for instruction. ChatGPT competencies include a various capabilities such as understanding how to responsibly utilize AI-generated text, how to beneficially gauge the information provided, and how to incorporate AI-powered chatbots into educational contexts.

Furthermore, ChatGPT literacy increases technical skills, involving privacy issues, ethical considerations, and the potential to nudge students in dealing with AI systems safely and responsibly. As the findings suggest, many teachers, yet, are not adequately capable of adapting AI tools to suit to their teaching methodologies. Thus, accordingly, this paper postulates that teachers must better equip themselves to use ChatGPT to inspire student engagement, aid personalized learning skills, and promote critical thinking competence in the digital era.

Conclusion

The present study expounds on one of the most recently developed technologies that can facilitate teaching process. ChatGPT, which is an artificial intelligence chatbot, can be used as a supporting tool for teachers and students.

University teachers should possess digital competencies and literacy to effectively integrate ChatGPT into their education. ChatGPT has various upsides and benefits that teachers and students are encouraged to take them into account. Teachers are motivated to use ChatGPT to prepare and deliver their lectures, get up-to-dated, and improve their teaching experiences. Students, too, are inspired to utilize ChatGPT to advance their knowledge and learning experience.

Like other educational technologies, ChatGPT has its drawbacks and downsides as well. Because the artificial intelligence chatbot is still new, it is likely to have some shortcomings and drawbacks at the beginning. When time passes, its use will be normal among teachers.

Teachers, in general, had a positive viewpoint on the use of ChatGPT for educational purpose. The use of ChatGPT was not so common among the teachers, but they thought that it has a potential in the future. So, they suggested using it.

The rare use of ChatGPT by the teachers is due to lack of knowledge. Thus, teachers need training courses to understand the upsides and downsides of ChatGPT more.

References

- [1] Adiguzel, T., Kaya, M. H. and Cansu, F. K. (2023). Revolutionizing education with AI: Exploring the transformative potential of ChatGPT. *Contemporary Educational Technology*, 2023, 15(3). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13152>
- [2] Ahmed, M. A. (2023). ChatGPT and the EFL classroom: Supplement or substitute in Saudi Arabia's eastern region. *Natural Sciences Publishing. Information Sciences Letters: An International Journal* 12(7). 2727-2734. <http://dx.doi.org/10.18576/isl/120704>.
- [3] Alafnan, M. A., Dishari, S., Jovic, M. and Lomidze, K. (2023). ChatGPT as an educational tool: Opportunities, challenges, and recommendations for communication, business writing, and composition courses. *Journal of Artificial Intelligence and Technology* 3(2). 60-68. <https://doi.org/10.37965/jait.2023.0184>
- [4] Amaral, J. (2023). The use and impact of AI-ChatGPT in the English classroom - A pragmatic perspective. *A Journal for New Zealand herpetology* 12(2).
- [5] Baczowska, A. (2021). An Overview of Popular Website Platforms and Mobile Apps for Language Learning. *Forum Filologiczne Ateneum* 1(9). 9-35. [https://doi.org/10.36575/2353-2912/1\(9\)2021.009](https://doi.org/10.36575/2353-2912/1(9)2021.009)
- [6] Baskara, R. and Mukarto, M. (2023). Exploring the implications of ChatGPT for language learning in higher education. *Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 7(2), 343- 358.
- [7] Biswas, S. (2023). Role of Chat GPT in Education. *Journal of ENT Surgery Research*, 1(1). <https://ssrn.com/abstract=4369981>
- [8] [Chat.OpenAI.com](https://chat.openai.com/) (n.d.). Retrieved from <https://chat.openai.com/> On August 17, 2023.
- [9] Deng, J. and Lin, Y. (2022). The benefits and challenges of ChatGPT: An overview. *Journal of Frontiers in Computing and Intelligent Systems* 2(2). <https://doi.org/10.54097/fcis.v2i2.4465>
- [10] Diaz, M. (2023). How to use ChatGPT. *ZDnet*. Retrieved from <https://www.zdnet.com/article/how-to-use-chatgpt/> on August 17, 2023.
- [11] Dixon, S. (2023). Don't panic (yet): The implications of ChatGPT for education studies in the UK. *Educational Futures: e-journal of the British Education Studies Association*, 14(1).
- [12] Farrah, M., Daud, M. N. (2013). Quality Benchmarking for Online Writing Course: A Malaysian Case Study. *World Applied Sciences Journal* 21. 117-124.
- [13] Firaina, R. and Sulisworo, D. (2023). Exploring the usage of ChatGPT in higher education: Frequency and impact on productivity. *Buletin Edukasi Indonesia (BEI)* 2(1). 39-46.

- [14] Fitria, T. N. (2023). Artificial intelligence (AI) technology in OpenAI ChatGPT application: A review of ChatGPT in writing English essay. *Journal of English Language Teaching* 12(1) 44-58. <https://doi.org/10.15294/elt.v12i1.64069>
- [15] Halaweh, M. (2023). ChatGPT in education: Strategies for responsible implementation. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep421. <https://doi.org/10.30935/cedtech/13036>.
- [16] Hartshorne, R., Ajjan, H. (2009). Examining student decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *Journal of Computing in Higher Education* 21, 183. <https://doi.org.10.1007/s12528-009-9023-6>
- [17] Hassani, H. and Silva, E. S. (2023). The role of ChatGPT in data science: How AI-assisted conversational interfaces are revolutionizing the field. *Big Data and Cognitive Computing* 7(2). <https://doi.org/10.3390/bdcc7020062>
- [18] Hoi, S. C. H., Sahoo, D., Lu, J., Zhao, P. (2021). Online learning: A Comprehensive Survey. *Neurocomputing* 459, 249-289. <https://doi.org/10.1016/j.neucom.2021.04.112>
- [19] Hong, W. Ch. H. (2023). The impact of ChatGPT on foreign language teaching and learning: Opportunities in education and research. *Journal of Educational Technology and Innovation*. 37-45.
- [20] İpek, Z.H., Gözümlü, A.İ.C., Papadakis, S., & Kallogiannakis, M. (2023). Educational applications of the ChatGPT AI system: A systematic review research. *Educational Process: International Journal*, 12(3): 26-55. <https://www.doi.org.10.22521/edupij.2023.123.2>
- [21] Jadhav, A. A. and Jadhav, A. N. (2023). A responsible use of OpenAI ChatGPT in education. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research (JETIR)* 10(3).
- [22] [KoboToolbox.org](https://www.kobotoolbox.org/) (n.d.). Retrieved from <https://www.kobotoolbox.org/> on September 13, 2023.
- [23] Lau, J. (2023). How to use ChatGPT. *Zapier*. Retrieved from <https://zapier.com/blog/how-to-use-chatgpt/> on August 17, 2023.
- [24] Lo, C. K. (2023). What is the impact of ChatGPT on Education? A rapid review of the literature. *Education Sciences*, 13(4). DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci13040410>
- [25] Nandal, N., Nandal, D. N., Jora, M. N. (2021). Perception of online learning among college students: A systematic. *International Journal of Modern Agriculture* 10. 1142-1149. <https://doi.org.0.13140/RG.2.2.26877.33767>
- [26] OpenAI. (n.d). Retrieved from <https://openai.com> On August 20, 2023.
- [27] Rahman, M. M. and Watanobe, Y. (2023). ChatGPT for education and research: Opportunities, threats, and strategies. *Journal of Applied Sciences* 13, 5783. <https://doi.org.10.20944/preprints202303.0473.v1>
- [28] Rudolph, J., Tan, S. and Tan, Sh. (2023). ChatGPT: Bullshit spewer or the end of traditional assessments in higher education? *Journal of Applied Learning and Teaching* 6(1), 1-22. <https://doi.org/10.37074/jalt.2023.6.1.9>
- [29] Tuomi, I. (2018). The impact of artificial intelligence on learning, teaching, and education. Policies for the future. In Cabrera, M., Vuorikari, R & Punie, Y. (eds.), *Luxembourg: Publications Office of the European Union*. <https://www.doi.org.10.2760/12297>

Appendix A: Survey

Part I: Personal Details

Gender: Male Female
 Degree: MA PhD
 Years of Experience:

Part II: ChatGPT Integration in Education.

1. I use ChatGPT to prepare lesson plans.
2. I use ChatGPT to prepare lessons.
3. I use ChatGPT to give lessons.
4. I use ChatGPT to set exam questions.
5. I use ChatGPT to assess students' works.
6. I allow students to use ChatGPT in the class activities.
7. I allow students to use ChatGPT to prepare their assignments.

Part III: Teachers' Points of View on ChatGPT.

1. I think ChatGPT is a good assistant for teachers to prepare their lessons.
2. I think ChatGPT is helpful for students to perform better in the activities.
3. I think ChatGPT will make my lectures easier to deliver.
4. I think using ChatGPT is enjoyable for teachers.
5. I think using ChatGPT is enjoyable for students.
6. I think ChatGPT expands my teaching experience.
7. I think ChatGPT expands students' learning experience.

Part IV: Upsides and Downsides of ChatGPT.

1. What are some advantages of ChatGPT?
2. What are some disadvantages of ChatGPT?

3. What are the obstacles in the way of teachers that prevent them to use ChatGPT?
4. How can someone overcome those obstacles you mentioned?
5. Do you think that ChatGPT is safe enough to be integrated into teaching process? How?
6. How does ChatGPT affect your teaching process?
7. How does ChatGPT affect students' learning process?
8. How can teachers control their students from misusing ChatGPT? How do you detect that?
9. Do you think that teachers need training course to adopt and use ChatGPT in their teachings? Why?
10. Do you think that teachers should integrate ChatGPT into their teaching process? Why? Why not?

Bio

Hawkar Omar Ali is an assistant professor at Koya University/Department of English Language. He studied BA at Koya University and MA at Bilkent University in Turkey. He is a PhD student at Koya University. He has several publications in international and local journals and conferences. He has a great tendency to work on research projects and books. His research interest includes Applied Linguistics, Second Language Acquisition, Sociolinguistics, Instructional Technology, Curriculum Design, Materials Development, Methods of Teaching, Teacher Education and Language Testing.

MY MONO NO AWARE - Um passeio sonoro interativo para a promoção de autorreconhecimento

MY MONO NO AWARE - An interactive sound walk to promote self-recognition

Ricardo Mestre
ricardo.mestre.1691@gmail.com
CIAC-Universidade do Algarve | Universidade Aberta
Lisboa, Portugal
ORCID iD [0000-0003-0991-0222](https://orcid.org/0000-0003-0991-0222)

Rui d'Orey
CIAC-Universidade do Algarve | Universidade Aberta
rui.albuquerque.dorey@gmail.com
Lisboa, Portugal
ORCID iD [0000-0001-9007-430X](https://orcid.org/0000-0001-9007-430X)

Pedro Alves da Veiga
pedro.veiga@uab.pt
CIAC-Universidade Aberta
Lisboa, Portugal
ORCID iD [0000-0001-9738-3869](https://orcid.org/0000-0001-9738-3869)

DOI [10.34623/dbm8-m461](https://doi.org/10.34623/dbm8-m461)

Artigo recebido em 2023-11-08
Artigo aceite em 2024-02-29
Artigo publicado em 2024-02-29

Como citar e licença

Mestre, R., Alves da Veiga, P., & d'Orey, R. (2024). Um passeio sonoro interativo para a promoção de autorreconhecimento: MY MONO NO AWARE. *Rotura – Revista De Comunicação, Cultura E Artes*, 4(1). Obtido de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/207>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Resumo

Este artigo apresenta o processo de conceção, implementação e teste, ainda que com um público limitado, de um artefacto audiovisual interativo. Inspirado nos conceitos de soundscape e soundwalk, o artefacto utiliza um método empírico de exploração de ambientes sonoros para a perceção e compreensão das práticas diárias humanas. Através da combinação da arte sonora, generativa e média-arte digital, este artefacto visa exemplificar um método de construção de representações sonoras individuais, testando, posteriormente, o grau de autorreconhecimento dos indivíduos retratados. Suportado numa abordagem metodológica qualitativa de cariz etnográfico e fenomenológico, o artefacto é desenvolvido segundo o método a/r/cográfico, constituindo o presente artigo uma concretização da etapa final daquele método.

Palavras-chave

Soundscape · Soundwalk · Instância Sonora · Média-Arte Digital · Autorreconhecimento · Identidade · Arte Generativa

Abstract

This article presents the process of designing, implementing and testing, albeit with a limited audience, an interactive audiovisual artefact. Inspired by the concepts of soundscape and soundwalk, the artefact uses an empirical method of exploring sound environments for the perception and understanding of human daily practices. Through the combination of sound, generative and digital media art, this artefact aims to exemplify a method of construction of individual sound representations, testing, afterwards, the degree of self-recognition of the portrayed individuals.

Supported by a qualitative methodological approach of ethnographic and phenomenological nature, the artefact is developed according to the a/r/cographic method, being this article a concretization of the final stage of that method.

Keywords

Soundscape · Soundwalk · Sound Instance · Digital Media-Art · Self-recognition · Identity · Generative Art

1. Introdução

O ambiente sonoro (*soundscape*) destaca-se como um aglomerado de sons produzidos no mundo, associados a diferentes contextos e origens, sendo uma temática estudada por diversas áreas de conhecimento, como a Psicologia, a Sociologia, a Biologia ou a Acústica, entre outras. Esse estudo procura orientar os seus benefícios e as respetivas consequências, contribuindo para o bem-estar da sociedade e dos restantes ecossistemas. Murray Schafer, autor que desenvolveu originalmente este conceito, destaca a necessidade de um maior reconhecimento da realidade sonora, através da seleção e diferenciação dos sons, contribuindo para uma afinação do mundo e para o equilíbrio individual e social (Schafer, 1977/1994). Aqui, a utilização dos sons para novas conceções de arte sonora (*soundart*) facilita a formulação de novas visões e composições artísticas, estimulando a audição ativa para os pequenos pormenores da vida, contribuindo para um maior grau de autorreconhecimento, através de processos de autoperceção sonora (Moulon, 2018).

A média-arte digital, área de conhecimento caracterizada pela convergência mediática, associada à conceção digital, tecnológica e artística, facilita a *inter-* e a transdisciplinaridade em prol do desenvolvimento e da evolução artística (Barcelos e Machado, 2021). Desse modo, a média-arte digital permite investir em novos contextos, promovendo um novo mundo de significados, diversificação de materiais e um discurso próprio sobre a obra de arte (Fink e Baack, 2021), implementando “ideias e sensações ou emoções na mente e no corpo do espetador” (Heinich, 2014, pp. 377-379).

Através de Murray Schafer e de outros contributos e artefactos disponíveis na esfera da arte sonora, arte generativa e da média-arte digital, apresenta-se um artefacto baseado em representações individuais,

sob a forma de retratos sonoros, com o intuito de contribuir para o grau de autorreconhecimento dos indivíduos retratados.

Ao longo do artigo, serão apresentados um conjunto de conceitos transversais, amplos e complexos que possuem grandes heranças e tradições: “mídia-arte digital”, “arte generativa” e “soundwalk”. As suas apresentações são superficiais, pois não haveria lugar a uma cabal análise em profundidade neste texto – nem é o seu foco – mas são utilizadas como embasamento teórico.

2. Contextualização

2.1. Mono no Aware

“Mono no aware” é uma expressão japonesa que descreve uma sensibilidade profunda em relação à transitoriedade e à efemeridade das coisas, traduzindo-se literalmente como “a tristeza da beleza impermanente”, o termo engloba a perceção da beleza que surge da consciência da impermanência (Shimizu, 1968). Essa ideia, frequentemente associada à apreciação estética e emocional das estações do ano, da natureza e da vida em geral, reflete uma sensibilidade para com as sutilezas e os momentos fugazes que compõem a experiência humana (Yamazaki, 1986). Ao reconhecer a natureza transitória da existência, o *mono no aware* convida os indivíduos a valorizar cada momento, independente das suas características e significados, pois todos são preciosos e únicos no longo percurso da vida (Kim, 2011).

No seu seguimento, esse tipo de filosofia influenciou várias formas de arte japonesa, incluindo poesia, pintura, literatura e cinema, onde a ênfase é colocada na captura da beleza efêmera e na expressão das emoções que surgem da contemplação da impermanência, lembrando o sentido da fragilidade da vida e da importância de viver plenamente no presente, apreciando a beleza ao nosso redor (Ward, 2022).

2.2. Média-Arte Digital

Segundo Dubois (2004), a tecnologia apresenta, desde cedo, um papel importante na produção artística associado à imagem, contribuindo para a evolução e desenvolvimento da utilização desse recurso, moldando a perceção do mundo de forma inovadora.

Num outro lado da perceção digital, Santaella (2003) destaca a evolução da imagem, apresentando as “artes

híbridas” como novos modelos de criação, associados à influência e articulação entre diferentes áreas do saber, “compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada” (Santaella, 2003, p. 135).

Por sua vez, Machado (1993) considera que o uso da tecnologia, por parte do artista, deve ser considerado, não apenas como uma mera operação, mas como um processo de procura por novas perspectivas e novos limites, com o objetivo de promover um maior e mais próximo contacto com a tecnologia, posicionando “a arte numa prática social de uma extensão nunca antes experimentada” (Machado, 1993, p. 44), desvendando novas abordagens orientadas e descobertas pelos limites da imaginação e da expressão artística (Barbosa e Fernandes, 2021). Desse modo, o artista possui a difícil tarefa de se contrapor ao determinismo tecnológico, ao romper com conceitos instituídos e tradições aglutinadoras, garantindo a abertura para novas formas de produção artística (Figueiredo, 2020). Segundo o autor, é desejável que “o papel da arte da contemporaneidade seja atuar na contramão dessa sociedade do excesso”, permitindo, num mundo cronometrado, a paragem do tempo para “um segundo de reflexão [...] e olhar sobre o mundo que nos rodeia” (2002, p. 177). Através da prática em média-arte digital, o artista expande o espaço para o desenvolvimento das suas obras, considerando opiniões e reações no seio da comunidade, destacando novos métodos de exploração da relação entre o ser humano e o meio ambiente (Goldie, 2022), possibilitando ainda a produção de conhecimento e todo um processo de reflexão, sobre o ponto de vista da utilização da arte e ciência como meios de intervenção na sociedade (Tavares, 2014).

Desse modo, podemos afirmar que a média-arte digital se traduz numa forma de comunicação cultural, através do digital, articulando a interatividade e o entretenimento, consistindo numa vertente artística convencional (*mainstream*) da atualidade (Yao, 2019), potencializando novas transformações no seio da arte e tecnologia (Rodgers, 2019).

2.3. Autorreconhecimento

Incorporado no universo da filosofia, da arte e da psicologia, o autorreconhecimento é uma das ferramentas essenciais para a descoberta do sujeito, enquanto ser altamente complexo dividido entre

o que se pode considerar, um contexto externo e interno, que o orienta durante todo o seu percurso ao longo da vida (Riskin, 2006). Segundo Posina e Menon (2018), o indivíduo reconhece o seu mundo, interno e externo, através da experiência que adquire, considerando a sua perceção sobre as várias modalidades do mundo: espiritual, social, físico, artístico, mental, experimental, emocional, sensorial, biológico, concetual, cognitivo, moral, entre outros.

No âmbito da Teoria da Mente (Gallagher e Frith, 2003), ao atribuir estados mentais independentes (objetivos, crenças, desejos, pensamentos e sentimentos) nos outros, o indivíduo demonstra a capacidade de reconhecer e compreender as diferenças entre ambas as realidades, prevendo e antecipando comportamentos e situações do dia-a-dia, de forma a integrar-se nelas (Gopnik e Wellman, 2019). Segundo Möhring e Frick (2020), o autorreconhecimento define-se como a capacidade de se perceber como um indivíduo se diferencia dos demais, através da perceção da respetiva identidade única. Desse modo, o conceito de identidade (Goffman, 1959) acaba por estar interligado com a interação social, propondo novas respostas, socialmente aceites, sob forma de direção para uma ação e comportamento homogéneo e estandardizado. Assim, o processo de interação social, contribui para a criação do sentido de espaço social, onde os indivíduos se localizam perante os outros, através do desenrolar da vida quotidiana, destacando-o simultaneamente como palco, condicionante, símbolo e expressão da ação e do pensamento (Frehse, 2008).

No panorama social e inter-relacional, sugere-se ainda que o indivíduo provido de reconhecimento da sua própria experiência emocional, demonstre uma maior capacidade de perceber e entender o campo emocional do outro (Morin, 2010), contribuindo, desse modo, para a capacidade de empatia e proximidade, entre diferentes realidades e experiências humanas (Israelashvili et al, 2019). Assim, podemos afirmar que o autorreconhecimento, inteiramente relacionado com o conjunto de informações disponibilizadas e assimiladas, é construído através do sentido entre realidade e identidade (Kruger e Dunning, 2021), promovendo uma perceção na “terceira pessoa”, compreendendo a relação entre o corpo e a mente, entre o sujeito e a ação/reação, perante o ensaio da vida (Klein, 1988).

Segundo Swann e Bosson (2018), a definição do “eu” verifica-se como uma construção complexa e multifacetada, associando traços de personalidade, experiências, crenças e ideais, destacando ainda a interação social e fatores culturais.

No campo da arte e filosofia, o conceito de arte transporta o sentido de consciência sobre a realidade individual, assim como a social, despertando e desenvolvendo novos modelos de percepção da existência e do significado do mundo, articulando a projeção do futuro e a interpretação do presente, como formas de comunicação nos mais variados contextos (Knivetton, 2017). Segundo a autora, a produção artística alinhada ao conceito de identidade, proporciona uma ferramenta útil para a exploração da realidade e significado pessoal, potencializando a articulação entre o pensamento e a compreensão do “estado” em que cada um se encontra.

2.4. Escuta

Incorporado em diferentes abordagens, o conceito de *listening* (escutar) verifica-se como uma ação mais introspectiva e atenta sobre o mundo, diferenciando-se do seu sinónimo *hearing* (ouvir), inserido num plano direcionado à recolha de informação, sem qualquer tipo de análise ou processo comunicativo (Singh e Sharma, 2018).

Segundo o site da Infopédia, a tradução para a língua portuguesa de ambos os conceitos, possui diferenças claras para a sua diferenciação. Enquanto o conceito de “ouvir” (*hearing*) verifica-se como “perceber pelo sentido da audição” e “ter o sentido de audição”, o conceito de “escutar” (*listening*) centra-se no “ouvir, prestando atenção” ou “ouvir secretamente uma conversa ou uma comunicação”.

Desse modo, segundo Voegelin (2010), o conceito de *listening* estabelece-se como um meio de comunicação e análise da informação reconhecida pelo indivíduo, considerando uma simbiose funcional entre os processos de comunicação e a experiência, garantindo espaço para a compreensão do que se escuta. Por outro lado, a prática da escuta (*listening practice*) explora novos caminhos sensoriais e conceptuais, em busca de novas questões no campo de ação da filosofia das artes, perturbando a percepção de uma certeza, associada à estética, sem recomendação ou posição. Segundo Johnson e St. John (2021), a escuta deve ser encarada como uma ferramenta

para a autorreflexão, autodescoberta e desenvolvimento pessoal, facilitando e reforçando o sentido de consciência no campo das emoções, pensamentos e experiências pessoais.

Não obstante, ao expandir o conceito para uma componente mais ativa (*active listening*), esta prática recria oportunidades para um sujeito mais atento e ativo perante a sociedade, colmatando e mitigando défices de comunicação entre partes e potencializando as capacidades pessoais do indivíduo perante o alcance dos seus objetivos (Rodat, 2020).

Introduzido no campo de ação e estudo da autora Pauline Oliveros (2006), o poder da escuta disponibiliza ao ouvinte ferramentas indispensáveis ao seu bem-estar, através do vínculo desenvolvido entre o esforço e a concentração, dois aspetos ligados ao relaxamento e ao equilíbrio (Meekums e Morris, 2021). Desse modo, o conceito trabalhado por essa autora, denominado por audição profunda (*deep listening*), revela a capacidade do ser humano para uma audição interior e exterior, perante tudo o que o envolve, proporcionando um maior sentido de conexão entre o indivíduo e o mundo que o envolve (Li, Yu e Li, 2022).

2.5. Soundwalk

Idealizado por Murray Schafer, no final dos anos 60, início dos anos 70, o conceito de *soundwalk* (passeio sonoro) é considerado como um método empírico de exploração auditiva do ambiente sonoro, em locais variados, utilizado também para a compreensão e percepção das práticas diárias humanas, segundo pontos de vista pessoais e profissionais (Nakahodo & Quaranta, 2013). Desse modo, o conceito advoga uma participação “ativa passiva” do indivíduo no ambiente sonoro, com o objetivo de focar a atenção e desenvolver o processo de audição crítica (Menezes, 2020), contribuindo para o equilíbrio da paisagem sonora (Adams et al, 2008).

Segundo Westerkamp (2001), negligenciar o processo auditivo individual e social promove um ambiente sonoro de fraca qualidade, possibilitando caminhadas sonoras (*soundwalks*) exaustivas, dolorosas e, de certo modo, depressivas e frustrantes. Aqui, o autor refere que, perante esta situação, o indivíduo procura construir mecanismos de defesa meramente ilusórios, que nada contribuem para a resolução do problema ou, por outras palavras, do excesso de estímulos sono-

ros disponíveis no meio ambiente, enfraquecendo a acuidade auditiva e sensorial (Yang e Kang, 2021).

Associado à investigação na área da ecologia acústica (*acoustic ecology*), o termo *soundwalking*, definido por Hildegard Westerkamp na década de 1970, destaca ainda as potencialidades da improvisação e composição, através dos recursos sonoros disponíveis ao ouvinte, articulando a componente visual com a auditiva, num misto de significados e oportunidades no âmbito da criação de arte sonora (*sound art*) (Fernström e Taylor, 2014).

No âmbito da componente artística, o *soundwalk* promove a criação de narrativas sonoras baseadas na perspectiva do artista e do espectador, traduzindo o meio ambiente num museu disponível a todos os ouvintes (Conrad, 2021), disponibilizando a oportunidade aos intervenientes de possuírem um duplo papel de curador visitante numa obra, orquestração e execução musical sem direção, sem regente, livre e em constante mutação (Kato, s.d.).

No âmbito pessoal, segundo Westerkamp (2020), o indivíduo age em conformidade com a sua perceção do ambiente que o envolve, *status* económico e social, condição de saúde, idade e influências culturais e políticas, considerando o som como meio influenciador e diferenciador de como ouvimos e percecionamos ao longo da vida (Anderson, 2021). Como consequência da pandemia de covid-19, Westerkamp (2020) refere que uma alteração drástica no ambiente sonoro possibilita, não só, uma oportunidade diferente sobre a perceção do mundo externo, com o destaque de novos sons em detrimento de outros, como uma disponibilidade para uma audição interior, pessoal e específica (Kolber, 2002), contribuindo para o desenvolvimento de novos campos de investigação na área do som (Barclay, Smith e Persson, 2021).

3. Metodologia

No seguimento de uma abordagem metodológica qualitativa, no campo da etnografia e fenomenologia, o desenvolvimento do artefacto tem em conta a articulação entre a recolha e exposição do retrato sonoro, possibilitando um espaço de reflexão ao indivíduo representado.

No âmbito da abordagem metodológica etnográfica, o estudo é feito no seio de uma breve amostra de população de 6 indivíduos, selecionados segundo critérios específicos: idades compreendidas entre os

18 e os 65 anos; três elementos do sexo masculino e do sexo feminino; distribuídos geograficamente pela zona de Lisboa e Vale do Tejo, mais propriamente Seixal, Sesimbra, Almada, Torres Vedras e Lisboa; profissões de ramos distintos, no âmbito da educação, desporto, tecnologias, investigação e atendimento ao cliente. Por outro lado, o estado socioeconómico, habilitações literárias e estilo de vida, também se refletem na escolha, com o objetivo de expandir a amplitude de experiências, realidades e, por consequência, de recursos sonoros (Friedrichs, 2020).

No âmbito da abordagem metodológica no campo da fenomenologia, foi necessário recolher informações sobre o percurso de vida dos voluntários retratados, através de entrevistas semiestruturadas, procurando recolher testemunhos sobre a respetiva experiência de vida, tendo em conta a própria compreensão subjetiva da mesma, no seio de diferentes contextos, associando o ambiente sonoro, e os respetivos recursos sonoros, como meio de reconhecimento e representação do percurso (Zwicker e Pollien, 2021).

No âmbito desse estudo, verificou-se que os voluntários reverenciaram o processo de entrevista, chegando mesmo a compará-lo a uma sessão de psicologia, permitindo-lhes expressar livremente as suas experiências e vivências, num ambiente acolhedor e empático, o que contribuiu, de forma considerável, para uma maior compreensão do fenómeno em estudo e de aquisição de recursos para a construção do artefacto. Por outro lado, o entrevistador/investigador responsável demonstrou valorização para com todo o processo de entrevista, não somente pelo retorno positivo dos voluntários, mas também pelo conjunto de informações obtidas. Deste modo a informação recolhida permitiu o acesso às experiências subjetivas dos voluntários e à melhor compreensão das complexidades do estudo para a criação e desenvolvimento do artefacto.

Assim, a recolha das informações e inspirações usadas para a construção do artefacto foi feita segundo uma lógica progressiva, tendo por base uma reflexão pessoal, despoletada através de uma entrevista semiestruturada, a síntese dessa mesma entrevista, a identificação e seleção das palavras-chave, a representação sonora das palavras-chave, a gravação dos sons e a produção da obra. Esses sons são identificados segundo a classificação proposta por Schafer (1977/1994), de (1) som-principal (*keynote sound*),

sons que identificam lugares (como uma praia, um campo ou uma cidade), (2) som-marca (*soundmark*), sons que são específicos a uma área ou localização (como o som de uma sirene de nevoeiro), e (3) som-sinal (*sound signal*) para designar sons que se destinam a captar a atenção de um indivíduo (como um latido ou uma notificação no smartphone) (Rudi, 2011). Nesse âmbito, o mesmo autor distingue dois tipos de som, do ponto de vista da psicologia da gestalt: o som-figura (*figure*), como sendo o foco do interesse, (2) e o som-cenário (*ground*), que fornece o contexto. Consoante o ambiente (*field*) em que a escuta ocorre, a interpretação de cada um daqueles tipos de sons pode variar, inclusivamente o seu papel: a figura converte-se em cenário, e vice-versa. É por isso importante salientar que a conceção do artefacto revela apenas a realidade presente no respetivo momento em que é concebida, sendo promovida a produção de novas representações, ao longo do tempo, como meio de comparação entre diferentes representações, que se podem alterar devido às circunstâncias.

Este tipo de artefacto, inteiramente relacionado com a prática da arte sonora (*soundart*), articula a arte, o som e tecnologia, e visa (re)contextualizar momentos, objetos e pensamentos numa única obra experimental, potencializando a audição para os pequenos pormenores da vida, contribuindo para a literacia da identidade individual, através de processos de verificação digitais e autoscopia (Moulon, 2018).

4. Método

No âmbito da idealização e conceção de um artefacto como parte de uma investigação, utilizou-se o método a/r/cográfico como o meio de exploração das potencialidades dos conceitos principais da pesquisa – autorreconhecimento e ambiente sonoro – com o objetivo de identificar, por sua vez, possíveis padrões e conexões entre eles. Assim, o método a/r/cográfico, consistindo numa ferramenta de investigação criativa na área da arte, ciência e tecnologia, recorre a um conjunto de etapas de modo a investigar as interações entre o artista e a obra de arte – inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem, teste e intervenção (Veiga, 2020).

No cerne do processo de investigação, a a/r/cografia, uma abordagem que se propõe a expandir os horizontes do conhecimento científico, através de uma investigação enraizada na prática artísti-

ca vivida, procura enquadrar a pesquisa criativa sob três prismas: arte (*Art*), pesquisa (*Research*) e comunicação (*Communication*), transcendendo os limites do ensino/aprendizagem, incorporando-a como parte intrínseca dos processos criativos na arte (Veiga, 2020). Desse modo, os processos criativos são entendidos como conjuntos de momentos que geram e envolvem uma variedade de elementos dinâmicos, incluindo contextos históricos, socioculturais, políticos e económicos, além dos média, técnicas, valores, narrativas, memórias e interações sociais, que fazem parte do contexto do indivíduo (Santos, 2018). O registo desses processos iterativos é uma forma de materializar e comunicar a criatividade, reconhecendo que o sistema criativo não é simplesmente a soma de seus elementos, mas sim uma rede em constante transformação (Rogado, 2014).

A a/r/cografia permite ainda um movimento em direções diversas, facilitando novas evoluções e derivados a partir de uma linha inicial de investigação, tornando-se uma extensão de uma abordagem generativa, envolvendo artistas e público, promovendo ainda uma reflexão conjunta em torno do desenvolvimento do projeto. Assim, os artistas desenvolvem as suas obras, incorporando a comunicação no próprio processo criativo, tornando-se uma metodologia especialmente adequada para a produção digital, onde diferentes estágios de uma obra podem coexistir de forma construtiva (Veiga, 2021).

4.1. Inspiração

Desse modo, a recolha de informações no âmbito dos conceitos principais mencionados e a investigação a ela associada revelaram várias fontes de inspiração: *listening*, *soundwalk*, *sound art*, mas em particular a obra de Schaffer (1977/1994), de onde se destacam as seguintes passagens: “Que sons queremos preservar, encorajar, multiplicar?” (p. 18); “[...] paisagens sonoras ideais para aquela outra vida que é a da imaginação e da reflexão psíquica” (p. 18); “[...] estudar o rico simbolismo dos sons e os padrões de comportamento humano [...]” (p. 19) e “[...] a música é um indicador da época, revelando, para os que sabem como ler as suas mensagens sintomáticas, um modo de reordenar acontecimentos sociais e mesmo políticos” (p. 23). Essas fontes de inspiração foram a primeira etapa rumo à construção do artefacto, expandindo o conhecimento sobre as áreas em que se inserem.

4.2. Gatilho

O gatilho para o desenvolvimento da obra foi a ideia/desejo de criar uma representação sonora de uma realidade humana subjetiva, complementada por um registo fotográfico do indivíduo (sonoramente) retratado. Este gatilho colocou em marcha um conjunto de intenções, passando sobretudo pela definição do tipo de sons, como sendo parte do dia a dia do indivíduo, podendo conter palavras, frases e até música, partes de uma canção, melodia e/ou ritmo. Assim, a intenção primordial assumiu-se como a utilização do som, complementado pela imagem, para criar um retrato pessoal, individual, social, espiritual, temporal e espacial.

4.3. Intenção

A intenção não se restringindo apenas ao desejo de produzir uma obra, estende-se a uma procura interior por significado, conexão e expressão artística. É neste momento em que o artista reflete sobre suas próprias vivências, suas relações com o mundo e suas inquietações mais íntimas, com o objetivo de dar forma a um trabalho que transcenda o simples ato de criar. Nessa jornada, o artista lança-se num processo de questionamento e descoberta, em busca do que pretende comunicar, assim como seu público alvo, articulando vários contextos interiores e exteriores, como emoções, valores e as experiências pessoais, moldando a sua visão única do mundo, influenciando diretamente o seu processo criativo.

Sendo uma das etapas no método a/r/cográfico, esse é, portanto, um convite à introspeção e à reflexão profunda, um espaço onde o artista se conecta consigo mesmo e com sua arte, de forma genuína e sincera, sendo o ponto de partida para uma jornada de descoberta artística que vai além do conhecimento técnico e dos materiais, alcançando as profundas faces da sua alma, revelando novas perspectivas sobre a vida e o mundo que nos rodeia.

4.4. Conceptualização

A etapa da conceptualização veio dar consistência e estrutura às ideias até então reunidas, visando assim a construção de uma instalação/retrato sonoro, com características interativas, que permitissem aos retratados a descoberta dos ambientes sonoros construídos a partir das suas entrevistas, e testando o seu autorreconhecimento através dos “retratos” assim construídos.

4.5. Prototipagem

Posteriormente, foi reservado espaço para avançar com o processo de desenvolvimento do artefacto, iniciando-se pela fase de prototipagem. Nessa etapa, um modelo inicial foi construído, ainda desprovido de interatividade, visando conferir forma física e digital ao conceito inicial. Assim, apesar da ausência de qualquer contato com a média-arte digital, determinou-se que o primeiro protótipo resultou numa tentativa malsucedida, desencadeando uma nova abordagem em direção à interatividade e à articulação mais vinculada entre arte e tecnologia.

Por meio dessa segunda abordagem, o foco foi direcionado para a criação de uma aplicação com capacidade para incorporar tanto imagens quanto sons, ao mesmo tempo em que possibilitaria a interação do público com a obra.

4.6. Testes

De seguida, foram feitos testes e correções, em que o protótipo foi apresentado a um público muito limitado e próximo ao criador da obra, recolhendo-se informações que conduziram a melhoramentos e acertos, ou até novos desenvolvimentos, como foi o caso da introdução da arte generativa. Durante todo o processo de criação do retrato sonoro, através dos recursos disponibilizados pelos voluntários, foram também introduzidos mecanismos de limitação, com o objetivo de garantir que o resultado não se traduzisse numa sobreposição excessiva ou confusa de sons, evitando prejudicar a percepção auditiva do ouvinte, em prol de uma experiência coesa. Para tal, foi necessário recorrer à edição dos recursos sonoros, de modo a ajustar o seu volume e duração, planeando cuidadosamente e iterativamente um efeito de imersão e profundidade, sem que nenhum som individual se destacasse em detrimento dos outros. Assim, conseguiu-se um ambiente sonoro dinâmico, permitindo uma escuta limpa, clara e coerente através da interação com a obra.

A evolução das etapas de prototipagem e teste, aqui descritas, encontra-se detalhada na próxima secção.

4.7. Intervenção

Uma das etapas de conclusão de ciclo é a intervenção, consistindo na apresentação pública do projeto, numa exposição coletiva, onde se avaliou o seu impacto e efetividade para o contexto onde foi criado, atra-

vés das informações recolhidas pelos voluntários e outros visitantes, de modo a verificar de forma mais alargada e segura as suas potencialidades, limitações e possíveis melhorias futuras. A outra intervenção é precisamente a escrita do presente texto, documentando todo o processo, tal como advogado pela abordagem a/r/cográfica.

5. Desenvolvimento

A aplicação computacional que suporta o artefacto *My Mono No Aware* foi desenvolvida através de uma ferramenta de programação visual denominada *cables.gl*, que permite criar aplicações com componentes gráficas, sonoras e interativas que são executadas no navegador *web* em tempo real. Através dessa ferramenta, e do processo de programação de um sistema visual de nós (*nodes*), torna-se possível criar e integrar aplicações generativas sem necessidade de utilizar código textual, embora seja possível a utilização de código textual, caso haja necessidade de uma maior customização (figura 1).

Cables is your model kit for creating beautiful interactive content. With an easy to navigate interface and results in real time, it allows for fast prototyping and prompt adjustments. Working with cables is just as easy as creating cable spaghetti: You are provided with a given set of operators such as mathematical functions, shapes and materials. Connect these to each other using virtual cables to create the scene you have in mind. Easily export your piece of work at any time. Embed it into your website or use it for any kind of creative installation. (Pandur, 2020)



Figura 1. Aplicação Mono-no-aware no ambiente de desenvolvimento visual cables.gl

5.1. Componentes da aplicação

A aplicação utiliza os seguintes dados externos:

- Foto da pessoa cujo retrato sonoro se está a criar;
- Ficheiro de texto com as palavras-chave a utilizar, separadas por uma vírgula. Exemplo: “agradecer, ensino, escrever, família, música, teste”;
- Ficheiros de áudio, um para cada palavra a utilizar, constituindo a base dos sons-figura (*figure*), que podem ser sons-principais (*keynote sounds*) ou sons-marca (*soundmarks*). Nessa versão da aplicação, o nome do ficheiro corresponde à palavra utilizada no ficheiro de texto;
- Ficheiro de áudio com som de fundo, ou seja, o som-cenário (*ground*).

A nível da utilização dos fragmentos sonoros, devemos salientar que os mesmos foram gravados e disponibilizados pelos voluntários, traduzindo-se em gravações específicas englobadas no processo de reflexão dos mesmos, no âmbito do seu percurso pessoal, profissional e emocional. Por outro lado, o ambiente proposto para embarcar todos os registos sonoros selecionados diz respeito a um ambiente espacial, criado de forma a promover uma sensação sonora imersiva, através da sua estabilidade harmónica e pequenas dissonâncias que contribuem para um estado calmo e meditativo.

5.2. Componente visual

A componente visual da aplicação consiste em 3 camadas sobrepostas, como se pode verificar, na tabela 1: imagem, camada inferior e exterior. Nessa versão, as palavras são colocadas pela ordem desejada, de baixo para cima, alternando entre alinhamento à direita e à esquerda. Desse modo, cada palavra está ligada a um sistema de deteção de colisões, possibilitando o destaque de cada uma, quando o cursor se encontra sobre a mesma. Quando uma palavra é clicada, a mesma é marcada como ativa, e a sua cor muda para vermelho, na camada superior. Por outro lado, na camada inferior, o sistema de colisões deteta quando o cursor se encontra sobre a palavra, ativando o som associado, que é reproduzido em *loop*, até o utilizador clicar de novo para a desativar. De forma a existir um espaço para a articulação de sons, reproduzidos em simultâneo, e total liberdade na escolha das palavras, o interveniente poderá optar por qualquer combinação de palavras, de modo a obter diferentes resultados sonoros.



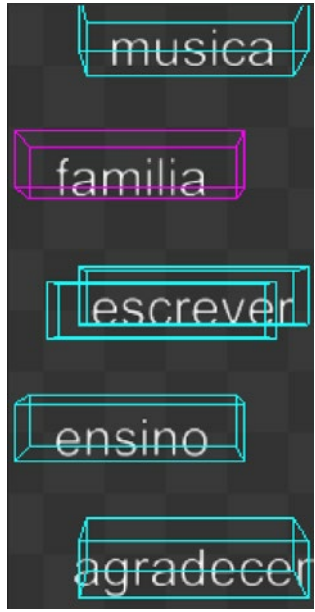
Imagem	Palavras (camada superior)	Palavras (camada inferior)
		

Tabela 1. Conceptualização



Figura 2. Aplicação da máscara de interação por camadas

De modo a ocultar a imagem escolhida, utiliza-se um gerador integrado na ferramenta cables de fractional Brownian motion noise (Mandelbrot & Van Ness, 1968) – fBm – com o objetivo de criar um efeito visual similar a um nevoeiro, animado e dinâmico ao longo do tempo, que oculta os elementos das camadas anteriores. Através dessa relação de mistério e curiosidade, é utilizada uma imagem de um círculo,

como máscara, que adiciona transparência ao nevoeiro, mediante a sua posição. Desse modo, a imagem do círculo é sobreposta com uma ligeira opacidade sobre a imagem gerada no frame anterior do mesmo círculo, permitindo criar um efeito de esvaecimento sobre zonas já percorridas do “nevoeiro”, ao manter gerações anteriores da mesma, que vão desaparecendo com o tempo (figura 2 e 3).

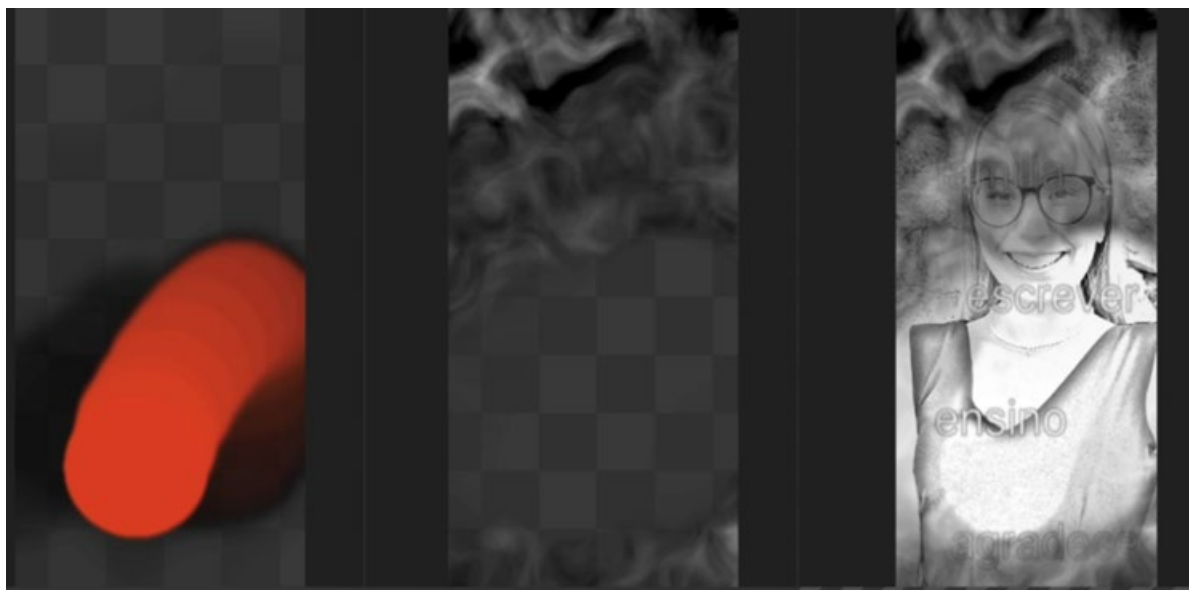


Figura 3. Aplicação da máscara de interação por camadas com movimento

5.3. Interação

Durante a utilização do artefacto, a interação é realizada tanto por utilização do rato (*mouse*) ou, em alternativa, através de ecrã tátil (*touchscreen*), possibilitando o enquadramento do mesmo em diferentes dispositivos eletrónicos. A posição da máscara circular é controlada pelo deslocamento do rato ou do dedo no ecrã. Dessa forma, o artefacto revela a imagem e as palavras que se encontram por detrás do “nevoeiro”, mediante o movimento realizado pelo utilizador.

Ao clicar numa palavra, é implementada uma funcionalidade similar a uma *soundboard*, onde cada palavra está associada a um valor binário, alternando entre 0 (ativa) e 1 (inativa). Dessa forma, ao seleccionar uma palavra, esta fica seleccionada enquanto a aplicação estiver em execução.

A nível de lógica, a aplicação corre *ad eternum*, como seria também expectável numa obra de arte generativa, sendo que o “nevoeiro” que oculta a imagem e as palavras é repostado ao longo do tempo, correspondendo a uma nova geração de interação global.

6. Considerações finais

No âmbito da implementação e desenvolvimento do artefacto, tivemos a oportunidade de retratar seis voluntários, que se disponibilizaram para apro-

fundar o seu respetivo ambiente sonoro, em busca de pontos-chave do seu percurso profissional, pessoal e emocional, traduzidos posteriormente para ficheiros sonoros.

No decorrer desse processo de investigação e reflexão conjunta, através de entrevistas semiestruturadas, colocámos ao dispor dos voluntários, de forma individualizada, um conjunto de questões, com o objetivo de recolher informações sobre a eficácia do artefacto, perante o objetivo proposto. Assim, após uma breve introdução sobre o funcionamento do artefacto, cada voluntário respondeu às seguintes questões:

1. Considera que o artefacto promove uma perspetiva real sobre a sua vida?
2. Reconhece-se através do retrato sonoro apresentado no artefacto?
3. Considera que o artefacto se verifica como uma ferramenta útil no âmbito do autorreconhecimento?

No processo de análise das respostas recolhidas, verificámos que os voluntários apresentaram, de um modo geral, um conjunto de observações favoráveis sobre o artefacto, considerando o mesmo como uma ferramenta útil no campo do autorreconhecimento, possibilitando um momento

de reflexão sobre uma perspetiva simplificada e parcial da extensa realidade, no espectro pessoal, profissional e emocional. Por outro lado, verificámos ainda que o conceito de representação sonora promove um conjunto de reações distintas, como são apresentados nos seguintes testemunhos.

Voluntário 1 – “Isto sou eu”, é a primeira coisa que ouvi e é o pensamento que se mantém ao longo de toda a minha instância sonora. Sou eu, porque sou feita de risos, pessoas, amor, gratidão, fé, música. Sou eu, e poder ouvir-me além de me ver é mais especial do que alguma vez pensei que fosse. Fico eternamente grata por ter tido a oportunidade de participar nesta experiência, que foi muito mais do que isso, foi uma autodescoberta e isso sente-se e ouve-se no final, porque cada vez que oiço sinto-me em paz e sinto muita emoção, sei que estou ali representada. Isto sou eu.

Voluntário 2 – Achei muito engraçado ouvir-me nos jogos e ver o reflexo da minha voz na terceira pessoa. Estive meia hora a rir da mesma piada. Deu a sensação de que estava numa abertura de alguma série de televisão (ou rádio sendo apenas áudio).

Voluntário 3 – Uma conjuntura de sons familiares que, por si, não me dizem nada de especial. Não passam de sons soltos em cima de uma faixa a fazer de background.

Voluntário 4 – Os entes que me rodeiam... O passado, o presente, os anseios em relação ao futuro. Memórias distantes, ideias perdidas no Tempo. Um espelho sonoro de mim.

Voluntário 5 – Foi um misto de sensações, onde apenas faltou o beijo ao meu marido.

Voluntário 6 – Incrível! Fechei os olhos, e recordei tantos momentos, como é que é possível? O som da campanha deixou-me logo com o coração apertadinho...

Numa fase seguinte, foi ainda necessário recolher informações junto do ambiente pessoal, emo-

cional e profissional dos voluntários, através de questionários a familiares, amigos e colegas de trabalho, no ramo profissional ou escolar/académico, de modo a recolher opiniões na terceira pessoa, possibilitando uma maior amplitude de opiniões sobre o artefacto e a sua potencialidade para promover autorreconhecimento. Por outro lado, foi também possível averiguar o interesse de novos voluntários para a recriação de novas versões inseridas num novo leque de realidades sonoras, com o objetivo de expandir o potencial da metodologia de trabalho e o respetivo produto final.

Conclui-se, pois, que o artefacto revela potencial para a criação de retratos sonoros, e que a abordagem metodológica seguida foi adequada. Foram identificadas limitações, que serão endereçadas em versões futuras.

7. Desenvolvimentos futuros

É importante salientar que o artefacto se encontra em processo de desenvolvimento contínuo, com o objetivo de garantir o seu aperfeiçoamento, face à sua integração em diferentes e possíveis realidades, de forma a expandir o seu campo de atuação.

Em termos de desenvolvimentos futuros do artefacto, irão ser considerados mecanismos de automação dos passos iniciais que permitam a rápida criação de um retrato sonoro de forma interativa, a partir de um conjunto de questões de resposta fechada, e de um dataset de sons. Assim, esses mecanismos permitirão simplificar o processo de parametrização/mapeamento dos ficheiros áudio/texto/imagem, bem como a possibilidade de suportar vários retratos, e permitir a sua exploração de forma sequencial, ou a produção de novos retratos.

É convicção dos autores que, desde a exposição pública em diferentes contextos, bem como a sua implementação em articulação com diferentes áreas do conhecimento, entre as quais a psicologia e a educação, a utilização desse artefacto pode resultar num vasto leque de possibilidades, considerando as suas devidas e necessárias adaptações.

Agradecimentos

O autor principal agradece a colaboração de Rui d'Orey na codificação da aplicação que suporta o artefacto MY MONO NO AWARE.

Referências bibliográficas

- [1] Adams, M., et al. (2009). Soundscapes: An urban planning process map. In *Internoise Innovations in practical noise control*. University of Salford. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2965.4649>
- [2] Anderson, J. (2021). *From Soundwalks to Sonic Activism: An Ethnography of Public Sound Art in Australia*. Bloomsbury Publishing.
- [3] Balpe, J. (2005). Principles and processes of generative literature: Questions to literature. *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*, 7(1), 1-8.
- [4] Barbosa, T., Fernandes, B. (2021). Hybrid Art: Aesthetic and Technological Convergences. *International Journal of Art and Design Education*, 40(1), 107-116. <https://doi.org/10.1111/jade.12323>
- [5] Barcelos, L., Machado, E. (2021). Digital Media Art and Creativity: A Systematic Review. *Journal of Digital Media & Interaction*, 2(2), 1-11. <https://doi.org/10.14488/Jdmi.2.2.132>
- [6] Barclay, L., Smith, A., & Persson, H. (2021). *Soundwalking as Research Methodology*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003009512>
- [7] Conrad, C. (2021). Sonic Perception and Spatial Relations: The Practice of Soundwalking as an Artistic Research Tool. *Journal of Sonic Studies*, 11. <https://doi.org/10.5195/js.2021.932>
- [8] Dean, R. (2017). Generative live music-making using autoregressive time series models: Melodies and beats. *Journal of Creative Music Systems*, 1(2). doi: 10.5920/jcms.2017.06
- [9] Dubois, P. (2004). *Cinema, video, Godard*. Cosac Naify. ISBN 85-7503-352-2. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5008422/mod_resource/content/1/Dubois%20%20Philippe%20-%20Cinema%20%20video%20%20Godard%20%282004%29.pdf
- [10] Eigenfeldt, A., Pasquier, P. (2011). Negotiated Content: Generative Soundscape Composition by Autonomous Musical Agents in Coming Together: Freesound. *Second International Conference on Computational Creativity*. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.836800>
- [11] Eno, B. (1975). *Discreet Music Liner Notes*. http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/discreet-txt.html
- [12] Fernström, M., Taylor, S. (2014). The creative soundwalk. City Sonic Walk Meditation/Sounding No 1. *Acoustic Communication and Soundscape Design*. Vancouver, BC, Canada. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.4603.4409>
- [13] Figueiredo, A. (2020). From Traditional to Hybrid: The Transformation of the Artistic Language in the Digital Age. *Arts*, 9(4), 149. <https://doi.org/10.3390/arts9040149>

- [14] Fink, A., Baack, S. (2021). Digital Media Art in the Post-Digital Age: Artistic Practices, Institutions and Methods. *Journal for Art Market Studies*, 5(3), 1-10. <https://doi.org/10.38050/jams.v5i3.114>
- [15] Frehse, F. (2008). Erving Goffman, sociólogo do espaço. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, 23(68), 155-156. <https://doi.org/10.1590/S0102-69092008000300014>
- [16] Friedrichs, M. (2020). Soundscapes and sensory ethnography. In *Routledge Handbook of Ethnography of Sport* (pp. 289-299). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429050432-20>
- [17] Gallagher, H., Frith, C. (2003). Functional imaging of “theory of mind”. *Trends in Cognitive Science*, 7(2), 77-83. [https://doi.org/10.1016/S1364-6613\(02\)00025-6](https://doi.org/10.1016/S1364-6613(02)00025-6)
- [18] Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Garden City, NY: Prentice Hall.
- [19] Goldie, R. (2022). Post-human play: The contribution of digital media art to interdisciplinary research on the non-human. *Leonardo*, 55(1), 37-44. https://doi.org/10.1162/leon_a_02070
- [20] Gopnik, A., Wellman, H. (2019). Theory of mind. *Annual review of psychology*, 70, 23-50.
- [21] Heinich, N. (2014). Práticas da arte contemporânea: uma abordagem pragmática a um novo paradigma artístico. *Sociologia&Antropologia*, 04(02). <https://doi.org/10.1590/2238-38752014v424>
- [22] Israelashvili, E., et al. (2019). Knowing me, knowing you: Emotion differentiation in oneself is associated with recognition of others’ emotions. *Cognition and Emotion*, 33(7), 1461-1471. <https://doi.org/10.1080/02699931.2019.1577221>
- [23] Johnson, C., St. John, A. (2021). Sonic Reflections: Deep Listening as a Tool for Self-Reflection and Self-Discovery. *Journal of Creativity in Mental Health*, 16(4), 424-439. <https://doi.org/10.1080/15401383.2021.1911657>
- [24] Kato, S. (2014). *Soundwalk, Digital Media, and Sound Art*. <http://www.resonantdesigns.com/proceedings/papers/sKato.pdf>
- [25] Kim, J. (2011) Norinaga no Waka-ron ni okeru Kotoba to Shinjō: “Aya”to “Mono no Aware” wo chūshin ni. *Nihon Kenky ū – KankokuGaikokugo Daigakk ō*, 50, p. 281-300.
- [26] Klein, J. (1988). *Who am I?* Dorset, Element Books.
- [27] Kniveton, C. (2017). *How can the art making process foster a stronger sense of self?* [Master’s thesis, University of Northern Colorado]. Repositório Comum. <https://digscholarship.unco.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1002&context=arp>
- [28] Kolber, D. (2002). Hildegard Westerkamp’s Kits Beach Soundwalk: Shifting perspectives in real world music. *Organised Sound*, 7(1), 41-43. <https://doi.org/10.1017/S1355771802001061>
- [29] Kruger, J., Dunning, D. (2021). Knowing me, knowing you: The accuracy and unique insight of self-recognition. *Current Directions in Psychological Science*, 30(2), 150-155. <https://doi.org/10.1177/0963721420960752>
- [30] Li, X., Yu, X., Li, Y. (2022). Deep Listening and Self-Reflection: A Qualitative Study of Chinese Music Students’ Experiences. *Frontiers in Psychology*, 12, 798186. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.798186>
- [31] Machado, A. (1993). *Máquina e Imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas*. Editora da Universidade de São Paulo. ISBN: 85-314-0143-7. https://books.google.com.br/books?id=_M_TnM8UQNwC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&hl=pt--PT#v=onepage&q&f=false
- [32] Machado, A. (2002). Arte e Mídia: aproximações e distinções. *Galáxia*, 4, 19-32. <https://doi.org/10.1590/1982-2554201820180475>
- [33] Mandelbrot, B., Van Ness, J. (1968). Fractional Brownian motions, fractional noises and applications. *SIAM Review*, 10(4), 422-437. <https://doi.org/10.1137/1010093>
- [34] McCormack, J. (2003). Art and the mirror of nature. *Digital Creativity*, 14(1), 3-22.
- [35] Meekums, B., Morris, J. (2021). Deep Listening and Self-Reflection: Creative Arts Therapies in Dementia Care. In J. Skingley & J. Tarrant (Eds.). *Creative Arts and Dementia Care: Practice and Research* (pp. 105-118). Routledge.
- [36] Menezes, F. (2020). Soundwalks and the politics of listening. *Organised Sound*, 25(2), 163-172. <https://doi.org/10.1017/S1355771820000093>
- [37] Monro, G. (2007). *The concept of emergence in generative art*. [Master’s thesis, University of Sydney]. <https://doi.org/10.1162/leon.2009.42.5.476>
- [38] Montfort, N. (2013). *World clock*. Bad Quarto.
- [39] Moulon, D. (2018). *Art beyond digital*. LINK Editions. ISBN 978-0-244-08592-6. https://issuu.com/linkeditions/docs/dominique_moulon_art_beyond_digital/302
- [40] Möhring, W., Frick, A. (2020). The development of self-recognition: From self-views to the emergence of self-consciousness. In A. Slater & P. Quinn (Eds.), *Developmental Psychology: Revisiting the Classic Studies* (pp. 63-84). Sage Publications.
- [41] Nakahodo, L., Quaranta, D. (2013). Soundwalk: Práticas artísticas de Caminhadas Auditivas e a ressignificação da Paisagem Sonora. In *XXIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música*. <https://>

- www.academia.edu/4836984/Soundwalk_Pr%C3%AAticas_art%C3%ADsticas_de_Caminhadas_Auditivas_e_a_reassignifica%C3%A7%C3%A3o_da_Paisagem_Sonora
- [42] Oliveros, P. (2006). Deep Listening: A Composer's Sound Practice. (2nd ed.). *Music Library Association*, 62(3), 715-718. <http://www.jstor.org/stable/4487631>
- [43] Pandur. (2020). *Cables Documentation*. Cables.Gl. <https://cables.gl/docs/docs>
- [44] Parish, Y., Müller, P. (2001). Procedural modelling of cities. In *Proceedings of the 28th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques* (pp. 301-308).
- [45] Posina, V., Menon, S. (2018). The Knowing Self. *National Institute of Advanced Studies*. DOI:10.13140/RG.2.2.36193.97125
- [46] Riskin, L. (2006). Knowing Yourself: Mindfulness. In *The Negotiator's Fieldbook* (pp. 239-250, Chapter 27). https://www.researchgate.net/publication/228160073_Knowing_Yourself_Mindfulness
- [47] Rodat, S. (2020). Empathy and active listening in humanistic social work. *Research Terminals in the Social Sciences, SITECH*, 9-25. https://www.cilconference.ro/wp-content/uploads/2020/09/cil_2020_research_terminals.pdf
- [48] Rogers, K. (2019). The Hybridization of Art and Technology. *Artivate: A Journal of Entrepreneurship in the Arts*, 8(2), 18-23.
- [49] Rodrigues, A., et al (2016). Evolving L-systems with musical notes. In *International Conference on Computational Intelligence in Music, Sound, Art and Design* (pp. 186-201). Springer.
- [50] Rogado, G. (2014) *O processo criativo em arte: um percurso vivido e uma síntese criadora*. [Master's Thesis]. Universidade Fernando Pessoa. Repositório Comum: https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/5988/1/DM_GI%20Lucia%20Rogado.pdf
- [51] Rudi, J. (2011). Soundscape and listening. In Joran Rudi (Ed.), *Soundscape in the Arts* (pp. 185-194). NOTAM.
- [52] Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano*. S. P. Paulus Editora. <https://drive.google.com/file/d/0B-zIwLzgWofrIajEtMUNDmkVjT1k/view?usp=sharing>
- [53] Santos, J. (2018) *Tornar-se artista: como se desenvolve o processo criativo?* [Master's Thesis]. Repositório Universidade de Lisboa. https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/37661/3/UlFBA_TES_disserta%C3%A7%C3%A3o_joana_santos.pdf
- [54] Schafer, M. (1994). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world* (1st ed. published in 1977). Destiny Books. ISBN: 978-1-59477-668-7. https://ia600204.us.archive.org/11/items/ruidolibrebibliografia/Schafer_the-soundscape.pdf#0000320823
- [55] Singh, H., Sharma, A. (2018). Teaching listening and speaking from theory to practice. *Journal of Management Research and Analysis*, 5(3), 173-178. <https://doi.org/10.5958/2394-2770.2018.00033.1>
- [56] Shimizu, F. (1968) "Mono no Aware" wo Shiru to iu Koto. *Kokugo Kyōiku Kenkyū*, 14, p. 1-13.
- [57] Swann, W. B., Bosson, J. K. (2018). Self and identity. In *Handbook of social psychology* (pp. 514-555). John Wiley & Sons.
- [58] Tavares, M. (2019). Special issue on digital-art: New experiences in arts and technology. *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics*, 5(1), iv-xi. <https://doi.org/10.4018/IJICIG.20190101.ii>
- [59] Veiga, P. (2017). Generative theatre of totality. *Journal of Science and Technology of the Arts*, 9(3), 7-16. <https://doi.org/10.7559/citarj.v9i3.422>
- [60] Veiga, P. (2020). A/r/cografia – A Criatividade Investigada na Investigação Criativa. In D. Marques & A. Gago (Eds.), *Investigação-Experimentação-Criação: em Arte-Ciência-Tecnologia* (pp. 51-74). Publicações Universidade Fernando Pessoa. ISBN: 978-989-643-163-1. <http://hdl.handle.net/10284/8875>
- [61] Veiga, P. (2021). Método e registo: uma proposta de utilização da a/r/cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital: Method and log: a proposal for the use of a/r/cography and digital diaries in new media art creation and practice-based research. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, (2), 16-24. <https://doi.org/10.34623/y2yd-0x57>
- [62] Voegelin, S. (2010). Listening to noise and silence: Towards a philosophy of sound art. *Continuum International Publishing Group Inc*. <https://doi.org/10.5040/9781501382901>
- [63] Ward, A. (2022) "Pathetic Beauty: Mono no Aware in Hollywood Cinema – To Family and Friends in These Estranged Times". *Japanese Society and Culture*, 4, Article 1. Available at: <https://gensoken.toyo.ac.jp/japanese-society-and-culture/vol4/iss1/1>
- [64] Westerkamp, H. (2001). Soundwalking. *Sound Heritage*, 3(4), 27-30. https://www.hildegardwesterkamp.ca/writings/writingsby/?post_id=13&title=soundwalking
- [65] Westerkamp, H. (2020). Soundwalk from home. Covid version. *Museum of Walking*. <https://www.museumofwalking.org.uk/wp-content/uploads/2017/08/Soundwalk-from-Home.pdf>
- [66] Yamazaki, Y. (1986) *Aware to Mono no Aware no Kenkyū*. Kazama Shobō.
- [67] Yang, W., Kang, J. (2021). Effects of Soundscapes on Auditory Performance, Fatigue, and Stress: A Review.

International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(14), 7366. doi: 10.3390/ijerph18147366

- [68] Yao, S. (2019). The influence of digital media art on animation design. In Proceedings of the 3rd International Conference on Art Design, Language, and Humanities (pp. 102-106). Atlantis Press. <https://doi.org/10.25236/adlh.2019.026>
- [69] Zwicker E., Pollien C. (2021). The phenomenology of auditory space. *Hearing Research*, 407, 108262. <https://doi.org/10.1016/j.heares.2021.108262>

Bio

Ricardo Mestre é um artista investigador, mestre em Educação Musical pela NOVA FCSH, pós-graduado em Estudos Avançados em Média-Arte Digital e doutorando em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta, centrando o seu trabalho na pesquisa de processos e modelos que promovam o autorreconhecimento através da arte. Iniciou o seu percurso musical em 2012 como cantor e tem participado em vários projetos musicais em parceria com autarquias locais no âmbito educativo, cultural e social. Em 2019 lançou o seu primeiro single original e em 2022 o seu primeiro EP, intitulado *Between Words and Sound*, fundindo pop e jazz numa atmosfera nostálgica de pura realidade e fantasia, com o apoio de várias rádios nacionais. Atualmente é professor de Educação Musical e de Tecnologias de Informação e Comunicação no 1º e 2º ciclos do ensino básico público, coordenador do projeto Orquestra Ligeira Horizonte, inserido nas Operações Integradas em Comunidades Desfavorecidas na Área Metropolitana de Lisboa no âmbito do Plano de Recuperação e Resiliência), maestro da orquestra Zana Batuta e investigador no Centro de Investigação em Arte e Comunicação (CIAC) e no Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical (CESEM), onde orienta o seu trabalho para o estudo da arte, comunicação, tecnologia e educação.

Rui Luís d'Orey é um programador e investigador de arte digital nascido no Porto, atualmente a residir em Faro. Possui uma licenciatura em Ciência da Computação pela Faculdade de Ciências da Universidade do Porto, onde também desenvolveu investigação financiada pela FCT para um laboratório de gráficos por computador. Esteve envolvido em estudos relacionados com o desenvolvimento de software e desempenhou funções de líder de equipa e gestor de projeto em várias iniciativas diferentes. A sua experiência abrange diversas áreas de especialização, incluindo trabalhos relacionados com gráficos 3D, realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial. Atualmente, é investigador no CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação e programador numa empresa especializada em nuvens de pontos para navegadores web. Rui está a desenvolver um doutoramento em Média-Arte Digital na Universidade do Algarve e na Universidade Aberta. A sua pesquisa explora a relação interdisciplinar entre artes e humanidades, particularmente na interseção entre tecnologia e média digital.

Pedro Alves da Veiga é um artista e investigador doutorado em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta. É Professor Auxiliar na Universidade Aberta, onde é Vice-Diretor do Doutoramento em Média-Arte Digital. Esteve ligado à atividade empresarial durante mais de duas décadas, e desenvolveu trabalhos premiados de webdesign e multimédia. É membro integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, e colaborador do ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura. Participa regularmente em projetos na fronteira entre arte, ciência e tecnologia, incidindo

os seus interesses de investigação na influência das economias da atenção e experiência no ecossistema da média-arte digital; métodos de investigação baseada em arte; hactivismo e artivismo; e curadoria de média-arte digital. Desenvolve atividade artística em assemblage, programação criativa generativa e audiovisuais digitais. Tem exposto as suas obras, individual e coletivamente, em Portugal, Brasil, Espanha, França, Itália, Holanda, Roménia, Rússia, China, Tailândia e EUA.

MAD Clarinet 3.0: Dialogues with my computer

Rui Travasso
ruitravasso79@gmail.com
Instituto Politécnico de Beja e CIAC
Olhão, Portugal
ORCID iD [0000-0001-6609-5880](https://orcid.org/0000-0001-6609-5880)

Luís Marques
luis.markes@gmail.com
Évora, Portugal

DOI [10.34623/bh3w-w556](https://doi.org/10.34623/bh3w-w556)

Artigo recebido em 2023-11-15
Artigo aceite em 2024-02-29
Artigo publicado em 2024-02-29

How to Cite and License

Travasso, R., & Marques, L. (2024). MAD Clarinet 3.0: Dialogues with my computer. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Obtido de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/208>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Abstract

MAD Clarinet 3.0 is an article that discusses a Static Artificial Intelligence (SAI) system, dialoguing with a clarinet performance under a Tangible Acoustic Interface (TAI) system and using the software Max/MSP. The TAI system, working through solid vibrations, enables the use of the clarinet as an interface to trigger the computer's sonic response, employing the parametrisation of the clarinet's sonic characteristics, such as pitch and duration. This dialogue is made from the harmonic and melodic point of view, and, whereas the harmonic paths are chosen randomly – from among several possibilities – by the computer, the melodic paths are made by measuring the clarinetist preferences in real-time. Throughout the document, it will discuss the concepts, the system, the patches, and potentialities. Thus, this article arises from the junction of a clarinet – under a TAI system – with an SAI system and, from the artistic point of view, using a computer as a performative partner with an essential role.

Keywords

Clarinet · Performance · Static Artificial Intelligence · TAI

1. The Concept

1.1. Introduction

This article describes a musical performance system for a clarinetist and a computer in which the clarinet is used under the concept of a Tangible Acoustic Interface (TAI). There are two manners to observe a musical instrument: (1) a device to be played by someone; (2) a cultural artefact with historical value [1]. The second manner is when we are talking about, for example, a Stradivarius violin, where the instrument has historical value for itself. The first manner is an object – instrument – touchable and inherently tangible, and it occurs when someone uses it to achieve sonic purposes.

In this case, the clarinet is used in the traditional manner of playing it acoustically, is an interface, and

could be augmented. In other words, besides keeping its acoustic properties, the clarinet could be augmented in various ways such as octaviated – or any other interval(s) –, reverb, delay, and distortion, among others. At the same time, through the measurement of different features using sensors of solid vibration, the clarinet sends data to trigger the computer's response in a Human-Computer Interaction (HCI) method. This HCI allows the computer to interact with the clarinetist sonically, both harmonically and melodically.

Thus, this system approaches the performance based on three concepts: (1) the clarinet as a TAI, (2) an SAI performative system and (3) an augmented instrument. This allows the instrumentalist to control the clarinet and the computer through the clarinet in a hybrid system which works harmony layers and melody through solid vibrations while the clarinetist can choose to use – or not – the effects mentioned – adding intervals, delay, reverb, among others. This hybrid system matches what Papadopoulos and Wiggins [2] and Caramiaux and Donnarumma [3] state that an AI system/performance must be hybrid – mixing different techniques and systems to get strength points from other sources – and it should involve professional musicians. Finally, the multidisciplinary feature of this project fits the new virtuosity concept related to a hybrid era influenced by technology [4].

2. Literature Review

This literature review emphasised this article's subjects – TAI systems and probabilities systems; for this reason, fields concerning ML in music, which are not probabilities systems based on sonic capture or other subjects, will not be addressed.

2.1. The Concept of a Clarinet as a TAI

Tangible Acoustic Interface (TAI) refers to something tangible and acoustic, which acts as an interface using solid vibrations. With a TAI system, the instrument, in this case, the clarinet, can be under augmentation or used as an interface besides its traditional sonic properties. One feature doesn't imply the other. According to Crevoisier and Polotti [5], and regarding classical musical instruments, the instrumentalist, who interacts closely with the vibration source, should combine the sonic production with the interaction

through the instrument. In other words, besides the sonic production, the instrumentalist should use the instrument as an interface to communicate with the computational component. Concerning the interface concept, Shanbaum [6] mentions that the definition of interface evolved from a word which describes the communication between hardware and software to a concept in which an interface can be any technology that mediates relationships between people and artwork, influencing the movement and perception of those involved. Also, Manovich [7] confirms this evolution, stating that a Tangible Interface is something physical that could connect a human with a computer, enabling a system for Human-Computer Interaction (HCI). In this way, the clarinet, with a TAI system, can serve this connection.

There are two types of TAI systems: the active system, which is based on the absorption of solid acoustic energies, and the passive system, which is based on the solid acoustic produced [8]. Both cases can be implemented in a clarinet. The active when the instrumentalist is using the clarinet to produce its acoustic sound – for example – provoking the absorption of solid acoustic energies, and the passive, for example, whether the instrumentalist is making the Key Slaps technique – pressing the keys without blowing to the instrument, causing solid acoustic energies in the clarinet's tube.

There are two advantages of using this TAI system in opposition to a microphone or a pickup placed in the barrel. The first is that the TAI is much less susceptible to external sound than a microphone. The difference of influence exercised between the clarinet sound is much higher than other external sources, and this difference allows the optimisation of a gate in the patch of the Max/MSP to neutralise the external sources. Whether a pickup in the barrel has the same effect as capturing the clarinet sound, the second advantage is that the TAI is more sensitive to the surface touch without changing the input levels, and any tapping or scratching on the clarinet body is traceable with this TAI system [9,10].

2.2. (S)AI Concepts

Since the Illiac Suite by Lejaren Hiller and Leonard Isaacson in 1957, AI systems have evolved in music and become more and more complex, involving several parameters. In relation to performance, the

project *Ultrachunk*¹ should be approached [11,12] because it is an example of interaction between a performer – singer – and a computer. However, related to the characteristics of this article, it is worth mentioning the Markov models, which combine information for stochastic processes such as pitch, duration, onset, scale degree, and others [13,14]. One example of a combination of several aspects based on Markov models is the work constructed through a probabilities system resulting from the analyses of the work by J.S. Bach Well-Tempered Clavier, BWV 846-893 [15].

Nevertheless, MAD Clarinet 3.0. has an approach closer to what Kühl et al. [16] designates as a Static Artificial Intelligence (SAI) system. They mentioned that a SAI is a simple reflexive system that reacts through collected data based on algorithms, which is not classified as Machine Learning (ML) because it has a fixed response model. In this way, ML has two phases: (1) learning from the input data and (2) creating output and collecting live data acting or influencing decisions from previously learned structures [17].

In the specific case of Max/MSP software, the Bach Library and the Cage Library give the user several options for developing different (S)AI and/or ML systems [18,19], and it has been utilised in projects like *Comprovisador* by Pedro Louzeiro [20], in which a soloist interacts with other musicians with the mediation of computational components and through its own musical notation.

In conclusion, the SAI is an essential definition for this article because it fits the system developed.

3. The System

3.1. The Connection

The exploration of solid vibrations through a clarinet allows several places to install sensors, such as between the reed and mouthpiece, over the rubber protection for the upper teeth, a tilt sensor installed on a key, or various places along the tube – outside or inside. Due to the objectives, for which it was essential to detect the pitch and use the surface touch as a type of percussive sound, a Piezo Vibration

Sensor inside the bell, as shown in Fig. 1., seems the best and easiest option. It was also tested using the same sensor between the reed and the mouthpiece and above the rubber for the upper teeth – also in the mouthpiece. However, for the system explained in this article, those places were inadequate because they were too sensitive for a passive vibration. For this project, which is grounded especially – as will be shown throughout the article – on the parametrisation of active solid vibrations, it was necessary to insert the sensor in a place less susceptible to passive vibrations.



Figure 1. A Piezo Vibration Sensor placed inside the clarinet's bell.

This sensor had been connected to an interface – Zoom H6 – to distribute the signal to the software Max/MSP². It was used to achieve this connection, a cable with a mini jack stereo – 3.5 mm – adapted to a jack – 6.35 mm – into the interface – and bare

¹ <https://www.memo.tv/works/ultrachunk/> accessed on February 24, 2024.

² Max Signal Processing (Max) / Miller Smith Puckette (MSP) is a software developed by the company Cycling '74. <https://cycling74.com/products/max> accessed on October 15, 2023.

wire open on the other side. Finally, those bare wires were soldered to the Piezo Vibration Sensor, as shown in Fig. 2.



Figure 2. System working.

4. The Patches

4.1. Harmonic Patch

The harmonic patch was developed to work through the pitch capture. Thus, the patch's first system captures and decodes the capture in midi values. Each note has a midi value; for example, a C4 – middle C – is 60, a C4 sharp is 61, and a B3 is 59. In this way, if the computer gets a 60 (C4), adding four and seven to the initial value, we get the original value 60 (C4), 64 (E4) and 67 (G4), which means we get a major chord. With this system of adding values to the capture value, we get the chord quality, no matter which note is captured. Also, parameters of values were added to use the initial value in all chord positions, avoiding its use only as root.

Major	Minor	Aug-mented	Dimin-ished	Cluster
Triad	Triad	Triad	Triad	Cluster
Major with major seven	Minor with major seven	–	Dimin-ished seven	–
Major with minor seven	Minor with minor seven	–	Dimin-ished minor seven	–
Sustain four	–	–	–	–
Sustain four with minor seven	–	–	–	–
Sustain two with minor seven	–	–	–	–

Table 1. Table of the patch's harmonic possibilities

The harmonic possibilities are applied under some gates and randomness to avoid problems. One possible problem is that sonic chaos would be quickly reached if the capture and the harmonic system were always working. So, if sonic chaos is not the objective, using a gate based on metronome counting is possible.

Concerning the harmonic possibilities, the pre-definition is shown in Table 1, but this is not a closed list. It could be changed, but it was not designed to do it in real-time.



Figure 3. Harmonic patch in Max/MSP.

After choosing the tempo signature, it is possible to determine which beat(s) the pitch capture is on. For example, if we have chosen measures with four

Thus, this SAI system combines statistically two parameters – duration and pitch – to respond sonically in the performance through a statistic system⁴.

5. Potentialities

This system allows the use of a computer as a performative partner in two distinctive ways. On the one hand, the harmonic system provides different sonic layers to complement a melody or a sonic purpose, and it could augment the clarinet with intervals, delay and reverb. By optimising the patch, different harmonies could be pre-defined to achieve other sonic paths/ambiences, adapting it to different musical styles. Also, various applications for these layers, regarding *tempo* and/or which beat(s) will be playing, could be defined, giving distinct *tempo* feelings for diversified sonic objectives. On the other hand, using this SAI system brings a dialogue to the performance, in which the computer adapts to the instrumentalist's playing while provoking a reaction to the instrumentalist with its sound. One problem identified in (S)AI systems is related to the duration of the sounds because human expressivity slightly changes these values on what we call *rubato* [13]. Usually, the computer does not have this type of expressivity, although MAD Clarinet 3.0. does not pretend to solve this question, using a system based on milliseconds instead of a fixed one based on the metronome, mixed with a fixed value for each measure – or another regular mark – could be a way to deal with this problem.

Due to the specification concerning the capture of the clarinet sound from solid vibrations, to use this system on other traditional instruments – referring to the Western classical music tradition instruments – it is necessary to adjust a TAI system. However, the patch can work wherever the instrument is playing. In the case of MIDI instruments, they can be used without any adjustment. Therefore, the system explained in this article is not closed to a clarinet. It could be used on various instruments, and it could also be used as part of a performative group. In other words, the clarinetist – or another instrument to

which this system is adapted –, equipped with this system, could perform with other instrumentalists and/or artists from different areas. This system works as an extension of the clarinet and/or the clarinetist.

Finally, the SAI system could be used from zero in each performance – not saving data from one performance to another – or the data could be saved, linking knowledge from several performances. Thus, the computer can acquire performative experience in its performative life, collecting experiences from each concert and rehearsal in a certain way, similar to an instrumentalist.

6. Conclusion

MAD Clarinet 3.0. The combination of the clarinet as a TAI and the patches brings a new interaction between a clarinetist and a computer. Somehow, the instrumentalist and the computational component are put at similar levels regarding performance using solid vibrations. Also, the clarinetist can use this SAI system from zero or create data from different performances, keeping the computer in constant apprenticeship. As a professor can shape/influence the students' minds – in a certain way – the clarinetist can manage the data transmitted to the computer, affecting its playing. As a response, the computer adds harmonic layers and learns with the clarinetist during the performance.

Despite this being a system to apply in a clarinet, the performance possibilities could go further than a duet. There are two ways to observe this from a performative point of view: (1) as two instruments – clarinet and computer – in a dialogue; (2) as one whole instrument – clarinet and computer – commanded by the instrumentalist, which in turn, is part of a performative group. Both are valid applications for using MAD Clarinet 3.0 and other options the imagination leads us to.

Lastly, it is important to state the application of the clarinet as a TAI to process its sound and to serve patches purposes. This is also a malleable system because it could be explored in several manners such as different sensors for different goals, and different positions on the clarinet.

7. Future Work

The main goal to develop the project MAD Clarinet in the future is to collect a larger amount of

⁴ An example can be heard in the following link: https://soundcloud.com/rui-travasso/discordancia-angular?si=7239e1942ff44e5981efd8576ec39ebf&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing accessed on February 24, 2024.

data sequences in order to acquire a response in sequence and to combine this with duration, scales recognize and a harmonic patch. In the TAI system, it is expected that the system can develop with the application of different sensors used in different places over the clarinet.

References

- [1] Howard, K. (2022). Musical instruments as tangible cultural heritage and as/for intangible cultural heritage. *International Journal of Cultural Property*, 29(1), 23-44. <https://doi.org/10.1017/S0940739121000436>
- [2] Papadopoulos, G., & Wiggins, G. (1999). *AI Methods for Algorithmic Composition: A Survey, a Critical view and Future Prospects*.
- [3] Caramiaux, B., & Donnarumma, M. (2021). Artificial Intelligence in Music and Performance: A Subjective Art-Research Inquiry. *Handbook of Artificial Intelligence for Music: Foundations, Advanced Approaches, and Developments for Creativity*, 75-95. https://doi.org/10.1007/978-3-030-72116-9_4
- [4] Jankowska, L. (2023). Re-Thinking Virtuosity for the Hybrid Era of Multifarious Approaches. In *Contemporary Music Review* (Vol. 42, Issue 3, pp. 288–303). <https://doi.org/10.1080/07494467.2023.2277544>
- [5] Crevoisier, A., & Polotti, P. (2005). Tangible acoustic interfaces and their applications for the design of new musical instruments. *Proceedings of the 2005 International Conference on New Instruments for Musical Expression (NIME-05), June*, 97-100. http://www.nime.org/proceedings/2005/nime2005_097.pdf
- [6] Shanbaum, P. (2020). The Digital Interface and New Media Art Installations. In *The Digital Interface and New Media Art Installations*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429467899>
- [7] Manovich, L. (2022). *Lev Manovich: All Articles, 1992-2007*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679&from=PT%0Ahttp://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52012PC0011:pt:NOT>
- [8] Chou, T.-R., & Lo, J.-C. (2013). *Research on Tangible Acoustic Interface and Its Applications*. *Iccsee*, 913-916. <https://doi.org/10.2991/iccsee.2013.230>
- [9] Travasso, R. (2023). The Clarinet as a Tangible Acoustic Interface: New Features. *The Barcelona Conference on Arts, Media & Culture 2023: Official Conference Proceedings*, 67-78. <https://doi.org/https://doi.org/10.22492/issn.2435-9475.2023.6>
- [10] Travasso, R. (2024). The Clarinet as a Tangible Acoustic Interface. *International Journal of Social Science and Humanity*, 14(1), 5-9. <https://doi.org/10.18178/ijssh.2024.14.1.1185>
- [11] Magnusson, T. (2019). Sonic Writing, technologies of material, symbolic & signal inscriptions. In *Boomsbury Academic*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- [12] Kanga, Z. (2023). The Cyborg Hand: Gesture, Technology, Disability and Interdisciplinarity in Whatever Weighs

You Down. *Contemporary Music Review*, 42(3), 319-338. <https://doi.org/10.1080/07494467.2023.2279357>

- [13] Miranda, E. R. (Ed.). (2021). *Handbook of Artificial Intelligence for Music: Foundations, Advanced Approaches, and Developments for Creativity*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-72116-9>
- [14] Zhang, Y., & Bucklew, M. (2023). *Max Markov Chain*.
- [15] Daikoku, T. (2019). Tonality Tunes the Statistical Characteristics in Music: Computational Approaches on Statistical Learning. *Frontiers in Computational Neuroscience*, 13(October), 1-12. <https://doi.org/10.3389/fncom.2019.00070>
- [16] Kühl, N., Schemmer, M., Goutier, M., & Satzger, G. (2022). Artificial intelligence and machine learning. *Electronic Markets*, 32(4), 2235-2244. <https://doi.org/10.1007/s12525-022-00598-0>
- [17] Caramiaux, B., & Tanaka, A. (2013). Machine learning of musical gestures. *Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression*, 513-518.
- [18] Agostini, A., & Ghisi, D. (2012). Bach: An environment for computer-aided composition in max. *ICMC 2012: Non-Cochlear Sound – Proceedings of the International Computer Music Conference 2012*, 373–378.
- [19] Agostini, A., & Ghisi, D. (2015). A Max Library for Musical Notation and Computer-Aided Composition. *Computer Music Journal*, 39(2), 11-27. https://doi.org/10.1162/COMJ_a_00296
- [20] Louzeiro, P. (2018). Improving Sight-Reading Skills Through Dynamic Notation – the Case of Comprovisador. *Proceedings of the 4th International Conference on Technologies for Music Notation and Representation (TENOR'18)*, July, 55-61. http://tenor-conference.org/proceedings/2018/08_Louzeiro_tenor18.pdf

Bio

Natural de Évora, Rui Travasso é licenciado em Clarinete, pós-graduado em performance clássica, mestre em ensino da música, e doutorado em Média-Arte Digital pela Universidade Aberta em associação com a Universidade do Algarve. Enquanto freelancer tocou com várias orquestras portuguesas e gravou álbuns com Primitive Reason, Quarteto Con `tradição, Mara, Catarina Pinho e Joana Amendoeira. Gravou ainda diversos álbuns a solo e, neste campo, destaca-se o seu álbum a solo Letters From Quarantine, editado pela Odradek Records em 2021. As suas obras estiveram em diversas exposições de onde se destaca a parceria com o Museu Zer0 no âmbito do projeto Magalhães. É membro da Orquestra do Algarve desde 2013 onde desempenha as funções de solista A e professor adjunto convidado do Instituto Politécnico de Beja. Rui Travasso é Artista Yamaha.

Luís Marques, natural de Évora, frequentou a Universidade de Évora onde se licenciou em Engenharia Informática. Trabalha como software developer desde 2008, sendo a sua especialidade liguagens .NET, e como database developer em bases de dados como MS-SQL ou OracleDB. No seu percurso como programador já participou em projetos na Suíça, Alemanha, França e Inglaterra. Em 2021 mudou para uma empresa de AI tendo participado em dois projetos: um chatBot e uma TimeSeries database. Como freelancer ajuda na criação de artefactos, tendo já participado em dois. In.S.Pitch para o MuseuZer0 e MAD Clarinet 2.1 na conferência internacional ARTeFACTo2022MACAO.

Sopralluoghi in Palestina per Il Vangelo secondo Matteo: el ensayo fílmico de confesión en Pasolini

Sopralluoghi in Palestina per Il Vangelo secondo Matteo: The film essay of confession in Pasolini

Jesús Ramé López
jesus.rame@urjc.es
Universidad Rey Juan Carlos
Madrid, España
ORCID iD [0000-0002-7480-949X](https://orcid.org/0000-0002-7480-949X)

DOI [10.34623/tkm4-m946](https://doi.org/10.34623/tkm4-m946)

Recibido en 2023-11-16
Aceptado en 2024-02-29
Publicado en 2024-02-29

Cómo citar y licencia

Ramé López, J. (2024). *Sopralluoghi in Palestina per Il Vangelo secondo Matteo: el ensayo fílmico de confesión* en Pasolini. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Recuperado a partir de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/209>

Esta obra está bajo licencia internacional Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0.

Resumen

Pier Paolo Pasolini, durante su producción cinematográfica en los años 60 y 70, dirigió una serie de documentales con un claro carácter ensayístico, ya que desde la primera persona intentaba responder a algunos interrogantes filosóficos procurando una pertinencia audiovisual. El director italiano se sumerge en una escritura fílmica en curso, ya que estas obras eran referencias para próximas películas, *appunti*. En concreto *Sopralluoghi in Palestina per Il Vangelo secondo Matteo* (1964), se convierte en una investigación que cristalizaría en una película de ficción, *Il vangelo secondo Matteo* (1964) largometraje que realizaría el mismo año.

Para la investigación hemos partido de la crítica genética, las «Technologies of the self» de Foucault y la idea de confesión de María Zambrano. De tal forma, que se abordan las características que definen esta obra en sí y cómo, al mismo tiempo, se refleja en un material de análisis para los procesos creativos cinematográficos. Además, se desplegarán las coincidencias con el trabajo fílmico de Debord, Godard y Marker, lo cual nos permitirá hablar del *ensayo fílmico de confesión*.

Palabras clave

Estética fílmica · Ensayo fílmico · Crítica genética · Procesos creativos · Estética de los materiales

Abstract

Pier Paolo Pasolini, during his film production in the 60s and 70s, directed a series of documentaries with a clear essayistic character, as he tried to answer some philosophical questions from the first person, while seeking an audiovisual relevance. The Italian director immerses himself in a filmic writing in progress, as these works were references for future

films, *appunti*. Specifically, *Sopralluoghi in Palestina per Il Vangelo secondo Matteo* (1964), becomes a research that would crystallise in a fiction film, *Il vangelo secondo Matteo* (1964), a feature film that he would make the same year.

For this research we have taken as our starting point genetic criticism, Foucault's "Technologies of the self" and María Zambrano's idea of confession. In this way, we will address the characteristics that define this work in itself and how, at the same time, it is reflected in a material of analysis for the creative processes of filmmaking. Furthermore, we will unfold the coincidences with the filmic work of Debord, Godard and Marker, which will allow us to talk about the *filmic essay of confession*.

Keywords

Film aesthetics · Film essay · Genetic Criticism · Creative processes · Aesthetics of materials

1. Introducción

Esta introducción podría titularse *Appunti*: "fuera del palacio" filmicamente, ya que Pasolini usa, en el texto "Fuori dal palazzo" del libro *Lettere luterane* (Pasolini, 1976), la metáfora del *palazzo* para mostrar el aburguesamiento de la sociedad italiana. Plantea que los burgueses en sus palacios han provocado que solo se hable de lo que hay dentro de estos y que, en consecuencia, la vida del pueblo quede marginada y enmarcada en lo ordinario y lo soez.

Y, como es natural, de cuanto ocurre dentro del palacio lo que importa es la vida de los más poderosos, de los que están en la cúspide. Ser serios significa, al parecer, ocuparse de ellos¹ (Pasolini, 1976, 92).

El director italiano siempre buscó estar fuera del palacio al hacer cine y lo explica cuando define la diferencia entre la escritura literaria y la cinematográfica. Hace hincapié en el uso del documental como un medio de expresar sus pensamientos en primera persona, hecho que coincide con este desencantamiento del proletariado, que aparece claramente en sus obras de no ficción. El cine, como herramienta de investigación, permite una nueva atención hacia

el mundo. Pasolini lo expresa de este modo, en el "sesto Paragrafo: impotenza contro il linguaggio delle cose" (1976):

No hay nada que obligue tanto a mirar las cosas como una película. La mirada de un literato sobre un paisaje rural o urbano puede excluir una infinidad de cosas, recortando del conjunto solo las que le emocionan o le son útiles² (Pasolini, 1976, 20).

El proletariado estaba sufriendo, en una vuelta de tuerca capitalista, tal aburguesamiento de carácter consumista, que el salir del palacio les dejaba de nuevo dentro de él.

De hecho, el uso del ensayo filosófico por parte del director italiano, como elección de creación filmica, es una opción que afina su mirada hacia el mundo. De tal forma que, haciendo un estudio de caso, podremos delimitar las características del manejo que Pasolini hace del ensayo filmico y si, estas delimitaciones, se definen por la emergencia de una peculiaridad cinematográfica, la cual traslade a Pasolini "fuera del palacio" de las formas tradicionales del cine documental. Llamaremos a esta decantación formal de *ensayo filmico de confesión*.

2. Marco teórico y objetivos

En este ensayo nos centraremos en el documental de Pasolini *Sopralluoghi in Palestina per Il Vangelo secondo Matteo* (1964), con la intención de dilucidar, desde un planteamiento estético, si el uso de los materiales cinematográficos, que utiliza en la obra el autor italiano, son susceptibles de un estatus de escritura en curso, además de un material para la creación de la película *Il vangelo secondo Matteo* (1964), que deje ver las confesiones artísticas dentro de un carácter ensayístico y que, al ser el único que cristalizó en la producción de una obra de ficción, nos permite sumar una crítica genética (Salles, 1998) del proceso creativo.

Hemos elegido analizar con precisión esta película porque, de los *appunti* de Pasolini, es la que contiene las características creativas que pueden englobar también a las otras dos obras que entrarían en esta definición. Pasolini denominó *appunti* a los

¹ Traducción propia.

² Traducción propia.

documentales que fueron rodados fuera de Italia y que respondían a un sistema de documentación para sus películas de ficción, haciendo emerger un acabado filmico, de tanta potencia estética, que convirtió a estos borradores en obras cinematográficas independientes y con un valor artístico propio. Estos documentales son *Sopralluoghi in Palestina per Il Vangelo secondo Matteo*, *Appunti per un film sull'India* (1968) y *Appunti per un'orestiade africana* (1970). Se hace relevante cómo sobrevuela en estas películas la idea de borrador creativo, de “obra en curso” (Salles, 1998, 20), convirtiéndolas, en muchos momentos, en obras de reflexión estética sobre la creación cinematográfica. Todas parten de la idea del viaje a una geografía y de una reflexión que se construye con lo que se ve y lo que ocurre en dicho espacio, de tal forma que emerge la visión del mundo de Pasolini y su confesión en forma cinematográfica.

Podemos detectar en *Sopralluoghi in Palestina...* un carácter ensayístico audiovisual a partir de las características de Mínguez y Manzano Espinosa (2020), donde la obra cumple la “construcción de una línea de pensamiento”, “autorreflexividad”, un “discurso asistemático”, la “expresión de un punto de vista autoral”, un “discurso entendido como herramienta de intervención estética, social o política”, una “estructura dialógica” y “una ruptura con las formas más convencionales del audiovisual” (Mínguez y Manzano Espinosa, 2020, 23).

De ahí que, los objetivos de la investigación sean analizar los elementos que caracterizan *Sopralluoghi in Palestina...*, sumado a una reflexión sobre la pertinencia de estas características como género y las similitudes existentes con algunas obras documentales ensayísticas de Guy Debord, Jean-Luc Godard y Chris Marker, que puedan dar pie a delimitar un tipo concreto de documentales.

3. Metodología

En un intento sistemático, se partirá del estudio sobre las confesiones, en el libro *Confesiones y guías* (2011) de María Zambrano, donde descubrimos que Pasolini utiliza, en el despliegue de una investigación para la creación, la tradición de confesión de San Agustín o Descartes. Tomadas las confesiones en particular como «Technologies of the self» (Foucault, 1988), definidas por Foucault dentro de las técnicas subjetivas que transforman a uno mismo

a través de prácticas concretas. El modo de hacer en *Sopralluoghi in Palestina...* provoca que Pasolini muestre sus reflexiones y que, al mismo tiempo, tenga que hacer una revisión sobre ellas, lo cual, en ocasiones, hace emerger la parte de proceso creativo que tienen estas obras en una suerte de borrador filmico. En este sentido, *Sopralluoghi in Palestina...* nos permite, desde la crítica genética de Cecilia Salles (1998), ver el proceso creativo puesto en juego, en una meditación personal, pero, al mismo tiempo, dentro de una expresión estética en proceso que hace emerger la sinceridad y espontaneidad del discurso en primera persona.

Se recoge la idea de *antetexto*³, que Jean-Bellemin Noël desarrolla en *Le texte et l'avant-texte* (Vauthier, 2013, 26) para la crítica genética en la literatura, donde podríamos pensar en una *antepelícula*, la cual dejaría sus huellas en los *documentos en proceso* (Salles, 1998, 17) de las cuatro partes de la creación filmica, o diferentes *escrituras* del guión: puesta en guión, puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie (Casetti, 1996, 124-138 y Alonso, 2010, 49-56). La crítica genética nos muestra la fertilidad de dar “valor a los documentos de proceso como herramienta para esclarecer el sentido del proceso creativo” (Ramé, Cucinotta y Hafter, 2021, 3), donde toma importancia el “metacine de los procesos creativos y la revalorización de los materiales de proceso para el entendimiento de la experiencia artística filmica” (Ramé, Cucinotta y Hafter, 2021, 3-4). Parafraseando a Cecilia Salles, podemos decir que en *Sopralluoghi in Palestina...* es preciso hacerse cargo de una búsqueda de la estética de lo inacabado (Salles, 1998, 20).

Se tendrá en cuenta el carácter artesanal de un cierto tipo de cine, analizando la obra, la sensibilidad del ser humano y el contexto concreto de la experiencia estética, para entender la dimensión de la poética concreta que desarrolla Pasolini. Entendiendo que “una poética filmica es sólo un intento por parte del autor de explicarse, y a veces plantearse, determinadas cuestiones de la práctica cinematográfica. Sólo ahí cobra sentido la etimología de poética como

³ La crítica genética da importancia, dentro del estudio de la creación artística, a los materiales que van conformando la obra, pero que no están en la obra misma: anotaciones, borradores, correcciones...

que hacer, «poiesis»: una reflexión que precede, acompaña y sigue a la creación” (Alonso, 2000, 12).

Se analizará el repertorio de creación cinematográfica y las disposiciones puestas en juego por Pasolini, en definitiva, los gestos artísticos desarrollados en este documental. Definiremos los elementos cinematográficos, desde la estética de los materiales, entendiendo la materialidad del cine en dos sentidos: desde la organización de los objetos, los cuerpos y los sonidos para la emergencia de sus relaciones en la filmación, de ahí la importancia de la puesta en situación filmica, y, por otro lado, la idea de la superficie material que supone la emergencia del cine en la pantalla y que conforma una textura compleja de significados, de tal forma que “La pantalla es teorizada como un espacio de convergencia, en el que las artes visuales y espaciales llegan a conectarse en materialidad *textural* en una tensión en la superficie”⁴ (Bruno, 2014, 22).

Para finalizar, se explicarán los rasgos de *Sopralluoghi in Palestina...*, que permiten la definición de esta obra como *ensayo filmico de confesión*. Características que son, en algunos casos, compartidas por las otras dos obras que hemos denominado *Appunti*. Esto, también, ha desembocado en percibir una similitud con películas de los autores anteriormente citados, los cuales comparten dichos elementos creativos. Haremos un estudio comparativo para ver si este tipo de coincidencias nos pueden permitir hablar de un corpus, del cual hemos destacado algunas obras con el fin de que permita una categorización de sus valores estéticos.

4. Estética de de *Sopralluoghi in Palestina...*

Pasolini hace una distinción del valor de las cosas como elementos creativos en relación a la praxis del cine y la literatura.

Mientras que para un literato las cosas están destinadas a convertirse en palabras, o sea en símbolos, en la expresión de un realizador cinematográfico las cosas siguen siendo cosas; pues los «signos» del sistema verbal son simbólicos y convencionales, mientras que los «signos», del sistema cinematográfico son precisamente

las cosas mismas, en su materialidad y en su realidad⁵. (Pasolini, 1976, 20).

En *Sopralluoghi in Palestina...* la voz en off en primera persona en dialéctica con las imágenes de archivo y el material grabado *in situ* articulan un discurso literario en choque de montaje con otro puramente audiovisual. Una voz en off en la que el propio autor tiene el protagonismo y que se combina con la peculiaridad de escritura filmica.

Despliega una estructura que se repite en sus otros *appunti*: el viaje, la presencia del autor en el espacio comentado y una reflexión en primera persona. Pasolini visitó Palestina con la intención de tomar ideas para *Il vangelo secondo Matteo*. Su productora le asignó un operador de cámara que iba libremente tomando imágenes, sin embargo, el director nunca pensó en que este material se pudiera convertir en una película (Barroso, 2000, 75), ya que se recogía como documentación. En este film, Pasolini trata la diferencia entre el Israel moderno, (que, a veces, refleja el pasado contado en la Biblia y, en otras ocasiones, los espacios más modernos de los años 60) y el que él autor quiere reflejar en su film de ficción. En alguna ocasión, se dirige directamente a la cámara mostrando una dialéctica entre el espacio actual (objetos) en el que se encuentra su persona (cuerpo) y sus palabras (sonidos), cristalizadas en la evocación del espacio en el que Jesús vivió sus últimos días. Evoca la humildad del predicador con la humildad del espacio actual, con la “falta de escenografía”, que, como explica Pasolini, acompaña a su opinión, para después colocar en otros momentos del film música religiosa que conecta con el valor filosófico que se ha dado a estas imágenes.

También, recurre a una conversación con el teólogo Andrea Carrara. Este diálogo permite al director reflexionar sobre su cultura católica a partir de un discurso construido entre lo que dice el teólogo y lo que el director declara. Pasolini se da cuenta de que, por sugerencia del teólogo, tendrá que reconstruir, en una reflexión estética, una nueva versión del espacio, dentro de una puesta en escena que reinvente el imaginario donde acaece la pasión. No le sirven ni sus planteamientos previos, ni el lugar desolador y real encontrado en la actualidad.

⁴ Traducción propia.

⁵ Traducción propia.

En una de las secuencias del documental, Pasolini busca extras para su película y nos muestra los cuerpos que aparecerían en ella. Es interesante ver cómo se adentra en el mundo que le rodea con técnicas de la antropología visual, ya que usa el audiovisual como una suerte de herramienta de anotación, sonsacando en sus entrevistas aspectos nuevos de la realidad que de otro modo no aparecerían. Esos materiales acaban convirtiéndose en una obra que exhibe el resultado de su investigación (Da Silva Ribeiro J. y Bairon, S., 2007): dos reflexiones antropológicas que se cruzan emergiendo en una dialéctica filmica.

Es muy revelador el momento en el que el director italiano muestra un *Kibutz* israelí, situación que le permite reflexionar sobre la pedagogía y la ideología a través de entrevistas, a través del diálogo como escritura filmica. De nuevo, usa *técnicas de la antropología visual*, donde, como planteaba Jean Rouch (1971), Pasolini quiere aprender de la sociedad que observa no explicársela a sus miembros, convirtiendo este *appunti* sobre Jerusalén en una “obra etnográfica” (Rouch, 1971, 26-27).

Un ejemplo paradigmático de esta poética antropológica es la explicación de la llegada de los Reyes Magos, la cual se mezcla con las imágenes de los supuestos lugares recorridos por estos personajes de la biblia. Pasolini nos confiesa, de viva voz, que el neocapitalismo ha acabado por convertir el espacio bíblico en una serie de “restos”, un sobrante de la sociedad de consumo que se convierte en símbolo y que le permite tomar una decisión ética y estética para la puesta en escena de su película, una decisión filosófica que plantea los interrogantes en el documental y que cristaliza en *Il vangelo...*

Pero este método no deja de plasmar la mirada de autor dentro de una *interpretación creativa de la realidad* (Deleuze, 1984, 220), como en la secuencia final del documental, cuando Pasolini visita Damasco y después acaba en Belén, desplegándose diferentes reflexiones sobre lo que el autor busca con su película y la vida de Jesús. Su argumentación nos lleva a la pregunta por el ser humano, a ver, tanto en la realidad que muestra como en la vida de Jesús, la búsqueda por un sentido vital.

5. «Technologies of the self» y la idea de confesión de Zambrano en el planteamiento ensayístico de *Sopralluoghi in Palestina...*

Sopralluoghi in palestina... se construye desde la sinceridad íntima de Pasolini. El relato en primera persona no tiene un carácter definitorio de conocimiento, pero, en una investigación sobre uno mismo, sí pueden hacer emerger certezas epistemológicas sobre la relación del autor con el saber. Se puede definir como una ontología del presente, donde se provoca una evaluación de cómo miramos.

5.1. Tecnologías del yo y el discurso en primera persona pasoliniano

Pasolini en un momento de *Sopralluoghi in Palestina...* se descubre avergonzado por estar frente al río Jordán en una actitud banal, en el sentido de vulgarizar con su presencia un espacio que había sido mitificado por el arte. De hecho, los antiguos artistas no habían visitado el río, pero habían entendido y creado un sentido más allá del espacio físico de las aguas en movimiento. Pasolini da valor a su vivencia, incluso a su duda, y, como Foucault, también nos hace sospechar de los universales antropológicos. Aquí el director italiano se relaciona con el filósofo francés, sobre todo cuando este último nos invita a hacer hincapié en las «Technologies of the self» (tecnologías del yo) (1988), que tienen un proceso histórico que puede empezar con el *gnóthi seautón* de los griegos, seguir en la confesión cristiana y pasar a la sesión psicoanalítica, relacionando las «Technologies of the self» con la idea de la confesión.

En su obra *Technologies of the self*, Foucault destaca que existen cuatro técnicas:

- (1) tecnologías de producción, que nos permiten producir, transformar o manipular cosas;
- (2) tecnologías de sistemas de signos, que nos permiten usar signos, significados, símbolos o significación;
- (3) tecnologías de poder, que determinan la conducta de los individuos y los someten a determinados fines o dominación, una objetivación del sujeto;
- (4) tecnologías del yo⁶ (Foucault, 1988, 18).

⁶ Traducción propia.

En consecuencia, esta última técnica es sumada a la clasificación tradicional de Jürgen Habermas, donde las «Technologies of the self» responderían a “la historia de cómo un individuo actúa sobre sí mismo en la tecnología del yo”⁷ (Foucault, 1988, 19), elemento que forma parte de las formas de dominación individual. Pasolini trabaja sobre su persona, sobre su visión del mundo, a través de estos viajes abiertos al conocimiento que, para suerte de los investigadores, son relatados audiovisualmente. En cierto modo, *Sopralluoghi in Palestina...* cumple la función de diario o de carta y da paso al «cuidarse de sí mismo» desde el «conócete a ti mismo» cartesiano.

Volviendo al encuentro con el Jordán, en *Il vangelo...* se despliega la influencia de la experiencia filmica del viaje y se plasma esa confesión que es explicada en el documental. Conocerse a uno mismo para la creación supone, para Pasolini, el punto de partida para que la obra ficcional sea más precisa. Lo podemos pensar, por ejemplo, en el momento de los bautismos, donde dentro del espacio filmico se muestra el río con gran belleza y como geografía a la que el ser humano se tiene que adaptar a través de una forma pictórica, mitificada y ya reconocida en la tradición, acompañada de la canción espiritual *Sometimes I feel like motherless child*, interpretado por Odetta. Esta secuencia de la película muestra como el documental ha cumplido su función de boceto para un proceso creativo en primera persona.

En *Il vangelo...* podemos ver como se cuele esa llamada de atención hacia el espectador practicada en el documental, la cual se coloca como patrón de realización cuando Jesús habla a los diferentes grupos de personas (gentes humildes, fariseos o apóstoles), nunca dirigiéndose directamente a cámara, pero con un discurso y una puesta en escena que nos incluiría como participantes de lo que ocurre en la película.

Pasolini en *Sopralluoghi in Palestina...* hace pública su opinión, en su sentido cristiano de la *publicatio sui*, como escribe Foucault,

Tertuliano utiliza el término *publicatio sui* para caracterizar la *exomologesis*. La *publicatio sui* se relaciona con el autoexamen diario de Séneca, que era, sin embargo, completamente privado. Para Séneca, la *exomologesis* o *publicatio sui* no

implica un análisis verbal de los actos o pensamientos; es sólo una expresión somática y simbólica. Lo que era privado para los estoicos era público para los cristianos⁸ (Foucault, 1988, 42).

Un ejemplo muy claro es el momento en el que se acerca al *Kibutz* y entrevista a sus miembros en un ambiente idílico, con respuestas idílicas. De este modo, se muestra un contraste con el tratamiento dado a la población árabe, que aparece a través de sus gestos y espacios propios de otra época. En consecuencia, el director italiano pasa por un examen de sí, en una idea del conocimiento cartesiano, luego lo hace en relación a un análisis de las reglas del mundo y finalmente en una idea de mostrar las reflexiones internas y a la emergencia de los presupuestos que le han movido filosóficamente dentro del viaje filmado.

De la misma manera que en *Sopralluoghi in Palestina...*, en la ficción pasoliniana es importante mostrar el contraste y dejar opinar al espectador. De hecho, al igual que Pasolini recorre Israel como en una *road movie documental*, Jesús es retratado en la ficción como un hombre que viaja hablando con la gente. Incluso, podemos reconocer el tono de conversación de Jesús en la ficción con el tono de voz del propio director italiano en el documental.

5.2. La confesión como práctica creativa

El método documental de Pasolini conlleva una similitud audiovisual con la confesión. Así coinciden Zambrano y el director italiano en pensar que el conocimiento tiene algo de interioridad, de libertad expresiva, de colocarte personalmente *fuori dal palazzo*, de tener una actitud crítica. Partiremos, para explicar este acercamiento entre autores, de la definición de confesión de Zambrano, que se ajusta al planteamiento cinematográfico de *Sopralluoghi in Palestina...* Para la filósofa española “la Confesión parece ser así un método para encontrar ese quien, sujeto a quien le pasan las cosas, y en tanto que sujeto, alguien que queda por encima, libre de lo que le pase.” (Zambrano, 2011, 95). En la confesión nos adentramos en un mundo, el caso de Pasolini es el espacio de La Pasión, desde la invulnerabilidad que ofrece la intimidad, ya que lo que se siente es lo que se expresa y esa es la verdad de la confesión. En

⁷ Traducción propia.

⁸ Traducción propia.

relación a este carácter íntimo de los *appunti*, uno de los momentos en los que el director italiano se desnuda más claramente, como hemos comentado antes, es cuando siente que su presencia vulgariza el simbolismo del río Jordán, mostrando su vergüenza.

Por otro lado, en la confesión hay un gesto de resistencia tanto en Pasolini como en Jesús, un gesto de disconformidad con la realidad de la experiencia vivida. La confesión parte de una necesidad vital y no artística, es una necesidad de que la vida se exprese. Es lo que ocurre con los *appunti* y con la vida intelectual de Pasolini, un modo de hacer que implica al autor con la vida, que le hace empaparse de lo que ocurre y arriesgar con prácticas en primera persona. De forma muy clara en una entrevista, Moravia define esta posición ética de implicación de Pasolini, en contraposición a la suya, con el ejemplo de su viaje conjunto a la India y que se refleja en *Appunti per un film sull'India*.

Mi posición es la aceptar, pero no la de identificarme. La de Pasolini, como, por otra parte, en toda su existencia, es la de identificarse sin aceptar verdaderamente (Moravia y Paris, 1998, 118).

Pasolini busca mostrar las situaciones desde lo que siente y lo que opina en el momento de la grabación, por eso organiza una puesta en situación que permita la expresión espontánea de las personas con las que se encuentra, esto lo diferencia de la práctica distanciada tradicional del documental. Al mismo tiempo, el director italiano trabajará en *Il vangelo...* con actores no profesionales, de tal forma que será vital en su proceso creativo, para construir su planificación filmica, una puesta en situación similar a la ejecutada en el documental, entendida esta propuesta como la creación de condiciones para la expresión plena de las personas que se colocan ante la cámara. Aquí existe una retroalimentación entre las prácticas de Jesús interpelando a la gente, los evangelios y los modos de hacer al documentarse Pasolini, pero, al mismo tiempo, el director italiano usa sus apuntes para crear situaciones con los actores no profesionales en la ficción. Esto provoca que la escritura filmica de *Sopralluoghi in Palestina...* surja de la situación creada y de su reflexión previa, cristalizada en el off, con lo que podemos decir que las confesiones de los *appunti* son una suerte de *metareflexión*, donde la

primera persona, el descontento y la espontaneidad de la situación provocan una nueva forma de conocimiento. De este modo, la confesión es “Palabra a viva voz” y “se verifica en el mismo tiempo real de la vida, parte de la confusión y de la inmediatez temporal.” (Zambrano, 2011, 46). Pasolini, en esta *metareflexión*, nos invita a una doble inmediatez, la de los hechos narrados y la del comentario sobre estos, mezclando dos momentos de expresión, dos vivencias que se enriquecen incluso poniéndose en contradicción, en un intento de superación dialéctica del choque mostrado entre la realidad del Israel contemporáneo y el relato cristiano.

La sensibilidad del autor está expresada de forma directa, sin autocomplacencia. Pasolini no disimula sus errores, no inconscientemente, sino como cuando San Agustín declara en una autocrítica de su pasado que “realizamos una acción por el hecho mismo de estarnos prohibida.” (San Agustín, 2018, 62). La sinceridad conecta a estas dos escrituras, así, tanto San Agustín como Pasolini parten de lo personal para llegar a lo colectivo, como escribe Zambrano, “porque si en la confesión se parte de la soledad, se termina siempre como San Agustín en comunidad. La verdad es compartida siempre” (Zambrano, 2011, 64). La sinceridad en el cine, el valor de conocimiento de las confesiones, está conectada con el espectador, con el colectivo efectivo al que se dirige la obra.

En el sermón de la montaña de *Il vangelo...*, la voz de Jesús aparece en off sobre un montaje clásico documental de imágenes en planos largos de paisaje. Después hace un corte al rostro de Jesús hablando, el cual se aleja de la invisibilidad, construyendo un discurso que pareciera articulado por diferentes tomas. Al final vuelve al estilo documental del inicio cuando recoge en sus brazos a un niño. Estas tomas de inicio y final del sermón recuerdan a los paisajes reflejados en *Sopralluoghi in Palestina...*, con las mismas panorámicas y lejanía de los personajes cuando los retrata, sumado a la cercanía y espontaneidad cuando los interpela. Incluso de nuevo, en el centro de la secuencia, recurre al gesto documental, pareciendo que ha grabado a una persona hablando en diferentes escenarios y después construyendo su parlamento.

En estos momentos, de tiempos virtuales, en que las declaraciones surgen a tiempo real, debemos hacer una distinción, ya que las confesiones de San Agustín

y Pasolini “no son sus sentimientos, ni sus anhelos siquiera, ni aun sus esperanzas; son sencillamente sus conatos de ser. Es un acto en el que el sujeto se revela a sí mismo, por horror de su ser a medias y en confusión.” (Zambrano, 2011, 47). La declaración y la confesión como método y creación son manifestaciones diferentes, que convierte a la confesión en una expresión del momento presente, pero fuera de intenciones interesadas, más allá de hallar una verdad sensible, convirtiendo estas confesiones en documentos del presente que expresan un proceso:

“las Confesiones manifestarán los géneros de fracaso que nuestra cultura ha soportado y algo tal vez más importante: los distintos anhelos, los profundos anhelos encubiertos por el arte, objetivados por la Filosofía, desteñidos en las épocas de indecisión y ocultos en la plenitud de los tiempos maduros.” (Zambrano, 2011, 53)

De este modo el camino filmico de Jesús en la película de ficción se conecta con esta idea de confesión y de pensamiento en curso, que viene replicada estéticamente en la ficción con estilo documental que emerge en *Sopralluoghi in Palestina...*

Pero la categoría que, de forma más clara, relaciona la confesión, como herramienta del proceso creativo audiovisual, con *Sopralluoghi in Palestina...* es la *evidencia*. La evidencia produce sentido en la expresión autobiográfica de Pasolini. Así “La verdad de la evidencia se impone y al imponerse produce seguridad, certidumbre. Es a la vez firme y transparente” (Zambrano, 2011, 53). La evidencia provoca la aparición de la verdad porque desde su realidad tiene una estructura y, además, porque quien ejerce la confesión debe ostentar el valor de la confianza. Esto que se plasma de forma clara en *Sopralluoghi in Palestina...*, a través de las declaraciones de Pasolini, queda marcado en la ficción por las secuencias en las que las prácticas de Jesús dejan en evidencia las malas prácticas de los otros.

La actitud de autocrítica de Pasolini y su desprejuiciado discurso audiovisual, nos comunica su evidencia y nos hace recorrer el proceso de su pensamiento. La duda se traslada al espectador, tanto en *Sopralluoghi in Palestina...* como en *Il vangelo...*, para que este recorra un camino artístico con los presupuestos intelectuales de Pasolini o de Jesús.

Pero no se intenta explicar solo un planteamiento de sus ideas, sino también la práctica cinematográfica como una posición artística, porque, en el fondo, *Sopralluoghi in Palestina...* trata de cómo hacer cine con una ética propia, que muestre una filosofía del cine. Emerge un carácter filosófico-creativo, en tanto que pretenden hacer preguntas sobre la realidad, la religión, la educación, el capitalismo. En consecuencia, con los mimbres obtenidos del análisis, estamos en disposición de definir *Sopralluoghi in Palestina...* como *ensayo filmico de confesión*.

6. Discusión: elementos del ensayo filmico de confesión y análisis de sus reflejos en la obra de Debord, Godard y Marker

A partir del análisis de *Sopralluoghi in Palestina...* desde el proceso creativo, las «Technologies of the self» y la idea de confesión, podemos destacar algunas de las características que permiten delimitar los elementos puestos en juego cuando definimos el *ensayo filmico de confesión*. Al mismo tiempo esto nos servirá para espigar la existencia de estos rasgos en el trabajo documental de otros autores. En la investigación hemos percibido la cercanía creativa entre los *appunti* de Pasolini y algunas obras de Guy Debord, Jean-Luc Godard y Chris Marker.

6.1. elementos definitorios del ensayo filmico de confesión

El *ensayo filmico de confesión* contiene las voces de los propios autores en dos sentidos: por un lado, la voz física, esa vibración del aire característica que provoca el sonido de las palabras en cada uno, por otro el pensamiento expresado a través de las reflexiones desplegadas en la película. Cuando hablamos de voces, también incluimos el rostro y los gestos de los creadores como modo de expresión en primera persona.

Se hace relevante la práctica de la *askesis* y la *exomologēsis* como elementos que atraviesan la obra, haciendo emerger la posición de un autor valiente, desde la honestidad de su confesión. En esta propuesta creativa hay una vocación de transformación de la realidad, pero para ello a veces la obra se hace compleja en sus formas y abre un debate en el que, “como Bretch plantea, se debe discutir la practicabilidad de las tecnologías, de tal forma que al ser impracticables en este orden social generen otro nuevo.” (Ramé, 2019, 32).

La voz en off, las declaraciones, las entrevistas, el material de archivo o las grabaciones in situ son combinadas a través de un montaje que busca la expresión de un pensamiento en primera persona. En consecuencia, se pone en juego un carácter ensayístico, introduciendo una reflexión intelectual en dos sentidos: sobre el tema que tratan y otro metalingüístico, el cual aborda una reflexión sobre el propio arte cinematográfico. No debemos olvidar, que a esto se suma un carácter de antropología visual que surge del uso de la creación artística para una investigación sobre el ser humano.

6.2. *Ensayo filmico de confesión en Debord, Godard y Marker*

No se puede pensar que estas técnicas cinematográficas de reflexión en primera persona solo las ha utilizado Pasolini, sino que ciertos autores, que han considerado importante un compromiso personal con el discurso filmico que crean, han llevado un trabajo paralelo con similares propuestas creativas al director italiano. Usar el propio cine como un método de documentación, como una parte del proceso creativo, se convierte en un sistema artístico repetido en su práctica por otros directores como Debord, Godard o Marker. Ahora se comprobará, en un esfuerzo comparativo, si pueden estar alguna de sus películas dentro de lo que hemos denominado el *ensayo filmico de confesión*.

La idea de obra en curso cinematográfica o *appunti* se relaciona directamente con el situacionismo y con alguno de los presupuestos creativos en la filmografía de Debord, ya que la presencia física del autor en estas obras le obliga a mostrar situaciones vividas. Cuando uno introduce su imagen en una obra filmica, está haciendo emerger la intimidad, elemento que ya Debord manejaba en sus películas y a cuya técnica documental denominaba *Style of a film about art*. Esto consistía en mostrar su vida cotidiana dentro de un discurso cinematográfico, introduciendo la idea de confesión que completa la voz en off. Un ejemplo muy claro es su película *Sur le passage de quelques personnes à travers une assez courte unité de temps* (1959), donde se introducen situaciones cotidianas del autor en contrapunto con las reflexiones de este, como se ve claramente reflejado ya en el guión de dicho documental (Debord, 2019, 53). Otro ejemplo está en *Bientôt sur cet écran*

(1961), Donde la imagen de Asger Jorn, miembro de la Internacional Situacionista, y él mismo ocupa el final del documental, todo ello bajo la expresión de su opinión sobre la propia obra como gesto de un trabajo inacabado que continuará, en una clara conexión con *Supralluoghi in Palestina...* y con la idea de *Work in progress* de Marker. Este rasgo, también aparece reflejado en el guión de *In girum imus nocte et consumimur ingi* (1978) (Debord, 2019, 214), en este caso, a través del gesto autobiográfico del montaje de diferentes fotografías, en un ir más allá en la expresión filmica confesional del paso del tiempo. El discurso en primera persona se remarca en el inicio del documental *La société du spectacle* (1973), donde Debord dedica el film a su reciente esposa Alice Becker-Ho, mostrando al mismo tiempo imágenes de esta (Debord, 2019, 85).

Otra relación que une a Debord con *Supralluoghi in Palestina...*, pero también con Godard, es el carácter ensayístico de alguna de sus obras, hecho que siempre va acompañado de una postura inconformista. Del mismo modo Godard en su obra filmico-ensayística y confesional, *Histoire(s) du cinema*, recoge y toma como suyas las palabras de Bernard Lamarche-Vadel: “sí, es de nuestro tiempo ser el enemigo que huye”⁹ (Lamarche-Vadel, 1997, 34). Curiosamente estas palabras son pronunciadas en la película de Godard a la vez que aparece la imagen de Debord. Godard pone sobre la mesa el sentido ético de su obra y cómo, inevitablemente, emerge el sentido político, hecho que le conecta con *Supralluoghi in Palestina...* En consecuencia, cuando estos autores eligen un estilo cinematográfico confesional, eligen también una perspectiva política que se concentra en cómo se usa la cámara, en cómo se monta y en la elección de las imágenes como pensamiento. Godard anuncia en *Hitoire(s)...* que el pensamiento debe ser peligroso para el pensador (Godard, 2011, 153) y su forma de expresarlo cinematográficamente espontánea, como un músico de jazz, haciendo del guión un block de notas, lo que recuerda al estilo de los *appunti* de Pasolini.

Si Debord se conecta con los *appunti* a través de una mirada situacionista y Godard mediante la confesión ensayista con un despliegue ético, Chris Marker refuerza en sus obras la idea de autobiografía y de

⁹ Traducción propia.

obra inacabada. La voz en off, tan utilizada por todos ellos, provoca, en todos estos casos confesionales, que las imágenes cambien de valor bajo las apreciaciones en primera persona. Marker ha hecho de esta técnica su herramienta filmica de efectividad autobiográfica y confesional. La profesora Ledo, destaca la relación de tres elementos en los documentales de Marker, pero que podemos ampliar a los *appunti*: los hechos o los rasgos de los hechos, la tecnología y la persona que mira (Ledo, 2004, 194). Estas características definen el estilo autobiográfico confesional, que se ven reflejados en la obra del director francés *Sans soleil* (1982), donde se despliega un carácter de *appunti*, de *Work in progress*. En este film, en una vuelta de tuerca, la propuesta se hace tan personal que Marker hace de cameraman, coincidiendo, en una suerte quiasmo dialéctico, su voz y su mirada. De nuevo sobrevuela el discurso autobiográfico, el cual es tan inclasificable que dio pie a Bazin para definir las películas de Marker como *film-essay*¹⁰ (Bazin, 1983, 179-181). Este carácter inclasificable es lo que nos conduce hacia lo confesional, que es una puerta que se abre a plantear interrogantes desde el medio cinematográfico, interrogantes del propio autor, donde tradicionalmente las obras estaban generadas para dar respuestas concretas, ya fuera desde las convenciones de la ficción o desde las tesis de los documentales. La idea de boceto filmico toma valor, invitando a una crítica genética de estas obras. Al mismo tiempo, en todas las obras comentadas, aparece un intento de análisis del ser humano desde la antropología, un metalenguaje del que se desprende una poética, una voz autoral en primera persona y un carácter discursivo en las intenciones ensayísticas.

Conclusión

De los resultados de investigación podemos derivar que existe un claro uso de elementos específicos, tanto de carácter ensayístico como confesional, que permiten definir *Sopralluoghi in Palestina...* dentro de una singularidad formal, que huye de los regímenes de escritura filmica (Casetti, 2000) propios de la tradición documental. Entendiendo que la idea de crear un borrador-investigación, para la creación de una película de ficción, genera este nuevo paradigma de creación cinematográfica. Hecho que se ajusta a

nuestra definición de esta obra, y que se alarga a los *appunti*, como *ensayo filmico de confesión*.

Al mismo tiempo, hemos podido ver cómo otros autores han recogido alguna de las prácticas del proceso creativo de Pasolini, para la elaboración de obras documentales de vocación autobiográfica de confesión y de despliegue de un discurso ensayístico. Por lo tanto, entendemos la pertinencia de tratar a estas obras con un carácter de género, de tal forma que nos abre un camino de investigación para profundizar en una filosofía del cine, a través de una propia poética filmica, la cual entiende el gesto creativo como una cuestión ética de autor, dentro de una práctica autobiográfica, crítica y de reflexión estética. Este gesto artístico expresa un intento de explicación y de cuestionamiento del proceso creativo, de ahí la reiteración de la importancia de una búsqueda *poiética*, como apuntaba Alonso (2000, 12), más que teórica.

En conclusión, estar “fuori dal palazzo” en estos documentales es tener una voz propia, filosófica, con carácter confesional, de boceto y, en el caso que nos ocupa, también metacinematográfica. Esto es lo que caracteriza los *appunti* de Pasolini y algunas obras de Debord, Godard y Marker que hemos puesto en relación y que, en esta investigación, hemos definido como *ensayo filmico de confesión*. En consecuencia, se abre una nueva perspectiva de investigación, donde podremos analizar e incluir otras obras dentro de las características filmicas estudiadas, con el fin de configurar un corpus para la crítica de los procesos creativos del cine.

¹⁰ Película ensayo

Referencias bibliográficas

- [1] Alonso, L. (2000). “Poéticas y prácticas, la doble escritura del cine” en Wenders, W. (2000). *La memoria de las imágenes*. Ediciones de la Mirada.
- [2] Alonso L. (2010) *Lenguaje del cine, praxis del filme: una introducción al cinematógrafo*. Plaza y Valdés
- [3] Barroso, M. A. (2000). *Pier Paolo Pasolini. La brutalidad de la coherencia*. Jugar.
- [4] Bazin, A. “Chris Marker. Lettre de Sibérie”, In *Cahiers du cinéma*, 1983, 179-181.
- [5] Bruno, G. (2014). *Surface: Matters of Aesthetics, materialidade, and media*. University of Chicago/University of London.
- [6] Casetti, F. (2000). *Teorías del cine*. Cátedra.
- [7] Casetti, F. y Chio, F. (1996). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- [8] Caramonte, J. (2016) *Estética modal*. Madrid: Tecnos
- [9] Da Silva Ribeiro J. y Bairon, S. (orgs. & coords.) (2007). *Antropología visual e hipermedia*. Afrontamento.
- [10] Debord, G. (2019). *Contra el cine. Obras cinematográficas completas*. Caja Negra.
- [11] Deleuze, G. (1984). *L'immagine- movimento*. Ubulibri.
- [12] Foucault, M. (1988). *Technologies of the self. A seminar with Michel Foucault*. University of Massachusetts Press.
- [13] Godard, J-L. (2011). *Historia(s) del cine*. Caja negra
- [14] Hartmann, Nicolai (1956). *Ontología*. Fondo de Cultura Económica.
- [15] Lamarche-Vadel, B. (1997). *Entretiens, témoignages, études critiques*. Méréal.
- [16] Ledo, M. (2004). *Del cine ojo a Dogma 95*. Paidós.
- [17] Mínguez, N. & Manzano Espinosa, C. (2020). El ensayo en el audiovisual español contemporáneo: definición, producción y tendencias. *Communication & Society*, 33(3), 17- 32.
- [18] Moravia A. y Paris R. (1998). “La experiencia de la India” In Pasolini, P. P. (1998). *El olor de la India*. Península.
- [19] Pasolini, P.P. (1976). *Lettere luterane*. Einaudi.
- [20] Ramé, J., Hafter, L. & Cucinotta, C. (2021). A antipélicula como marco epistemológico dos processos criativos cinematográficos. *Manuscrita: Revista De Crítica Genética*, (45), 1-12. <https://doi.org/10.11606/issn.2596-2477.i45p1-12>
- [21] Ramé, J. (2019). “Lukács y el cine: Un mundo sui generis, visible, sensible y significativo” En *No lo saben, pero lo hacen. Textos sobre cine y estética de György Lukács*. Plaza y Valdés.
- [22] Rouch, J. (1971). “Impressões de Africa” In *Cinema 71*, Noviembre, nº 160.
- [23] Salles, C. (1998). *Gesto inacabado. Processo de criação artística*. PAPESP y Annablume.
- [24] San Agustín. (2018). *Confesiones*. Alianza.
- [25] Vauthier, B. (2013). “¿Crítica textual? ¿Critique génétique? ¿Filología d'autore? Edición de manuscritos hispánicos contemporáneos e hispanismo (inter)nacional” en *Lo que los archivos cuentan/ 2*.

Bio

Doctor en Filosofía por la UNED, con la tesis titulada *Estética modal y audiovisual*. Master en Filosofía (UNED) y en Formación del Profesorado (URJC). Profesor Ayudante Doctor del Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Rey Juan Carlos. Profesor de postgrado en la UNED del curso "Alfabetización Audiovisual para docentes". Miembro del Grupo de Investigación Consolidado de Innovación, Educación y Comunicación, INECO (URJC) y del grupo de innovación docente NODOS (URJC) de la URJC. Miembro del colectivo de alfabetización y creación audiovisual "Educar la mirada". Su texto "Lukács y el cine" ha obtenido el premio Fernando Gonçalves Labrador en el IX Congreso Internacional de Cine de Avanca 2018 (Portugal). Su último libro es "El error de Narciso. Alfabetización Audiovisual para la Educación" (Dykinson, 2023). Montador profesional de cine y televisión.

O contracampo como movimento infinito: O legado fílmico e académico de Raquel Schefer

The reverse-shot as infinite movement: Raquel Schefer's filmic and academic legacy

Caterina Cucinotta
caterina.cucinotta@urjc.es
Universidad Rey Juan Carlos
Madrid, Espanha
ORCID iD [0000-0002-0572-6930](https://orcid.org/0000-0002-0572-6930)

DOI [10.34623/40fw-rs31](https://doi.org/10.34623/40fw-rs31)

Artigo recebido em 2023-12-04
Artigo aceite em 2024-02-21
Artigo publicado em 2024-02-29

Como citar e licença

Cucinotta, C. (2024). O contracampo como movimento infinito: O legado fílmico e académico de Raquel Schefer *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Obtido de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/216>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Resumo

Em junho de 2023, para a seção *Podcast* do projeto “*Speculum*”, a professora e cineasta Raquel Schefer aceitou o meu convite feito para expor a sua relação com o conceito de documentário autobiográfico e explicar um pouco do seu processo criativo, entre a escrita académica e a realização de oito curtas-metragens, que a própria divide em 2 principais e 6 secundárias. Avança-se aqui a hipótese de analisar o trabalho de Schefer como uma proposta de cinema expandido, numa ideia de construção de um contracampo imaginário que se materializa em palavras, gestos e objetos, mas também em escritos académicos e apresentações artísticas do seu trabalho.

Palavras-chave

Cinema pós-colonial · Documentário autobiográfico · Pós-memória · Projeto *Speculum* · Raquel Schefer

Abstract

In June 2023, for the Podcast section of the “*Speculum*” project, professor and filmmaker Raquel Schefer accepted my invitation to explain her relationship with the concept of autobiographical documentary and to explain a little about her creative process, between academic writing and the realisation of eight short films, which she divides into two main and six secondary films. The hypothesis put forward here is to analyse Schefer's work as a proposal for expanded cinema, with the idea of constructing an imaginary counterfield that materialises in words, gestures and objects, but also in academic writings and artistic presentations of her work.

Keywords

Post-colonial Cinema · Autobiographical documentary · Post-memory · *Speculum Project* · Raquel Schefer

Introdução: a entrevista em três eixos fundamentais.

Um dos desafios nas atividades do *Speculum*¹ foi a criação da seção de *podcasts*, na qual membros integrados do projeto conversaram com cineastas de língua portuguesa em entrevistas filmadas acerca do uso da escrita de si através do documentário: Raquel Schefer foi a quinta convidada. O presente ensaio pretende refletir sobre essa entrevista².

Tendo presente o livro de Schefer, *El autorretrato en el documental: figuras, maquinas, imagenes* (2008) e a partir dos conceitos desenvolvidos na conversa, examina-se a forma como a prática fílmica e a teoria académica em Schefer parecem seguir um mesmo percurso de construção de espaços e corpos da descolonização. Os exercícios fílmicos de Schefer misturam o documentário dos arquivos familiares do avô com fragmentos ficcionais reconstruídos pela própria realizadora. Porém, é no trabalho académico que o conceito de pós-colonialismo aplicado ao âmbito cinematográfico se prolonga, a partir de outras formas e metodologias, centrando-se na análise do cinema político e anticolonial, numa articulação entre estética e política que aprofunda as relações entre modernismo e primitivismo.

A entrevista teve lugar na plataforma Zoom no dia 26 de junho 2023, pelas duas da tarde. As questões do uso do documentário autobiográfico como escrita de si revelaram uma profunda conexão entre os filmes de Schefer e o próprio projeto *Speculum*.

Lemos no site do Projeto *Speculum*: “Interessa [...] estudar modos de aparecer através do material autobiográfico e da situação catártica das cineastas a estudar”.³ É o caso de Raquel Schefer (1981), realizadora das curtas-metragens *Avó (Muidumbe)* (2009) e *Nshajo (O Jogo)* (2010), professora associada

na Universidade Sorbonne Nouvelle e investigadora colaboradora do Instituto de História Contemporânea (IHC) da Universidade Nova de Lisboa.

A entrevista desenvolveu-se a partir de três eixos que contribuíram para ordenar ideias apresentadas por Schefer nas duas curtas-metragens, assim como os conceitos trabalhados ao longo dos anos em artigos, ensaios e no livro *El Autorretrato en el Documental: Figuras, Máquinas, Imágenes*, de 2008.

1. O primeiro eixo prende-se com o uso de materiais de arquivo. Em particular, a inserção da ficção dentro desses materiais, películas em Super 8 provenientes do ambiente familiar, mostram já uma metodologia prática que corresponde a um certo tipo de estética. Schefer recorreu a uma câmara Super 8 para os excertos de ficção, seguindo o estilo original e deixando o espetador com a sensação de que as imagens proveem de um mesmo movimento temporal. Os excertos de filmagens do avô mostram a chegada da família à sua nova residência em Muidumbe, no Norte de Moçambique, onde aquele foi assumir o cargo de chefe do posto administrativo. Nestes excertos, a figura da avó é central em movimentos e gestualidade, como também resulta essencial na metodologia de filmagens da própria realizadora, que a imita, materializando uma nova e pessoal versão ficcionada.
2. O segundo eixo relaciona-se com o interesse de Schefer pelo documentário autobiográfico. O ponto de partida da reflexão, de facto, acaba por ser não tanto o avô, figura chave que filma ambientes e pessoas, mas a avó, mulher filmada. Ao longo da entrevista, Schefer dirá que se lembrava do avô em jantares e eventos familiares onde estes filmes eram projetados para toda a família. Sobre a avó, ficamos a saber que “contava sempre muitas histórias aos netos e à família em geral”.
3. O terceiro eixo, fundamental para avançar na análise da obra de Raquel Schefer, é a relação profunda entre as representações do imaginário colonial provenientes da família e as investigações académicas através das quais se procura um contracampo ausente quer dos materiais de arquivo, como das ficções personificadas por Raquel enquanto neta.

¹ O projeto “*Speculum*: filmar-se e Ver-se ao Espelho: o uso da escrita de si por documentaristas de língua portuguesa”, financiado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (EXPL/ART-CRT/0231/2021), dedica-se à investigação do cinema autobiográfico realizado por mulheres, em Portugal e no Brasil.

² Acessível em <https://speculum.labcom.ubi.pt/podcast/>.

³ <https://speculum.labcom.ubi.pt/sobre/visao/>

Reconhecemos que a procura de um “contracampo” na investigação acadêmica de Raquel Schefer se reflete num estudo aprofundado do cinema colonial e pós-colonial, dos autores e das autoras que o desenvolveram e das teorias que lhes são aplicáveis. Constatamos, porém, que tal relação exige um estudo aprofundado, ao mesmo tempo que verificamos como a relação entre filmes e textos acadêmicos incita a um contínuo movimento artístico de análise entre estética e política, no qual a estética é também política e a política se torna estética.

O relato pessoal como reconstrução da memória.

Durante a entrevista e depois de a entrevistadora (Caterina Cucinotta) ter apresentado um resumo dos três eixos que ajudaram a distinguir as várias fases do processo criativo na obra de Raquel Schefer, foi dada a palavra à entrevistada, convidando-a a regressar às motivações iniciais do seu interesse pelo documentário autobiográfico.

No primeiro momento, Schefer sentiu-se livre de começar o seu testemunho com uma apresentação da sua relação com os materiais de arquivo, numa perspectiva de análise dos processos criativos que a levaram à decisão de partilhar, fora do contexto familiar, os vídeos filmados pelo avô com uma câmara à mão e só mostrados aos membros da família.

Os meus avós viveram em Moçambique durante o período colonial, entre os anos cinquenta e 1975. Aliás, partiram poucos dias antes da independência de Moçambique. O meu avô era inicialmente chefe de posto e depois foi administrador colonial, portanto, estava ligado diretamente à administração colonial. Eu nasci em Portugal já. A minha mãe veio para Portugal em 1975, tinha 17 anos. E desde que era pequena, desde que tinha três ou quatro anos, [n]as minhas primeiras memórias, lembro-me de que nos reuníamos em família regularmente e víamos esses filmes em 8 mm e em Super 8 que o meu avô projetava. Eu lembro-me que desde muito pequena me deparava com uma sensação assim, de estranheza e de não familiaridade num contexto familiar, porque, claro, estava com a família, com as pessoas

que me eram e são próximas. Mas ao mesmo tempo, sentia que esse núcleo familiar pertencia e continuava a pertencer a um espaço de tempo que me era alheio. E então vivia um pouco a minha vida, até ter feito essas curtas-metragens e até hoje, um pouco sob uma espécie de sortilégio, espetralizada por essas imagens e, por conseguinte, também com o território e com um período histórico em que eu não tinha vivido. E, portanto, com estas duas curtas-metragens, o que eu tentei não foi, de alguma forma reconstituir a memória ou o imaginário daquele período, mas foi mais trabalhar a minha memória indireta. Portanto, a minha primeira tentativa de trabalhar com aqueles arquivos foi quando estava a fazer o Mestrado na Argentina.

De um ponto de vista artístico, Schefer recupera assim a experiência da vivência em família através da projeção dos filmes que o avô tinha trazido de Moçambique. A sensação de estranheza perante aquelas mesmas pessoas que, num determinado momento histórico, tinham vivido situações completamente diferentes do contexto conhecido pela realizadora, a atmosfera das projeções em 8 mm, deixava-a incomodada, mas com vontade de trabalhar mais sobre um tópico importante, a “memória indireta”. De um ponto de vista académico, Schefer relata como, a partir do seu Mestrado na Argentina, na Universidad del Cine, em Buenos Aires, iniciou um percurso duplo entre a criação de um documentário, que diz não ter chegado a ter uma montagem definitiva, e uma tese sobre o tema do autorretrato no cinema, que em 2008 acabou por ser publicada em livro com o título *El Autorretrato en el Documental*.

De volta a Portugal, em 2008, depois de ter deixado inacabada a curta documental pré-montada em Buenos Aires, Raquel Schefer obtém uma bolsa de estudo para frequentar o curso de videoarte do programa “Criatividade e criação artística” da Fundação Calouste Gulbenkian. Se na entrevista relata o grande privilégio que sentiu em ter tido como professores Harun Farocki e Chantal Akermann, pode afirmar-se que foi graças a este encontro com alguns grandes documentaristas que se abalçou a uma segunda tentativa de deitar mão aos arquivos

familiares: um cruzamento perfeito entre processo artístico e processo acadêmico.

No quadro deste curso, tínhamos de ir preparando e desenvolvendo um projeto de vídeo arte ou de cinema experimental. Eu decidi então retomar os arquivos familiares. Nessa altura, já tinha passado cerca de um ano e meio desde a defesa da minha tese e eu tinha estado a refletir durante esse período em possíveis estratégias de ficcionalização: de um cruzamento entre procedimentos documentais e procedimentos fabulativos, de maneira a tentar, de alguma forma, tornar visível essa memória indireta ou essa pós-memória, para utilizar o conceito de Marianne Hirsch, de Moçambique. Tu, há pouco, disseste que as curtas tinham uma dimensão autobiográfica: eu diria que é mais uma dimensão autorretrata, porque tal como no autorretrato, não há qualquer compromisso pela verdade e pensando na definição do Michel Beaujour, que é retomada pelo Raymond Bellour, há uma espécie de tensão entre memória e invenção. Neste caso, há uma memória indireta e uma pós-memória, também ela própria em tensão com a memória direta da minha avó, e, por outro lado, essa fabulação. Para lográ-lo, decidi reconstituir algumas cenas em que eu própria encarno a minha avó de maneira a jogar com essa memória e criar também uma tensão entre passado e presente e entre espaços: portanto, Moçambique colonial e o Portugal do fim dos anos 2000. Enquanto as estratégias que utilizei, é a sequência repetida várias vezes. Portanto, a repetição é uma das estratégias. Foi uma sequência à qual cheguei intuitivamente, não sei porquê. Na altura, tinha quatro ou cinco horas de material filmado entre os anos cinquenta e 1975, em Super 8 e em 8 mm.

Seguindo o fio alinhavado pela entrevistada, e de acordo com Marianne Hirsch e o seu conceito de “pós-memória” (2008), procuramos ir além das próprias emoções geradas inconscientemente nas gerações que se seguem a um trauma nacional. No caso da família Schefer, Raquel incorpora o cinema no ato performativo das emoções que lhes

foram transmitidas ao longo dos anos, durante as projeções do avó e através das estórias contadas pela avó, oscilando entre uma procura da estética e um posicionamento político. Neste caso, pelo lado material, o uso da mesma película dos registos originais transmite uma ligação indissolúvel entre as filmagens do avó e as ficções de Schefer, enquanto, por outro lado, o espiritual, as imitações de gestos, vestuário, movimentos e cores desdobram a personalidade feminina da avó, prolongando-se numa reflexão tangível através da voz-off.

Para o efeito da criação de um contracampo, estas duas materialidades, película e gestualidade, resultam fundamentais não só na fase do processo criativo, como também na concretização da curta-metragem enquanto autorretrato.

Se o projeto *Speculum* indaga acerca de estratégias criativas que fizeram do documentário autobiográfico uma marca importante na entrada em cena das mulheres no mundo do cinema (em Portugal e no Brasil), é precisamente nestas estratégias que se encontra o cruzamento entre estética e política desenvolvido por Schefer no seu texto de 2008.

De facto, numa outra entrevista (Basto et al., 2021), a autora refletira sobre a importância de estratégias como a repetição e a ironia para subverter o olhar colonial de uma certa divisão entre sujeito e objeto (colonizador e colonizado), para reforçar uma nova metodologia de *re-performance* que englobe em simultâneo os dois pontos de vista. O cinema português contemporâneo, nos seus atos performativos de anticolonialismo, constitui, por isso, uma inspiração importante no processo criativo de Schefer que, nessa entrevista de 2021, citou *Acto dos feitos da Guiné* (1980) de Fernando Matos Silva e *Paraíso perdido* (1992-1995) de Alberto Seixas Santos como obras importantes na superação desta divisão binária.

Recentemente, a divisão entre sujeito e objeto tem sido questionada por um corpo de trabalho que explora a “pós-memória” do colonialismo português, entre os quais eu modestamente mencionaria a minha curta-metragem *Avó (Muidumbe)*. As estratégias utilizadas em *Avó (Muidumbe)* envolvem uma abordagem sensível à memória do colonialismo e uma *re-performance* do imaginário colonial,

com o objetivo de ultrapassar esta divisão. (Schefer in Basto et al., 2021, p. 89).

Outro aspeto também interessante nessa sequência selecionada arbitrariamente é que é muito exemplificativa daquilo que poderia ser o olhar colonial que é, aliás, o tema de uma curta que estou a finalizar neste momento. Portanto, na sequência, os corpos negros estão quase em forma de 4, na periferia do quadro cortado. São corpos rígidos, contrastando com o dinamismo da espécie de dança que a minha avó executa. E há quase uma espécie de indiferença, quase de objetificação desses corpos. Portanto, acho que essa sequência é bastante eloquente relativamente àquilo que poderia ser o olhar colonial que no fundo também é um olhar que, além de colonial, se interceta com outras categorias. É um olhar masculino. A minha avó acho que nunca filmou. Tenho algumas sequências que foram filmadas pela minha mãe, mas era sempre o meu avô a filmar. Um olhar branco. É e também, em certo sentido, um olhar burguês, porque, claro, nos anos cinquenta e sessenta, nem todos podiam aceder às câmaras cinematográficas, embora de formato amador, como é o caso desta. Portanto, é um olhar de dominação mais além, digamos, da função que o meu avô ocupava em Moçambique. Então, portanto, com esta curta, o que eu tentei foi realmente também, pensando assim, numa perspetiva derridiana, a de incorporar, introjetar essa memória também para assumir a culpa. E trabalhar nos arquivos consultados com a reconstituição, também de maneira a apontar para o que estava fora do campo, que evidentemente era toda a tessitura do sistema de dominação colonial. Mas há pouco dizia que a sequência foi selecionada aleatoriamente e enquanto preparava o filme teve conhecimento do massacre de Mueda, de que nunca tinha ouvido falar até à data. E sintomaticamente, daquelas coisas da intuição que não sei explicar, soube que a sequência tinha sido filmada poucos dias antes do massacre e a 30 quilómetros de Mueda.

A partir de Marianne Hirsch, com esta reconstrução da memória pessoal, a cineasta materializa,

portanto, o seu próprio olhar de pós-memória que interceta várias categorias analisáveis a posteriori, a partir de uma perspetiva contemporânea e pós-colonial. O gesto do avô de filmar a chegada da família à nova casa na província africana comprova o princípio de uma nova vida, de um novo espaço e de novos corpos em movimento. Chefe de posto em Moçambique, o avô possui, de acordo com Schefer, um olhar colonial que é também masculino, branco e burguês. Comprar uma câmara define uma atitude burguesa, tanto como ser o único a filmar define uma atitude masculina. Colocar no centro do *frame* a dança da mulher em contraposição com os corpos negros, literalmente na periferia do enquadramento, é igualmente uma mistura entre o colonialismo branco e a chegada do homem burguês. Todos estes elementos, aleatoriamente selecionados entre mais de cinco horas de película filmada, vão compondo um contracampo, a invenção de uma performance e de uma *voz-off* recuperada no final da curta-metragem, e atuam como reparação de uma das maiores injustiças da história do colonialismo português: o massacre de Mueda. Em consequência, a reconstrução da memória através do uso dos arquivos familiares posiciona-se de modo diferente de acordo com um dos factos com mais impacto na luta da libertação de Moçambique.

No seguimento de uma análise dos processos criativos que acompanharam Schefer na realização das duas curtas-metragens, não só é importante contextualizar os factos históricos citados que materializaram o esboço de um eventual contracampo, como também resulta de fundamental relevância aproximar as práticas criativas de Schefer das suas práticas académicas.

A construção de um contracampo como representação da culpa assumida.

Nos primeiros minutos da curta *Avó (Muidumbé)*, logo depois de uma sequência proveniente dos materiais de arquivo com chuva torrencial num largo, num jardim e numa estrada em terra batida, o espetador entra num atelier de costura com a Raquel Schefer e uma costureira, ambas intentas, uma a tomar medidas e outra a ajudar com alguns movimentos corporais como o levantamento dos braços. Quando a câmara se poussa no papel que

a costureira está a escrever, vê-se outra folha com algumas fotografias impressas. Diretamente e através de um corte, volta-se às imagens em Super 8 e é mostrada a sequência onde um grupo de pessoas nas quais se reconhecem a família Schefer, os amigos e alguns africanos que estão a resguardar-se da chuva debaixo de uma varanda. A mesma chuva da sequência de abertura da curta. O corte brusco auxilia o espetador a fazer uma ligação visual entre as cópias das fotografias no atelier de costura e a mulher vestida com uma camisola vermelha e umas calças pretas na varanda moçambicana. Voltando ao atelier e ao detalhe da cintura das calças alinhavadas, entende-se prontamente que Raquel Schefer está a materializar uma cópia do vestuário que a avó vestia na sequência da varanda e da chuva tropical.

Logo, mais adiante, na sequência da leitura por Raquel da carta escrita pela avó já em 2008, reconhecemos a roupa, exatamente como uma cópia da original vestida em 1960 no dia da chegada a Muidumbe.

Ao longo da entrevista, Schefer sublinhou muitas vezes que a sequência final da curta foi escolhida aleatoriamente entre mais de cinco horas de película filmada, realçando com alguma potência visual, também através das palavras lidas na carta anterior, que as pessoas eram amigáveis e a vida decorria num ambiente pacífico. Nesta sequência final, vê-se um grupo heterogêneo de pessoas, entre militares portugueses, africanos, mulheres brancas e africanas e crianças, felizes, todos sentados numa varanda, já sem chuva, noutra momento da estadia em Muidumbe, exatamente uma semana antes do massacre de Mueda.

Esta primeira curta-metragem, portanto, termina com a voz-off da própria realizadora a relatar notícias geográficas sobre o território e informações sobre o massacre de Mueda. Fica-se a saber que a conta dos mortos, por exemplo, foi esta: 14 pelas autoridades portuguesas, 600 segundo o relatório da Frente de Libertação de Moçambique (FRELIMO).

Eis o excerto final que revolve por completo a significação da obra fílmica de Schefer:

A casa dos avós, a casa dos avós em Moçambique, a vida pacífica, gente amistosa e ordeira. Avó, avó, mãe, Yumbe, Imagens de Muidumbe em 1960, planalto dos Macondes. Distrito e

província de Cabo Delgado, hoje com 63.820 habitantes e uma área territorial de 1987 quilómetros quadrados. Limita-se a sul com o distrito de Meluco, a sul e a leste com o distrito de Macomia, a norte e a leste com o distrito de Mocimboa da Praia e a norte e oeste com o distrito de Mueda. Em Junho, o massacre de Mueda, a 30 quilómetros dali, não foi filmado nem fotografado. De acordo com o relatório oficial português, 14 pessoas foram assassinadas. Segundo a FRELIMO, os mortos foram 600.

Nas palavras de Marianne Hirsch (2008), a memória é simultaneamente individual e social, incorporada e mediada, partilhada e contestada. É uma prática, mas também é um ato. Sobretudo, o que capta a atenção no caso específico de Raquel Schefer é o facto de a visão da memória não representar apenas uma ligação com o passado, mas materializar-se como uma existência presente que encara o futuro. A voz-off sobre o massacre de Mueda e a sequência filmada de um grupo de pessoas numa varanda moçambicana representam, desta forma, o cruzamento perfeito da ligação que Hirsch apelida de existência presente que encara o futuro. A partir de vestígios do passado, Schefer reformula as imagens em movimento, misturando-as com um texto falado, quase sussurrado, a partir da voz da própria realizadora.

Numa sequência de poucos minutos, Schefer filma-se em Super 8, de longe, com o mesmo vestuário que se vira envergado pela avó na sequência original, até que começa a imitação dos gestos do abanar os braços e dar piruetas, mostrando uma cara feliz e sorridente.

Toda a parte relativa à costura da camisola reenvia, de facto, a uma personificação que do exterior (o tecido e o molde) passa para o interior (a gestualidade repetida), num movimento que não só denuncia a alegria naquele momento tão trágico que é o da ocupação portuguesa em Moçambique, mas vai além da reprovação geral e assume uma culpa através da estética do corpo que, exatamente nos *frames* da gestualidade procuram e encontram um ato político.

O Jogo, a maçã e a etnografia invertida

O segundo trabalho de Schefer é de 2010 e encontra-se dividido em três partes: “Nshajo (O jogo)”, que dá nome à curta, “A maçã” e “Vayungu (O conto do homem branco)”. É interessante descobrir como o fio condutor das imagens em movimento que nos são mostradas é representado por um conceito de etnografia invertida, que entende como protagonistas homens brancos e mulheres brancas no centro de uma estreita análise antropológica, tendo como referência, de facto, as práticas dos colonizadores junto dos povos autónomos. De acordo com Balona, as imagens de arquivo que Schefer insere admitem uma certa violência colonial portuguesa “através de excertos de filmes amadores realizados pelo seu avô no norte de Moçambique” (2017, p. 25). São filmados jogadores de *petanque* em Paris, com o intuito de “mostrar comunidades europeias como etnografáveis” (Balona, 2017, p. 26), e tendo como ponto de referência os filmes etnográficos de Margot Dias.

Portanto, também nesta segunda curta-metragem Schefer regressa à análise dos arquivos familiares filmados pelo avô durante a sua vivência em Moçambique. Mas regressa-se de igual modo à figura da avó personificada por Schefer através de gestos e sons. Na segunda parte, a realizadora está sentada à mesa e descasca uma maçã com faca e garfo, enquanto uma voz-off, a da avó, relata um acontecimento dos anos sessenta entre ela própria e o antropólogo Jorge Dias, por ocasião de uma visita dele e da mulher, Margot Dias, a Moçambique. Diz Schefer:

Esta curta mais uma vez também articula uma memória familiar com a memória coletiva e também a história privada, familiar com a história coletiva. Eu lembro-me que a minha avó, que faleceu há pouco tempo, era uma pessoa que contava muitas histórias e eu passava muito tempo com ela nessa altura. Lembro-me de estar com ela deitada, ela contava essas histórias e eu começava a imaginar, etcetera. Uma das histórias que me contava, e depois repetia a história, era que uma vez um antropólogo tinha ido com a mulher à casa dela, porque andava fazendo uma investigação no Planalto dos Macondes. Eles tinham ficado lá instalados uma semana, não se lembrava do nome, mas lembrava-se que a mulher era estrangeira e que eram muito

simpáticos. A dada altura, num dos jantares, ela perguntou o que é que ele queria de sobremesa. Trouxeram a sobremesa e ele escolheu uma maçã. Como a minha avó estava habituada, começou a comer de faca e garfo, enquanto ele já estava a comer à dentada, mas, ao vê-la, imitou o gesto dela e ela depois ficou-se a sentir muito mal por ter sido descortês com o convidado. Mas contava-me essa história. Claro que eu não fazia ideia de quem era o antropólogo, até porque era pequena da primeira vez que ouvi essa história. Depois percebi que eram Jorge e Margot Dias.

Sobre Margot Dias, no documentário *Margot* de Catarina Alves Costa, apresentado em 2022 no Festival DocLisboa, a realizadora portuguesa retoma uma entrevista antiga, feita à antropóloga no momento em que Alves Costa, com 29 anos, começava o seu trabalho como realizadora etnográfica e Margot Dias, então com 88 anos, estava na fase final da sua existência: falecerá com 93 anos em 2001. Antes, Ana Balona de Oliveira (2017) tinha relatado a importância dos filmes etnográficos de Margot Dias para os estudos de Antropologia em Portugal, definindo, porém, como algo crítico o momento histórico em que o casal Dias foi fazer pesquisa de campo a Moçambique:

Com efeito, o casal Dias efectuou o seu trabalho de campo numa área e num período de crescente mobilização clandestina contra a presença colonial portuguesa, que culminaria na fundação da FRELIMO em 1962 (dois anos após o massacre de Mueda) e no início da luta armada em 1964. (Balona, 2017: 25)

É no âmago da memória coletiva e da memória familiar que se insere a reflexão de Schefer, que, com um prolongamento que sustenta a etnologia invertida, narra um facto realmente ocorrido, dando-lhe um amplo significado que vai, novamente, à procura de um contracampo como um fio invisível que relaciona os arquivos familiares, o autorretrato e o percurso académico da realizadora. Vemos Schefer a imitar, novamente, um gesto que vem diretamente das memórias da avó, desta vez apoiando-se não tanto nas imagens em movimento, como tinha ocorrido com a dança na varanda no dia de chuva, mas sim, no relato da voz-off da avó. Perante a mistura de vídeo e áudio, o

espetador encontra-se novamente entre a memória pessoal de um facto ocorrido nos anos sessenta e a representação do mesmo fixada em película Super 8 a imitar o formato dos arquivos originais.

Para além do mais, se “A maçã” é a parte central da curta, os dois episódios, anterior e posterior a este, oscilam também entre memória coletiva e etnografia invertida. Se as primeiras imagens em movimento dos jogadores de *petanca* em Paris pretendem referir-se ao povo europeu, neste caso francês, como algo observável, de que se possa extrair uma análise, a última parte, relativa ao poema africano sobre a presença do homem branco, segue pelo mesmo caminho.

Como me interesso bastante pela Antropologia e pelo paradigma antropológico, sobretudo no que concerne à questão da representação e da relação entre observador e observado, decidi reler com mais atenção o volume do Manuel Viegas Guerreiro consagrado aos jogos macondes: jogos e não só, cantos, etcetera. A minha ideia inicial era reencenar um dos jogos descritos nesse volume de *Os macondes de Moçambique*. Ia reunir um grupo de amigos para reencenarmos os jogos juntos, num parque em Paris, mas nesse dia nevou muito e tive de cancelar, porque não havia condições e até os transportes estavam fechados. Então, comecei a pensar em estratégias alternativas e decidi então, mais uma vez dentro dessa lógica da reconstituição e da ficcionalização, eu própria repetir o episódio de “A maçã” no Bois de Boulogne.

Sendo que é um jogo de *petanca* que eu filmei em Paris, tento jogar um pouco entre o real e o não real, entre o documental e o ficcional. Foi também desconstruir um bocadinho um género de documentário apócrifo, porque eu apresento aquelas imagens como fazendo parte de um documentário etnográfico filmado em Paris, mas na verdade foi filmado por mim, também em Super 8 e em 2011, se não estou em erro. Porém, toda a gente acha que aquilo são imagens antigas, tipo dos anos 60, etc. Tentei um pouco jogar com esses registos e com as próprias temporalidades.

Já Manthia Diawara, cineasta e teórico originário do Mali, tinha recorrido à antropologia inversa para

escrever o seu *We Won't Budge: An African Exile in the World* (2003) e, antes, para filmar o *Rouch in reverse* (1995), virando a câmara para Jean Rouch na sua Paris natal, e tornando este testemunho um comentário ao racismo na Europa e na América. De acordo com Balona Oliveira, Rouch “se transforma no seu ‘native informant’” (2017: 26), assim como Schefer observa um grupo de franceses de Paris, imitando não só o formato do filme de arquivo, mas também respondendo à teoria diawarana da “reverse anthropology” e tendo ainda em conta o volume de Viegas Guerreiro, Jorge e Margot Dias acerca dos Macondes. A partir dessa reflexão, resulta mais interessante a reconstrução do facto em “A maçã”, e ver um antropólogo como Jorge Dias quase forçado a alterar o hábito de comer o fruto à dentada e, sem resistência, pegar em garfo e faca e imitar a avó de Schefer.

O homem branco como peixe porque chegou do mar: a potência do relato audiovisual

A terceira e última parte resulta desta leitura mais atenta dos contos e cantos do volume *Os Macondes de Moçambique*, como é relatado na entrevista de 2023, e vem a ser a mescla áudio e visual de materiais de arquivo do avô da realizadora, com a voz-off dela a ler um dos contos.

Os arquivos do meu avô são interessantes, porque há muitas cenas familiares, mas também há muitos eventos oficiais que são documentados e, neste caso, utilizei imagens de uma visita oficial do Melo Egídio a uma localidade em Moçambique de que meu avô era, não sei se chefe de posto ou administrador colonial na altura. Decidi mais uma vez cruzar, digamos, por um lado, essa figuração de acontecimentos familiares com a figuração de acontecimentos públicos inscritos na história coletiva e neste caso concreto na história da guerra contra o processo de emancipação do povo moçambicano: ao mesmo tempo, apontar também, ou problematizar, para ser mais precisa, alguns processos que estão no cerne do paradigma antropológico, como a relação entre o observador e o observado e também os processos da aculturação e da imitação.

Em “Vayungu (O conto do homem branco)”, retirado do IV volume dedicado aos Macondes e editado em 1966, Schefer aponta, mais uma vez, para um prolongamento dos sentimentos de culpa como contracampo das vivências familiares, sublinhando como, da mesma forma que os documentários etnográficos de Margot Dias, também os filmes amadores do avô, não estão completamente isentos de um olhar exotizante, colonial e burguês sobre os povos africanos. Prossegue Schefer na entrevista ao *podcast* do *Speculum*:

É mais uma espécie de narrativa cosmológica maconde sobre o homem branco. É muito curioso que a cultura maconde vê o homem branco como um peixe, na medida em que chegou a Moçambique de barco. É um relato que em si mesmo propõe uma *desperspectivação* que a própria curta-metragem tenta operar: como olhar para aquelas imagens ou como tentar olhar, já que não é possível fenomenologicamente, a partir daquela que seria uma perspectiva maconde. Esse texto está também n’*Os macondes de Moçambique*, portanto está em shimakonde, a língua falada pelos macondes e que também se fala um pouco no sul da Tanzânia. Portanto, está esse poema no livro do Jorge Dias, da Margot Dias e de Manuel Viegas Guerreiro e aparece em shimakonde. Depois, com a transcrição portuguesa, eu decidi ler em shimakonde. O Paulo Israel, que foi o meu coorientador do pós-doutoramento e que fala shimakonde, disse que o meu sotaque é ridículo e que ele só se ria às gargalhadas quando viu a curta. Mas também vinha um pouco no sentido de operar essa estratégia de *desperspectivação*. Essas imagens da pesca, etcetera, foram imagens filmadas pelo meu avô, que faziam parte da coleção de arquivos.

Na última sequência, as imagens de pescadores negros e de peixes “cor de branco” alternam-se com sequências de cerimónias oficiais de militares portugueses, nesse caso a de Melo Egídio, como afirmará Schefer na entrevista. São apresentados homens, mulheres e crianças autóctones, os quais seguram nas suas mãos uma pequena bandeira de Portugal a esvoaçar ao vento. Noutro excerto, mostram-se crianças negras vestidas todas de igual, com bata

azul e rosa, (supõe-se que a diferença tenha a ver com o género), empenhadas na representação de uma marcha. Todos os excertos parecem ser inócuos, sem sinais de violência ou de injustiças: o único sinal de alerta é, de facto, dado pelo cruzamento entre o poema recitado pela voz-*off* e a saudação fascista das crianças.

Eis o poema:

Os brancos antigamente eram peixes; ficavam na água.

Um dia um homem negro agarrou num anzol e foi pescar.

Quando o tirou da água, veio um peixe que se tornou num branco.

Os negros cuidaram dele até ele crescer.

Adquiriu coisas boas e, quando se viu na posse delas,

Começou a fazer-nos sofrer muito.

E desde então até hoje nunca mais deixaram de nos tratar mal.

(Conto Maconde, Mesa, aldeia de Macaba, perto de Nangololo, regulado de Chingamo)

A junção destes dois elementos audiovisuais atua como reconstrução mental, por parte do espetador, das imagens em movimento filmadas pelo avô da realizadora, as quais, de repente, se transformam num ato subversivo gerido por Schefer. Aí, nas sequências familiares, ao contrário do que se pode ter pensado naquele momento histórico, não houve invasões inócuas: a violência e a injustiça estavam inscritas no próprio dia a dia, na relação entre vítima e invasor e, mais importante ainda, entre observador (o avô que filma, mas também todo o aparato militar filmado) e observado (o povo moçambicano). Raquel Schefer acrescenta que esta sequência em particular foi filmada por outra pessoa, a pedido do seu avô, que aparece nas imagens.

Conclusões para repensar os gestos das sociedades contemporâneas.

Na entrevista de 2023 ao *podcast* do *Speculum*, Raquel Schefer afirma que os arquivos filmados pelo avô pararam no momento em que a família voltou a Portugal, em 1975. O próprio gesto de reapropriação da parte da neta Raquel dos filmes em Super 8 do

avô aponta mais para uma posição de continuação material, não tanto no plano do tempo, mas sim numa perspectiva de movimento. A imagem em movimento transforma-se em imagem-movimento, carregando consigo não só as imagens desbotadas pelo tempo e pelo próprio formato, mas juntando-lhe uma perspectiva, ou um ponto de vista que, nas próprias palavras da realizadora, constitui uma *desperspectivação*.

Da reflexão no final da entrevista, sobressai a sensação de uma vontade de filmar “o outro” em contraposição ao “normal”, como deve ter sido o regresso a Portugal de toda a família. Além disso, já estabelecida em Portugal, a família Schefer continua a ter uma relação íntima com os filmes do avô, mostrados sempre no final de almoços e jantares em que todos se reúnem. Tal remete, por outro lado, para a problematização e a divulgação das imagens em movimento provenientes de arquivos familiares é uma das questões mais intensas e atuais no debate contemporâneo sobre os vestígios do colonialismo português do século passado.

Com a entrevista a Raquel Schefer ficamos a saber que o seu próximo filme, já na fase final de montagem, continuará a abordar temáticas parecidas às dos anteriores. O fenómeno está cada vez mais presente na realidade portuguesa: Aurora Almeida e Santos (2022) publicou um artigo de opinião sobre a urgência da criação de uma “Comissão da Verdade” sobre os atos de violência perpetrados pelos colonizadores portugueses, no qual entende que esta comissão deve incluir Angola, Moçambique, Guiné, Cabo Verde e São Tomé e Príncipe. Outros realizadores e outras realizadoras abordaram no cinema, por vezes timidamente, esta temática que, cada vez mais, parece enredada, entranhada e tão complexa de analisar pelos próprios portugueses. Tanto na ficção como no documentário, dão-se pequenos passos na direção da compreensão do fenómeno colonial. Filmes como *A Costa dos Murmúrios* (2004), de Margarida Cardoso com base no livro homónimo de Lídia Jorge, *Tabu* (2012) de Miguel Gomes, mas também o recente *Rosinha e outros bichos do mato* (2023), de Marta Pessoa, entre muitos outros, são claros exemplos desta aproximação. Os filmes de Raquel Schefer, peças relevantes neste percurso, têm ainda o carácter autobiográfico que os torna de grande interesse no projeto.

Referências bibliográficas

- [1] Almeida e Santos, A. (2022, 30 de setembro). Ensaio: Portugal e a limitada reflexão sobre o seu passado colonial. Gerador. <https://gerador.eu/ensaio-portugal-e-a-limitada-reflexao-sobre-o-seu-passado-colonial/>
- [2] Balona, A. D. O. (2017). Avó e O Jogo, ou o Arquivo Colonial 'em movimento' nos vídeos de Raquel Schefer. *Revista África(s)*, 4(7), 19-27.
- [3] Basto, M.-B., Castro, T., Domingos, N., Overhoff, C., Pellerin, A., Piçarra, M. do C., Schefer, R., & Silva, M. D. (2021). Fictions (post-)coloniales dans le cinéma portugais. *Perspective*, 1.
- [4] Beaujour, M. (1980). *Miroirs d'encre*. Paris: Editions du Seuil.
- [5] Derrida, J. (1994). *The Specters of Marx: The State of the Debt, The Work of Mourning, and the New International*. (P. Kamuf, Trad.). London: Routledge.
- [6] Dias, J., Viegas Guerreiro, M., & Dias, M. (1964). *Os macondes de Moçambique*. Junta de Investigações do Ultramar: Lisboa.
- [7] Diawara, M. (2003). *We Won't Budge: An African Exile in the World*. Basic Civitas Books: New York.
- [8] Hirsch, M. (1997). *Family Frames: Photography, Narrative, and Postmemory*. Cambridge: Harvard University Press.
- [9] Hirsch, M. (2008). The Generation of Post-memory. *Poetics Today*, 29(1), 103-128.
- [10] Schefer, R. (2008). *El Autorretrato en el Documental: Figuras, Máquinas, Imágenes*. Buenos Aires: Catálogos, Universidad del Cine.

Referências filmográficas

- [11] *Acto dos feitos da Guiné*, Fernando Matos Silva, 1980
- [12] *Paraíso perdido*, Alberto Seixas Santos, 1992-1995
- [13] *Rouch in reverse*, Manthia Diawara, 1995
- [14] *A costa dos murmúrios*, Margarida Cardoso, 2004
- [15] *Avó (Muidumbe)*, Raquel Schefer, 2009
- [16] *Tabú*, Miguel Gomes, 2009
- [17] *Nshajo (O Jogo)*, Raquel Schefer, 2010
- [18] *Margot*, Catarina Alves Costa, 2022
- [19] *Rosinha e outros bichos do mato*, Marta Pessoa, 2023

Financiamento

Este artigo foi financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia, ao abrigo do projecto “SPECULUM: Filmar-se e ver-se ao espelho: o uso da escrita de si por documentaristas de língua portuguesa”. Ref. EXPL/ART-CRT/0231/2021.

Bio

Caterina Cucinotta é Professora Auxiliar na Faculdade de Ciências da Comunicação da Universidade Rey Juan Carlos de Madrid (Espanha). Foi investigadora de pós-doutoramento no IHC, Instituto de história contemporânea, da Universidade NOVA de Lisboa, onde coordenou o Grupo de Trabalho Cultura, Identidades e Poder entre 2021 e 2023. Doutorada em Ciências da Comunicação, na vertente Cinema e Televisão, pela mesma universidade, desenvolveu o projeto de pós-doutoramento “Figurinos e textura espacial no cinema português dos últimos 50 anos” e trabalhou no departamento de figurinos em muitas produções de cinema em Portugal. Membro da direção da Associação dos Investigadores da Imagem em Movimento (AIM), coordena na AIM o GT de Cinema e Materialidades. É autora do livro “Viagem ao cinema através do seu vestuário” (2018) e “Figurinos e figurinistas no cinema em Portugal. Conceitos para novas materialidades” (2023). Trabalha sobre Materialidades no Cinema, num contexto que insere os figurinos e a direção de arte num estudo mais amplo do cinema através das suas superfícies e dos seus processos criativos.

A presença (ou ausência) das mulheres artistas nos livros de História da Arte e seu impacto na abertura de espaços e oportunidades para mulheres hoje

The presence (or absence) of women artists in books of History of Art and their impact on opening spaces and opportunities for women today

Débora Teixeira Falcão de Oliveira
deboratriz@gmail.com
Universidade Castelo Branco
Rio de Janeiro, Brasil
ORCID iD [0009-0002-5362-8566](https://orcid.org/0009-0002-5362-8566)

DOI [10.34623/6twz-x647](https://doi.org/10.34623/6twz-x647)

Artigo recebido em 2023-12-07
Artigo aceite em 2024-02-20
Artigo publicado em 2024-02-29

Como citar e licença

Teixeira Falcão de Oliveira, D. (2024). A presença (ou ausência) das mulheres artistas nos livros de História da Arte e seu impacto na abertura de espaços e oportunidades para mulheres hoje. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Obtido de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/219>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Resumo

Este artigo objetiva relacionar a maneira patriarcal da história da arte ser apresentada nos livros e a forma de expor artistas atualmente, a fim de encontrar soluções práticas para diminuir essas desigualdades no mercado da arte, apontando para mudanças estruturais na Educação Básica. Teve como impulsionador a análise do livro do Sistema Trilhas (2019), para 9º ano do Ensino Fundamental, com um capítulo direcionado às artistas enquanto outros tratavam de conteúdos sem citações femininas, ocasionando uma pesquisa em outros livros didáticos e resultando no título deste artigo. Como referências foram utilizados estudos de contribuições femininas com nomes suprimidos nos livros didáticos da Educação Básica e a apresentação de várias mulheres que contribuíram para a História da Arte desde o Renascimento até a Contemporaneidade. Como metodologia, o cruzamento de estatísticas de exposições em museus e galerias feitos pelo Museu de Arte de São Paulo, Grupo Guerrilla Girls e as pesquisadoras Dra. Ana Paula Simioni e Dra. Linda Nochlin, relatados neste artigo, com o levantamento de eventos culturais realizados na capital pernambucana, através da Agenda Cultural do Recife nos meses de janeiro a dezembro nos anos de 2019 a 2023.

Palavras-chave

Arte produzida por mulheres · Incentivo às artistas femininas · Desigualdade de gênero nos espaços culturais · História da Arte escrita por homens · Mulheres na História da Arte

Abstract

This article aims to relate the patriarchal way Art History is presented in books and the way artists are currently exhibited, in order to find practical solutions to reduce these inequalities in the art market, pointing to structural changes in Basic Education. The driving force was the analysis of the *Sistema Trilhas* book (2019), for the 9th year of Elementary School, with a chapter aimed at artists while others dealt with content without female citations, leading to research in other textbooks and resulting in the title of this article. As references, studies of female contributions with names suppressed in Basic Education textbooks and the presentation of several women who contributed to the history of art from the Renaissance to contemporary times were used. As a methodology, the crossing of statistics on exhibitions in museums and galleries carried out by the São Paulo Museum of Art, Guerrilla Girls Group and researchers Dr. Ana Paula Simioni and Dr. Linda Nochlin, reported in this article, with the survey of cultural events held in the capital of Pernambuco, through the Recife Cultural Agenda in the months of January to December between the years 2019 and 2023.

Keywords

Art produced by women · Encouragement of female artists · Gender inequality in cultural spaces · History of Art written by men · Women in Art History

Introdução

Século XX, período cheio de mudanças na sociedade. Mudanças essas provocadas por diversos fatores: duas guerras mundiais, industrialização, popularização da cultura de massa, avanços da tecnologia e ciência, advento da internet. A visão do papel social também veio sofrendo mudanças com as ondas feministas nos séculos XIX e XX, refletindo-se na arte produzida já nas vanguardas do Século XX, passando pela arte contemporânea produzida a partir dos anos 1950, da Pop Art até atualmente, principalmente os debates feministas da década de 1960 (Tvardovskas, 2015). Mas, ainda assim, o espaço que a mulher ocupa nas artes de um modo geral, se olharmos para a quantidade de exposições anuais de artes visuais por exemplo, é inferior à quantidade de lutas feministas por igualdade de direitos na história, se relacionarmos as décadas de busca por oportunidades em relação

aos homens com a disparidade de exposições entre homens e mulheres em museus e galerias de arte, como mostra o levantamento feito pelo grupo Guerrilla Girls e pelo MASP, sendo 6% das obras expostas pelo Museu de autoria feminina em 2017 – 5% em uma média mundial (Guerrilla, 2017).

Realmente houve grandes mulheres nesse meio? Quando vamos pesquisar, é difícil encontrar informações sobre o assunto em literatura especializada. Livros de grandes editoras no meio artístico não trazem de maneira satisfatória os nomes dessas mulheres. Um exemplo disso é a série de livros *Basic Art Series*, originais da Editora Taschen, com 102 livros, onde cada um deles se dedica a um grande artista diferente da história, sendo 97 homens e apenas 5 mulheres (Frederiksen, 2014). Na perspectiva de publicações sobre a História da Arte como um todo, o espaço que lhes é destinado é bastante inferior à quantidade de artistas no geral, sobrando apenas uma menção pífia do que realmente importa, a exemplo do livro *A História da Arte* (Gombrich, 2018), que em 502 páginas, apenas uma mulher é citada – a pintora e ilustradora Käthe Kollwitz – com uma menção breve, e uma única imagem de um de seus trabalhos é apresentada entre um total de 413 imagens de obras de artistas variados, vários com mais de uma obra exposta.

Enquanto observamos esse espaço desigual na literatura especializada, percebemos o desequilíbrio na diversidade de oportunidades para artistas nos eventos culturais e exposições, de acordo com levantamento dos eventos da Agenda Cultural do Recife, por exemplo, um dos objetos de estudo deste artigo, onde apenas 37% das exposições de artes visuais no Recife e Região Metropolitana foram de artistas femininas (Constantino et. al, 2023). De igual modo ocorre em Brasília e no Distrito Federal e em todo o Brasil, de acordo com levantamento do site Metrôpoles, endossado pela Rede de Mulheres das Artes Visuais do Distrito Federal e pela professora Luisa Günther Rosa do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília (Ribeiro, R. M., 2019). Existiria uma relação entre a supressão dos nomes das mulheres nos livros de História da Arte e a presença (ou ausência) destas nos espaços atuais de fomento à arte e cultura?

A partir dos levantamentos apresentados – MASP, Guerrilla Girls e site Metrôpoles – chegamos a núme-

ros que apontam a desigualdade de gênero nas exposições atuais. Em exposições de artes visuais, estatísticas mundiais apresentam média de 6% de autoria feminina (Guerrilla, 2017), nacionais 17% (Ribeiro, R. M., 2018) e na Cidade do Recife e Região Metropolitana 37% (Constantino et. al, 2023), apontando o quanto essa desigualdade afeta essa produção, mesmo havendo eventos dedicados a esse fim, como as mostras Rosa dos Ventres e Recife Por Elas, realizadas em março de 2023 em Recife, com 100% de autoria feminina (Constantino et. al, 2023).

Conhecer a história e seu contexto cultural, como foi contada nos livros e por quem, nos faz compreender as razões pelas quais existe essa diferença na quantidade de oportunidades para homens e mulheres. A desconstrução do pensamento atual e da maneira como esses espaços abrem suas portas para as obras artísticas deve ser realizada estruturalmente, e não apenas sintomaticamente, como tem sido feito com mostras específicas – a exemplo das mostras feministas recifenses Mulher de Cinema e Sétima Arte Feminina, além das já citadas, durante o ano de 2023. E não há nada mais efetivo do que Educação. Várias medidas serão abordadas a este respeito neste trabalho, para chegar a este fim.

1. Onde estão as mulheres na História da Arte?

Retratista oficial na corte do Papa Paulo V, recebendo em 1605 do pontífice a nomeação de Retratista Ordinária do Vaticano, executando pinturas religiosas em larga escala, além de nus femininos e masculinos, sustentando a casa com suas pinturas em plena efervescência do Renascimento. Estamos falando de Lavinia Fontana, uma mulher (Lavinia Fontana: uma das primeiras mulheres a viver de arte, s.d.). Ela era casada, seu esposo cuidava da casa e, muitas vezes, a ajudava em elementos menores de suas pinturas (Commire, 1999). Foi patrocinada por três papas – Gregório XIII, Clemente VIII e Paulo V, entre 1585 e 1614 – e se destacou como a primeira mulher a pintar retábulos públicos em grande escala e nus femininos (Brady, 2023). Mas não é comum citá-la em livros didáticos de História da Arte na Educação Básica – foram analisados os sistemas educacionais de Ensino Fundamental II: Trilhas 2019 e 2023, Bernoulli 2020 e 2021, FTD 2021, Poliedro 2022 e 2023,

e GGE 2024. Seu nome também não foi citado em avaliações oficiais do Brasil, como o Exame Nacional do Ensino Médio-ENEM e o Sistema Seriado de Avaliação (primeira, segunda e terceira etapas) da Universidade de Pernambuco, sendo analisadas avaliações de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias e Ciências Humanas entre os anos 2009 e 2019. E Lavinia Fontana não é a única artista da história a ter seu nome suprimido ou esquecido nos livros didáticos da Educação Básica.

Um exemplo é Fede Galizia, a autora da primeira natureza-morta atribuída a um artista italiano – obra Tigela com Ameixas, Peras e Uma Rosa, de 1602 (Fortunati et al., 2007). Inclusive, muitas das pinturas de natureza-morta que vemos hoje foram influenciadas por suas ideias (Carioli, 1998). Durante o período dos Mecenas – do século XV até o ano de 1737 (Castanheira, s.d.) –, a corte da família Médici foi patrocinadora de vários artistas, entre eles a pintora Artemisia Gentileschi e a musicista e compositora Francesca Caccini. Gentileschi foi a primeira mulher a ser admitida na Academia de Belas Artes de Florença, tendo contato com Galileu Galilei e sendo convidada pelo sobrinho de Michelangelo a contribuir com a pintura do teto da casa Buonarroti (Silva, L. R. G., 2018).

Essas mulheres abriram as portas para que mais mulheres se sentissem seguras a ingressar na carreira artística. Durante o período Barroco, destacou-se Elisabetta Sirani, que chegou a abrir uma academia de artes para mulheres no início da Idade Moderna (Dill, 2021). Ela pintou tantos quadros em tão pouco tempo que foi acusada de usar outros pintores e não ser autora de todos. Em contrapartida, no dia 13 de maio de 1664, Sirani convidou seus acusadores a assisti-la pintar um retrato de uma só vez (NMWA, s.d.). Mas essa não foi sua única maneira de entrar para a história – embora poucos livros a mencionem. Ela sabia que a pintura de retratos era o gênero artístico mais esperado de artistas mulheres, e transformou seus temas em alegoria, obrigando os espectadores a buscarem o significado de determinadas formas ou simbolismos (Commire, 1999). Já Mary Beale foi provedora de sua família a partir do negócio artístico (Draper, 2015). Foi a primeira mulher a escrever um livro de instruções artísticas – com o título Observações, em 1663, sobre materiais e técnicas, sendo o primeiro texto instrucional em língua inglesa escrito

por uma mulher (2012) –, embora nunca tenha sido oficialmente publicado. Com essa atitude, Beale confirma sua autoridade artística e profissional. Sua pintura é “elogiada” por críticos da época como sendo “masculina” (sic.) – um termo utilizado para “elogiar” mulheres quando realizavam um bom trabalho, como se o realizassem “tão bem quanto um homem” (Clayton, 1876).

No Rococó, Rosalba Carriera viajava para atender a várias encomendas, e chegou a formar um novo gosto aristocrático com seu trabalho cheio de liberdade e abundância de cores injetadas no estilo (Russo, s.d.), utilizando pastel, sendo uma autoridade na técnica, expandindo sua utilidade na época e influenciando diversos artistas no estilo mesmo após sua morte (Kleinman, 2010).

Berthe Morisot, no Impressionismo, expôs ao lado de Paul Cézanne e Claude Monet, tendo seus trabalhos elogiados pelo *Le Figaro*, como a obra *Mulher no Toalete*, exposta no Salão de Paris em 1880, e foi considerada pelo *Le Temps* como a “verdadeira impressionista do grupo” (Brito, 2019). Ainda assim, em seu atestado de óbito foi registrado “sem ocupação”, ao invés de “artista” (Leite, 2012).

Durante as vanguardas europeias e estadunidenses, várias mulheres passaram a ter mais visibilidade. Podemos citar alguns nomes importantes, como Gabriele Münter e Marianne Von Werefkin no Expressionismo, Marie Laurencin e Natalia Goncharova inovando no Cubismo e Benedetta Cappa no Futurismo, autora da frase: “Eu acredito que a alma feminina está no alvorecer de sua expressão artística... sem copiar as experiências dos homens” (Zoccoli, 2003, p. 69). Na arte contemporânea, mais mulheres aparecem, embora os principais nomes a serem estudados ainda sejam masculinos, como Andy Warhol e Roy Lichtenstein na Pop Art, enquanto as escultoras Marisol Escobar e Rosalyn Drexler, e as pintoras Evelyne Axell e Pauline Boty não são citadas nos livros didáticos já mencionados.

Se ainda é possível citar tantas mulheres que, através de pesquisas mais aprofundadas, podemos conhecer seus trabalhos, por que elas raramente são citadas em livros didáticos atuais? Por que seus nomes não aparecem quando estudamos as principais técnicas dos estilos históricos marcantes, ou quando deveríamos conhecer suas importantes contribuições para determinado estilo e época?

A grande pergunta irônica lançada por Nochlin (2016), “Por que não houve grandes artistas mulheres?”, e seu apontamento de esta pergunta gerar uma conclusão de que não há grandes artistas mulheres devido à falta de capacidade de produzir obras grandiosas joga a problemática atual: Por que os livros atuais não possuem citações e estudos dessas grandes artistas? Não é difícil compreender essa falta de menções em sua época. A própria sociedade contemporânea a elas era baseada em conceitos patriarcais e machistas (Simioni, 2004), que viam a mulher com um único propósito: procriar e servir, cujos sonhos deveriam estar atrelados ao bem estar da família e constituição desta (Milek, 2021). Não era permitido às mulheres de algumas épocas exercerem profissão, de modo que muitas de suas obras foram atribuídas aos seus pais ou maridos, como no caso de Marietta Robusti, cuja maioria das telas foi atribuída a seu pai (Bryan, 1889), ou ter a autoria de suas obras questionada, como Elisabetta Sirani (NMTA, s.d.).

Mas não se pode conceber que, após tantos anos, ainda exista restrições aos nomes dessas mulheres nas novas edições literárias sobre o assunto, ou nas aulas de História da Arte nos ensinos Fundamental e Médio. Parece ser natural para o grande público e para a sociedade não haver nomes femininos entre os grandes nomes como Da Vinci, Caravaggio ou Vermeer. A aparência de que só tivemos grandes mulheres produzindo arte a partir da era contemporânea, com artistas como Yoko Ono, Yayoi Kusama, Tomie Ohtake e Marina Abramovic, viria da frequência das citações nos livros didáticos de História e História da Arte do Ensino Fundamental e História e Literatura do Ensino Médio entre elas comparadas às artistas mais antigas?

As representações das mulheres de maneira reduzida não é observada somente nos livros didáticos de História da Arte, mas em outras áreas, como dizem as pesquisadoras Probst & Rambaldi (2017) ao analisarem essas representações em publicações escolares nas décadas de 1970, 1980 e 2000, apontando a relação entre ideologias vigentes e escolhas do material a ser utilizado na Educação Básica. As mudanças foram notadas nas análises feitas nos livros de 2006, apresentando mais informações sobre a participação das mulheres e suas contribuições, diferentemente das décadas anteriores, com simples citações – quando

citadas –, sem protagonismo ou contribuições de maneira ativa.

Daí, não ver tantas obras de autoria feminina quanto temos nomes masculinos pode parecer algo natural para a maioria das pessoas que não fazem esse tipo de reflexão ou não são estimuladas ao debate na educação. Esse apagamento é pauta de discussões levantadas por mulheres no mundo inteiro, a exemplo do grupo Guerrilla Girls, que vem questionando desde 1985 através de intervenções artísticas urbanas. Mas sem o processo educacional, trazendo desde cedo a apresentação de mulheres importantes e suas contribuições, não somente para a História da Arte como outras áreas sociais, questionar a ausência ou pouca visibilidade de nomes femininos na arte e na História acaba se tornando algo pontual.

Obviamente, não encontraremos na história passada mulheres artistas que se equiparem a Michelangelo ou Da Vinci, como bem menciona Nochlin em seu artigo (2016), devido às grandes dificuldades de acesso dessas mulheres aos estudos formais. Poucas conseguiram chegar a esse acesso, como Artemisia Gentileschi, na Academia de Belas Artes de Florença; Angelika Kauffmann, membro fundadora da Academia Real Inglesa; Rosa Bonheur, cuja família lhe proveu educação igual para filhos homens e mulheres. Algumas artistas importantes, como Mary Cassat e Berthe Morisot, apesar de terem dinheiro para pagar instrutores, não podiam receber instrução formal simplesmente por serem mulheres. Claro, essa dificuldade também se refletiu em outros aspectos sociais, como serem omitidas, por exemplo, a sua influência e contribuição para a arte de seu tempo. O que não justifica a menção mínima de seus nomes nos livros atuais.

O fato de o machismo estrutural trazer uma História da Arte onde predominem obras de homens, como capítulos em livros didáticos sobre Pop Art mencionando Andy Warhol, Roy Lichtenstein e Richard Hamilton, e omitindo Rosalyn Drexler e Pauline Boty; ou ainda apresentar o Impressionismo mencionando Edouard Manet, Claude Monet e Pierre-Auguste Renoir, e omitindo Mary Cassat e Berthe Morisot; esses apagamentos ou reduções dos nomes femininos durante a formação do ser humano na Educação Básica, ainda presente em livros didáticos como os mencionados anteriormente, pode ter

influência na desigualdade de gênero presente nas exposições de obras artísticas hoje, como apresenta o levantamento do grupo Guerrilla Girls (2017). Isso porque a Educação Básica “proporciona uma base sólida para a formação de cidadãos conscientes e participativos na sociedade” (A importância da Educação Básica, 2023).

2. Onde estão as mulheres nos espaços atuais de fomento à arte e à cultura?

Podemos começar com os números: 76% é o número de nus femininos em obras de arte em museus e galerias do Brasil em sessões de Arte Moderna. Em contrapartida, 5% é o número de artistas mulheres exposto nestes museus nas mesmas sessões. Uma média devastadora, uma diferença gritante. Este é o levantamento feito em 2017 pelo grupo Guerrilla Girls (Mourão et al., 2017), que vem lutando desde 1985 por mais oportunidades para artistas mulheres. O questionamento que elas deixaram em outdoors do mundo inteiro ainda permanece: “É preciso estar nua para entrar num museu?” (sic.).

Segundo o levantamento feito por Simioni (2011) em alguns museus do Brasil, esses números são preocupantes. No Museu de Arte Contemporânea (MAC) da Universidade de São Paulo (USP), 29% dos artistas do acervo em exposição são mulheres. Já na Pinacoteca de Inhotim e Coleção Mário de Andrade, elas são 20%, e a Coleção Freitas Vale chega a terríveis 6% entre os artistas expostos.

Em levantamento a partir da Agenda Cultural do Recife de janeiro a novembro de 2019 (Constantino et. al, s.d.), das 648 exposições de artes visuais na Cidade do Recife e Região Metropolitana, 58% eram de artistas homens ou dirigidos por homens. Dos 313 espetáculos teatrais, apenas 26% foram dirigidos por mulheres. Na dança, o número de espetáculos dirigidos e coreografados por mulheres foi de 42%. E é na música que este número fica ainda mais absurdo. Apenas 24% das apresentações foram femininas.

Tivemos, sim, muitos eventos com temática feminista. E alguns deles, como é o caso do espetáculo Trilogia do Feminicídio, que apresenta três casos reais de feminicídio, ou o Solo Medusa, no Festival Pela Vida das Mulheres, foram dirigidos por homens. Em alguns casos de debates, de conjunto de autores num lançamento ou palestrantes, o número de homens presentes é sempre maior. Apenas no mês

de março nos espetáculos de dança e exposições de cinema ocorreu de termos números iguais entre homens e mulheres – 50% de apresentações para direção masculina e feminina.

Obviamente, tivemos períodos em que o número de mulheres excedeu o número de homens na direção de espetáculos, de filmes, autorias de exposições de artes visuais e lançamentos de livros. E esse período é facilmente explicável: o mês de Março, com o Dia Internacional da Mulher e o Mês Internacional da Luta Pela Vida da Mulher. Em 2023, das 9 exposições de artes visuais, 7 eram de mulheres; das 40 exposições de cinema, 36 foram de direção feminina; das 33 apresentações de teatro, 27 foram de direção feminina; dos 18 debates, rodas de conversa e ministrações de cursos realizados durante este mês, 14 ministrantes eram mulheres. Ainda assim, essa abertura não foi suficiente para compensar ou se igualar à quantidade de projetos masculinos no restante do ano, quando tivemos um total de 63% de exposições de artes visuais de autores homens, 63% de espetáculos teatrais de diretores homens, e um total de 61% de projetos com protagonismo masculino em todos os eventos culturais na cidade de Recife, de janeiro a novembro de 2023 (Constantino et. al, 2023).

Será que esta estatística representa que as mulheres não estão produzindo nada de relevante nos campos artísticos? Será que existem tão poucas mulheres musicistas, diretoras, cineastas, pintoras e escultoras? Será que estes números revelam a incompetência feminina ou apenas a falta de oportunidades?

3. Relação entre história e desigualdade de gênero nas exposições atuais

Mulheres no mundo inteiro têm buscado mais colocação na sociedade. Seja esta na vida profissional comum, o que acontece há bastante tempo, seja na cultura e nas artes, como Louise Bourgeois na década de 1960; Judy Chicago e Martha Rosler na década de 1970; Barbara Kruger e o coletivo Guerrilla Girls na década de 1980; Candice Breitz e Alexandra Gallagher na atualidade (Sabioni, 2018).

Essa busca reflete luta e resistência por parte das mulheres, cuja história traz uma trajetória de desigualdades. Desde a luta das sufragistas e sua busca pelo voto feminino às lutas por igualdade

de direitos civis, chegando à contemporaneidade, com mulheres que lutam por seus espaços sociais, como Djamila Ribeiro, destaque no ativismo negro do Brasil; Bia Kern, ativista e criadora da ONG Mulher em Construção; e outras formas de ativismo, como a Marcha das Margaridas e a Marcha das Mulheres Negras, que ocorreu em 2015, onde milhares de militantes marcharam até Brasília pelos direitos das mulheres (Diniz, 2016), podemos ver as mulheres lutando por igualdade de oportunidades nas diversas áreas sociais.

Desde o Renascimento até atualmente, temos uma trajetória de lutas das artistas, muitas tendo que provar sua capacidade, como foi o caso da Elisabetta Sirani, acusada de utilizar aprendizes para pintar suas obras e assiná-las (NMTA, s.d.). A luta é mais profunda do que ser ou não capaz diante da sociedade, mas ainda assim, muitas se veem nessa situação, o que não é uma coisa nova. Essa luta chegou aos espaços de fomento à arte e cultura. Durante o ano de 2023, espaços culturais no Recife ofereceram vários momentos de discussão sobre o assunto, como podemos destacar a roda de conversa Mulher Carne, o Seminário Conversas sobre Artes e Maternagens e o Seminário Mulheres Negras, levantando a pauta da presença (ou ausência) de mulheres na arte, o seu apagamento e as oportunidades desiguais. Em 2019, a obra Peça a Peça, de três artistas pernambucanas, no Instituto Ricardo Brennand, promoveu uma roda de conversa com a antropóloga Nara Galvão sobre a representação da figura da mulher na História da Arte; e a Antena ParAurora no Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães (MAMAM) promoveu o debate sobre as construções sociais de gênero, visibilizando as produções artísticas das mulheres recifenses. Isso mostra preocupação com essa desigualdade provocada por séculos de patriarcado na cultura, na sociedade, nas artes, e a busca por reverter esse processo, ou ao menos compensar essa diferença, trazendo maior equilíbrio de oportunidades entre os gêneros.

Criar novos movimentos, eventos com palestras, rodas de conversa e informações ajudam na discussão dessa pauta, mas ainda estamos muito longe daquilo que seria o ideal: 50% ou o mais perto disso possível de oportunidades entre gêneros. Como pudemos ver nas estatísticas, em alguns momentos

e estilos chegamos perto, como nas Artes Visuais e na Dança – 42% – em Recife em 2019. Mas a disparidade ainda permanece em outros eventos no restante do ano.

Muitos desses eventos não são produzidos através de editais de seleção, ou seja, não tem a ver com um possível mérito, onde os artistas enviam material por meio de inscrição, e há a seleção dos melhores, e sim, com convite. Um exemplo são os shows musicais mensais do Taca Mais Música, que ocorrem no Shopping Tacaruna, cujos artistas são convidados pelos curadores diretamente aos agentes. Se isso acontece, por que esse convite não é equilibrado entre gêneros? A cada cem convites ou contratos para cantar/tocar em um evento no Recife, apenas vinte e quatro são para mulheres – anos 2019 e 2023. Na 19ª edição do Samba Recife, em 2023, festival de dois dias com três palcos e mais de vinte atrações, no primeiro dia apenas uma mulher no palco principal: Marvilla. No Palco Experimenta, das 15 atrações locais, apenas uma mulher: Gabi do Carmo (Bento, 2023).

Podemos dizer que não se trata de algo deliberadamente machista, mas uma construção de gênero estruturada ao longo dos séculos de civilização patriarcal, onde o que define a qualidade de algo é a autoria masculina (Clayton, 1876).

Historicamente, a mulher vinha sendo preterida em relação ao homem, e partiu de quando não tinha espaço nenhum até conquistar seu espaço aos poucos, por exemplo, no acesso à Educação, que até 1759 não lhe foi permitido estudar, sendo somente em 1879 permitido às mulheres estudar numa universidade (Fernandes, 2019). Da mesma maneira ocorreu na luta pelo direito ao voto. A primeira mulher a votar no Brasil foi Celina Guimarães Viana, em 1927, por ter encontrado uma brecha na lei, mas o direito ao voto para todas as mulheres só veio em 1932 após muitas pressões (Diniz, 2016), embora movimentos sufragistas no país ocorressem muito antes, com a luta de Leolinda Daltro e a criação do Partido Republicano Feminino em 1910 e a Passeata do Movimento Sufragista no Brasil em 1917 (Karawejczyk, 2014).

A lista de indicados ao Oscar de 2024 a melhor Direção traz, dentre os cinco, apenas uma mulher: Justine Triet, pelo filme *Anatomia de uma Queda*. Em 2021 pela primeira vez na história do prêmio,

duas mulheres são indicadas na categoria. Em 95 edições do Oscar, apenas sete mulheres concorreram na categoria – contando até o ano de 2023 –, e apenas três delas ganharam o prêmio (Cordeiro, 2023). Seria reflexo da falta de oportunidades para mulheres em toda a cadeia produtiva do cinema, da falta de oportunidades para mulheres no prêmio em específico, ou da visão de que o trabalho de direção de cinema é para homens e poucas mulheres buscam este espaço?

A desconstrução de tanto tempo de história começa com a própria história. A pouca representatividade nos livros didáticos da Educação Básica é uma maneira de se perpetuar esse machismo estrutural, trazendo naturalidade na convivência com a ausência de mulheres nos campos artísticos. Meninos podem crescer com a naturalidade dessa desigualdade, e meninas podem acreditar que nunca serão capazes por serem meninas, ou que este espaço não lhes é destinado, mesmo que seja inconsciente. Quantas vezes vimos com espanto a presença feminina em áreas de trabalho consideradas “masculinas” ainda atualmente? Não é diferente no meio artístico.

Não falamos do acréscimo de mulheres em livros didáticos apenas para que estejam lá. Falamos de mulheres que realmente fizeram a diferença, como Sofonisba Anguissola, que impressionou Van Dyke e foi mencionada por Vasari, o primeiro historiador da arte após a Idade Média (Vasari, 1912). Como ela, existem outras mulheres que chegaram a alterar padrões e influenciar estilos. Não queremos um capítulo específico sobre “A Arte das Mulheres”, como em vários materiais didáticos – a exemplo do Sistema Trilhas de Ensino, de 2019 a 2023 –, pois isso reforça a ideia de uma entrada feminina artificial nos livros, sem efetivamente participar deles. Como os homens são citados de maneira hegemônica nesses livros, sendo a maioria, isso traz aos estudantes a crença nessa diferença fictícia de potencial e habilidades entre os gêneros.

Se a história atual depende da maneira como é vista a história nos livros e aprendida na escola, então a transformação de atitudes hoje também depende da transformação da apresentação dessa história. A mudança começa nos livros didáticos, não apenas em eventos culturais. A mudança nos livros didáticos e, conseqüentemente, nos conteúdos pedagógicos com representações equilibradas dos gêneros, irá

contribuir para a formação do aluno como indivíduo, pois é transformando pessoas através da Educação que teremos o poder de transformar a sociedade para uma visão mais igualitária (Freire, 1999).

Uma das chaves para se chegar a uma mudança de mentalidade em relação à arte e à desigualdade de gênero está intimamente relacionada à Educação, pois através da Educação Básica será possível normalizar a presença das mulheres na vida social e apresentá-las na História e na História da Arte, estimulando a admiração não somente a personalidades masculinas, mas também femininas nos mais diversos campos sociais. Isto ocorrendo às gerações de alunos, da primeira infância à adolescência, contribuirá para suas futuras práticas e visões da sociedade como cidadãos inseridos no contexto onde há diversidade de gêneros. São essas pessoas que, no futuro, irão contratar, abrir editais e convites, trabalhar em curadorias e selecionar trabalhos artísticos das várias áreas. É trabalhando nas gerações que estão na escola hoje que poderemos, a longo prazo, ter uma sociedade de oportunidades para todos.

4. O quanto de espaço está sendo cedido para as mulheres?

A primeira contagem do grupo Guerrilla Girls ocorreu em 1984, na exposição *Um Panorama Internacional da Pintura e da Escultura Recente*, do Metropolitan Museum de Nova Iorque. A exposição afirmava trazer um panorama internacional, com 165 artistas de 17 países, mas somente 13 eram mulheres. Foi quando o grupo começou seu ativismo, espalhando cartazes pela ilha de Manhattan com frases irônicas como as “vantagens” de ser uma artista, entre elas: “trabalhar sem pressão para o sucesso” e “não passar pelo constrangimento de ser chamada de ‘gênio’” (sic.). Em 2011, o grupo realizou uma recontagem, chegando a 4% de artistas mulheres nas áreas contemporânea e moderna dos museus, e em 2017, 5% numa média mundial e 6% no Museu de Arte de São Paulo (Guerrilla, 2020).

No ano de 2019, o MASP realizou duas importantes mostras, que integram o projeto *História das Mulheres, Histórias Feministas*. A proposta foi mostrar trabalhos realizados por mulheres que foram suprimidas da História da Arte, como as já citadas neste artigo. A primeira mostra – *História das Mulheres* – apresentou obras de mulheres até

os anos 1900, e a segunda – *Histórias Feministas* –, apresentou obras a partir dos anos 2000 – suprimindo nomes que já são comumente expostos e citados, como Tarsila do Amaral, por exemplo.

Essa exposição foi importante tanto pelo teor feminino, com exposição de mulheres desconhecidas do grande público, mas também no aspecto da dificuldade que as mulheres tinham para estudar, aprender e se destacar, dificuldade pela qual os homens não passavam. Essa diferença é mostrada em dois quadros da pintora Adrienne Grandpierre-Deverzy, que apresenta, no primeiro, uma aula de arte para mulheres, mostrando doze jovens lotando um ateliê, enquanto o segundo apresenta um homem pintando uma mulher nua num estúdio vazio. Essas duas obras mostram o quanto as mulheres tiveram dificuldades nas aulas em relação aos homens, e, ainda assim, tivemos mulheres brilhantes, cada uma em seu estilo, gênero e período. Porém, essas mulheres são raramente expostas em museus e galerias de arte pelo mundo, sendo esse o motivo da exposição.

Na arte brasileira, o fato de não haver fontes com profundidade sobre as mulheres atuantes não significa que não haja informações, mas apenas que essas informações sejam imprecisas e circunstanciais, devido aos escritores e historiadores serem homens, que, ao observarem as mulheres para escrever sobre elas, o fazem mediante estereótipos e generalizações (Almeida et al., 2022). Portanto, é preciso alterar a estrutura social desde as gerações mais jovens a partir da Educação Básica, quebrando a “identidade fabricada de gênero” através de uma pedagogia libertadora e questionadora, ao invés da perpetuação de um ensino baseado em gênero cultural (Almeida).

Quando o silêncio ecoa na instituição mais apropriada para se aprender sobre gênero, outras fontes podem ensinar; há um mundo fora da escola cheio de imagens, vídeos e monitores, variedades essas que podem influenciar o comportamento e as atitudes dessas pessoas nas suas interações sociais. (Almeida et al., p. 2)

A normalização da presença das mulheres nas várias áreas do conhecimento, apresentada através das disciplinas de História e Artes, além da promoção

do diálogo, do debate e da reflexão em sala de aula, da mudança nos planejamentos pedagógicos e do acréscimo de maneira equilibrada dessas mulheres nos livros didáticos da Educação Básica, são medidas a longo prazo, que poderão construir novas mentalidades nas próximas gerações a respeito de construções sociais de gênero e trazer novas oportunidades de trabalho em todas as áreas. Não é um pensamento utópico quando a Educação é sociedade. Se as pessoas são capazes de transformar o mundo, e a Educação é capaz de transformar pessoas (Freire, 1999), a maneira mais eficaz de se transformar a sociedade de uma posição patriarcal para uma posição justa e igualitária é através da Educação – e de maneira ainda mais específica: a Educação Básica.

Considerações finais: Mudando paradigmas

Apesar de falarmos em “artistas mulheres”, não temos aqui o interesse em falar de “arte feminina”, um termo suscitado no Século XIX como uma categoria para a nova leva de obras de arte produzida por mulheres, como se enquadrássemos todas elas em um único bloco estilístico, e como se pudéssemos estudá-las como uma coisa só. Esse tipo de pensamento é fomentado quando criamos nichos, como salões e exposições exclusivos. A ideia aqui não é a segregação, consequência de uma tentativa frustrada de resolver um problema estrutural apenas buscando sanar os sintomas deste, sem pensar em soluções para corrigi-lo em sua raiz. A ideia é ter amplas e iguais oportunidades para todos os gêneros.

Quando fazemos exposições e eventos apenas com artistas mulheres, estamos justamente fazendo o contrário daquilo que queremos: centralizando o olhar do público para o gênero da autoria, trazendo-lhe um peso muito maior do que estética, técnica, estilo e conceito. Esse paradoxo já foi exposto anteriormente por Camille Morineau (2012), sobre a exposição *Elles* no Centre Pompidou, que em muito se parece com a exposição do MASP (2019), *Histórias das Mulheres, Histórias Feministas*. Exposições e eventos exclusivos abrem portas e chamam a atenção do público para essa diferença, mas se não houver um direcionamento estrutural, esses movimentos só acentuarão ainda mais.

No caso de uma exposição de pinturas feitas apenas por mulheres, a escolha das obras passou por

critérios de qualidade estética e relevância? Ou seria uma exposição com objetivo de agradar o público feminino e sanar a diferença gerada estruturalmente? Essas mesmas mulheres teriam espaço ao lado de artistas homens em uma exposição dedicada ao estilo, período ou técnica a qual fazem parte? Na exposição *Elles*, por exemplo, algumas obras estariam melhor expostas em outras categorias do que nas catalogadas por seus curadores (Simioni, 2011).

Não se trata de acabar com exposições e eventos exclusivos, mas buscar propriedade neles, organizando-os como complementação de ações estruturais, a fim de reduzir realmente as diferenças e trazer equilíbrio nas exposições artísticas.

Para começar, é preciso repensar as aulas da Educação Básica. As abordagens dos conteúdos por parte dos professores precisam expor mulheres na História e nas Artes em todos os conteúdos com sua contribuição. Isso trará mudanças na visão a médio prazo, pois os alunos terão contato apenas através da fala dos professores, e nem todos estão dispostos a fazer mudanças em suas metodologias. É um começo promissor, até a próxima etapa ser implantada.

Esta etapa se trata da mudança dos livros didáticos de História e Arte e de bibliotecas especializadas, trazendo resultados a longo prazo. E esse tipo de medida é efetiva, pois a hipótese do ser humano crescer vendo mulheres protagonizando a História em seus livros leva à diminuição da visão machista e opressora geração a geração. Torna-se mais fácil e natural para indivíduos perceberem a arte feita por homens e mulheres igualmente na sociedade quando essa visão é exposta desde a infância e adolescência. Este é o um passo importante para se mudar a estrutura social: a educação das novas gerações.

Em terceiro lugar, é preciso cobrar das autoridades brasileiras – e aqui estamos tratando exclusivamente de nosso país – que os exames e avaliações nos níveis Fundamental, Médio e Superior, como ENEM, ENADE, Institutos Federais e escolas técnicas em todo o Brasil abordem não só a arte feita por homens, mas também a feita por mulheres, bem como atuações históricas.

O Ensino Médio costuma focar seus conteúdos nas avaliações oficiais, deixando os não abordados de lado, devido ao grande número de carga horária

a ser coberta pelos professores. Com a implantação do Novo Ensino Médio, o aumento da carga horária técnica e alterações na carga de disciplinas de Linguagens e Ciências Humanas desde 2018 (MEC, s.d.), muitos alunos saem da Educação Básica focados apenas na construção do cidadão profissional, enquanto como cidadão reflexivo de sua posição social é deixado de lado, e este é um dos muitos motivos pelos quais está havendo pressão ao Governo Federal para a sua revogação e proposta de outro modelo (Mendes, 2023).

Em contrapartida, quando um conteúdo passa a ser recorrente nas avaliações, as editoras atualizam seus materiais, adequando-os às novas normas. Todas essas mudanças são regidas pelo Programa Nacional do Livro Didático (PNLD, s.d.), que a cada ano autentica as produções editoriais dentro de normas pré-estabelecidas. Pressionar politicamente, de forma organizada, os membros do MEC, que gere o PNLD, e o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), que elabora e organiza o processo seletivo do ENEM, fará com que as editoras se adequem a essa nova realidade, fazendo alterações substanciais e significativas nos livros didáticos, tanto do Ensino Médio quanto do Ensino Fundamental, proporcionando mais qualidade na educação de gênero nas escolas.

Em quarto lugar, aliado a essas mudanças, maior inclusão nos catálogos de museus e galerias, e nas pautas de cinemas e teatros, de artistas mulheres, de modo que haja equilíbrio nesses espaços culturais. Para tal, uma sugestão é haver mais Leis de Incentivo à Cultura estaduais e federais com foco em seleções com equilíbrio entre gêneros. Nesse caso, as prefeituras e governos não iriam focar num incentivo somente para exposições e eventos com autoria feminina, mas em incentivos para produtores que buscarem igualdade entre os artistas de uma exposição. Os editais teriam vagas iguais para eventos de autoria masculina e feminina, devendo ser preenchidas entre as inscrições enviadas, havendo maior campanha de divulgação dessas vagas para que mais produtores possam enviar projetos de autoria feminina, evitando, assim, sobreposição de inscrições masculinas nos editais.

É importante ressaltar a ocorrência de diversos movimentos em direção a este objetivo, com debates e eventos voltados para as pautas feministas na

arte, embora a maior parte deles ocorram no mês de março, como as já citadas Rosa dos Ventres e Recife por Elas em 2023, Entremoveres em 2019 e a maioria das mostras feministas do Brasil. Precisamos de mais discussões e debates durante todo o ano.

A abordagem do tema em palestras, mostras, rodas de conversas e debates, como já se tem feito, é mais uma maneira de ajudar nesse combate à desigualdade. Mas deve-se ampliar essas ações para toda a comunidade, e para todo o ano, não somente dentro de museus e galerias, em feiras literárias ou no mês de março.

Nada melhor do que a própria mulher para debater o assunto. Rodas de conversa e eventos com este foco devem ser mediados por mulheres. É interessante termos obras teatrais e espetáculos que abordem o tema e que sejam escritos e dirigidos por homens, pois isso mostra que estamos gerando discussão e informação abrangente. Mas devemos nos lembrar de que o lugar de fala, neste caso, sempre vai pertencer à mulher (Ribeiro, D, 2017). Portanto, se estamos em um evento cujo principal mote é a luta por espaços pela mulher, deveremos dar prioridade a elas. Além disso, devemos pensar em diversidade de gênero para além da binariedade, alcançando também outros gêneros, como os não binários, fluidos e agêneros, além de pessoas trans. Essas pessoas existem no campo das artes e também precisam de incentivo e oportunidades.

É importante mantermos uma arte plural e diversificada, e isso inclui também, claro, arte feita por homens, mas devemos entender que os espaços já vêm sendo ocupados historicamente por eles, e é necessário dividir novamente. Isto significa que ou devem ser criadas novas oportunidades para que mulheres possam expor e se apresentar, ou diminuir essa quantidade de espaço destinada a homens. Não existe outro tipo de matemática. Quando se trata de igualdade, é preciso diminuir um lado para aumentar o outro, a fim de que ambos tenham a mesma partilha.

Como tem sido abordado neste artigo, muito ainda precisa ser feito. E, principalmente, é necessário entender que não estamos em busca de espaço para “arte feminina”, mas a compreensão de curadores e da sociedade de que vivemos uma consequência de séculos de opressão e supressão. E isto se reflete nessa falta de abertura – ou abertura insuficiente

– de oportunidades para as mulheres. Queremos ver obras de qualidade, obras que sejam lidas por seu conteúdo e estética, e não pelo gênero de sua autoria. Assim como é feita a leitura com as obras de artistas homens.

Ninguém pensa na Mona Lisa como sendo uma obra “feita por um homem”, e sim, uma obra de Leonardo da Vinci, com técnica representativa do Renascimento. Mas quando vimos uma obra como “A Partida de Xadrez” de Sofonisba Anguissola, é comum ser exposta apenas como “uma obra feita por uma mulher no Renascimento” – como ocorrido no livro didático Trilhas para o 9º ano, no capítulo para mulheres, e o gênero da autoria fala mais alto do que a técnica, estilo, genialidade da artista, conquista na Europa e como os nobres cobiçavam seus quadros, dando-os de presente por não poder assiná-los ou vendê-los enquanto trabalhava como dama de companhia para a Rainha Isabel da Espanha (Anchieta, 2019).

Para diminuir a desigualdade de gênero em exposições, precisamos pensar a curto, médio e longo prazo. O que tem sido feito – palestras e debates – é um trabalho a médio prazo: conscientização da população que já frequenta museus e galerias e, provavelmente, o público que já tem essa visão, não transformando a sociedade como um todo. As exposições exclusivas é pensar a curto prazo, forçando o remédio para a situação em que vivemos. Algo que não resolve o problema. Para tanto, precisamos também, aliado a essas outras ações, pensar a longo prazo. E sempre devemos pensar em Educação. E essa Educação a longo prazo passa pelas escolas, como Ensino Fundamental e Médio.

Realizando essas medidas, poderemos ter mudanças de paradigmas da sociedade atual, e não só oportunidades nos espaços culturais para todos os artistas, homens e mulheres, como a receptividade do público em geral, da sociedade, será voltada para a naturalidade dessa igualdade – o que já deveria existir, mas, infelizmente, não existe.

Problemas estruturais se consertam mexendo na estrutura. Trabalhando-se a consciência dos que foram criados numa sociedade machista e patriarcal, e trabalhando-se a Educação daqueles que serão os próximos consumidores e produtores de conteúdo artístico: as crianças e adolescentes de hoje.

Referências Bibliográficas

- [1] A importância da Educação Básica (2023). *Instituto Alicerce*. <https://blog.institutoalicerceedu.org.br/educacao-basica>
- [2] Almeida, G. S.; Ferreira, N. P. G.; Santos, M. S.; Santos Júnior, L. S. & Nascimento, Y. N. (2022). Relações de gênero no contexto histórico, social, educacional e artístico. *Revista Educação Pública*, 22(2). <https://doi.org/10.18264/REP>
- [3] Anchieta, I. (2020). Imagens da Mulher no Ocidente Moderno. *Edusp*, 1ª Ed.
- [4] Bento, E (2023). Samba Recife 2023: Confirma programação e ingressos para evento deste final de semana. *JCNE*. <https://jc.ne10.uol.com.br/cultura/2023/09/15596044-samba-recife-2023-confirma-programacao-e-ingressos-para-evento-deste-final-de-semana>
- [5] Brady, A. (2023). Lavinia Fontana. *DasArtes*. <https://dasartes.com.br/materias/lavinia-fontana/>
- [6] Brito, P. (2019). Berthe Morisot, a dama impressionista. *Slaski*. <https://thaislaski.com.br/berthe-morisot-a-dama-impressionista/>
- [7] Bryan, M. (1889). Dictionary of Painters and Engravers: Biographical and Critical. *Art Museum of Harvard University*.
- [8] Carioli, F. (1998). Fede Galizia. *The Sixteenth Century Journal*, 29, 84-86.
- [9] Castanheira, C. (s.d.) Família Médici e a Itália: Quem eram e o que fizeram? *Acordei, quero viajar*. <https://acordeiqueroviarjar.com.br/familia-medici-e-a-italia-quem-eram-e-o-que-fizeram>
- [10] Clayton, E. C. (1876). English Female Artists. *Tinsley Bros.*, p. 43 <https://archive.org/details/englishfemalear-00claygoog/page/n1/mode/2up>
- [11] Commire, A. (1999). Women in world history: A biographical encyclopedia. *Waterford, Yorkin Publications*, 1999.
- [12] Constantino, M.; Fraga, E & Souza, L. (s.d.) Agenda Cultural do Recife. *Agenda Cultural do Recife*. <http://agendaculturaldo Recife.blogspot.com>
- [13] Cordeiro, A. (2023). Em 95 edições do Oscar, apenas 7 mulheres concorreram ao prêmio de melhor direção. *Cinebuzz*. <https://cinebuzz.uol.com.br/noticias/curiosidades/em-95-edicoes-do-oscar-apenas-7-mulheres-concorreram-ao-premio-de-melhor-direcao.phtml>
- [14] Acervo Caixa Cultural Unidade Recife (s.d.). *Caixa Cultural*. <https://www.caixacultural.gov.br/Paginas/Recife.aspx>
- [15] Dill, V. K (2021). Pittrice Eroina: Elisabetta Sirani e a imagem da artista no século XVII. *UFRS* <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/234214/001135943.pdf?sequence=1>
- [16] Diniz, M. (2016). Mulheres lutam por igualdade, mas problemas históricos persistem. *Agência Brasil*. <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2016-03/mulheres-lutam-por-igualdade-mas-problemas-historicos-persistem>
- [17] Draper, H. (2012). Her painting of Apricots: The invisibility of Mary Beale (1633-1699). *Forum for Modern Language Studies*. 48(4), 389-405. <https://doi.org/10.1093/fmls/cqs023>
- [18] Draper, H. (2015). Mary Beale and Art's Lost Laborers: Women Painter Stainers. *Early Modern Women*, 10, 141-151. <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1353/emw.2015.0006>
- [19] Fernandes, F. (2019). A história da educação feminina. *Multirio*. <https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/relatorios/14812-a-historia-da-educacao-feminina>
- [20] Fortunati, V.; Pomeroy, J. & Strinati, C. (2007). Italian Women Artists: From Renaissance to Baroque. *Milan: Skira*, p. 173.
- [21] Frederiksen, A. K (2014). Taschen under fire. *Kunstkrikk*. <https://kunstkrikk.com/taschen-under-fire>
- [22] Freire, P. (1999). Educação como prática da liberdade. *Paz e Terra*. 23ª ed.
- [23] Guerrilla Girls (2017). As mulheres precisam estar nuas para entrar no Museu de Arte de São Paulo? *Guerrilla Girls Projects*. <https://www.guerrillagirls.com/projects>
- [24] Guerrilla Girls: há 30 anos lutando pela igualdade de gênero no universo das artes (2020). *Hypeness*. <https://www.hypeness.com.br/2017/07/lutando-pela-igualdade-de-genero-no-universo-das-artes-ha-mais-de-30-anos-conheca-as-guerrilla-girls/>
- [25] Gombrich, E. H. (2018). A História da Arte. *LTC*.
- [26] Kleinman, A. (2010). Anna Kleinman Research Files on Rosalba Carriera. *The Frick Collection*. <http://www.frick.org/archives/FindingAids/KleinmanOnCarriera.html>
- [27] Lavinia Fontana, uma das primeiras mulheres a viver de arte (s.d.). *Academia Brasileira de Arte*. <https://abra.com.br/artigos/lavinia-fontana-uma-das-primeiras-mulheres-a-viver-da-arte/>
- [28] Leite, M. (2012). Berthe Morisot em retrospectiva. *Vermelho*. <https://vermelho.org.br/coluna/berthe-morisot-em-retrospectiva/>
- [29] Lindahl, E. (2020). About: The Blank Pages. *EvaMarieLindahl*. <http://www.evamarielindahl.com/about-the-blank-pages/>

- [30] MASP (2019). Histórias das Mulheres: Artistas até 1900. *Museu de Arte de São Paulo*. <https://masp.org.br/exposicoes/historias-das-mulheres>.
- [31] MASP (2019). Histórias Feministas: Artistas Depois de 2000. *Museu de Arte de São Paulo*. <https://masp.org.br/exposicoes/historias-feministas>
- [32] MEC (s.d.). Novo Ensino Médio – Perguntas e Respostas. *Ministério da Educação e Cultura*. <http://portal.mec.gov.br/publicacoes-para-professores/30000-uncategorised/40361-novo-ensino-medio-duvidas>
- [33] Mendes, F. (2023). Projeto de Lei propõe revogação do Novo Ensino Médio e criação de outro modelo. *Brasil de Fato*. <https://www.brasildefato.com.br/2023/05/17/projeto-de-lei-propoe-revogacao-do-novo-ensino-medio-e-criacao-de-outro-modelo>
- [34] Milek, B. S. (2021). O espaço das mulheres na História da Arte e a invisibilização da expressionista abstrata Lee Krasner. *Revista A Margem*. v. 18, n. 2. <https://doi.org/10.14393/AM-v18n2-2021-62726>
- [35] Miranda, A. C. L. (2006). A mulher artista na Idade Média: Considerações e revelações acerca do seu lugar na História da Arte. *Revista Científica FAP*. v. 1. <https://doi.org/10.33871/19805071.2006.1.1.1736>
- [36] Morineau, C. (2012). Elles: Women Artists from the Centre Pompidou, Paris. *Seattle Art Museum*.
- [37] Mourão, J. & Silva, L. (2017). (In)visibilidades de Gênero: Práticas feministas na produção artística contemporânea – Entrevista Guerrilla Girls. *Revista Contemporânea*. <https://sub.contemporanea.pt/especial2017/18/>
- [38] Nicolav, V. (2019). Qual o espaço das mulheres na arte? *Brasil de Fato*. <https://www.brasildefato.com.br/2019/12/13/qual-o-espaco-das-mulheres-na-arte>.
- [39] Nochlin, L. (2016). Por que não houve grandes mulheres artistas? *Edições Aurora*. 2ª Ed. / Publications Studio SP, 2016. Disponível em: <http://www.edicoesaurora.com/ensaios/Ensaio6.pdf>. Acesso em 25 dez. 2019.
- [40] NMWA (s.d.). Elisabetta Sirani Biography. *National Museum Women in the Arts*. <https://nmwa.org/art/artists/elisabetta-sirani/>
- [41] Pascoli, L. (1730). Vite de' pittori, scultori, ed architetti moderni. *Per Antonio de' Rossi*. p. 147. <https://archive.org/details/vitedepittoriscu02pasc/page/146/mode/2up?q=garzoni>
- [42] PNLD (s.d.). Programa Nacional do Livro Didático. *Ministério da Educação*. <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=12391:pnld>
- [43] MAMAM (s.d.). Acervo do Museu de Arte Moderna Aloísio Magalhães. *Blog do Mamam*. <https://blogmamam.wordpress.com/acervo/>
- [44] Probst, M. & Rambaldi, A. K. (2017). As mulheres representadas nos livros didáticos: História do Brasil. *Interfaces Científicas*. v. 5, 123-134. <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2017v5n3p123-134>
- [45] Ribeiro, D. (2017). O que é lugar de fala? *Letramento*. 1ª Ed.
- [46] Ribeiro, R. M. (2019). Desigualdade na arte: Obras de mulheres são minoria nos museus do DF. *Metrópolis*. <https://www.metropoles.com/entretenimento/exposicao/desigualdade-na-arte-obras-de-mulheres-ainda-sao-minoria-nos-museus>
- [47] Russo, K. (s.d.). Europe, 1450 to 1789. *Encyclopedia of the Early Modern World*. <https://www.encyclopedia.com/people/literature-and-arts/european-art-1600-present-biographies/rosalba-carriera>
- [48] Sabioni, A. (2018). Arte Feminista. *InfoEscola*. <https://www.infoescola.com/artes/arte-feminista>
- [49] Silva, L. R. G. (2018). Mulheres/Artistas na História da Arte: A busca pelo reconhecimento e visibilidade. *Cadernos de Cultura e Ciência*. 17(1), 52-63.
- [50] Simioni, A. P. C. (2004). Profissão Artista. *Edusp*.
- [51] Simioni, A. P. C. (2011). A difícil arte de expor mulheres artistas. *Cadernos Pagu*. 36, 375-388. <https://doi.org/10.1590/S0104-83332011000100014>
- [52] Mary Beale's Biography (2013). *Tate Britain*. <https://www.tate.org.uk/art/artists/mary-beale-2306>
- [53] Tvardovskas, L. S. (2018). Pensando uma estética feminista na arte contemporânea: diálogos entre a história e a crítica da arte com o feminismo. *Revista Estudos Feministas*. <https://doi.org/10.1590/1806-9584.2018v26n150693>
- [54] Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948). *Unicef*. <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>
- [55] Vasari, G. (1912). The lives of the most eminent painters, sculptors and architects. *Phillip Lee Warner*. Tradução Gaston du C. Vere. 127-128.
- [56] Zoccoli, F. (2003). Benedetta Cappa Marinetti: Queen of Futurism. *Midmarch Arts Press*.

Bio

Débora Teixeira Falcão de Oliveira é Pós-Graduada em História da Arte e Cultura Visual pela Universidade Castelo Branco (UCB-RJ) e Graduada em Licenciatura em Educação Artística com habilitação em Artes Cênicas pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Certificada em Arte na Educação Escolar pela plataforma SoEducador do Instituto Nacional de Aperfeiçoamento Profissional em 2023 (INCI). Atuante como Professora de Artes em escolas da rede particular de ensino de Recife desde 2009 no Ensino Fundamental e Ensino Médio.

O novo brinquedo de Edgar Pêra ou sobre a inquietude do cinema de ideias

Edgar Pêra's new toy or the restlessness of the cinema of ideas

Teresa Lima
lima.teresa0@gmail.com
CECS/UMinho
Braga, Portugal
ORCID iD [0000-0001-8477-617X](https://orcid.org/0000-0001-8477-617X)

DOI [10.34623/pfdj-xs28](https://doi.org/10.34623/pfdj-xs28)

Artigo recebido em 2023-09-05
Artigo aceite em 2024-01-27
Artigo publicado em 2024-02-29

Como citar e licença

Lima, T. (2024). O novo brinquedo de Edgar Pêra ou sobre a inquietude do cinema de ideias. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Obtido de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/191>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Resumo

Proponho, nesta entrevista, uma viagem por palavras que, por serem ditas, constroem sentidos e por imagens que fabricam utopias. O pretexto é o novo projeto de filme do realizador Edgar Pêra, intitulado *Cartas Telepáticas*. Neste percurso, não me coloco no lugar do crítico que julga um produto ou exclusivamente na fala de um académico, que tece considerações teóricas sobre um objeto, baseado em modelos de análise apriorísticos. Antes, situo-me como uma investigadora que se abre aos universos que explora com um comprometimento distanciado. Mergulhando na tecitura dialogante da arte, da literatura e da filosofia, discutem-se processos de adaptação para cinema, o papel da Inteligência Artificial na criação, o que é ser um espectador cósmico, como o foram Fernando Pessoa e H. P. Lovecraft, que Pêra (o canal telepático) põe em comunicação neste filme. Apresento, nestas investidas, os modos de produção de um artista, cujo discurso se formula em momentos irrepetíveis de entrevistas, com condições específicas de existência. Por isso, este processo comunicativo em forma de conversas assume um carácter autoetnográfico (Ellis & Bochner, 2006).

Palavras-chave

Edgar Pêra · Inteligência Artificial · Fernando Pessoa · H. P. Lovecraft · Cartas Telepáticas

Abstract

In this interview, I propose a journey through words that, by being spoken, construct meanings and through images that fabricate utopias. The premise is the new film by Edgar Pêra, called *Telepathic Letters*. In this path, I don't place myself in the shoes of a critic who judges a product or exclusively in the position of an academic who makes theoretical considerations about an object, based on a priori-analysis models. Rather,

I situate myself as a researcher who opens to the investigation with a detached commitment. Immersing myself in the dialogic weaving of art, literature and philosophy, I discuss processes of adaptation for cinema, the role of Artificial Intelligence in creation, what it is like to be a cosmic spectator, like Fernando Pessoa and H. P. Lovecraft, whom Pêra (the telepathic channel) communicates with in this film. In these attempts, I present the productive methods of an artist, whose discourse is formulated in unrepeatable moments of interviews, with specific conditions of existence. Therefore, this communicative process in the form of conversations takes on an autoethnographic character (Ellis & Bochner, 2006).

Keywords

Edgar Pêra · Artificial Intelligence · Fernando Pessoa · H. P. Lovecraft · Telepathic Letters

Introdução



Figura 1. Imagem IA Fernando Pessoa & H. P. Lovecraft (Edgar Pêra, 2022). Fonte: Arquivo do realizador.

Cartas Telepáticas é o título de um filme do realizador português Edgar Pêra (1960). Nele, o autor coloca em comunicação dois escritores que viveram na mesma época (o poeta português Fernando Pessoa – Lisboa, 1888/1935 – e o escritor norte-americano Howard Philips Lovecraft – Providence, 1890/1937), recriando, através dos textos de ambos os autores, uma correspondência puramente imaginária, uma vez que estes nunca se chegaram a conhecer.

No decorrer de uma tese de doutoramento sobre história de vida, arte e comunicação, a partir do estudo de caso de Edgar Pêra, conduzi uma série de entrevistas (à distância e presenciais) não estruturadas ao

realizador. Entre novembro de 2021 e novembro de 2022 estas conversas tiveram um caráter, sempre que possível, semanal e, desde então, adquiriram uma periodicidade pontual, movidas pela necessidade de acompanhamento e atualização de novos projetos. Logo do início, o filme *Cartas Telepáticas* foi sendo enunciado amiúde, assim como as referências a Pessoa e Lovecraft, dois autores que influenciaram Edgar Pêra desde a adolescência.

Metodologia

O que apresento de seguida são excertos editados desses diálogos estabelecidos entre mim e o realizador, num registo que prima pela intersubjetividade (cf. Holstein & Gubrium, 2012). Ao todo, são cinco momentos de entrevistas, que se estenderam entre dezembro de 2021 e janeiro de 2024, altura em que procedi a uma atualização do projeto *Cartas Telepáticas*. Nestas conversas, pude experienciar e testar a importância de ser uma ouvinte e uma voz auxiliar, mas também me descobri parte de um processo autoetnográfico (cf. Ellis & Bochner, 2006). Neste, o investigador é um observador participante, cuja atividade contagia a sua experiência pessoal (novas formas de perceber mundividências), deixando paralelamente, a sua marca na entrevista, enquanto processo comunicativo por excelência.

Habitualmente utilizada como instrumento de informação de processos indutivos ou dedutivos nas Ciências Sociais, a abordagem que faço da entrevista é distinta desta função subsidiária. Encarando-a como uma técnica que é, em simultâneo, ferramenta e objeto de análise (cf. Fontana e Frey, 1994), pretendo, através dela, dar voz a um autor, mas também expor as oscilações discursivas dos dois intervenientes no processo: investigador e investigado. Ao assumir esta via conversacional e dialógica, embrenho-me no terreno da etnometodologia e da sociologia pragmática, ao estilo de Nathalie Heinich (1998), enquanto me distancio de uma postura essencialista e analítica da arte (aferição do belo e do autêntico), indo de encontro a um ponto de vista que valoriza as operações de produção, assim como as representações dessas pelos atores.

Adaptação como apropriação

Aqui chegados, caberá legitimamente perguntar que valor científico poderá residir na publicação de excertos de entrevistas que refletem a *praxis* individual de um

criador. E o que acrescenta, afinal, o discurso inscrito nos sucessivos diálogos à discussão teórica sobre processos de adaptação de literatura para cinema? Recorro, uma vez mais, a Heinich para defender que a singularidade não é uma característica intrínseca das obras de arte, mas um valor projetado sobre esses objetos (1998, p. 26). Discutir a *praxis* é escusar-se a caracterizar analiticamente a obra, lançando, em sentido inverso, um olhar sobre construção dessa singularidade, uma vez que é ela que se impõe.

Ora, essencialmente, o que se deseja com a publicação destes fragmentos editados de entrevistas é encaminhar o leitor no processo de concetualização de um filme, desde os pensamentos repetitivos e obsessivos, até à preocupação com os formatos e acabando na sua projeção, ou no que se imagina que esta venha a ser. Edgar Pêra iniciou a atividade em meados dos anos 80 do século XX, com o registo do quotidiano urbano lisboeta e das bandas *pop rock* nacionais, alimentando até hoje uma inquieta atividade criativa, que procura novos formatos para questões circulares. Levando em conta o trabalho de campo realizado desde novembro de 2021 até os dias de hoje, tenho verificado (e assim o realizador o confirma, nesta entrevista) que o pensamento acerca do processo de adaptação de literatura para cinema começa muito antes da materialização do objeto fílmico. Na verdade, o início do *Cartas Telepáticas*, como o próprio realizador admite, fez-se ainda antes de existir um projeto de filme, com anotações e sublinhados em livros, manifestou-se (inconscientemente) em sucessivos objetos artísticos (desde os anos 90, Edgar Pêra realizou doze filmes inspirados em Pessoa ou em Lovecraft), numa espiral ciclópica que não acabará, quase seguramente, com *Cartas Telepáticas*. Nesse sentido, haverá que desvendar e identificar no processo de adaptação referido (que terá, necessariamente, de se cruzar com a consulta da sua obra) diferentes níveis intertextuais. Primeiro, do realizador com os textos que seleciona para os filmes. Segundo, dos filmes que dialogam uns com os outros (para *Cartas Telepáticas*, Pêra recupera frases, poemas e ideias de filmes anteriores). Terceiro, dos textos que dialogam e se cruzam entre si, como é o caso concreto desta correspondência telepática, criada a partir de excertos de prosa e poesia de Pessoa e Lovecraft, assim como pedaços da correspondência real dos autores com outros destinatários.

Categorizado, quer no meio científico, quer entre os pares ou críticos de cinema, como um realizador experimental, Edgar Pêra é, a meu ver, um artista fundamentalmente ensaístico, na aceção que do ensaio faz Theodor Adorno (1958/2017). Mesmo as suas adaptações literárias mais convencionais são desviadas para esta atração pela ideia, a palavra e o pensamento, acima da representação da estrutura narrativa de origem. Neste contexto, a adaptação (como o ensaio) é, antes de mais, apropriação. Citando Linda Hutcheon, Michael Kinney parte do princípio de que há sempre uma apropriação e um elemento de intertextualidade na adaptação. O autor conclui, portanto, através de Hutcheon, que “há um poder subversivo na adaptação, através do qual podemos mudar os nossos entendimentos culturais, alterando o que sabemos e esperamos” (2013, p.9).

Esta faceta transformadora (ou ecológica, como refere Edgar Pêra) está inegavelmente enraizada numa prática de *found footage*, em que o objeto tanto se pode considerar encontrado, como perdido, sendo o resultado inequívoco: da sua existência depende um novo dono. Nasce, assim, a cada nova incursão fílmica, uma criatura de Frankenstein, como o próprio realizador enuncia nestas entrevistas.

Um comentário adicional sobre um processo de adaptação que nasce de uma variedade de ações, não necessariamente diretamente relacionadas com o produto final. Durante o processo de criação, o realizador assinou um artigo para a revista *Pessoa Plural*, no qual escreveu 128 páginas de “cartas” trocadas entre Pessoa e Lovecraft (Pêra, 2022). Para além disso, Pêra também se dedicou à impressão e composição física de imagens de Inteligência Artificial (IA) – a ferramenta que serve, como escravo do seu senhor, o filme *Cartas Telepáticas* –, num exercício de “corta e cola”, que serviu, fundamentalmente, para desbravar caminhos e construir linguagens, ainda que, na raiz, aparentemente, não houvesse outro propósito que não a manipulação do material.

Mas, se estas ações se apresentam como essenciais para encontrar padrões no caos, tudo se dissipa nas filmagens (ou, neste caso específico, no momento da seleção do todo recolhido), altura em que o autor, como explica, se limita a interpretar o que o material lhe diz, deixando que a investigação anterior se enraíze subterraneamente. Naturalmente, não podemos, neste percurso criativo, ignorar o quanto da

experiência pessoal do autor (a história de vida, por via direta ou indireta) se põe nestes ensaios filosóficos, numa vertente antropológica que não tem como objetivo produzir conhecimento (como a filosofia), mas antes recriar uma nova interpretação, isto é, expor novas visões, não almejando fixar conceitos ou sistemas, mesmo se o ensejo é ensaístico. Como afirma Marti Seel (2018, p. 5), de facto, “eles [os filmes] não são supostos representar nada; pretendem apresentar algo”. No caso de Pêra, esta apresentação faz-se numa direção que muitas vezes não é evidente, nunca é resignada, mas é sempre profunda e, por vezes, contraditória.

Ao adaptar literatura ao cinema, Edgar Pêra não se impede de (pelo contrário, impele-se a) mastigar, deglutir, deitar fora ou criar o que absorve, através da sua janela-olho, num ecrã-tela, que não se deve confundir com um portal para realidade. Como a tela do pintor, o ecrã é o suporte no qual a textura da imagem (a assinatura do criador) se faz presente. O realizador utiliza a arte para se comunicar com o mundo (não para o comunicar), servindo-se desta mestria, acima de tudo, para dar vida a utopias de imagens. Acontece, neste processo, não resistir a novos brinquedos. Sendo que dispõe, como numa montra de uma loja infantil cheia de diversidade e cor, da IA (que insiste em chamar Inteligência Animal) como ferramenta.

Posiciono estas entrevistas como um instrumento que persegue e questiona a *praxis* de um autor. Não se trata, pois, de uma reflexão teórica sobre processos de adaptação para o cinema. Encaremos esta teia narrativa como um contínuo permanentemente aberto a novas reflexões e interpretações. Aceitemos as possíveis antinomias de uma obra (e do discurso sobre ela) como indutores de mais e mais perguntas, para as quais não esperamos nunca respostas cabais e esclarecedoras. Se tudo é a ponta de um mistério, joguemos com este pressuposto, sem a veleidade de despudoradamente destapar o que é dúbio na sua natureza. Esta é uma investigação que se define como (des)comprometida: esse é o melhor caminho para a construção do sentido crítico (cf. Heinich, 1998).

Diálogo 1: Os espectadores cósmicos – reflexões filosófico-literárias (Excertos editados de entrevistas realizadas entre dezembro 2021-abril 2022)



Figura 2. Fotografia Edgar Pêra. (António Pedro Ferreira, 2020). Fonte: Arquivo do realizador.

Teresa Lima: Logo na nossa primeira entrevista, referiste o projeto cartas telepáticas. Trata-se de um novo filme?

Edgar Pêra: É o meu próximo filme.

Teresa Lima: Como se pode resumir esse novo projeto?

Edgar Pêra: Trata-se de uma correspondência imaginária entre Fernando Pessoa e Howard Philips Lovecraft. Ou seja, ponho-os em comunicação, através de excertos de textos de ambos. Faço estas ligações através de um conceito sobre o qual também já falámos.

Teresa Lima: Do espectador cósmico, é isso?

Edgar Pêra: Sim, que era também um título possível. Mas gosto mais de *Cartas Telepáticas*.

Teresa Lima: O que é um espectador cósmico?

Edgar Pêra: É um ser com a mente afastada do corpo.

Teresa Lima: Como se estivesse a ver de fora o que está a acontecer?

Edgar Pêra: Exatamente, no *Cartas Telepáticas*, tenciono juntar essa versão cósmica de Pessoa e Lovecraft. Em Fernando Pessoa encontramos essa perspectiva, sobretudo, no *Livro do Desassossego*, no qual Bernardo Soares olha para os seres humanos como animais sonolentos, sem consciência. Mas também o pensamento de Lovecraft gira muito à volta dessa premissa, já que os deuses dele são seres evoluídos de outras espécies, cujo interesse pela humanidade é semelhante ao que nós temos pelas formigas.

Teresa Lima: Tenho acompanhado os *posts* que publicas no Instagram, com pequenos vídeos em câmara lenta. São experiências que estás a fazer para esse filme?

Edgar Pêra: Sim. São várias tentativas e formas de abordagem à volta da mesma questão, neste caso, da velocidade mais lenta, como ponto de partida para a captação de imagens.

Teresa Lima: São, a maior parte das vezes, representações da natureza?

Edgar Pêra: Não só, o filme também vai ter pessoas. É um filme sobre humanidade.

Teresa Lima: O *Lisbon Revisited* (Pêra, 2014) já foi uma tentativa de filme baseado nesta ideia do espectador cósmico ou isso na altura não te ocorreu?

Edgar Pêra: Possivelmente, nem que seja de forma inconsciente. Há já muitos anos (desde os anos 80 e 90) que tenho vindo a tomar notas de textos de Lovecraft, nos quais descobria afinidades com Pessoa ou vice-versa.

Teresa Lima: Que pontos em comum são esses, para além de serem espectadores cósmicos?

Edgar Pêra: Posso dar este exemplo: atualmente, Lovecraft é editado pela Penguin, mas começou por ser publicado nas revistas mais rascas (PULP) de ficção científica e fantástica. E Pessoa, enquanto vivo, também só foi editado em revistas, praticamente, exetuando *A Mensagem* e algumas plaquetas.

Teresa Lima: Não tendo sido escritores reconhecidos no seu tempo, o que se pode dizer sobre a atualidade?

Edgar Pêra: Hoje, para além de terem uma legião de fãs, são publicados em editoras de referência e, portanto, passaram a ser consagrados, influenciaram muitas pessoas e, ao mesmo tempo, durante as suas vidas, viveram sempre longe delas, ainda que tivessem uma intensa vida social com os pares literários.

Teresa Lima: Esta ligação entre ambos os autores é um interesse exclusivamente teu ou a relação de afinidade entre eles poderia, realmente, ter existido?

Edgar Pêra: Considero a hipótese de haver uma ligação perfeitamente possível em termos intelectuais, apesar de improvável na prática concreta das suas vivências, porque nem um nem outro se leriam mutuamente, a avaliar pelos interesses literários que sabemos que tinham.

Teresa Lima: Pessoa era um autor que se multiplicava por diferentes heterónimos. Isso também aconteceu com Lovecraft?

Edgar Pêra: Bom, Lovecraft cria a figura do Nyarlathotep, o caos rastejante, que é também conhecido pelas suas múltiplas formas.

Teresa Lima: É um tipo de heteronímia.

Edgar Pêra: Na verdade, não há uma ligação direta, eu é que decidi fazer essa relação.

Teresa Lima: Mas o caos rastejante representa diferentes facetas...

Edgar Pêra: Exatamente. Comparando ambos, Pessoa foi um autor que levou muito longe a heteronímia, ao criar personagens, que são narradores-criadores fictícios para as suas obras. Lovecraft não foi tão

longe, embora assinasse muitas das suas colaborações sob diferentes pseudónimos, muitas delas com uma vertente satírica, estabelecendo até polémicas entre eles.

Teresa Lima: O que os leva a porem-se em perspetiva, em diferentes papéis e a questionarem-se...

Edgar Pêra: É verdade. Além de que, tanto um como o outro, inventaram *personae* na infância. Aos cinco anos, Lovecraft chamava-se Abdul Alhazred e Pessoa criou o Chevalier de Pas.

Teresa Lima: São atribuídas características de misoginia a Fernando Pessoa e de racismo a H. P. Lovecraft...

Edgar Pêra: Sem dúvida, em Lovecraft é bem patente a sua fobia a tudo o que fosse diferente dos modos de vida que lhe eram familiares. É importante lembrar que muitas das opiniões de Pessoa, e até mesmo de Lovecraft, foram expressas em escritos por publicar. Este fator poderá ajudar a explicar essas opiniões radicais. Mas estas atitudes, sobretudo em Pessoa, também residem num impulso para ir mais longe através da literatura, colocando-se em distintas perspetivas.

Teresa Lima: Há um lado desviante nestas personalidades?

Edgar Pêra: Com certeza que sim. Em muitos dos textos de Pessoa o lado desviante é mais óbvio do que em Lovecraft, mas ambos se desviaram da norma para criarem os seus universos próprios.

Teresa Lima: Estamos a falar de um universo totalmente masculino, isso remete também para a ideia da diferença e o medo do desconhecido, a que os dois aludem, curiosamente, e que pode estar representado na figura feminina.

Edgar Pêra: É preciso não esquecer que, na época, havia menos mulheres escritoras do que homens, pelo menos, com livros publicados. O círculo natural deles era entre escritores homens. No caso de Lovecraft, a ficção dele é toda passada num universo masculino, raramente há personagens femininas. Ele sublimava a questão sexual e o racismo através dos seus monstros.

Teresa Lima: Ao fazê-lo, insere-se no *weird realism*...

Edgar Pêra: Lovecraft aperfeiçoou o detalhe em que apoiou todas as suas narrativas fantásticas. Ele criava o máximo de credibilidade num ambiente, para depois contar uma grande “aldrabice cósmica”...

Teresa Lima: São ambientes fantásticos descritos de uma forma realista.

Edgar Pêra: São coisas estranhas contadas de forma realista. Ele recorre, também, a uma estratégia narrativa elíptica. Há uma sensação de *impending doom*, ou seja, de que vai acontecer uma catástrofe ou já aconteceu e não se sabe como.

Teresa Lima: Há, apesar disso, um lado racionalista em Lovecraft.

Edgar Pêra: Em Lovecraft, a reflexão sobre a realidade através do fantástico apoia-se na ciência. Enquanto Pessoa recorria à astrologia, Lovecraft usava a astronomia. São duas paixões diferentes, embora ambos observassem as estrelas.

Teresa Lima: Daí também o paganismo sincrético, por essa referência ao fantástico ou ao incomunicável.

Edgar Pêra: Há uma referência para lá do que existe, ainda que baseado em figuras reais. Lovecraft é um ficcionista, mais do que um poeta, e o contrário aplica-se a Pessoa.

Teresa Lima: Em termos literários, Lovecraft encaixa no *weird realism* e Pessoa criou o movimento sensacionista.

Edgar Pêra: Sim. Do meu ponto de vista, é possível fazer um cruzamento entre o *weird realism* e o sensacionismo. Porquê? Em Lovecraft há um grande enfoque no papel do observador e, portanto, na perceção, que é algo explorado pelo sensacionismo.

Teresa Lima: Que são movimentos que implicam o tal distanciamento...

Edgar Pêra: O *weird realism* e o sensacionismo são duas formas de se distanciarem do comezinho do

quotidiano, do aparente, e de tentarem ir mais longe na compreensão do universo.

Teresa Lima: Cada um dos autores se apropria desse posicionamento filosófico para criar.

Edgar Pêra: Era aí que queria chegar. Por isso é que não fico escandalizado com as opiniões deles, porque eles são artistas. Um artista tem direito a ter um pensamento completamente desviante em relação àquilo que consideramos politicamente correto.

Teresa Lima: Em que ponto é que estás, no filme? Ainda a ler bastante?

Edgar Pêra: Sim, hoje descobri que Lovecraft assinava as cartas dele com outros nomes. Quando escrevia para as tias era o Theobald.

Teresa Lima: O filme vai ser uma correspondência simulada entre os dois ou uma troca de ideias entre uma visão e outra?

Edgar Pêra: Tudo aquilo que te disser hoje pode não ser verdade daqui a uns meses. Até fazer o filme, quanto mais encontrar afinidades e contrastes entre o pensamento dos dois, mais cativo os espectadores depois.

Teresa Lima: O que é que tens planeado para este filme?

Edgar Pêra: Há de ser uma investigação rítmica, à volta do tempo e da velocidade.

Teresa Lima: Quando é que vai começar a rodagem?

Edgar Pêra: Estava a planear para março [2022], assim que acabar o *Não Sou Nada/The Nothingness Club* (Pêra, 2023). Aliás, preciso de uma câmara que faça uma boa câmara lenta.

Teresa Lima: Vai ser exclusivamente em câmara lenta?

Edgar Pêra: Esse é o tipo de pergunta para a qual não tenho uma resposta. Posso adiantar qual é o tema, mas não toda a resolução formal

Diálogo 2: Laboratório pré-filme – Câmara lenta e sons da cidade (Excertos editados de entrevistas realizadas entre maio de 2022-julho 2022)

Teresa Lima: E o *Cartas Telepáticas*? Continuas a experimentar?

Edgar Pêra: Habitualmente, experimento muito antes de fazer um filme, por isso é que considero o momento de preparação experimental, mas o resultado não. O filme corresponde àquilo que, em ciência, se chama a fórmula. No meu caso, é uma fórmula artística.

Teresa Lima: Para este filme, planeaste fazer uma recolha dos sons da cidade. É algo que pretendes concretizar?

Edgar Pêra: Essa decisão está dependente da aquisição de um microfone altamente direcional.

Teresa Lima: Gostas de andar nas ruas a captar sons?

Edgar Pêra: Nunca o fiz muito, sou mais de fazer sons em casa. Queria começar o filme pela banda sonora, não pela imagem.

Teresa Lima: Querias?

Edgar Pêra: Sim, fiz dessa forma em *Who is the Master Who Makes the Grass Green?* (Pêra, 1995).

Teresa Lima: Regressaste agora de uma viagem à Madeira. Filmaste muito?

Edgar Pêra: Filmei com o telemóvel em câmara lenta para o *Cartas Telepáticas*.

Teresa Lima: Continuas a explorar a câmara lenta?

Edgar Pêra: Sim, estava a pensar no filme usar muita câmara lenta e alguma acelerada.

Teresa Lima: Estás de volta à tua realidade, a trabalhar nos teus filmes?

Edgar Pêra: Hoje, por acaso, fiz uma divergência, fui para o *Cartas Telepáticas*. Ontem estive cá o Miguel

Borges [ator, que representa Fernando Pessoa no filme *Não Sou Nada/The Nothingness Club* (Pêra, 2023)], com quem gravei frases de Pessoa e estou agora a explorar isto enquanto música, por enquanto a música é só feita com ruídos.

Teresa Lima: Já fizeste alguma recolha de ruídos ao vivo ou estás ainda a recorrer a sons de arquivo?

Edgar Pêra: Por enquanto estou a usar o som mesmo do vídeo propriamente dito, isto é, o som e a voz do Miguel em câmara lenta.

Teresa Lima: A voz dele fica modificada?

Edgar Pêra: Sim, 80 por cento mais lenta e às vezes 75.

Teresa Lima: Estás a experimentar, estás no laboratório.

Edgar Pêra: Agora é que é a parte experimental. Geralmente, é a que gosto mais. Nesta fase, o filme pode ser milhares de coisas, depois tem de ser só uma.

Diálogo 3: Inteligência Artificial ou Animal? – A nova Bíblia (Excertos editados de entrevistas realizadas entre setembro de 2022 e novembro de 2022)

Teresa Lima: Enviaste-me umas imagens de Pessoa e de Lovecraft. De onde é que isso surgiu?

Edgar Pêra: De uma aplicação de Inteligência Artificial. As imagens surgem de instruções: “Quero metade Lovecraft e metade Pessoa com tentáculos de Cthulhu, em estilo *comics pop*”.

Teresa Lima: Inseriste uma imagem de base?

Edgar Pêra: Não, não, só escrevo. Mediante essas instruções, há uma pesquisa de imagens de Fernando Pessoa e de Lovecraft.

Teresa Lima: Que engraçado.

Edgar Pêra: Das duas uma: ou isto é uma moda que passa ou é uma revolução em termos de criação de

imagens. A IA torna qualquer pessoa num artista. Sendo que a ilusão já vem de longe, do tempo em que as pessoas pegaram numa câmara e acharam que estavam a criar uma imagem.



Figura 3. Variações de imagens IA. (Edgar Pêra, 2022).
Fonte: arquivo do realizador.

Teresa Lima: A ilusão é a base de tudo.

Edgar Pêra: Pois e também se coloca a questão do autor. Em última análise, no caso das câmaras, os

autores das imagens são aqueles que as inventaram. Já nos algoritmos, os autores serão as pessoas que criaram aqueles programas para criar arte. Os programadores são os verdadeiros artistas, quase ao nível do divino.

Teresa Lima: Já evoluíste na tua conceção do filme?

Edgar Pêra: Estou a trabalhar de forma totalmente intuitiva. Mas também já estou à procura de coisas que funcionem bem em câmara lenta, porque é um dos ritmos que quero trabalhar.

Teresa Lima: Também me chegaste a dizer que equacionaste filmar, sobretudo, com o telemóvel, não sei se a intenção se mantém.

Edgar Pêra: Não faço a mínima ideia, porque não vou filmar este ano [2022]. Primeiro vamos organizar todo o meu trabalho à volta desses dois autores, ao longo destes anos todos

(Duas semanas depois das primeiras imagens enviadas)



Figura 4. Criação de ilustrações com imagens IA (Edgar Pêra, 2022). Fonte: arquivo do realizador.

Teresa Lima: Tenho visto as imagens que me tens enviado. Estão a ficar cada vez mais amigos!

Edgar Pêra: Exato. Lovecraft e Pessoa estão a estabelecer uma cumplicidade imagética. Estava a ver quantas imagens já tinha descarregado e contei 4.600, são quase 20.000, tendo em conta que cada imagem tem quatro versões. Para fazer uma longa-metragem de uma hora serão 180.000 imagens.

Teresa Lima: O que é que queres fazer com elas?

Edgar Pêra: Estou a criar pequenos filmes. Vou construindo variações a partir da mesma ideia, ou com estilos diferentes ou pondo em ação o algoritmo das instruções que dei em termos de estética e conteúdo. A verdade é que estas variações todas aproximam-se do conceito de heterónimo, não é? Isto é, de pegar numa ideia e ramificá-la, vê-la de diferentes ângulos, é uma forma de pensar o mundo.

Teresa Lima: Como é que escolhes os termos?

Edgar Pêra: Digito excertos de textos, defino o clima, o ambiente e o conteúdo. Estou a criar um percurso pelas cidades de ambos (Lisboa, Nova Iorque e Providence), vou pondo os dois escritores em situações diferentes.

Teresa Lima: O que eu noto é que estás a acrescentar mais coisas e a complexificar. Aquilo que eram imagens muito óbvias estão a ficar mais misturadas.

Edgar Pêra: O conteúdo é simples, mas o importante é definir o ambiente.

Teresa Lima: Quais são as imagens de que estás a gostar mais?

Edgar Pêra: Do que estou a gostar mais é de me deixar levar.

Teresa Lima: O que é que te tem surpreendido mais?

Edgar Pêra: Surpreendo-me quando estou a assistir à transformação da imagem. Pode começar numa imagem de mulher a acabar numa imagem de homem. O que é interessante para mim é que tudo isto é criado por seres humanos. Nós dizemos Inteligência Artificial, mas prefiro dizer Inteligência Animal.

Teresa Lima: Porque é que preferes esse termo?

Edgar Pêra: Porque, neste momento, trata-se de um processo totalmente humano, o que não quer dizer que não vá mudar no futuro.

Teresa Lima: Qual o paralelismo com o ato de filmar?

Edgar Pêra: Na verdade, não muda assim tanto. Repara que, quando filmo em câmara lenta, a minha participação também não é assim tão grande, se levarmos em conta a pessoa que inventou a câmara, ou o telemóvel, enfim, toda a tecnologia que permitiu que apontasse uma câmara a um acontecimento qualquer.

Teresa Lima: Mas há uma participação tua.

Edgar Pêra: O que faço é escolher o enquadramento e o acontecimento, mas há todo um processo de transformação da realidade que não fui eu que fiz. Quando se trabalha com aplicações de IA é muito semelhante. O que interessa são as pessoas que tiveram as ideias para criar esta aplicação. Claro que aos utilizadores cabe, depois, criar imagens diferentes daquelas que o algoritmo iria criar por defeito.

Teresa Lima: De que forma podes fazer a diferença, enquanto artista, relativamente a um vulgar utilizador da aplicação?

Edgar Pêra: Muitas das imagens dessas aplicações têm um ar metalizado, assim tipo *Guerra dos Tronos*. É uma misturada com um ar muito artificial. Estou a fugir a isso.

Teresa Lima: Estavas a dizer que só crias porque alguém criou a tecnologia, mas as ideias são tuas.

Edgar Pêra: Não é bem assim. Nós utilizamos sempre tecnologia para criar. A pedra ou uma gruta foram a tecnologia fornecida pela natureza. Precisamos sempre de entrar em contacto com algo para criar.

Teresa Lima: No caso da IA a materialidade não é tão concreta, não é uma página em branco.

Edgar Pêra: Um autor de Banda Desenhada tem uma página em branco, assim como o pintor tem a tela. Nestes casos, o algoritmo é o que ele criou com as suas leituras e as suas experiências, ao contrário da IA. Mas acredito que é sempre possível encontrar uma originalidade dentro do padrão que o algoritmo remete. É preciso fugir a esses padrões e criar outro tipo de situações.

Teresa Lima: Fala-me da relação entre os teus quadros¹ e estas imagens.

Edgar Pêra: Geralmente, faço sempre três ou quatro quadros à volta da mesma ideia. O que é interessante é que este algoritmo de criação de imagens também tem sempre quatro variações para se chegar a alguma coisa. O que me leva a concluir que já estava a trabalhar com algoritmos quando estava a pintar!

Teresa Lima: Qual é o teu nível de controlo do processo na pintura e na IA? Na pintura há um maior controlo?

Edgar Pêra: Não. Há igualmente um fator aleatório em termos de produto final, mesmo na pintura. Não controlo rigorosamente nada, exponho-me ao acaso, já no meu próprio trabalho enquanto realizador é igual. Estou sempre a lidar com o inesperado e a minha entrega ao que está a acontecer.

Teresa Lima: Há alguma diferença entre a IA e outras novidades tecnológicas que foram aparecendo ao longo da história? O próprio cinema, por exemplo, foi olhado com suspeição.

Edgar Pêra: O que posso dizer é que isto não está bom para as pessoas com talento.

Teresa Lima: Está bom para as pessoas com génio...

Edgar Pêra: Está muito melhor para as pessoas que pensam, do que para as pessoas que fazem.

Teresa Lima: Como é que um criador, um artista, consegue manter a sua independência estética com este tipo de aplicações? Ou não consegue?

Edgar Pêra: Mas esse é que é o grande desafio, não é? Porque ainda nem sequer comecei verdadeiramente a pensar. Neste momento, estou a conhecer a máquina. Isto é uma espécie de ciberpaganismo. As máquinas ocupam, neste momento, o papel de escravos.

¹ Edgar Pêra também pinta. Ver <https://edgarpera.org/2021/09/03/vizoes-do-ego-vizions-of-ego/>

Teresa Lima: Já conseguiste descobrir a tua originalidade trabalhando com a IA?

Edgar Pêra: Só na recombinação, que é fazer o mesmo de outra maneira. Vêm-me logo à cabeça várias coisas que ainda não pensei como concretizar.

Teresa Lima: Como por exemplo?

Edgar Pêra: Toda uma série de imagens de cinema, que ainda não usei. Para além de que ainda não usei um gerador de vídeo.

Teresa Lima: Também tinhas falado em música e escrita.

Edgar Pêra: Já descobri brinquedos que cheguem para os próximos anos. É incrível chegar a esta altura da vida e ter todo um universo para descobrir.

Teresa Lima: Aconteceu-te algo semelhante, em termos de novidade, com o 3D.²

Edgar Pêra: Estou sempre procurar o que me vai espantar, maravilhar, é sempre a velha busca do espanto e sensação que estamos sempre a nascer.

Teresa Lima: O *Cartas Telepáticas* vai terá só imagens não humanas?

Edgar Pêra: Já sabes que tenho certezas flutuantes, isto é, tenho-as até haver outras. Vamos ver se aguenta. Estou agora a entrar no atelier.

Teresa Lima: Vais pintar?

Edgar Pêra: Não, mas estou a olhar para os quadros e a pensar como gosto de pintar ainda. Como é que isso é tão diferente de escrever instruções ou de filmar ou de montar. Porque é totalmente físico. Então quando uso as mãos diretamente, é uma coisa tão física, que se transforma num processo altamente terapêutico.

Teresa Lima: Há um prolongamento muito direto entre o corpo e a matéria.

Edgar Pêra: Já te disse que quase todos os meus quadros podiam ter sido gerados por IA, porque geralmente faço-os em grupos de três ou quatro. Mas sinto é que essas iterações se relacionam com ideias que nascem da prática, não são provenientes da IA. Aqui, tudo parte das mãos, é incomparavelmente mais forte.

Teresa Lima: Que unidades temáticas irás explorar no *Cartas Telepáticas*?

Edgar Pêra: Estou cada vez mais virado para fazer uma boa parte do filme à volta das diferentes *personae* que ambos tinham.



Figuras. 6 e 7. Imagem IA Atividade cerebral (Edgar Pêra, 2022). Fonte: arquivo do realizador.

² Entre 2011 e 2021, Edgar Pêra realizou dezoito filmes em 3D.

Teresa Lima: Da multiplicidade do ser?

Edgar Pêra: Sim e também tenho de começar a pensar em parâmetros psicológicos, estéticos, comportamentais e sociais para as imagens.

Teresa Lima: Ou seja, queres tentar perceber como é que, através daquelas imagens, dás uma sugestão do que aquelas pessoas pensam ou estão a sentir.

Edgar Pêra: Há um lado embrutecedor nesta tarefa de criar variações de imagens. Mas até gosto de ser possuído pelo *ghost in the machine*.

Teresa Lima: Compreendo: quando estás sempre a criar e a ver imagens torna-se uma obsessão, mas a dado momento comesças a pensar onde é que isso te pode ir levar.

Edgar Pêra: São formas viciantes, embora também seja inevitável. É muito difícil compreender esse processo sem o levar até ao grande excesso. Testo os limites da resistência.

Teresa Lima: A máquina tem sido uma escrava ao teu serviço.

Edgar Pêra: Basta um dia haver uma máquina com consciência, que vamos todos para a cadeia!

Teresa Lima: No fundo é a tensão que se estabelece entre o nosso corpo e a capacidade para agir e intervir.

Edgar Pêra: As pessoas têm dificuldade em aceitar duas coisas: uma, que somos animais, duas, que somos máquinas biológicas altamente complexas. Daí dizer-se que foi Deus que nos criou. Voltando atrás, à ideia que quero transmitir no filme, estamos perante autores que viveram no início do século XX e, portanto, se situaram num contexto de fragmentação, da Teoria da Relatividade e das descobertas sobre o inconsciente. Todas essas correntes, encontram um terreno mais propício com este tipo de tecnologia. Não basta ficar quieto, é importante termos consciência de que “se não for por ali, vou ser atropelado”. Ou então virar eremita.

Teresa Lima: Os teus filmes expressam esta realidade múltipla que descreves.

Edgar Pêra: Costumo dizer que, face à avalanche de imagens e sons nos meus filmes, as pessoas ou aprendem a surfar ou a respirar debaixo de água.

Teresa Lima: Verdade, é uma boa imagem.

Edgar Pêra: Na realidade, sinto-me tão próximo deste caos total porque os meus filmes já o habitam: há milhares de opções, diferentes níveis lógicos, de sonoridade e de imagem.

Teresa Lima: Não consideras o teu cinema barroco, pois não?

Edgar Pêra: Não, estou sempre à procura de padrões e não de pormenores. É necessário descobrir no caos qual é o padrão que se repete infinitamente. No meu caso, estou completamente possuído por este poder mágico que é a capacidade de transformação do cérebro em imagens. Isso é que é a Bíblia. Pensas no Deus a carregar no *prompt* e faça-se luz. *Prompt, gore style*.

Teresa Lima: Ainda não te cansaste da sucessão de imagens da IA?

Edgar Pêra: E não me posso cansar tão cedo. Tenho uma longa-metragem para fazer com aquelas imagens.

Teresa Lima: Há de haver um momento em que podes pensar que até aqui já chega, já tens material suficiente.

Edgar Pêra: Isso é impossível.

Teresa Lima: Impossível?

Edgar Pêra: É. A única coisa que me pode fazer dizer isso é ter de entregar um filme. Não é mais nada.

Teresa Lima: Descreves o teu cinema como visceral, umas vezes, e noutras dizes querer criar utopias com os filmes.

Edgar Pêra: A intenção é criar uma utopia de imagens através da inteligência humana. Ainda por cima, acresce outro dado: como há o lado da estupidez artificial, o algoritmo não sabe interpretar, por isso surgem imensos acidentes, que é algo que adoro.



Figuras. 8 e 9. Variações de imagens IA (Edgar Pêra, 2022). Fonte: arquivo do realizador.

Teresa Lima: Consegues dar um exemplo?

Edgar Pêra: Por exemplo, pedir “Lovecraft a fazer alguma coisa” pedir “Lovecraft a escrever num café” e surgem quatro imagens com um ser desfigurado a escrever, sem relação nenhuma com a imagem pedida. Isso não me incomoda nada. Até porque detesto qualquer tipo de planificação.

Teresa Lima: Também há uma necessidade de procurar novos formatos. Como é que se consegue uma identidade e um estilo autoral seguindo tantas ferramentas diferentes?

Edgar Pêra: A identidade não se perde por se usarem estilos diferentes. A identidade só se perde se não se procurar.

Diálogo 4: O filme – adaptação como apropriação (Excerto editado de entrevista realizada em julho de 2023)

Teresa Lima: Em que fase está o *Cartas Telepáticas*?

Edgar Pêra: O filme já teve imensas hipóteses. Começou por ser uma espécie de prolongamento do *Não Sou Nada/The Nothingness Club* (Pêra, 2023). Depois passou para a câmara lenta, até que apareceram estas novas aplicações extremamente acessíveis de criação de imagem através de algoritmo.

Teresa Lima: O que é te entusiasmou mais nesta ferramenta?

Edgar Pêra: Perceber que é uma técnica que está no início, como o cinema.

Teresa Lima: Qual a principal evolução nas imagens criadas, desde as primeiras experiências?

Edgar Pêra: Bom, comecei por criar imagens fixas e, entretanto, elas foram mudando com as diferentes versões da aplicação, aproximando-se de um certo hiper-realismo. Resultado: deixaram de ser ilustrações e passaram a ser fotografias. Nessa altura, mais uma vez, mudei toda a montagem (toda não, sobreviveram algumas partes das versões 1, 2 e 3) por força das mudanças na aplicação.

Teresa Lima: Em que ponto está a banda sonora do filme, que tu assinas com o *alter ego* Artur Cyaneto?

Edgar Pêra: Inicialmente, fiz uma versão toda musical. Agora é necessário criar espaços e trabalhar na materialização dos corpos. E isso consegue-se com ruídos. Ou seja, vai começar a desaparecer música, esta vai passar para segundo plano e todas aquelas imagens artificiais de repente vão ter mais vida.

Teresa Lima: Quanto às imagens, o que me estavas a dizer é que o teu trabalho criativo e técnico é influenciado pela própria atualização da aplicação tecnológica.

Edgar Pêra: Sim. Quando chegam as novas versões (agora vai na 5.2), de repente não só a qualidade fotográfica vai cada vez mais no caminho da alta

resolução, como começam a aparecer outras possibilidades, como fazer um *zoom out* e ter a imagem de uma pessoa no café, com possibilidade de enquadramento de todo o espaço, em vez de só a mesa. Há uma série de inovações que nos encaminham para outro tipo de montagem.



Figura 10. “O homem não deveria ser capaz de ver seu próprio rosto – não há nada mais sinistro. A natureza deu-lhe o dom de não o poder ver, e de não poder olhar para os seus próprios olhos. Só na água dos rios e das lagoas podia olhar para o seu rosto. E a própria postura que tinha de assumir era simbólica. Tinha de se inclinar, de se abaixar, para cometer a ignomínia de se ver a si próprio. O inventor do espelho envenenou o coração humano.” (Pêra, E., 2023, julho 6). Fonte: Instagram do autor.



Figura 11. Imagem IA Ilustrações transformaram-se em fotografias (Edgar Pêra, 2023). Fonte: arquivo do realizador.



Figura 12. “Multiple selves...What is the gap between Me and Me?” (Pêra, E., 2023, junho, 30). Fonte: Instagram do Autor.

Teresa Lima: O que te leva a adiar continuamente a conclusão do filme...

Edgar Pêra: A evolução disto vai ser muito rápida, daí também ter pressa em acabar.

Teresa Lima: Vais integrar no filme tudo o que recolheste?

Edgar Pêra: Isso é impossível, criei umas 100 mil imagens.

Teresa Lima: Refiro-me à evolução das imagens.

Edgar Pêra: O início do filme ainda é próximo da Banda Desenhada, depois vai tendo esses apontamentos pelo meio. Mais tarde é que passei para registo fotográfico. As fotografias têm um impacto sobre o espectador muito maior e isso acaba por ser até quase assustador, porque quanto mais verosímil for a imagem que criámos, mais a transformação acontece. A realização totalmente a partir da IA acaba por ser um grande desafio, super-estimulante.

Teresa Lima: Há elementos humanos no filme, como a voz dos atores.³

³ Nota: parte destas gravações, assim como da banda sonora em construção, estão disponíveis no Programa *Kinorama*, da autoria de Edgar Pêra. Consultar programas 14 a 19. <https://www.rtp.pt/play/p8295/kinorama>

Edgar Pêra: Já tinha muitos textos gravados com o Keith Escher Davis, tanto de Pessoa como de Lovecraft. Também já tinha feito com a Íris Cayatte o *Lovecraftland* (Pêra, 2020) fui gravar também textos de Lovecraft, mas sobretudo de Pessoa, poemas que depois são também cantados pela Bárbara Lagido, que conheci num concerto do Vítor Rua.



Figuras. 13 e 14. Imagens IA in between (Edgar Pêra, 2023). Fonte: arquivo do realizador.

Teresa Lima: Também me referiste recentemente uma ferramenta de criação de imagem e movimento.

Edgar Pêra: Verdade. Surgiram aplicações de criação de imagem e movimento com qualidade VHS. Esse tipo de estética de arquivo interessa-me imenso.

Teresa Lima: A ideia é recriar um estilo documental, como se estivesse a ir buscar imagens de arquivo, originais?

Edgar Pêra: A introdução de aplicações de criação de imagem e movimento acessíveis ao consumidor fez com que o filme não só fosse um imaginário (o

que remete muito mais para o cinema de animação) e passou a encaminhar para o imaginário do falso arquivo.

Teresa Lima: O que nos leva para um tema que é transversal ao teu percurso: a fusão entre a ficção e a realidade.

Edgar Pêra: Que é uma fusão que está a acontecer mesmo. Estamos num filme do Philip K. Dick. Quem leu ficção científica, diz que já viu isto. Mas agora estamos a assistir em direto. Claro que é assustador do ponto de vista da informação noticiosa, por exemplo, mas não do ponto de vista criativo.

Teresa Lima: A IA põe em causa a ideia que nós temos de obra de arte, enquanto obra original?

Edgar Pêra: A fotografia pôs em causa a pintura, o cinema pôs em causa o teatro. A calculadora pôs em causa a inteligência das pessoas.

Teresa Lima: Enquanto criador, onde é que achas que entra a tua criatividade?

Edgar Pêra: Tenho uma loja de brinquedos nova!



Figura 15. “Nenhum novo horror pode ser mais terrível do que a tortura quotidiana do lugar-comum” (Pêra, E., 2023, julho, 2). Fonte: Instagram do autor.

Teresa Lima: Quanto ao processo de adaptação de literatura para o cinema, tu usas muito nos teus filmes excertos e palavras de autores que te influenciam. Em abstrato, o que é que te estimula no processo de adaptação?

Edgar Pêra: Comecei por escrever no próprio ecrã. Na vídeo-revista *Ficção & Realidade*⁴ tenho textos de Pessoa escritos dessa maneira. Depois, adaptei Almada Negreiros. A minha ideia era transformar os escritores em colaboradores. Em parte, porque não tinha dinheiro para encenar, optei pela leitura de textos, como aconteceu em *O Mundo Desbotado* (Pêra, 1995).

Teresa Lima: Mas também fizeste adaptações no sentido mais convencional do termo, como *Rio Turvo* (Pêra, 2007), que é uma adaptação de um conto de Branquinho da Fonseca.

Edgar Pêra: No *Rio Turvo* (Pêra, 2007) segui a narrativa e acrescentei elementos do imaginário. N’*O Barão* (Pêra, 2011) já houve uma evolução. Aí, numa colaboração com Luísa Costa Gomes, comecei a transformar o próprio texto, dada a encenação teatral. Filmei em estúdio, com as luzes a mudarem como no teatro, o que, no cinema narrativo, é considerado proibido.

Teresa Lima: No *Caminhos Magnétykos* (Pêra, 2018) também utilizaste a luz e a cor.

Edgar Pêra: Nesse caso, a mudança de cores baseou-se num registo teatral.

Teresa Lima: As luzes veiculam mudança de estados emocionais?

Edgar Pêra: Sim. Quando chego ao *Caminhos Magnétykos* (Pêra, 2018), não só adapto, como faço uma criatura de Frankenstein. Vou buscar textos do Almada Negreiros, vou buscar textos de Pessoa, vou buscar Lovecraft e o imaginário dele, além de dois contos de Branquinho da Fonseca. Com esse *mash up* já estava a criar uma narrativa original, com uma trama, em que expressão que se ouve mais é “O dinheiro não é tudo”, um mantra. Trata-se de uma transformação que desemboca no *Não Sou Nada/The Nothingness Club* (Pêra, 2023). E aí a adaptação é pura e simplesmente uma história de palavras e ideias. Mas sobretudo de palavras porque as ideias estão na conceção, mas as

palavras estão lá todas como elementos da narrativa e não como poesia dita. Há uma dramaturgia completa.

Teresa Lima: No *Não Sou Nada/The Nothingness Club* (Pêra, 2023), o teu olhar sobre esses textos faz-se através da forma como tu constróis a narrativa, cujos diálogos são, maioritariamente, constituídos por textos da obra de Fernando Pessoa.

Edgar Pêra: Essa dramaturgia já é uma parte subterrânea, pelo menos a parte dos diálogos e dos pensamentos. Porque as imagens são resultado da minha interpretação do que foi a vida e obra de Pessoa e da sua compulsão para criar projetos, de adiar projetos de livros, de compilação de textos (o *Livro do Desassossego* é o maior exemplo), de listas de livros por escrever com autores que vão mudando, sendo que os autores são heterónimos dele. Todas essas atribuições e trocas quiseram simbolizar através do *The Nothingness Club*. Isso é uma interpretação daquilo que é a intenção de Pessoa, mas num território totalmente imaginário. Aí já não há uma adaptação de uma narrativa, já é um filme totalmente livre.

Teresa Lima: A adaptação é sempre uma apropriação?

Edgar Pêra: Qualquer adaptação é uma apropriação, o grau é que vai mudando. Há adaptações em que a apropriação é plasmar o que é escrito. Depois, existem outros níveis de apropriação, a que chamo transformação. Tem o lado ecológico de aproveitar tudo. É pegar numa coisa, transformar noutra e depois passam a ser complementares. A apropriação que faço no *Não Sou Nada/The Nothingness Club* (Pêra, 2023) é um regresso ao *SWK4* (Pêra, 1993), em que encaro o Almada Negreiros como um colaborador. Ainda por cima, são colaboradores mais novos do que eu, porque sou hoje mais velho do que Pessoa alguma vez foi e, no caso de Almada Negreiros, ele tinha 22 anos quando escreveu aqueles poemas e textos e eu tinha 32 quando fiz o filme.

Teresa Lima: Mas qual é a semelhança entre ambas as formas de adaptação?

Edgar Pêra: Nos dois casos, a ideia era inspirar-me muito vagamente em algumas narrativas e apro-

⁴ Rubrica de *O Independente*, que Edgar Pêra assinou entre 1989 e 1994.

priar-me dos textos para fazer o próprio filme. Claro que há histórias lá que estão replicadas de tal forma que, quem não conhecer o texto original, quando for ler, não vai reconhecer, mas estão lá. A ligação é subterrânea.

Teresa Lima: Uma coisa que fazes bastante, de filme para filme é repetir frases, só que em diferentes perspetivas.

Edgar Pêra: Há palavras que quero que sejam ouvidas mais do que uma vez e de diferentes formas, distintos filtros de som ou mais lenta a voz ou o que for. Daí também criar os tais mantras, repetições de frases, que são ideias.

Teresa Lima: Isso relaciona-se com a própria natureza do *medium* filme?

Edgar Pêra: Sim, porque na leitura, nós voltamos atrás o número de vezes que for preciso. Há uma diferença gigantesca entre ler um texto e ver um texto num filme.

Teresa Lima: O *Cartas Telepáticas* permanece sempre como um filme da palavra, apesar das diferentes flutuações formais.

Edgar Pêra: Foi totalmente a partir dos livros, comecei pelos links entre os dois autores.

Teresa Lima: Começaste a atividade artística filmando o quotidiano, através do *alter ego Homem-Kâmara*, numa ligação direta ao *Man with a movie camera* (1929), do Vertov. A forma como estás a fazer o *Cartas Telepáticas* distancia-te dessa função?

Edgar Pêra: Sempre andei de câmara na mão, agora ando com um telemóvel. Ainda há pouco tempo, estava a filmar uma manifestação ali no Largo de Santo António, ao pé do Centro Comercial de Alvalade [Lisboa] e, passados uns dias, estava no mesmo sítio a filmar para dentro. Estou ao telemóvel a criar imagens nessa aplicação artificial. Estou a criar imagens sem apontar uma câmara. A câmara deixa de ser necessária para se filmar e isso muda tudo por completo. Fiquei logo fascinado com essa epifania, que era uma coisa que já antecipava há imenso tempo como necessidade.

Teresa Lima: O cinema é mais projeção do que registo?

Edgar Pêra: O cinema só existe na sala. Pode haver filmes, arquivos, mas isso, para mim, não é cinema. É ali, naquele sítio, projetado e com mais pessoas. Pode não ter mais do que uma pessoa, mas tem de ter mais cadeiras. Se fosse uma sala de cinema só com uma cadeira, era uma instalação.



Figura 16. Imagem IA Edgar Pêra/Ego é o terceiro espectador cósmico (Edgar Pêra, 2023). Fonte: arquivo do realizador.

Teresa Lima: Tu entras como o terceiro espectador cósmico, no processo de interpretação que fazes?

Edgar Pêra: Quando trabalhamos com textos dos outros, a seleção que fazemos confunde-se com a nossa personalidade. Aquilo que estou a pôr lá, também sou eu. Estou lá porque me identifiquei com os textos, porque tenho uma forma de pensar que gosta de ser desafiada e gosto de pessoas que me façam pensar de outra maneira. É a tal história do debate. Não sou nada dogmático.

Teresa Lima: A própria leitura destes autores também te desafia nesse aspeto.

Edgar Pêra: Claro! Lovecraft era racista, a relação de Pessoa com mulheres, enfim... Se eram pessoas que gostaria de ter conhecido? Claro que sim!

Diálogo 5: Epílogo ou trânsito para identidade em construção (Excerto editado de entrevista realizada em janeiro de 2024)

Teresa Lima: Em que fase está o filme *Cartas Telepáticas*?

Edgar Pêra: Hoje o Maestro Clemente foi ouvir o que o Cyaneto fez, para dar ao Tornykete⁵...

Teresa Lima: Explica melhor...

Edgar Pêra: Até ao momento, a parte musical do filme estava dentro do espírito de um disco, agora estou a criar estados emocionais diferentes. Estou à procura de texturas, de sons, que podem ir para vários registos.

Teresa Lima: Tinhas dito no Verão que ias para Guimarães para trabalhar nessa parte...

Edgar Pêra: Acabou por não acontecer.

Teresa Lima: Agora estás a trabalhar na banda sonora, é isso?

Edgar Pêra: Entre várias coisas. Estou a trabalhar em grelhas, cada uma com vinte e cinco imagens de Pessoa ou de Lovecraft. Diz respeito a uma parte do filme, em que os heterónimos são materializados em diferentes caras.

Teresa Lima: Também estás a fazer heterónimos para Lovecraft?

Edgar Pêra: Para Lovecraft estou a trabalhar nos pseudónimos.

Teresa Lima: Com base no imaginário dele?

Edgar Pêra: Baseados nos fanzines da altura, em que ele assinava com diferentes estilos. O único *alter ego* que ele teria (ou que andava mais próximo disso) era o Randolph Carter. Do meu ponto de vista, há um ser, que é o Nyarlathotep, de que já falámos, que,

pelo facto de mudar de aspeto, também se aproxima da ideia de heteronímia.

Teresa Lima: Resumindo, qual é o ponto exato em que está o filme?

Edgar Pêra: Estou a ultimar uma versão para apresentar aos festivais de cinema. Mas a verdade é que, com a evolução toda do IA, o filme está sempre em mutação. Daí não me sentir confortável com nenhuma das versões que já fiz. O filme precisa de maturação e este videoclipe para os Sula Bassana (Pêra, 2024) constituiu um exorcismo do que fiz durante o último ano, ainda na primeira versão, só com imagens fixas.

Teresa Lima: Sentes que já conseguiste chegar a algum lado, com a utilização desta técnica para o *Cartas Telepáticas*?

Edgar Pêra: Neste momento, tenho uma estrutura móvel bastante consolidada.

Teresa Lima: O que é uma estrutura móvel?

Edgar Pêra: Geralmente, temos um guião com uma ordem pré-definida. Neste caso, tenho todos os elementos do filme, mas decido qual a ordem das imagens, dentro da estrutura textual criada, chamo isso uma estrutura móvel. Isto porque não estou a alterar os textos há meses, por exemplo.

Teresa Lima: Estás a mudar a ordem das imagens?

Edgar Pêra: Tenho um cozinhado com ingredientes bem definidos.

Teresa Lima: Isso não será assim tão diferente do que já costumava fazer com a montagem, pois não?

Edgar Pêra: Não é bem assim. No *Não Sou Nada/The Nothingness Club* (Pêra, 2023), por exemplo, tinha tantas cenas, que andava sempre a trocar as imagens. Aqui não. Cheguei a um bloco de texto e fiquei por ali. Mas, entretanto, foram aparecendo ferramentas novas. A imagem deixou de ser fixa e passou a ter movimento, mudou tudo. Mesmo a duração das cenas está sempre a mudar. Agora parei

⁵ *Alter egos* de Edgar Pêra.

porque tenho de fazer uma montagem com o que tenho, que já é imenso.

Teresa Lima: Tens, igualmente, previsto um filme de animação, com base nos espectadores cósmicos...

Edgar Pêra: Sim, também com Pessoa e Lovecraft.

Teresa Lima: Porque é que consideras esse novo projeto um filme de animação e não classificas da mesma forma o *Cartas Telepáticas*?

Edgar Pêra: Porque, neste projeto que referiste, a ideia é usar desenhos animados, enquanto no *Cartas Telepáticas* o material é composto por fotografias animadas. Ou seja, há uma dose de realismo muito maior, apesar de haver também momentos de ilustração não realista.

Teresa Lima: Começaste com imagens não realistas, evoluíste para as fotografias realistas e, depois do filme, pretendes voltar à ilustração, é isso?

Edgar Pêra: Em parte, sim. Isso acontece no seguimento da evolução da própria ferramenta e da forma como a vou explorando.

Teresa Lima: Como é que tem evoluído a tua cine-identidade, tendo em conta que acabaste um filme feito com todos os meios necessários, em termos de financiamento, de promoção e distribuição e que estás na fase final de um outro, em que utilizas uma ferramenta totalmente nova?

Edgar Pêra: Consigo identificar uma versão pessimista e outra otimista. Por um lado, mesmo com mais meios, no *Não Sou Nada/The Nothingness Club* (Pêra, 2023), continuei a manter certas questões estilísticas, que queria evitar, mas que não consegui. Por outro lado, já não recorri à quantidade gigantesca de sobreposições realizadas no *Caminhos Magnétykos* (Pêra, 2018) porque, no *The Nothingness Club* (Pêra, 2023), o cenário tem uma importância muito grande.

Teresa Lima: O acréscimo de meios foi importante para atingires um ponto a que ainda não tinhas chegado?

Edgar Pêra: Sim, houve um maior investimento no cenários e guarda-roupas, o que me permitiu chegar a um ambiente mais sólido.

Teresa Lima: Como é que analisas, comparativamente ao *Não Sou Nada/The Nothingness Club* (Pêra, 2023), este recomeço de um novo filme, desta vez com recurso à IA?

Edgar Pêra: Trata-se de voltar ao início, uma vez que volto a trabalhar com uma ferramenta que não domino. Contudo, considero esta fase como uma etapa, não como um objetivo.

Teresa Lima: O *Cartas Telepáticas* representa o espírito *Do It Yourself* a atuar em ti?

Edgar Pêra: Completamente, é a possibilidade de fazer tudo.

Teresa Lima: O DIY, neste caso, não equivale apenas a uma necessidade, também pode ser uma filosofia.

Edgar Pêra: Será um modo de estar. Mas também é uma postura de saber desenrascar, não ficar de braços cruzados quando temos um problema.

Teresa Lima: Pensas na arte como uma representação do tempo em que vives ou como uma fratura?

Edgar Pêra: O que acho que provoca fraturas é a linguagem, não a técnica. Por isso, voltamos sempre à velha questão das ferramentas.

Conclusão

Dois dias após a realização do último dos cinco diálogos tidos, Edgar Pêra enviou-me experiências com imagens em movimento que andava a fazer para o filme, o que me fez refletir na impossibilidade de acertar com uma conclusão definitiva para o projeto *Cartas Telepáticas* e, em concreto, para este artigo-entrevista. Essencialmente, Pêra utilizou as dezenas de impressões físicas de IA, que havia recolhido e mapeado sem uma intenção específica, pintou por cima delas, fotografou-as e aplicou efeitos com o telemóvel. O resultado, além de espectral, remeteu-me para a ideia de falso arquivo aqui focado nestas entrevistas, já que

as imagens adquiriram tonalidades muito semelhantes ao método a que os fotógrafos recorriam para dar cor aos seus negativos e positivos a preto e branco, no início do século XX. Numa segunda fase, lembrei-me das dezenas de vídeo-revistas de *O Independente*, da forma artesanal e inusitada como o realizador utilizou uma rubrica num semanário para fazer cinema, pondo em prática um conceito pré-imagético, que antecipava o que pretendia fazer artisticamente. Também estes artigos se prestaram a distorções inclassificáveis, ainda que, contrariamente a estas novas experiências, resultassem numa forma estática. Por fim, surpreendo-me a considerar que não poderia haver melhor remate para a entrevista final, do que a declaração referente à dicotomia ferramenta vs linguagem. Quando todas as vozes se agitam na tentativa de compreender a revolução IA, Edgar Pêra abusa da técnica sem pudor, moldando-a ao seu indomável filtro mental e criando linguagens indiscutivelmente suas. Não estamos, isso é certo, no final de um processo, já que dificilmente se adivinha quando é que o projeto *Cartas Telepáticas* será dado como concluído. Mas nem será esse o ponto essencial da questão.

Retorno aos sucessivos momentos de diálogos realizados, refletindo nas dinâmicas neles contidas. Antes de mais, nos distintos papéis que, enquanto investigadora, assumi, ao longo de todo o processo: começando na curiosidade inicial, evoluindo para uma observação participante e acabando numa visão distanciada. Todas as fases foram condicionadas pelas sucessivas etapas da investigação e também pelo nível da reciprocidade conquistada. Reflito, igualmente, sobre a ontologia dos caminhos seguidos. O que acrescentará, em termos académicos e científicos, a reflexão sobre os modos de produção artística? De que serve fixar o instantâneo de um processo em aberto, quando nenhuma resposta é cabal e a obra não é senão um instante inefável e confuso? Fluir com o autor nas suas contradições e fragilidades, pode não ser decisivo para a avaliação final de uma obra, quando todas as categorizações entram em campo para a explicar e, se der tudo certo, esta se justifica e protege na sua perfeição unitária. Da minha parte, sigo com Richard Shusterman (2000), James Carey (2009), John Dewey, Nathalie Heinich (1998) e Guerra & Figueiredo (2023). Acredito na entrevista (na conversação) como o centro primordial das trocas simbólicas da comunidade, na estética como

o prolongamento físico do pensamento e do corpo, convocando o artista, mas também quem se deixa impregnar por essas sensações. Replico a ideia da obra como um campo de disputa social transformador e dialógico, ora refletindo o tempo, ora recriando-o. Em suma, navego, conscientemente, num terreno de incertezas que, ao desafiar a solidez das ciências, me coloca num lugar de espanto, que lhes será tão necessário, como as verdades universais a que estas se agarram.

Referências

- [1] Adorno, T. W. (1958/2017). *Notes to Literature*. Columbia University Press.
- [2] Carey, J. (2009). *Communication as Culture, Revised Edition: Essays on Media and Society*. Routledge.
- [3] Dewey, J. (1980). *Art as experience*. Perigee Book.
- [4] Ellis, C. S., & Bochner, A. P. (2006). Analyzing analytic autoethnography: An autopsy. *Journal of contemporary ethnography*, 35(4), 429-449. <https://doi.org/10.1177/0891241606286979>
- [5] Fontana, A., & Frey, J. (1994). Interviewing: The Art of Science. In N. Denzin, & Y. Lincoln (Eds.), *Handbook of Qualitative Research* (pp. 361-376). Sage Publication, Inc.
- [6] Gubrium, J. F., & Holstein, J. A. (2012). Narrative practice and the transformation of interview subjectivity. *The SAGE handbook of interview research: The complexity of the craft*, 2, 27-44.
- [7] Guerra, P. & Figueredo, H. G. (2023). Novos ventos nas artes e na cultura. A constante procura por métodos e contra-métodos de pesquisa em ciências sociais. *Teoria e Cultura*, v. 18, n.2, UFJF.
- [8] Heinich, N. (1998). *Ce que l'art fait à la Sociologie*. Paradoxe, Les Éditions de Minuit.
- [9] Kinney, M. (2013). ArReview of Linda Hutcheon's A theory of adaptation. *Critical Voices: The University of Guelph Book Review Project*, 3(3), 7-15. <https://journal.lib.uoguelph.ca/index.php/sofamnj/article/view/2655>
- [10] Lillrank, A. (2012). Managing the interviewer self. In Gubrium, H., Marvasti, M. (eds.), *The SAGE handbook of interview research: The complexity of the craft* (pp. 281-294). Sage Editors.
- [11] Pêra, E. (2020, março 27). *Lovecraftland Cine-Koncert* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=WUPqY0LG5R8>
- [12] Pêra, E. (2022). Cartas Telepáticas: Projecto de livro-filme. *Pessoa Plural – A Journal of Fernando Pessoa Studies*, n.º 22, 440-567. <https://repository.library.brown.edu/studio/item/bdr:rg4rgpbx/PDF/>
- [13] Pêra, E. (2023, junho 30). “Multiple selves... What is the gap between Me and Me?” [Imagem IA]. Instagram. https://www.instagram.com/edgar_pera_/p/CuKsMSFsD2l/
- [14] Pêra, E. (2023, julho 1). “Nenhum novo horror pode ser mais terrível do que a tortura quotidiana do lugar-comum”. [Imagem IA]. Instagram. https://www.instagram.com/edgar_pera_/p/CuHZvpCMe65/
- [15] Pêra, E. (2023, julho 6). “O homem não deveria ser capaz de ver seu próprio rosto – não há nada mais sinistro. A natureza deu-lhe o dom de não o poder ver, e de não poder olhar para os seus próprios olhos. Só na água dos rios e das lagoas podia olhar para o seu rosto. E a própria postura que tinha de assumir era simbólica. Tinha de se inclinar, de se abaixar, para cometer a ignomínia de se ver a si próprio. O inventor do espelho envenenou o coração humano.” [Imagem IA]. Instagram. https://www.instagram.com/edgar_pera_/p/CuHZvpCMe65/
- [16] Pêra, E. (2024). [Sula Bassana Videoclipe]. Vimeo. <https://vimeo.com/898109318/35ddf0ce9?share=copy>
- [17] Seel, M. (2018). *The arts of cinema*. Cornell University Press.
- [18] Shusterman, R. (2000). *Pragmatist aesthetics: Living beauty, rethinking art*. Rowman & Littlefield Publishers.

Filmografia

- [19] Pêra, E. (Realizador). (1993). SWK4 [Filme]. Companhia dos Filmes do Príncipe Real. <https://www.youtube.com/watch?v=1JH1BFVHOu8>
- [20] Pêra, E. (Realizador). (1995). O mundo desbotado [Filme]. <https://www.youtube.com/watch?v=Wa-FcfEuzbM>
- [21] Pêra, E. (Realizador). (1996). Who is the Master Who Makes the Grass Green? [Filme] <https://www.youtube.com/watch?v=t2A5eG144Bw>
- [22] Pêra, E. (Realizador). (2007). Rio Turvo [Filme]. João Pinto Sousa/Cine Tuga. <https://www.youtube.com/watch?v=As2pVv8tLwA>
- [23] Pêra, E. (Realizador). (2011). O Barão [Filme]. Cinemate/Bando À Parte. <https://www.youtube.com/watch?v=iN-BkhGSfZ7o>
- [24] Pêra, E. (Realizador). (2014). Lisbon Revisited [Filme]. Bando À Parte. <https://www.youtube.com/watch?v=kJ-pI10C-vOc>
- [25] Pêra, E. (Realizador). (2018). Caminhos Magnétykos [Filme]. Bando À Parte. <https://www.youtube.com/watch?v=xbWc3fLSxac>
- [26] Pêra, E. (Realizador). (2023). Não Sou Nada/The Nothingness Club [Filme]. Bando À Parte. https://www.youtube.com/watch?v=__LuO4umRiQ
- [27] Vertov, D. (1929). Man With a Movie Camera [Filme]. VUFKU. <https://www.youtube.com/watch?v=cGYZ-5847Fil>

Bio

Teresa Lima integra o grupo de investigadores doutorandos do CECS/UMinho, estando a realizar o Doutoramento em Ciências da Comunicação. Com uma Licenciatura em Comunicação Social pela Universidade do Minho, fez uma incursão pelo jornalismo (*Público*) e obteve o Diploma em Estudos Avançados em História Contemporânea, na Universidade de Santiago de Compostela. Profissionalmente, tem exercido atividade nas Ciências da Informação. Atualmente, estuda a relação entre biografia, discurso e comunicação, partindo da história de vida do realizador Edgar Pêra. Integra, igualmente, o grupo de investigadores da Passeio - Plataforma de Arte e Cultura Urbana (www.passeio.pt).

REVISTA DE
COMUNICAÇÃO,
CULTURA E ARTES

ROTURA

CIAC.
CENTRO DE INVESTIGAÇÃO
EM ARTES E COMUNICAÇÃO