



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA – UFBA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FAGED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

TASSO LAPA DOURADO

**O USO DAS TÉCNICAS DE EDIÇÃO DE VÍDEOS
EM CAMPANHAS DE DESINFORMAÇÃO**

Salvador

2024

TASSO LAPA DOURADO

O USO DAS TÉCNICAS DE EDIÇÃO DE VÍDEOS EM CAMPANHAS DE DESINFORMAÇÃO

Dissertação do Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia como requisito para Exame de Qualificação.

Orientador: Prof. Dr. Nelson De Luca Pretto

Salvador

2024

SIBI/UFBA/Faculdade de Educação – Biblioteca Anísio Teixeira

Dourado, Tasso Lapa.

O uso das técnicas de edição de vídeos em campanhas de desinformação[recurso eletrônico] / Tasso Lapa Dourado. - Dados eletrônicos. - 2024.

Orientador: Prof. Dr. Nelson De Luca Pretto.

Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2024.

Disponível em formato digital

Modo de acesso: <https://repositorio.ufba.br/>

1. Letramento digital . 2. Desinformação. 3. Ensino audiovisual. 4. Cidadania digital. 5. Audiovisual - Criação. I. Pretto, Nelson De Luca. II. Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação. III. Título.

CDD 371.3944- 23. ed.



Ata da sessão pública do Colegiado do PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO (PGEDU), realizada em 12/04/2024 para procedimento de defesa da Dissertação de MESTRADO EM EDUCAÇÃO, área de concentração Educação, Sociedade e Práxis Pedagógica, do candidato TASSO LAPA DOURADO, de matrícula 2022111458, intitulada O USO DAS TÉCNICAS DE EDIÇÃO DE VÍDEOS EM CAMPANHAS DE DESINFORMAÇÃO. Às 16:20 h. do citado dia, no auditório I da FACED/UFBA, foi aberta a sessão pelo presidente da banca examinadora, Prof. Dr. NELSON DE LUCA PRETTO, que apresentou demais membros da banca: Prof. Dr. LEONARDO FERNANDES NASCIMENTO, Prof. Dr. GUSTAVO DA ROCHA JARDIM, e, como suplentes, a Profª. Dra. MARIA HELENA SILVEIRA BONILLA e o Prof. Dr. DANIEL SILVA PINHEIRO, esse último via o ConferenciaWeb da RNP (sala: <https://conferenciaweb.rnp.br/ufba/gecfaced>). Em seguida foram esclarecidos os procedimentos pelo presidente que passou a palavra ao examinado para apresentação do seu trabalho de Mestrado. Ao final da apresentação, passou-se à arguição por parte da banca, a qual, em seguida, reuniu-se para a elaboração do parecer. No seu retorno, a banca destacou a relevância e qualidade do trabalho tendo indicado pequenos ajustes no texto para que o mesmo tenha explicitado alguns aspectos da pesquisa e, dessa forma, viabilizar uma futura publicação. A banca examinadora aprovou o trabalho apresentado, sendo esta aprovação um requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre. Em seguida, foi dada a palavra ao candidato e franqueada a palavra aos presentes, após o qual, e nada mais havendo a tratar, foi encerrada a sessão pelo presidente da banca, tendo sido, logo a seguir, lavrada a presente ata, abaixo assinada por todos os membros da banca.

Documento assinado digitalmente

 **GUSTAVO DA ROCHA JARDIM**
Data: 14/04/2024 18:55:08-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. GUSTAVO DA ROCHA JARDIM, UFMG
Examinador Externo à Instituição

Documento assinado digitalmente

 **LEONARDO FERNANDES NASCIMENTO**
Data: 16/04/2024 15:41:04-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. LEONARDO FERNANDES NASCIMENTO, UFBA
Examinador Externo ao Programa

Documento assinado digitalmente

 **NELSON DE LUCA PRETTO**
Data: 12/05/2024 20:29:42-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. NELSON DE LUCA PRETTO, UFBA
Presidente

Documento assinado digitalmente

 **MARIA HELENA SILVEIRA BONILLA**
Data: 12/04/2024 19:13:19-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dra. MARIA HELENA SILVEIRA BONILLA, UFBA
Examinadora Interna

Documento assinado digitalmente

 **DANIEL SILVA PINHEIRO**
Data: 22/04/2024 12:25:19-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. DANIEL SILVA PINHEIRO, UFSB
Examinador Externo à Instituição

Documento assinado digitalmente

 **TASSO LAPA DOURADO**
Data: 26/04/2024 02:13:32-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

TASSO LAPA DOURADO
Mestrando

TASSO LAPA DOURADO

**O USO DAS TÉCNICAS DE EDIÇÃO DE VÍDEOS
EM CAMPANHAS DE DESINFORMAÇÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação, defendida e aprovada em 12 de Abril de 2024, pela banca avaliadora constituída pelos(as) professores(as):

Prof. Dr. Nelson De Luca Pretto – Orientador
Doutor em Ciência da Comunicação pela Universidade de São Paulo, Brasil
Universidade Federal da Bahia

Prof. Dr. Leonardo Fernandes Nascimento
Doutor em sociologia pelo Instituto de Estudos Sociais e Políticos – IESP/UERJ
Universidade Federal da Bahia

Prof. Dr. Gustavo Rocha Jardim
Doutor em Cinema e Educação pela FAFICH/UFMG
Universidade Federal de Minas Gerais

AGRADECIMENTOS

Esta pesquisa é o resultado do trabalho de muita gente, seja no âmbito acadêmico, seja no pessoal. Gostaria de começar celebrando o privilégio de ter a família que tenho, a sorte de ter mãe (**Suely**), pai (**Pedrao**) e irmãos (**Pérola e Pedro**) que sempre me apoiaram e incentivaram nas minhas iniciativas, e nessa não foi diferente. Parece inclusive que eles sabiam os dias mais difíceis e cada vez que minha mãe e Pedro traziam um café no quarto, enquanto eu estava desanimado para continuar escrevendo, era esse afeto que me motivava a continuar, que fez com que eu não tenha pensado em desistir, apesar das dificuldades. Amo todos vocês. Esse amor e agradecimento eu estendo também à toda família (Lapa e Dourado), como aos meus amigos e amigas. Muito da inquietação que levou a esse trabalho veio das nossas vivências e discussões acerca da realidade e os problemas que o mundo tem enfrentado. Vocês me instigam e ajudam todo o tempo a lembrar o que minha vó Bela sempre diz: “O dia de hoje tem a mais bela das poesias”.

No lado acadêmico preciso lembrar as duas primeiras pessoas que conversaram quando minha ideia ainda estava embrionária, primeiro ao meu querido amigo (e também editor audiovisual), Doutorando **J.C Oliveira**, que sentando numa mesa de bar me incentivou e disse do potencial que via no meu projeto. Segundo ao Professor Doutor **Guilherme Maia de Jesus**, que me direcionou e fez questionamentos importantes para delimitar melhor o desenvolvimento de um pré-projeto.

Aqui entra o GEC, Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias, local que me acolheu e ajudou na construção dessa pesquisa, tendo ao final um resultado um tanto de coletivo, como é qualquer trabalho desse tipo. São muitas mãos envolvidas nesse processo, inicialmente agradecer ao meu orientador e grande defensor na luta por uma educação melhor e mais inclusiva nesse país, **Nelson Pretto**. Professor, obrigado por toda a atenção, por ter comprado meu barulho e aceitado me orientar. Segundo, à uma amiga de longa data, desde meus primeiros meses na FACED, Professor **Maria Bonilla**. Boni estava na banca de seleção e confiou que aquele pré-projeto, ainda muito cru, teria potencial e que eu conseguiria desenvolver um bom trabalho, obrigado pela confiança. Meus agradecimentos pelas contribuições ao longo desta pesquisa por todos os membros do GEC. Obrigado aos meus colegas: **Jaqueline, Pietro, Cleonilton, Igor, Uriel, Bartira, Dan, Rafaela Marques, Sule**, entre outros. Obrigado também às professora **Salete e Kelly** pelo suporte durante este tempo. Fiquei muito lisonjeado com a presença na minha banca de pessoas tão interessadas em me ajudar como **Leonardo Fernandes Nascimento** e **Gustavo da Rocha Jardim**. Grato pelas considerações e esforço em participar. Agradecimento também aos servidores técnicos-administrativos da Universidade Federal da Bahia (UFBA), com especial agradecimento à secretaria do Programa de Pós-graduação em Educação (PGEDU/FACED/UFBA).

Por último, não poderia deixar de destacar a pessoa mais importante nesse processo, que foi minha companheira durante grande parte desta pesquisa, **Lya Moret**. Foi ela quem gastou tempo lendo, questionando e apontando as incoerências dos meus textos, desde o pré-projeto. Além de me manter motivado a seguir, sempre seguir: “você só precisa continuar nadando”, dizia ela enquanto aturava meu mau humor e cansaço. Obrigado Lya, eu não seria mestre hoje sem você por perto.

RESUMO

A presente dissertação teve por objetivo investigar o uso das técnicas de edição audiovisual em campanhas de desinformação, considerando isso como um fator que interfere diretamente no exercício da cidadania na contemporaneidade. Partimos da questão da expressiva utilização do suporte audiovisual como uma ferramenta na disseminação de ideais e narrativas, onde reconhecemos que sua utilização em campanhas de desinformação pode ser bastante problemática. O cenário de avanço da extrema direita em eleições democráticas e o uso de notícias falsas/enganosas sobre o SARS-CoV-02, durante a pandemia, nos motivou a defender o desenvolvimento de uma das diversas habilidades que as novas gerações devem possuir para lidarem com esse problema de forma mais responsável e autônoma, gerando um letramento audiovisual que se relaciona diretamente com a forma como os indivíduos se informam em tempos de sociedade em rede. Esta pesquisa teórica têm seu objetivo principal de demonstrar como as técnicas de edição são utilizadas em campanhas de desinformação. Neste intuito, utilizamos autores de diferentes áreas do conhecimento, com ênfase em Nelson Pretto e Guillermo Orozco que tratam do uso de tecnologias e mídia na área da Educação; Massimo Di Felice e Egle Muller Spinelli na abordagem das ideias de cidadania digital na área da Comunicação; e Walter Murch no que tange à teoria da montagem audiovisual. Esse trabalho demonstra como as técnicas de edição são utilizadas para desinformar e que a prática da edição de vídeos é um dos possíveis caminhos para um letramento audiovisual, que fortalecerá uma atuação cidadã mais crítica no enfrentamento das campanhas de desinformação.

Palavras-chaves: Letramento audiovisual. Cidadania digital. Criação audiovisual.

ABSTRACT

This dissertation aimed to investigate the use of audiovisual editing techniques in disinformation campaigns, considering this as a factor that directly interferes with the exercise of citizenship in contemporary times. We started from the issue of the significant use of audiovisual support as a tool in the dissemination of ideas and narratives, where we recognize that its use in disinformation campaigns can be quite problematic. The scenario of the advance of the extreme right in democratic elections and the use of fake/misleading news about SARS-CoV-2, during the pandemic, motivated us to defend the development of one of the many skills that the new generations must have to deal with this problem in a more responsible and autonomous way, generating an audiovisual literacy that is directly related to the way in which individuals inform themselves in times of networked society. This theoretical research has the main objective of demonstrating how editing techniques are used in disinformation campaigns. To this end, we used authors from different areas of knowledge, with emphasis on Nelson Pretto and Guillermo Orozco who deal with the use of technologies and media in the area of Education; Massimo Di Felice and Egle Muller Spinelli in the approach to the ideas of digital citizenship in the area of Communication; and Walter Murch in what concerns the theory of audiovisual editing. This work demonstrates how editing techniques are used to misinform and that the practice of video editing is one of the possible paths to audiovisual literacy, which will strengthen more critical citizen action in confronting disinformation campaigns.

Keywords: Audiovisual literacy. Digital citizenship. Audiovisual creation.

Personalidade e cooperação são os dois pólos dessa nova formação humana que a democracia exige.

Anísio Teixeira

SUMÁRIO

TRAJETÓRIA DE PROFESSOR A PESQUISADOR.....	10
1 DESINFORMAÇÃO NAS REDES SOCIAIS E O LUGAR DO AUDIOVISUAL.....	14
2 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO.....	32
3 O PERIGO DA DESINFORMAÇÃO NO EXERCÍCIO DA CIDADANIA.....	36
4 O CONSUMO MIDIÁTICO NA ATUALIDADE.....	49
5.1 A midiatização da vida.....	52
5.2 A Revolução Digital e a Participação (mais) Ativa.....	53
5.3 Letramento midiático para a cidadania.....	56
5 TÉCNICAS DE EDIÇÃO AUDIOVISUAL PARA DESINFORMAÇÃO.....	59
6.1 Velocidade de reprodução.....	59
6.2 Sincronia labial.....	65
6.3 Voz Over, ou Voz de Deus.....	66
6.4 Utilização de <i>Letterings</i>	69
6.5 Entoação oral, tipos de corte e seleção de conteúdo.....	72
6.6 Padrões e repetições.....	79
6.7 Remixagem de vídeos.....	82
6.8 Análise visual das timelines.....	85
6.9 Facilidade de execução e falta de créditos de produção.....	91
6 CONCLUSÃO: LETRAMENTO AUDIOVISUAL PARA A CIDADANIA.....	93
REFERÊNCIAS.....	95
APÊNDICE A.....	100

TRAJETÓRIA DE PROFESSOR A PESQUISADOR

Algumas das decisões que nos são impostas durante a vida acontecem quando ainda não estamos preparados para tomá-las. Para entender meu caminho enquanto sujeito/professor é necessário voltar a um desses momentos críticos – escolher qual seria meu curso de nível superior, quando ainda tinha 17 anos, em 2001. Pressionado por decidir qual seria a profissão, “para toda uma vida”, decidi pelo curso de Arquitetura e Urbanismo na Universidade Federal da Bahia (UFBA). Pouco tempo após passar no vestibular e iniciar as aulas tive que lidar com uma grande frustração: aquele curso não era exatamente o que eu esperava. Olhando para trás, imagino que minha admiração pela história de Oscar Niemeyer¹, em que a importância da profissão ia para além de simplesmente estética e se desenvolvia como sujeito-cidadão, que se preocupa com a sociedade ao redor, tenha me influenciado “negativamente” nesta escolha, mas o que me parece mais correto afirmar hoje é que eu ainda não estava pronto para entender a diferença entre gostar de arquitetura e ser arquiteto.

Após largar Arquitetura e Urbanismo, me inscrevi novamente no vestibular para ser Bacharel em Ciências da Computação, na própria UFBA. Só que mais um transtorno aconteceu – chegando à metade do curso percebi que não me sentia apto a ser um profissional competente na área. Naquele momento não era apenas uma questão de gostar, ou não, do curso. Numa tentativa desesperada de encontrar algo ali em que eu fosse minimamente competente, e temendo por ter que começar um terceiro curso, comecei a fazer estágios em várias áreas, como: programação, redes e manutenção. Pois bem, meu primeiro estágio foi justamente na Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal da Bahia sob a supervisão da professora Maria Helena Silveira Bonilla.

O estágio consistia em fazer a manutenção dos computadores do prédio da Faculdade de Educação, entre eles os computadores de um trabalho muito especial, o Tabuleiro Digital². Durante minha experiência no curso de computação, foram frequentes as discussões sobre a inclusão das pessoas na era cibernética, mesmo antes do meu primeiro contato com a FACED. Quando tive acesso ao modelo do Tabuleiro Digital, aquilo me surpreendeu positivamente e essas reflexões se intensificaram. Nesse ambiente tive contato com,

¹ Oscar Niemeyer foi um renomado arquiteto modernista brasileiro, conhecido por seu estilo arrojado, que desenvolveu uma abordagem única na interação entre o concreto e a paisagem em suas obras.

² O Tabuleiro Digital foi o projeto que tinha como objetivo favorecer a inclusão sociodigital, através do acesso público à internet. Esse projeto disponibiliza computadores com acesso à internet pelos corredores da FACED tanto para a comunidade acadêmica quanto para a comunidade em geral.

provavelmente, todo o corpo docente da FACED, o que me levou a conhecer um pouco melhor Maria Helena Bonilla e o então diretor da escola Nelson Pretto, com o qual tive algumas discussões aleatórias sobre tecnologia, quando eu ia atender os seus chamados, além de questionamentos sobre o campo da educação. Nessa ocasião, comecei a nutrir um carinho pelo trabalho do Grupo de pesquisa³ em que os dois estavam envolvidos.

Depois de alguns meses na FACED, resolvi testar outros estágios, os quais não me apontaram nenhuma saída para minha insatisfação com a área de computação, até que depois de um certo tempo fui convidado para um estágio que mudou minha caminhada. Por ser oriundo das Ciências da Computação, a TV UFBA me chamou para ser estagiário de edição de vídeo, tentando explorar uma eventual facilidade que eu teria no uso do *software* de edição. Nesse estágio eu encontrei o que procurava; um certo nível de criatividade na rotina profissional e um campo de trabalho onde eu acreditei que não passaria por problemas financeiros.

Como uma dessas grandes coincidências da vida, eu voltei também a vivenciar a FACED, porquanto possuía uma ilha de edição e a compartilhava com a TV UFBA. Aqui tive mais chances de ter “pequenos debates” com Pretto e Bonilla por essa vivência forçada. Após finalizar o curso de Bacharel em Ciências da Computação, e me profissionalizar no audiovisual, me mudei para o Rio de Janeiro onde, desde então, me sustento como editor de vídeo, por 13 anos, antes de voltar a Salvador em 2021 e passar na seleção de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFBA) com este trabalho de pesquisa, cujo objetivo geral é compreender o papel da prática da edição de vídeos para o letramento audiovisual visando o exercício da cidadania, em tempos de desinformação.

Para explicar melhor como cheguei até o tema deste trabalho preciso rememorar um outro episódio crucial na minha trajetória, o de quando me tornei professor. Em 2017, soube de um processo de seleção no Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI) para lecionar no curso de Edição de Vídeos, onde fui professor titular por cinco anos, até 2022. Foi um processo muito custoso para mim, já que eu não tinha nenhuma preparação acadêmica para ser professor. Um ponto positivo desse emprego foi que eu tinha os mais diversos públicos, pois o SENAI ofertava o mesmo curso em modalidades pagas e gratuitas. Sendo assim, eu tinha alunos das mais variadas classes sociais e também das mais variadas idades e de gênero.

³ O Grupo de Pesquisa em Educação, Comunicação e Tecnologias (GEC) foi fundado na FACED/UFBA em 1994 e estuda a presença das tecnologias na área da educação.

Durante esse tempo passei então por uma experiência que me chamou atenção, principalmente pela sua repetição nas diferentes turmas que tive: quase todos meus alunos, mesmo tendo decidido por este curso, tinham uma noção muito vaga sobre o trabalho de um editor e sobre as técnicas de edição audiovisual. E assim, se mostravam vulneráveis ao material audiovisual que consumiam.

Durante nossa convivência, eu conseguia identificar o compartilhamento e a defesa de todo tipo de material duvidoso pelos alunos (contendo informações deliberadamente falsas e/ou sem credibilidade). Muitos trabalhos acadêmicos a que tive acesso abordam estas questões, dentro e fora do Brasil. Estudos dos mais variados sobre essa área estão sendo produzidos; indo de artigos científicos⁴, dissertações⁵ a teses de doutorado⁶, se utilizando de diversas nomenclaturas (alfabetização⁷, letramento⁸, mídia educação⁹ e *media literacy*¹⁰). Apesar de diferentes abordagens, posso afirmar que convergem para a ideia de uma possível preparação educacional visando lidar com o tema da educação audiovisual e midiática.

Como consequência da minha experiência pessoal como professor de edição e o acesso às pesquisas listadas acima, percebi que seria importante desenvolver um estudo focado, dentro do processo de desenvolvimento de produtos audiovisuais, na parte da edição. À vista disso, o presente trabalho pretende demonstrar como técnicas de edição audiovisual são utilizadas em campanhas de desinformação, considerando que a compreensão destes processos possam auxiliar a promover uma atuação cidadã mais autônoma e responsável.

Vale reforçar que o combate às campanhas de informação não é encarado aqui como um problema a ser superado apenas através da educação ou focando num individualismo exacerbado. Existem outras frentes de combate, como o desenvolvimento de projetos de lei no âmbito legislativo, para regular e punir o mau uso na disseminação de informação. A este projeto interessa expor as técnicas utilizadas pelos editores no compartilhamento de

⁴Strategies for media literacy: Audiovisual skills and the citizenship in Andalusia (AGUADED-GÓMEZ; PÉREZ-RODRÍGUEZ, 2012)

⁵Cinema, Educação e Letramento Audiovisual: Proposição de práticas pedagógicas para professores-telespectadores (FERON, 2020)

⁶Educação audiovisual: uma proposta para a formação de professores de ensino fundamental e de ensino médio no Brasil (RIZZO JUNIOR, 2011)

⁷Comunicação, Consumo e Educação: alfabetização midiática para cidadania (SPINELLI, 2021)

⁸Educação Aberta, Letramento Midiático e MOOCs: Questões para a prática docente, a partir da ecologia das mídias (SIQUEIRA, 2022)

⁹Mídia-educação no Ensino Médio: por que e como fazer (SIQUEIRA; CERIGATTO, 2012)

¹⁰Media literacy como prática social: objetivos e abordagens pedagógicas (SIQUEIRA, 2008)

desinformação audiovisual, criando um possível alicerce para projetos futuros que venham a vislumbrar formas de combater esse problema.

Como o início do meu período de docência se deu próximo às eleições presidenciais de 2018, e o início deste trabalho durante a pandemia mundial de SARS-CoV-2, estes dois temas foram naturalmente se firmando como os mais propícios esteios para poder analisar as campanhas de desinformação. Esse contexto, então, trouxe à tona reflexões contundentes que nortearam esta pesquisa no Programa de Pós-Graduação em Educação na UFBA, integrante da linha de pesquisa de Currículo e (In)Formação.

1 DESINFORMAÇÃO NAS REDES SOCIAIS E O LUGAR DO AUDIOVISUAL

Uma das questões que orientam este trabalho é o problema das campanhas de desinformação, principalmente do ponto de vista político e de saúde. O jornalista David J. Rothkopf, em 2003, nos apresentou ao termo *Infodemia*, para designar o excesso de informações que geraram confusão no trato do problema, logo após a primeira aparição da SARS¹¹ em 2002, na China. Nos apropriarmos da noção a respeito desse recente conceito, que pode nos ajudar a entender o cenário durante o qual parte desta pesquisa foi desenvolvida. O termo foi definido por Rothkopf, como:

Alguns fatos, misturados com medo, especulação e boato, amplificados e transmitidos rapidamente em todo o mundo pelas modernas tecnologias da informação, afetaram as economias nacionais e internacionais, a política e até a segurança de maneiras totalmente desproporcionais às realidades básicas. (ROTHKOPF, 2013) tradução nossa¹²

As milhões de mortes durante a pandemia¹³ de SARS-CoV-2 fizeram com que o termo *infodemia* ganhasse destaque, sendo utilizado em diversos trabalhos acadêmicos, como o artigo de Cristianne Aparecida Costa Haraki¹⁴, entre outros¹⁵. Este termo evidencia um problema que extrapola a área de saúde – as campanhas de desinformação. Esta pesquisa parte da ideia de que combater essas campanhas é uma questão urgente para toda a sociedade e cabe ao pesquisador a responsabilidade de buscar, estudar e investigar caminhos, métodos e possibilidades para auxiliar nesse combate. Diante disso é necessário estar bem formado, filtrar as informações e combater as desinformações.

O desenvolvimento dos computadores e a criação dos protocolos de comunicação entre máquinas trouxeram grandes avanços tecnológicos. Apesar de algum otimismo inicial na diversificação e democratização do acesso, esse desenvolvimento escancarou a discrepância social no acesso às máquinas advindas da desigualdade do poder de compra das pessoas. Portanto, não poderia deixar de haver aqui uma discussão sobre dois termos que geram grande disputa: Inclusão/exclusão digital.

¹¹ **SARS**, do inglês Severe Acute Respiratory Syndrome, ou SRAG, Síndrome Respiratória Aguda Grave, em português

¹² A few facts, mixed with fear, speculation and rumor, amplified and relayed swiftly worldwide by modern information technologies, have affected national and international economies, politics and even security in ways that are utterly disproportionate with the root realities.

¹³ Disponível em: <https://covid19.who.int/> Acessado em 10 de Dezembro de 2023.

¹⁴ Estratégias adotadas na América do Sul para a gestão da infodemia da COVID-19 (HARAKI, 2021)

¹⁵ Infodemia, Fake News and Medicine: Science and The Quest for Truth (MESQUITA et al., 2020)

O termo inclusão digital tem sido frequentemente utilizado, em especial pelas organizações internacionais e pelo setor público, para compor um jargão apelativo nas abordagens políticas de caráter geral e populista. Uma espécie de nova e mirabolante solução para quase todos os entraves da sociedade contemporânea: pobreza, desigualdade social, carências educacionais, injustiça social, desemprego, violência, criminalidade, entre outros. (BONILLA; OLIVEIRA, 2021, p. 23)

Em meados dos anos 90, tornou-se então uma preocupação, não apenas na academia, mas também no mercado de trabalho – preparar a população para esse mundo digital. O termo inclusão digital possuía assim uma urgência, mas seu uso era confuso, afinal de contas, democratizar o acesso às máquinas seria suficiente para incluir os considerados excluídos? “Treinar” as pessoas para o uso dessas máquinas seria o ponto? Pois bem, essas dúvidas se somavam e aqui já não havia consenso sobre o que significava inclusão/exclusão digital.

Maria Helena Bonilla, nos seus trabalhos, costuma fazer uma provocação sobre se os termos inclusão/exclusão seriam apropriados para tratar desses temas. Bonilla discorda da ideia de exclusão comumente usada, pois todos aqueles que não estavam (e ainda não estão) preparados para o mundo digital, não estavam excluídos, nem socialmente, nem digitalmente. Eles estão presentes, participando e sofrendo por diversos motivos, que passa tanto pela questão de acesso aos equipamentos e serviços digitais como pela falta de habilidade no uso dessas tecnologias.

Os excluídos seriam todas as pessoas que estivessem “fora do social”, como os leprosos, os marginais, os doentes mentais. No entanto, hoje, num mundo de comunicação generalizada, ninguém fica “fora do social”, pois continua se comunicando, interagindo e agindo socialmente, a partir do qualquer lugar em que se situe, seja uma prisão, seja uma clínica. (BONILLA; OLIVEIRA, 2021, p. 26)

A noção de exclusão digital, usada então de forma simplória, facilita a naturalização de um fenômeno complexo, criando o cenário perfeito para que políticas públicas tratem do tema de forma equivocada e superficial, atendendo às exigências do mercado financeiro e aceitando-as como fatalidades decorrentes da:

Hegemonia das leis econômicas e dos ditames do capital financeiro (fora dos quais se estaria excluído do mundo “globalizado”). Permite portanto tratar a exclusão como 'resíduo necessário', ainda que não desejável, das necessárias leis do mercado e da competitividade do mundo “globalizado”. Efeitos múltiplos que podem ser mitigados através de múltiplas ações. (FERREIRA, 2002, p. 06)

Desde então muitas das ações de iniciação às tecnologias digitais ocorreram pelo acesso aos cursos ou infocentros, numa tentativa de levar essas máquinas às pessoas. Apesar disso, tais iniciativas não foram desenvolvidas de forma adequada e bem estruturada, fazendo com que, apesar de ser um bem intencionado primeiro passo, não

fossem suficientes para colocar todos em situação de “inclusão”. Diante do crescimento do uso da internet no Brasil, na última década, quando a miniaturização e barateamento das máquinas e processos (culminando nos *smartphones*), houve um aumento do percentual da população brasileira que utiliza a internet (Tabela 01).

Tabela 01- Uso da internet pelos brasileiros

	2009	2019
<i>Últimos 3 meses</i>	41%	79%

Fonte: (FARIAS, 2020). Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>, acesso em 21/01/2024

Contudo, percebemos que ainda não há a tão esperada equidade. Nesse cenário, as desigualdades digitais ainda persistem, principalmente nas oportunidades exigidas pelo mercado de trabalho, e que vieram para confirmar que não basta apenas ter acesso aos aparelhos; é necessária uma alfabetização digital.

Um exemplo dessa interação é o do aplicativo de celular para gerenciar o estacionamento na cidade de Salvador-Ba, o ZUL¹⁶. O aplicativo serve para que os motoristas possam pagar a taxa de estacionamento com “mais facilidade” e sem precisar de um bilhete físico. Para que essa facilitação se concretize, as pessoas precisam de uma série de fatores: possuir aparelho celular, ter sinal de internet ativo, cartão de crédito para efetuar a compra e inclusive saber instalar/utilizar o *software* desenvolvido. A multa é de R\$ 195,23 e a infração ocasiona também a perda de cinco pontos na Carteira de Habilitação¹⁷. Sendo assim, o indivíduo pode levar uma multa (cerca de 20 vezes mais cara que a taxa inicial) caso não preencha todos os requisitos do aplicativo.

As pessoas que não cumprem os requisitos digitais não estão assim excluídas, mas participando e sendo penalizados por essa nova dinâmica. Esse processo deriva da normalização do termo exclusão digital como descrito por Ferreira (2002) de um “resíduo necessário”. Compreendemos então que estão mais mal incluídos do que simplesmente excluídos.

¹⁶ Zona Azul Digital Salvador

¹⁷ Art. 181, XVII (BRASIL, 1997)

Em oposição à simplificação que o termo exclusão implica vamos utilizar nesta pesquisa o termo “inclusão digital”, reconhecendo, contudo, que nos falta um termo mais apropriado e mais forte comunicacionalmente (já que este está muito popularizado); porém, estaremos sempre atentos às suas contradições e ambiguidades. Ademais, esse cenário de desigualdade digital gera condições para que empresas possam se apropriar indevidamente da forma como usamos as redes e aplicativos digitais, através dos dados gerados nas interações digitais.

A internet tem um forte perfil segmentado, e os usuários não apenas interagem diretamente, um-a-um. Para facilitar o contato e a troca entre as pessoas, muitas soluções foram criadas e utilizadas, como: fóruns, blogs e mensageiros, por exemplo. Nem todas essas soluções foram criadas com intuito restrito de interação entre pessoas físicas, mas também para criar uma relação direta destas com pessoas jurídicas. Surgem assim as plataformas digitais, que são modelos de negócios que funcionam através de tecnologia.

Assim, definimos plataformas como infraestruturas digitais (re)programáveis que facilitam e moldam interações personalizadas entre usuários finais e complementadores, organizadas por meio de coleta sistemática, processamento algorítmico, monetização e circulação de dados. (POELL; NIEBORG; DIJCK, 2020, p. 4)

Plataformas digitais, com empresas de atuação global, se formaram na última década, reunindo milhões de usuários, como por exemplo: *Facebook (Meta)*, *WhatsApp (Meta)*, *Twitter e Youtube (Alphabet)*. Nesses locais há uma troca intensa de informações, de toda natureza, e que pode ser usada por terceiros, sem nossa total aprovação, para ganho de capitais.

Dados de geolocalização, gostos musicais, hábitos de consumo, preferências sexuais e muitas outras informações pessoais estão à disposição de empresas para fins econômicos. Trata-se do Colonialismo de Dados que também utiliza a programação algorítmica para manipular e desinformar, apropriando-se de recursos e criando relações para normalizar essa exploração com o objetivo de monetizar. (PALETTA; COSTA DO LAGO, 2021, p. 3)

Nos últimos anos, segundo Nelson Pretto, algumas dessas empresas se utilizaram da urgência do cenário de crise gerado pela SARS-CoV-2, para implementar “plataformas e soluções proprietárias, de grandes empresas comerciais de software [...] onde há falta de clareza e transparência acerca da privacidade dos usuários” (2021, p. 224), especialmente na educação. O *lobby* dessas grandes empresas fortaleceu o discurso de que, somente as soluções proprietárias seriam possíveis de aplicação naquele momento. Esse processo nos levou ao que Nelson Pretto denominou de “naturalização do (in)evitável” (2021, p. 224), resultando no que chamamos de plataformização da educação (VELLOSO, 2021), que

coloca o ensino público forçadamente dentro de uma lógica de monetização. Este cenário de mercantilização da educação, atrelado a uma grande desigualdade digital, é o local propício para a proliferação de novas “soluções” de *software* que se utilizam da baixa escolarização da população brasileira.

Em países em desenvolvimento como o Brasil, as estratégias de plataformação são extremamente bem-sucedidas e encontram um vasto campo de atuação devido à baixa escolarização, ao uso massivo da internet e à entrada do país na Era Digital sem antes ter consolidado o hábito de leitura de jornais ou outros meios impressos com a consequente análise de conteúdo. (SEGURADO, 2021, p. 5)

A plataformação aproveita para se expandir nas mais diversas áreas, não apenas a educacional; igualmente não poderia deixar de tentar influenciar através mídia e a forma como as pessoas trocam informações entre si, sobre os mais diversos temas.

As plataformas desempenham um papel significativo na contemporaneidade considerando que através delas circulam os fluxos informacionais com os mais variados conteúdos e formatos. A expansão de seus modelos de negócios deve ser contextualizada a partir da dinâmica do capitalismo neoliberal, cujo estabelecimento da lógica de mercado influencia as ações algorítmicas. (SEGURADO, 2021, p. 89)

Algumas empresas no ramo de tecnologia, com alcance global, têm concentrado uma grande quantidade de informações, como por exemplo as conhecidas pelo acrônimo GAFAM (Google®, Apple®, Facebook®, Amazon® y Microsoft®), NAUFU (Netflix®, AirBnB®, Tesla® y Uber®) y BATX (Baidu®, Alibaba®, Tencent® y Xiaomi®). Segundo Uriel Castellanos (2022), esses grupos têm estrutura de mercado semelhante e abrangem diversas áreas de serviços, como entretenimento, comunicação, transporte, entre outros. Essas plataformas podem analisar dados pessoais de milhões de pessoas a serviço de uma lógica de lucro. Tais dados estão disponíveis aos mais diversos interesses, e podem resultar na intensificação das chamadas campanhas de desinformação. Vale ressaltar que o fenômeno de *fake news* e desinformação não foi criado na era digital: “As notícias falsas não são invenções recentes. Existem há muito tempo e produzem desdobramentos que podem ser desde os mais inofensivos até mesmo os mais fatais” (SEGURADO, 2021, p. 85)

A análise de dados, coletados de forma não transparente, faz com que os usuários sejam encarados não apenas como clientes, com a venda de produtos, mas também potenciais alvos de campanhas político/ideológicas. Dessa forma:

Termos como desinformação, *fake news* e discursos de ódio passaram a compor o léxico do debate político e acadêmico para designar o fenômeno de mentiras, informações falsas ou deturpadas por meio da internet e, principalmente, das mídias sociais (ALMADA; PEREIRA, 2022, p. 3).

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, a UNESCO (2019), apresentou um "Manual para Educação e Treinamento em Jornalismo"¹⁸, utiliza o conceito de "desordens de informação" para englobar fenômenos como *fake news* e desinformação. Sendo assim, o uso simplista do termo "fake news" na cultura popular não contemplaria toda a complexidade do fenômeno das "desordens de informação". As notícias falsas podem surgir tanto intencionalmente quanto por erros humanos. No entanto isso, por si só, não configura uma campanha de desinformação.

As nefastas consequências desse processo afetam não apenas o campo do jornalismo. As *fake news* têm sido usadas para desacreditar informações divulgadas, tanto pelo jornalismo como pela ciência, pelo simples fato de o leitor não concordar com elas, tratando informações factuais e opiniões como equivalentes. "Infelizmente, o termo [*fake news*] é inerentemente vulnerável a ser politizado e usado como uma arma contra a indústria de notícias, como uma maneira de enfraquecer os relatórios que as pessoas no poder não gostam" (IRETON, 2019, p. 47). Para dar mais amplitude e poder diferenciar as formas como esse fenômeno se manifesta, a UNESCO recomenda que usemos os termos informação incorreta e desinformação, onde a desinformação, além de englobar informações falsas, também tem intenção deliberada de dano (figura 1).

Figura 1 – Terminologia adequada no uso de informação pela UNESCO



Fonte: Claire Wardle, Hossein Derakhshan. Disponível em: https://firstdraftnews.org/articles/coe_infodisorder/

Acessado em 21/04/2024

¹⁸Disponível em <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000368647>, Acesso em 21 de Janeiro de 2024.

Considero então priorizar o termo desinformação, em vez de *fake news*, como uma tentativa de tratar os problemas de desordem de informação de uma forma menos superficial. Estamos atentos também às formas pelas quais a concentração de usuários nas plataformas pode criar um ambiente tóxico para a sociedade democraticamente organizada com a disseminação desse tipo de informação.

É importante distinguir mensagens que são verdadeiras daquelas que são falsas, mas também aquelas que são verdadeiras (e aquelas com alguma verdade), mas que são criadas, produzidas ou distribuídas por “agentes” que pretendem prejudicar em vez de servir ao interesse público. (IRETON, 2019, p. 48)

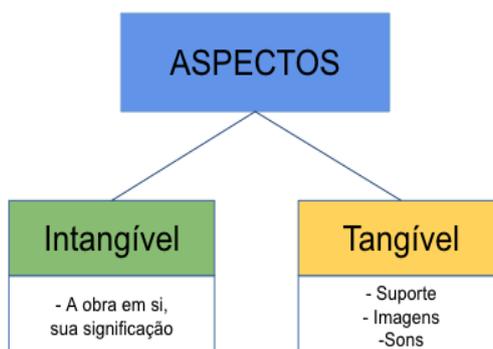
Esse cenário, que busca nivelar a opinião de especialistas com a do público comum, resulta em desafios práticos significativos, como por exemplo, de determinar se uma informação pode ser verificada ou não. O *Digital News Report*, da *Reuters Institute*, deixa claro a potencial ligação entre a plataformização e a disseminação de desinformação num relatório divulgado em 2022, onde apresenta a informação que os brasileiros, que usam plataformas de redes sociais com o intuito de se informarem, já somam 64% da população, ultrapassando assim os que se informam pela Televisão, com 55% (2022, p. 117). Defendemos a necessidade de que os usuários entendam que são, antes de tudo, clientes, e que as plataformas dependem dos dados individuais para alimentar sua cadeia produtiva que gera lucro. O aumento vertiginoso do número de pessoas, que se informam de notícias nessas plataformas, impõe à sociedade pensar em estratégias de combate nos mais diversos âmbitos e também de considerar uma possível preparação dos indivíduos no trato com a mídia, para que a população fique menos vulnerável aos conteúdos recebidos que tenham a intenção de distorcer fatos e desinformar.

O audiovisual é um dos suportes mais utilizados nas principais plataformas digitais, sendo o *Youtube* (do grupo *Alphabet*), um dos sites mais visitados no mundo. Com sua tecnologia baseada em *streaming* de produtos audiovisuais, é fonte de informação para 77% da população brasileira (NEWMAN et al., 2022, p. 117). Dessa forma, reivindicamos nesta pesquisa que a preparação dos indivíduos no trato com a mídia (ou como se informam, de forma geral) passa por um processo de familiarização com o fazer das produções audiovisuais.

A programação algorítmica das plataformas é capaz de cativar as mais diversas audiências com entregas customizadas de acordo com as preferências do usuário, aproveitando-se também dos processos de recepção de nosso cérebro e da satisfação proporcionada pelo consumo audiovisual, servindo de moeda de troca social ao público que discute e interage a partir de determinados conteúdos audiovisuais. (PALETTA; COSTA DO LAGO, 2021, p. 3)

Para entendermos melhor o papel dos conteúdos audiovisuais nessas campanhas de desinformação, é importante deixar claro como utilizaremos o conceito de audiovisual neste trabalho. “Audiovisual” será utilizado para designar qualquer produto que se utilize de imagens em movimento e que possa conter (ou não) elementos sonoros. Estes conteúdos audiovisuais são compostos por dois aspectos: tangível e intangível (figura 2)

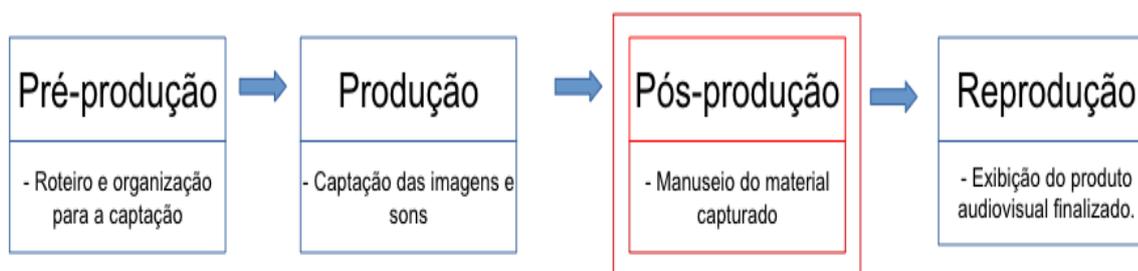
Figura 2 – Aspectos de uma obra audiovisual



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Desconsideraremos nessa pesquisa o suporte de captação desses produtos (analógico, eletrônico ou digital), pois o interesse do nosso estudo reside em como é possível modificar o aspecto tangível (sentido) das obras através da manipulação de imagens e sons, independente da sua captação e formato. Portanto, qualquer produto, tanto para Televisão, Cinema, como Youtube ou vídeos de Whatsapp serão encarados sob a alcunha de *audiovisual*. O foco, dentro do processo tecnológico de execução audiovisual, deste trabalho se dá intermediariamente entre a fase de produção e a fase de reprodução, que é quando acontece a manipulação do material captado, a fase de edição audiovisual (figura 3).

Figura 3 – Etapas de uma obra audiovisual



FonFonte:

Elaborado pelo autor (2023)

Uma questão veio à tona: porque focar em edição audiovisual, já que a construção de significados pode acontecer em diferentes etapas, como roteiro, direção, fotografia e atuação. A opção adotada aqui vem da obrigação que o editor tem ao tomar decisões referentes às todas as outras áreas, pois todas elas estão “impressas” nos frames registrados: o roteiro com suas falas, a iluminação feita pelos fotógrafos, as atuações e seus improvisos, o uso das diferentes tomadas feitas pelo diretor e etc. São essas escolhas que vão determinar, em última instância, o que aquele produto audiovisual quer comunicar. Sendo assim, a prática da edição de vídeos faz com que o indivíduo lide com vários aspectos de uma produção, pois nessa fase se catalisa todas as etapas. A edição audiovisual, segundo Luís Nogueira, seria:

A organização discursiva de acontecimentos ou ideias através da escolha e combinação dos planos, tendo em vista determinados propósitos e efeitos discursivos, sejam eles retóricos, dramáticos, éticos ou estéticos. Trata-se, pois, de dar às imagens, ao juntá-las, um significado que isoladamente não possuem. Ou seja: através da montagem, o resultado da união das partes excede a sua simples soma – ela ajuda a perceber ou constituir o texto fílmico, portanto, como um sistema. (NOGUEIRA, 2010, p. 94)

As fases definidas na figura 3, não são uma regra fixa; a realização audiovisual está sempre refém de questões externas, como por exemplo questões orçamentárias que podem influenciar bastante na organização dessas fases. Outro exemplo são filmes feitos sem roteiro, onde o diretor preza pelo improviso e há pouca organização antes da filmagem. Uma característica importante para este projeto na atualidade é a capacidade de fazer obras audiovisuais sem nenhuma captação, no que é comumente chamado de “filme de arquivo”.

Este trabalho não compreende o universo de imagens que possam ser criadas a partir do zero (ou remodeladas a partir de um material existente, como as *deepfakes*) com o uso de ferramentas de inteligência Artificial (IA). Denominamos Mídia Sintética o termo que se refere a qualquer tipo de mídia que pode incluir imagens, vídeos e áudio que foi gerada por IA generativa. Estas mídias, que estão tendo uma grande evolução de qualidade, demandam um conhecimento técnico mais profundo para sua constatação de veracidade e se distanciam da nossa tentativa aqui de desenvolver a capacidade de não-especialistas em perceberem o uso da edição na tentativa de desinformar utilizando material bruto (não generativo) disponível nas redes.

Muito material foi produzido no último século e a digitalização facilitou bastante a capacidade de *remixar* todo e qualquer material bruto. Este é o segundo motivo para este trabalho focar seus esforços na etapa de edição: as campanhas de desinformação se utilizam muito dessa facilidade de *download* de imagens, pois têm acesso a depoimentos de autoridades nas redes e podem *baixá-los* e editá-los sem maiores dificuldades. Mas será que o trabalho de um editor audiovisual é conhecido pelos cidadãos comuns? Walter Murch, vencedor de prêmios como o Oscar e montador de muitos renomados filmes como *Apocalypse Now*, conta em seu livro o que aconteceu quando um amigo perguntou: “o que você faz?”.

Respondi que estava estudando edição de filmes. "Ah, edição", disse ele, "é quando se cortam os pedaços ruins." É claro que fiquei (educadamente) enfurecido: "É muito mais que isso. Edição é a estrutura, a cor, a dinâmica, a manipulação do tempo, todas essas coisas etc." "O que ele tinha em mente eram filmes caseiros: "Opa, esse pedaço está ruim, vamos cortá-lo fora e colar o resto." (MURCH, 2021, p. 22)

No desenrolar do livro, Walter Murch indica que entende e até aceita essa simplificação do que “um editor faz”, afirmando que realmente “editar é cortar os pedaços ruins; o problema é: o que é um pedaço ruim?” (Murch, 2004, p. 22). A subjetividade de considerar algo bom ou ruim num *take* audiovisual, já seria motivo para uma questão de pesquisa, mas o que nos preocupa aqui é que, em campanhas de desinformação, o que alguns editores querem é justamente o contrário: cortar os pedaços “bons”, numa tentativa deliberada de confundir os consumidores.

Não há novidade neste tipo de abordagem numa perspectiva histórica, pois há muito tempo o suporte audiovisual tem sido usado para defender as mais diferentes correntes de pensamento, criando narrativas e sendo utilizada para fins diversos de informação, como a propaganda. No contexto da propaganda, a edição audiovisual pode ser utilizada para promover uma determinada ideologia ou visão de mundo.

A primeira metade do século XX foi marcada pela ascensão e consolidação dos regimes que utilizaram os meios de comunicação de massas como instrumentos de propaganda política e de controle da opinião pública (PEREIRA, 2003, p. 102)

A União Soviética é um dos exemplos de uso da edição audiovisual para fins ideológicos. O regime soviético controlava todos os meios de comunicação, incluindo a imprensa, a rádio e a televisão. A edição audiovisual era utilizada para promover os valores do comunismo e um exemplo disso é o filme "O Encouraçado Potemkin" (1925), dirigido por Sergei Eisenstein. O filme narra a revolta dos

marinheiros do encouraçado Potemkin, que ocorreu em 1905. O filme foi editado de forma a criar uma visão heróica dos marinheiros e a vilanizar o governo czarista.

A Alemanha nazista também utilizou a edição audiovisual para fins ideológicos. O regime nazista controlava todos os meios de comunicação, e a imprensa era utilizada para promover o nazismo e para atacar os inimigos do regime. Um exemplo disso é o filme "O Triunfo da Vontade" (1935), dirigido por Leni Riefenstahl. O filme documenta o Congresso do Partido Nazista de 1934. O filme foi editado de forma a criar uma visão grandiosa e triunfal do nazismo onde não mais sabemos quando começa a realidade e termina a encenação. "Não é mais possível perceber se a câmera filmou uma parada militar real ou se tudo foi apenas encenado para ela: teria o congresso criado o filme ou foi o filme que criou o congresso?" (PEREIRA, 2003, p. 113)

Os Estados Unidos também utilizaram a edição audiovisual para fins ideológicos, principalmente durante a Segunda Guerra Mundial. O governo dos Estados Unidos produziu uma série de filmes de propaganda, conhecidos como "Why We Fight". Esses filmes eram destinados a promover a participação dos Estados Unidos na guerra e a justificar os ataques. Os filmes "Why We Fight" eram editados de forma a criar uma visão simplista e maniqueísta do conflito. Eles apresentavam os países do Eixo como vilões e os Estados Unidos como heróis.

Nessa época produzir cinema era muito caro e fazia com que o modo de produção de um filme estivesse muito distante do entendimento da maioria da população destes países. Nesse sentido, o processo de evolução tecnológica do setor audiovisual nos ajuda aqui a entender como a ação desses editores está ainda coberta por uma "cortina de fumaça" que atrapalha uma compreensão maior da população sobre as técnicas de edição.

O fazer audiovisual teve, desde o seu início, um elevado custo; isso se dava pelo aparato do maquinário necessário à sua realização. Não apenas a câmera era cara, mas também a película, o processo de revelação do filme, a moviola (equipamento necessário para edição analógica), o projetor e a sala de exibição (citado apenas a parte relativa às imagens, pois o advento do som trouxe ainda mais

custos). Isso ajuda a explicar o porquê do conhecimento sobre o processo de feita audiovisual ter ficado invisibilizado mesmo em países desenvolvidos e também a entender por que ainda hoje, apesar da possibilidade de criar produtos audiovisuais em um celular, uma grande fatia da população ainda esteja à margem do potencial de manipulação que há nas técnicas de edição.

A articulação entre as áreas de comunicação e educação viabiliza assim um melhor entendimento dessa questão, pois nos permite evidenciar se é possível encarar a prática da criação audiovisual, e não apenas sua reprodução, como uma das formas de enfrentamento para o problema da massiva utilização de material audiovisual em campanhas de desinformação. Abordamos aqui o audiovisual como um saber e um constructo social, como processo, e não como produto a ser simplesmente consumido. Podemos fazer um paralelo com as linguagens de programação:

Quando nós, os humanos, adquirimos linguagem, aprendemos não somente a ouvir, mas a falar. Quando ganhamos a escrita, nós aprendemos não apenas a ler, mas a escrever. E, na medida em que nos movemos em direção a uma realidade crescentemente digital, nós precisamos aprender não apenas a usar programas, mas a fazê-los também. (RUSHKOFF, 2021, p. 7)

Será que o audiovisual, que é também uma linguagem, não precisaria ser “escrito” e não apenas lido? O próprio Douglas Rushkoff confirma essa impressão ao analisar a evolução, desde a linguagem escrita até chegar no rádio/televisão, ao sentencia que: “Não fazemos Tv; nós a vemos” (2021, p. 14). Como consequência dessa questão, pretendemos aprofundar o debate de teorias e estudos acerca da ideia da falta de uma familiarização do fazer audiovisual e suas consequências, aqui nesse trabalho. Partiremos de uma premissa: da mesma forma que uma pessoa precisa escrever, além de ler, para ser considerada letrada, isso também deve ser aplicado ao audiovisual. Portanto, ninguém poderia ser considerado letrado nesse campo apenas por “ler” (assistir) esse tipo de conteúdo; precisaria também “escrever” (criar, editar). Para o aprendizado, um processo não é dissociado do outro, e não o deveria ser, inclusive, no audiovisual para que assim possamos gerar um possível letramento audiovisual. Mas o que seria esse *letramento*?

Os sistemas de escrita são conjuntos de códigos que permitem a comunicação entre indivíduos e, para dominarmos qualquer um deles, precisamos aprender: as letras/vogais, para depois formar sílabas, seguindo de frases, para só assim, por fim, gerarmos mensagens compreensíveis (e criarmos narrativas). Na linguagem audiovisual acontece o mesmo, mas tudo a partir de cada foto estática, o *frame*, que juntando em grupos criam

cenar, que seguindo podem criar sequências, com significados dos mais variados. A ilusão do movimento se dá no audiovisual a partir da reprodução desses *frames*, e é na manipulação desses elementos que se esconde o perigo da edição audiovisual.

A (sub)utilização de material audiovisual nas escolas talvez seja um elemento importante para entendermos a falta de crítica na análise de produtos audiovisuais, pois, na maioria das vezes, é utilizado apenas como recurso didático-pedagógico. Nelson Pretto constatou, na sua tese de doutorado, que: "o uso desses meios [audiovisuais] se dava de forma muito semelhante ao de outros recursos didáticos utilizados nas escolas, diminuindo, assim, o seu potencial" (2021, p. 37). A maximização desse potencial viria, acreditamos, se o audiovisual for encarado mais como linguagem do que como recurso didático-pedagógico. O letramento audiovisual passaria então por um conhecimento básico das técnicas de edição (vale lembrar que não defendemos a formação de especialistas), e seria assim o nosso problema de pesquisa. Contudo, porque o uso neste trabalho do termo *letramento* em detrimento do termo *alfabetização*?

Magda Soares define o letramento como um passo além da aquisição simbólica e do uso formal da escrita: "o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita" (2002, p. 18). Existem correntes divergentes da abordagem do letramento de Magda Soares, que se preocupam com o fato de que o termo possa tirar o foco das especificidades da alfabetização, se centrando apenas no uso social da escrita. Essa questão é tão disputada e sensível que a UNESCO, num relatório lançado em 2016, chamado "Alfabetização Midiática e Informacional" sentiu a necessidade de fazer a seguinte ressalva quando precisa definir a utilização do termo alfabetização, ao invés de letramento:

No Brasil, os termos alfabetização e letramento são usados em referência a habilidades de leitura e escrita. Este documento não irá tratar das nuances dessas duas expressões. Os editores optaram pelo termo alfabetização para aproximar-se da expressão que tem sido usada em língua espanhola e praticada na Espanha e em países da América: alfabetización informacional. (GRIZZLE, 2016, p. 17)

Cabe à nossa pesquisa deixar claro qual termo decidiu utilizar, sem pretensões de trazer dados relevantes sobre essa problemática. Sendo assim, adotamos no presente trabalho a ideia de letramento defendida por Magda Soares, sem nenhum intuito de desmerecer o termo alfabetização. Ela define letramento como sendo:

Não as próprias práticas de leitura e escrita, e/ou os eventos relacionados com o uso e função dessas práticas, ou ainda o impacto ou as consequências da escrita sobre a sociedade, mas, para além de tudo isso, o estado ou condição de quem exerce as

práticas sociais de leitura e de escrita, de quem participa de eventos em que a escrita é parte integrante da interação entre pessoas e do processo de interpretação dessa interação. (Soares, 2002, p. 145) (SOARES, 2002, p. 145)

Assim, utilizamos o termo letramento por entender que se trata de uma “alfabetização crítica”¹⁹, que norteie o indivíduo a ser capaz de “ler todo tipo de texto e produzir conteúdos para compreender o mundo em que se vive e questioná-lo, propor mudanças, pensar coletivamente” (OLIVEIRA, 2013, p. 54).

A questão não se encerra aí, pois o universo do letramento é também diverso e de difícil conceituação, pois diferentes linguagens (visual, verbal, sonora, espacial etc.) geram diferentes necessidades e assim letramentos distintos.

O texto no papel é escrito e é lido linearmente, sequencialmente – da esquerda para a direita, de cima para baixo, uma página após a outra; o texto na tela – o hipertexto – é escrito e é lido de forma multilinear, multi-sequencial, acionando-se links ou nós que vão trazendo telas numa multiplicidade de possibilidades, sem que haja uma ordem predefinida” (SOARES, 2002, p. 150)

É preciso acentuar que a leitura do texto escrito é diferente da leitura do hipertexto, como também é diferente da leitura audiovisual. Esses processos não se excluem, mas se relacionam, no que se configura como multiletramento. O ponto principal da nossa pesquisa é entender que nosso foco não está na discussão sobre as nuances do termo letramento, mas sim na importância que a prática da edição audiovisual teria para o processo de Multiletramento. A digitalização já impõe que se reconheça o termo Multiletramento, porquanto diferentes tecnologias de escrita criam diferentes letramentos.

Na verdade, essa necessidade de pluralização da palavra letramento e, portanto, do fenômeno que ela designa já vem sendo reconhecida internacionalmente, para designar diferentes efeitos cognitivos, culturais e sociais em função ora dos contextos de interação com a palavra escrita, ora em função de variadas e múltiplas formas de interação com o mundo – não só a palavra escrita, mas também a comunicação visual, auditiva, espacial. (SOARES, 2002, p. 155)

A facilidade de edição e compartilhamento, com as tecnologias digitais, modificou a sociedade não apenas na forma de escrita, mas também em como as pessoas se relacionam, fazem negócios, se manifestam (Sabillón; Bonilla, 2016). A necessidade de desenvolver as habilidades dos indivíduos, nesse novo contexto, que antes se restringia ao papel e passou a ser impresso em telas, fomentou o desenvolvimento da discussão acerca de um letramento digital.

Letramento digital é uma série de habilidades que o indivíduo possui, com as quais é capaz de identificar, analisar criticamente, criar e compartilhar informações online e

¹⁹ Apesar deste termo se um pouco simplório e não explicitar toda a questão do letramento, decidi utilizá-lo pois na área de comunicação tivemos contato com autores que o utilizam e irão fazer parte da nossa pesquisa.

offline, mantendo os padrões de segurança e direitos autorais. (SABILLÓN; BONILLA, 2016, p. 9, tradução nossa)²⁰

“Criar e compartilhar informações online”, conforme o referido, também nos instiga a entender um possível letramento midiático, já que nos aponta para a necessidade de lidar com a forma que nos informamos. Percebemos então uma clara interseção e interdependência entre esses dois letramentos, que podem se expandir para outras formas de linguagem e tecnologia, como o audiovisual.

O Letramento Audiovisual é uma parte importante, tanto do letramento midiático como do digital, pois muitas das informações compartilhadas atualmente se dão através de imagens em movimento e sons. Podemos perceber o papel de relevância que o audiovisual tem na atualidade se analisarmos a quantidade de plataformas digitais que têm suporte para produtos audiovisuais. Ao analisarmos a lista dos 10 sites mais visitados no Brasil, em 2022 (figura 4), se retirarmos os buscadores (google.com e google.com.br), além do site xvideos.com (página de conteúdo pornográfico – consideramos aqui como um espaço de entretenimento e não de acesso a notícias/informação, portanto não sendo de nosso interesse) perceberemos que todos os outros possuem suporte a produtos audiovisuais e podem ser utilizados como fonte de informação.

Figura 4 – Sites mais visitados no Brasil em 2022

Classificação	Site
1	 google.com
2	 youtube.com
3	 facebook.com
4	 globo.com
5	 instagram.com
6	 uol.com.br
7	 whatsapp.com
8	 xvideos.com
9	 google.com.br
10	 twitter.com

Fonte:

similarweb, disponível em www.similarweb.com/pt/top-websites/brazil/ Acesso em: 28 out. 2022.

²⁰ Letramento digital son una serie de habilidades que el individuo posee, con las cuales es capaz de identificar, analizar críticamente, crear y compartir información on line y off line, manteniendo las normas de seguridad, y los derechos de autor.

Qualquer processo que envolva edição, nos mais diversos formatos – jornais, livros ou outros impressos – implica decisões sobre o uso do conteúdo a ser apresentado. Temos em todos eles o poder de criar ou selecionar trechos de depoimentos e organizá-los para gerar narrativas. Entretanto, existem outras formas de edição, para além da seleção de conteúdo, que são específicas de cada uma dessas áreas, inclusive no audiovisual.

No desenvolvimento de uma matéria jornalística, por exemplo, a fotografia é mais um dos elementos que auxilia o enunciador na afirmação das informações apresentadas para seu leitor/consumidor: “Assim como os outros elementos que compõem a reportagem, a foto também é trabalhada tendo em vista a conquista do outro acerca de uma *verdade*” (MIQUELETTI, 2007, p. 25). A utilização de fotos não está restrita à seleção do seu conteúdo, mas também no uso que dela se faz em termos de diagramação, já que o discurso gráfico (conjunto de elementos visuais e não-visuais) é construído para além do texto.

No jornalismo impresso, o texto transmite a informação semântica através de seus signos compreensíveis, mas, ao mesmo tempo, produz uma informação visual de reforço estético através dos símbolos gráficos que atuam na sensibilidade do receptor (SILVA, 1985, p. 26)

Devemos então nos atentar não apenas ao que está contido na fotografia. O enquadramento e a decisão do que será registrado permanentemente constituem o ato de edição em si, a partir do momento em que o fotógrafo dispara a câmera. A seguir há uma ampla gama de ferramentas de edição de fotos, para divulgação de determinados fins, que dependem da forma que esta fotografia é selecionada entre várias e de como será utilizada por editores visuais na diagramação gráfica. Rafael Souza Silva nos ajuda a entender sobre planejamento visual gráfico e caracteriza nosso tempo pela tomada de consciência de que:

Não há dizer natural. Em nenhum lugar se admite o inocente. É um tempo terrível, e tudo tem significação... evidentemente, não há novidade nisso; só que geralmente a diagramação [impressa] é tratada como um mero exercício de cálculos e espaços e escolha de tipos. A significação gráfica tem sido vista apenas em suas linhas gerais, jamais se refletindo as possíveis implicações do cruzamento de sua leitura com a do texto. (1985, p. 39)

No caso citado, dos jornais impressos, muitas vezes para se compreender não é nem necessário saber ler; consideramos assim que há ali, pelo menos, duas leituras: uma gráfica e outra textual. O letramento, portanto, passa para além das palavras, com as questões particulares de cada tipo de linguagem.

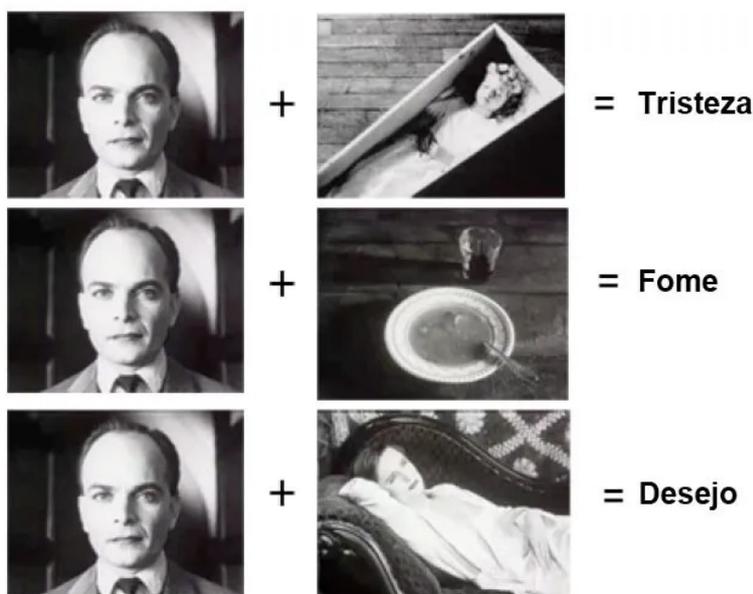
Considerando que diferentes linguagens geram diferentes letramentos, este trabalho questiona sobre quais são as técnicas de edição audiovisual que se somam para a

construção final de um produto audiovisual? O manuseio de imagens e sons carrega consigo outras questões, além da simples edição de conteúdo, e por isso nos interessa aqui identificar as técnicas de edição dentro dos processos audiovisuais.

Essas técnicas se relacionam, de forma primordial, com os cortes e efeitos. “Corte”, no processo de edição, pode ser encarado como a interrupção de uma tomada e passagem imediata para outra imagem. Um exemplo do uso dos cortes, que é um recurso específico do audiovisual, seria o do Efeito Kuleshov, que versa sobre a construção de significados gerados por justaposições de tomadas (ação de conectar dois trechos, de imagens em movimentos, através de cortes). Lev Kuleshov foi um renomado cineasta soviético que, no início do século 20, fez um experimento em que constatou que uma mesma tomada, no caso testado, do rosto de um ator, fazia os espectadores descreverem diferentes sentimentos, a depender da cena que viria após o corte final da tomada (figura 5).

Esta experiência permitiu [a Kuleshov] constatar que a interpretação emocional que a audiência fazia da expressão do actor variava, em cada caso, em função do plano que se lhe seguia (o espectador encontrava assim um novo significado para uma mesma imagem). (NOGUEIRA, 2010, p. 104)

Figura 5 – Efeito Kuleshov



Fonte: Elaborado por Bruno Araújo. Disponível em https://medium.com/@Blueno_Araujo/artigo-o-efeito-kuleshov-e-seu-poder-d11d339777bf.

Acesso: em 28 out. 2022.

Segundo Kuleshov, os sentimentos de tristeza, fome e desejo, descritos pela audiência, vieram pela decisão da edição e não existiriam por si só. Esse experimento evidencia a força que o editor audiovisual tem nas suas decisões, para cada um dos cortes que deseja executar. Quais seriam outras técnicas utilizadas na edição de vídeos, além do efeito Kuleshov, para criação de discursos e narrativas, que o público talvez esteja ignorando? Esse trabalho pretende analisar e demonstrar como essas técnicas de edição audiovisual têm sido utilizadas em campanhas de desinformação, selecionando alguns vídeos que obtiveram grande compartilhamento em grupos mensageiros e/ou que foram provados tendenciosos por sites de *Fact-checking*.

Fact-checking são sites de checagem que surgiram para lidar com um problema que acompanha a humanidade desde sempre, mas que tiveram suas potencialidades exponenciadas no mundo contemporâneo, com o digital, as redes sociais, e as campanhas de desinformação. Todo ser humano é um ator político, em maior ou menor grau e “a onipresença da cultura e comunicação de massa interfere em praticamente todos os sistemas de prática da política” (GOMES, 2004, p. 26). Destarte, se torna imperativo discutir como esses atores políticos podem ser influenciados de forma enganosa, tornando-se potenciais ameaças, devido à sua nova capacidade de disseminação de informação no ambiente das redes (*Instagram, Facebook, Whatsapp* etc).

Diante dessa realidade, esta pesquisa surge para delinear, como um objetivo secundário, um entendimento sobre a condição atual dos usuários, enquanto cidadãos, no consumo de notícias/informações. Assim, considerando que o uso e compartilhamento de vídeos como informação é um elemento fortemente presente no cotidiano, reiteramos que o letramento audiovisual passa pelo conhecimento das técnicas de edição que iremos expor neste trabalho. É justamente nesse ponto que o trabalho pretende focar seus esforços e tem seu objetivo principal.

2 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

O procedimento metodológico se refere ao trajeto realizado para apresentação dos resultados obtidos. Para melhor compreensão dos procedimentos adotados aqui, reforço o objetivo do trabalho, que é o de analisar e apresentar ao leitor como as técnicas de edição são utilizadas nos produtos audiovisuais em campanhas de desinformação. Howard Becker, reconhece a importância do material audiovisual como um produto relevante, que deve ser encarado como uma representação do social. Mas problematiza como os indivíduos validam esse material.

Como as pessoas que usam essas representações chegam a defini-las como adequadas? Essas questões têm uma relação com questões tradicionais sobre saber e contar em ciência, mas vão além delas para incluir problemas mais tradicionalmente associados com as artes e com a experiência e a análise da vida cotidiana. (BECKER, 2021, p. 10)

Faremos essa análise a partir da seleção de alguns vídeos, que contém desinformação, verificados sempre que possível por *sites* de checagem (devido ao grande fluxo de informação nem todos os vídeos desse tipo foram submetidos a este tipo de averiguação) e apontando quais as técnicas utilizadas na fase de edição e que são próprias e específicas desta etapa, faremos isso comparando com os vídeos originais. A ideia original deste projeto seria de selecionar apenas vídeos que tivessem passado pelo crivo de um, ou mais sites de checagem, mas isso mostrou-se impossível pois as ferramentas (jurídico/legislativas ou das próprias plataformas onde os vídeos eram hospedados) para combater vídeos deste tipo fazem com que eles não estejam mais acessíveis, numa tentativa de interromper o fluxo de desinformação causado por eles. Sendo assim, os vídeos verificados pelos *sites* de checagem não foram encontrados para uma análise da sua edição.

Este trabalho buscou então, através de comentários de usuários, uma sinalização de vídeos, que estavam ativos nas plataformas do *Facebook* e *Twitter*, que potencialmente continham desinformação. Neste processo usamos palavras chaves como: “*fakenews*”, “falso” e “desinformação”. A partir dessas seleções, buscamos os vídeos originais para analisarmos se realmente houve algum tipo de edição com a intenção de desinformar. O cenário de avanço da extrema direita em eleições democráticas, desde o *impeachment* da Presidenta Dilma Roussef, e o uso de notícias falsas/enganosas sobre o SARS-CoV-02, durante e pós pandemia, geram o recorte temporal ao qual esse trabalho se ateve.

Sobre a seleção dos vídeos a serem analisados, a primeira coisa que descartamos em fazer foi: priorizar apenas os produtos audiovisuais com maior repercussão, pois constatamos nestes uma redundância do mesmo tipo de técnica de edição utilizada. Como não interessa a este trabalho verificar quais técnicas são as mais utilizadas, e sim, como elas são utilizadas, definimos assim uma lista de técnicas de edição às quais esse trabalho iria abordar e assim fizemos as buscas dentro das plataformas citadas. Respeitando o ordenamento das notícias com maior repercussão escolhemos quais os vídeos que demonstravam maior aderência a cada tipo de técnica que iríamos analisar.

As técnicas selecionadas foram escolhidas baseadas nas ferramentas básicas disponíveis em qualquer *software* de edição de vídeos, que possibilitam o manuseio tanto de áudio, vídeo, mudança de velocidade e acréscimo de símbolos (textuais ou figuras). Desconsideramos aqui a possibilidade de geração de conteúdo inédito, como por exemplo as *deepfakes*. Neste projeto levamos em consideração apenas a utilização de material de vídeo pré-existente que foi reeditado. Aqui estão as técnicas para cada qual selecionamos um vídeo, que continha desinformação, para demonstração:

- Velocidade de reprodução;
- Sincronia labial;
- Voz Over ou Voz de Deus;
- Utilização de Letterings;
- Entoação oral, tipos de corte e seleção de conteúdo;
- Padrões e repetições;
- Remixagem de vídeos;
- Análise visual das timelines;
- Conflito de imagens; e
- Facilidade de execução e falta de créditos de produção.

Utilizamos então a ideia de aderência a estas técnicas conjuntamente com a alta repercussão, além da possibilidade de encontrar os vídeos originais, que haveriam sido modificados para comparação e demonstração de uma edição que continha tentativas de desinformação. Devido às ferramentas (legais ou das plataformas) já descritas

anteriormente, os vídeos analisados aqui não podem mais ser encontrados. Desistimos da possibilidade de hospedar todos os vídeos analisados e disponibilizar *links* aqui no trabalho com o objetivo de não deixar vídeos desta natureza aptos a serem compartilhados novamente.

Esse estudo tem uma abordagem qualitativa, e esse tipo de estudo envolve algumas possibilidades, como: “à existência de uma necessidade de explorar e descrever os fenômenos e de desenvolver uma teoria... [e] ao fato de a natureza do fenômeno poder não ser adequada às medidas quantitativas” (CROSWELL, 2010, p. 129). Estamos aqui interessado em analisar e explorar o nosso problema e não quantificar o uso deles. Esta investigação tem uma abordagem qualitativa por buscar compreender, descrever e explicar as técnicas de edição diante do fenômeno da desinformação em prol de uma possível mobilização de mudanças.

Considerando que existem “observações com diferentes graus de imparcialidade” (BAUER; GASKELL, 2013, p. 18) e que isso é uma problemática central em qualquer pesquisa, vale assim reforçar que não é o intuito principal, desta fase do trabalho, descobrir quais as técnicas mais utilizadas, mas fazer um panorama que identifique suas diferentes formas e as demonstre; e que nos possibilitou justificar a edição como sendo a fase crucial do processo de letramento audiovisual. Concordamos com Jonei Barbosa que constatou em seus trabalhos que “Ainda que busque fazer aqui uma discussão panorâmica, não consigo encontrar nenhuma posição de neutralidade” (2017, p. 4) neste trabalho no esforçamos para fazer uma seleção dos vídeos em que houvesse clareza das técnicas de edição utilizadas (aderência), e que estas escolhas ainda tivesse mais centralidade que o conteúdo/atores envolvidos nos vídeos. Nosso esforço não resulta numa seleção imparcial, mas assim fizemos para deixar claro que mesmo sem um norteador político bem definido, ainda assim, todos os vídeos escolhidos reverberam as ideias da extrema direita contra as vacinas e atores de partidos progressistas, o que deixa evidente que não há um equilíbrio no uso de desinformação entre campos políticos descritos.

Desenvolvemos também um caminho integrador dos conhecimentos, já desenvolvidos nas áreas abordadas (Educação, Comunicação e Audiovisual), que apontam ao final do trabalho para a ideia de que o letramento audiovisual para o exercício da cidadania passa, entre vários fatores, pela prática da edição de vídeo. O desenvolvimento desta investigação é feito através de uma pesquisa teórica - traçando o caminho que demonstra a

necessidade de um letramento audiovisual para um melhor trato com as informações e exercício da cidadania.

3 O PERIGO DA DESINFORMAÇÃO NO EXERCÍCIO DA CIDADANIA

O avanço tecnológico das últimas décadas modificou profundamente as relações humanas e é imperativo compreender o que significa cidadania neste mundo contemporâneo altamente digitalizado. Segundo Massimo di Felice, o cidadão hoje em dia tem características únicas, pois incorporou em si todas as questões relacionadas à digitalização e a conectividade das redes, o que ele designa de *Infovíduo*. “O *infovíduo* é o todo indissociável da pessoa física e da digital, a primeira orgânica, e a segunda composta pelo conjunto de dados on-line e pelos perfis digitais” (DI FELICE, 2021, p. 86). As consequências do mundo digitalizado já estão sendo impostas a todas as pessoas, ainda mais se considerarmos os desafios enfrentados pela pandemia de SARS-CoV-2 e como a tecnologia desempenhou um relevante papel para seu enfrentamento.

Durante esses tempos difíceis, todos tiveram que reimaginar como essas atividades poderiam ser realizadas, muitas vezes com o uso da tecnologia como o principal veículo para liderar essa mudança. Ao fazê-lo, reforçou questões que já estavam ocorrendo durante a última década, sobre como entender e implementar o uso da tecnologia de forma responsável. Isto ampliou a ideia de uma nova cidadania, uma cidadania digital²¹. (RIBBLE, 2021, p. 74, tradução nossa)

É necessário entender as transformações do conceito de cidadania através da história para compreendermos o que está ocorrendo atualmente. Etimologicamente, a palavra vem do latim *civitas* que significa cidade, e que teria surgido do termo *civis* (aquele que morava na cidade). Anteriormente à Grécia antiga (e logo depois em Roma) o mundo majoritariamente possuía as decisões de poder concentradas em alguns poucos indivíduos em postos de poder.

A grande diferença entre o mundo greco-romano e as sociedades que o precederam é o modo pelo qual se exercia o poder, identificado com um determinado indivíduo, que o era chefe da família, do clã ou da aldeia (rei, faraó etc.), sendo legitimado pela dimensão sobrenatural e divina. (LUZ, 2007, p. 92)

A legitimação do poder por uma dimensão sobrenatural possibilitou assim que poucos indivíduos estivessem numa posição de poder impor suas decisões sem que houvesse necessariamente questionamentos do resto da sociedade, tendo ainda o agravante de que muitas vezes o poder se perpetuava de forma hereditária. O desenvolvimento do conceito greco-romano de participação do povo (*Demos*) nas instância

²¹ “Through these challenging times everyone have had to reimagine how these activities could be accomplished, often with the use of technology as the primary vehicle to lead this change. In doing so, it has exposed the issues that have been occurring in the past decade, of how to understand and implement technology use in responsible ways. It has expanded the idea of a new citizenship”

de poder (*Kratós*), é assim o embrião da Democracia (*Demos+Kratós*) e é um marco importante para entendermos a condição das pessoas no papel de decisão dentro das *civitas*. “Podemos afirmar que a cidadania está, ao longo da história, associada à questão do exercício do poder, dos mecanismos de representação e dos direitos” (PATROCÍNIO, 2008, p. 47). Assim, a cidadania se colocava como a participação dos indivíduos diretamente no poder, de forma democrática, afirmando e valorizando assim a ideia de sujeito coletivo acima do sujeito individual. “O mundo antigo greco-romano nos legou os fundamentos acerca da cidadania, criando instituições que contribuem para a sua construção, através das práticas democráticas priorizando a participação de todos” (LUZ, 2007, p. 93).

Durante a fundação das *pólis* (cidades) na Grécia o tratamento às pessoas, aptas a votarem, era segregador. Diversos grupos, a maioria da população na realidade, eram impedidos de participar: mulheres, escravos, como também os que não tinham terras. Em Roma, havia a divisão entre os Patrícios (detentores de terra), com direito a voto nas decisões e os Plebeus (sem terras/pobres), que não podiam votar. A cidadania estava então atrelada apenas ao que tinham poder de decisão através das discussões políticas e pelo voto.

Os plebeus lutaram contra os patrícios visando assegurar igualdade de direitos. Os conflitos entre esses dois segmentos ficaram acirrados em consequência dos romanos guerrearem em outras cidades, devendo contar com os exércitos composto por plebeus. Com isto, os plebeus conseguiram aumentar o seu poder de barganha. (LUZ, 2007, p. 93)

Diante deste cenário os plebeus começaram a demandar participação nos ambientes de decisão através de concílios da plebe, daí a origem do que chamamos plebiscitos, e conseguiram poder de veto sobre as decisões dos Patrícios. Durante os séculos seguintes muito se desenvolveu no sentido de incluir todos os indivíduos no processo de decisão dos territórios, mas isso não ocorreu de forma linear. A Idade Média representou uma dificuldade de desenvolvimento maior por causa da predominância de uma visão teocêntrica, onde Deus era o centro das motivações e onde os indivíduos acreditavam ser submissos às regras de Deus, e por consequência dos líderes do feudo, que ali estavam por vontade divina.

Com o Renascimento, um extenso movimento filosófico, cultural e artístico ocorrido na Europa entre os séculos XIV e XV, “Deus deixou de estar no centro das motivações culturais para dar espaço ao homem”(LUZ, 2007, p. 95). Assim o antropocentrismo

(centralidade no ser humano) ganha força e abre caminho para que a ideia de igualdade de direitos fosse perseguida com mais afinco. Desde o Renascimento a noção de cidadania se atrelou mais e acabou se confundindo apenas com o exercício e/ou participação nos processos de decisão política das cidades.

Cidadania é a capacidade atribuída a um sujeito de ter determinados direitos políticos, sociais e civis, bem como de ele poder exercê-los no interior de um Estado-Nação. Nesse sentido, a cidadania tem seu território definido nas dimensões do Estado nacional e, assim, o cidadão é o indivíduo que tem um vínculo jurídico com o Estado, sendo portador de direitos e deveres fixados por determinada estrutura legal (constituição e leis). (COSTA; IANNI, 2018, p. 45)

O conceito de cidadania assim, começa a ficar atrelado necessariamente ao território onde as pessoas nascem (se estabelecem), gerando uma sensação de pertencimento. Isso se dá, pois a organização das cidades e de um estado-geral (reunião de todas as cidades num determinado território) formulam as leis que regem os direitos e deveres dos que ali habitam, através de legislações e de uma constituição. Não faz parte do escopo deste trabalho discutir a ideia de patriotismo, mas considerando o cenário atual em quem muitas campanhas de desinformação se utilizam deste sentimento, de pertencimento e lealdade ao território onde vivem, para incentivar o ódio e uma divisão entre os próprios cidadãos. Vale pontuar como a ideia de cidadania pode ser desvirtuada (negativamente) se seu eixo principal for atrelado às questões apenas da territorialidade e do funcionamento das instituições de criação e aplicação das leis.

Essa percepção simplifica “a compreensão e o exercício da cidadania como se esta estivesse exclusivamente relacionada com o funcionamento das instituições políticas que habitualmente legitimam apenas o poder de uma maioria censitária, estatística” (PATROCÍNIO, 2008, p. 47). Não se pode assim subestimar os elementos que compõem a vida de um cidadão e que não se encerram na sua dimensão política, pois passa necessariamente pelo social, através de relações interpessoais e com o meio ao redor.

As formas de vida pública não se reduzem aos envolvimento políticos nem mesmo ao exercício positivo ou negativo do direito de voto. O ser social manifesta-se igualmente no seu relacionamento com as outras instituições, com o Estado: fiscalidade, uso dos serviços públicos, da Segurança Social, comportamentos em relação à lei, à polícia e ao ambiente natural. (MADEC; MURARD, 1998, p. 86)

Consideramos, baseado em LUZ (2007), três dimensões para entender a cidadania e como o cidadão se relaciona, não apenas com as leis, com o seu entorno territorial e interpessoal:

1. Direitos Civis: Direito à liberdade, à propriedade e à igualdade perante a lei;
2. Direitos Políticos: Direito à participação das decisões através do voto;
3. Direitos Sociais: Direito à educação, ao trabalho, ao salário justo, à saúde e à aposentadoria.

O foco na busca pelo direito ao voto e a liberdade individual fez com que os direitos sociais fossem se afirmar apenas no século XX. A explicação desse atraso pode ser percebida quando analisamos as condições de acesso de um indivíduo no compartilhamento da riqueza material e imaterial gerada pela população. Por causa das desigualdades sociais, não estava ao alcance das pessoas discutirem cidadania pois eles estavam rodeados por péssimas condições de sobrevivência. Condições desiguais que persistem até hoje e que fazem com que as democracias, da forma que estão instaladas, continuem sendo alvos de críticas e exigência de melhoramentos.

Se, em um primeiro momento e por vários séculos, foi, sem dúvida, uma preciosa conquista, com passar do tempo, a própria identificação da democracia com o direito e o acesso ao voto contribuiu, paradoxalmente, na maioria dos casos, para o empobrecimento da participação e do debate político, reduzindo ambos à escolha de um candidato ou de um símbolo ou de uma bandeira. (DI FELICE, 2021, p. 13)

Para compreendermos o cenário atual, altamente influenciado por processos de desinformação, temos que considerar que o advento das Grandes Navegações, e a consequente globalização que delas deriva, se configuram como pontos de partida, ou início, daquilo que viríamos a classificar, séculos mais tarde, como sociedade da informação em rede (CASTELLS, 2003). Tais processos históricos e geográficos, amplificaram o alcance das informações, alterando a dinâmica espaço/temporal na qual se (re)produzem e circulam. O fenômeno da globalização afetaria profundamente a ideia de cidadania (já em meados do séc XX) e de como os indivíduos deveriam se portar em relação ao mundo.

A globalização do mundo expressa um ciclo de expansão do capitalismo, como modelo de produção e processo civilizatório de alcance mundial. Um processo de amplas proporções envolvendo nações e nacionalidades, regimes políticos e projetos nacionais, grupos e classes sociais, economias e sociedades, cultura e civilizações. Assinala a emergência da sociedade global, como uma totalidade abrangente, complexa e contraditória. (COSTA; IANNI, 2018, p. 7)

O tema globalização não será objeto de aprofundamento do nosso trabalho, mas serve para sinalizar uma aproximação entre os países e suas sociedades diversas e complexas, e nos ajuda a entender que no cenário atual, cada vez mais, decisões internas podem afetar outros países externamente, criando assim um processo planetário de inter-

dependência. Com isso, nos questionamos em como esse processo influencia na noção de cidadania, que estava anteriormente atrelada ao espaço territorial (e as leis) de cada país.

Não teremos, portanto, que ver a globalização como um processo antagônico ou incompatível com a cidadania, do mesmo modo que não poderemos ver o exercício da cidadania confinado exclusivamente a um espaço territorial com fronteiras definidas pois essas fronteiras estão abertas ou tendem a abrir-se. (PATROCÍNIO, 2008, p. 52)

Grupos de interesse contrários a alguns aspectos da globalização surgiram como resposta a esse contexto (esses grupos muitas vezes utilizam o termo globalismo ao invés de globalização) utilizando campanhas de desinformação. Estas organizações defendem a ideia de independência dos países de uma forma desvirtuada para reforçar o apelo ao patriotismo e ao indivíduo. Grupos de extrema direita, através da utilização de mídias digitais para convencer o cidadão sobre uma determinada visão da realidade, agiram para eleger Donald Trump nos Estados Unidos da América e para oficializar o *Brexit*²² (processo de retirada do Reino Unido da União Europeia) (AYRES PINTO; MORAES, 2020). Conceitos como a de defesa da liberdade de expressão e de uma suposta independência:

Foram utilizados de forma deturpada, visto que, em vez de promoverem mais democracia, fizeram exatamente o contrário. Esses recursos foram utilizados para produzir uma falsa sensação de participação quando privilegiaram não um debate político, mas sim um convencimento do cidadão por meio de uma retórica psicológica [...] Assim, tais grupos utilizaram a democracia contra ela mesma, construindo uma realidade que podemos chamar de pós-verdade e que se alastrou mundo afora pelos grupos de direita radical. (AYRES PINTO; MORAES, 2020, p. 74)

Desta forma fica evidente que as campanhas de desinformação tem um potencial de interferir em processos democráticos e que nos preocupa aqui como a evolução da digitalização pode aprofundar este risco. A digitalização gerada pelo avanço computacional possibilitou o início de um processo de integração acelerado, e assim uma sociedade de redes. “A profunda conexão entre a dimensão social, política e cultural, proporcionada pela globalização, vêm contribuindo no processo de construção de canais de luta, que favorecem a cidadania em âmbito mundial” (LUZ, 2007, p. 100). O cidadão global deve ser assim pensado, segundo Richard Falk, para além das fronteiras físicas, inaugurando assim uma distinção entre o que era cidadania (tradicional, que opera espacialmente) para uma nova cidadania (global, que opera temporalmente). Falk nos aponta o cuidado que precisamos ter para atender a uma possível cidadania global:

²² Termo criado pelo ex-advogado Peter Wilding, em 2012. Surge a partir da combinação das palavras Britain (Grã-Bretanha) e exit (saída).

Depende da construção e promoção de uma agenda transnacional e senso de comunidade muito mais fortes, além de estimular uma participação mais generalizada nas bases, contribuindo para um processo que poderia ser chamado de globalização a partir de baixo. (FALK; STEENBERGEN, 1994, p. 139)

A necessidade de uma agenda transnacional demanda que o mundo trabalhe em conjunto, numa espécie de governança global. Com a crescente digitalização e as redes, estamos assim cada vez mais integrados e conectados, para muito além das *civitas* (cidades e países) em que residimos, e se já somos considerados, por muitos, cidadãos do mundo? Moacir Gadotti nos ajuda a confirmar essa impressão.

A noção de cidadania planetária (mundial) sustenta-se na visão unificadora do planeta e de uma sociedade mundial... Cidadania planetária é uma expressão adotada para expressar um conjunto de princípios, valores, atitudes e comportamentos que demonstram uma nova percepção da Terra como uma única comunidade. (GADOTTI, 2008, p. 30)

A criação de plataformas colaborativas e interativas, como as redes sociais, *blogs* e *wikis*, que permitiram aos usuários criar e compartilhar conteúdo em tempo real, inclusive em formato de vídeos e músicas, tudo isso facilitado pela chegada do acesso em banda larga. A interatividade entre os usuários se tornou um elemento chave nas décadas seguintes. Nesse processo, a internet se tornou um ambiente mais autônomo e conectado, onde os dispositivos podem se comunicar entre si e com a internet, permitindo uma maior integração entre o mundo virtual e o mundo físico.

As aplicações de relacionamento se consolidam, caracterizando as abrangentes redes sociais. A computação em nuvem, com repositórios públicos de informações que independem de um equipamento em particular, garantiu o acesso permanente a dados, em qualquer ponto do mundo e por qualquer mídia. (LINS, 2015, p. 14)

No mundo contemporâneo, onde as pessoas estão discutindo, organizando campanhas e interagindo constantemente (*on/offline*), não cabe mais supor que elas iriam se satisfazer apenas em votarem num processo de escolha para representantes políticos. Exatamente aqui chegamos num ponto importante, de analisar como as campanhas de desinformação podem atuar nesse cenário e atrapalham a participação dos indivíduos no exercício da cidadania.

A participação individual se inicia sempre do julgamento de alguma informação recebida por cada indivíduo, que se pergunta: O que determinado político fez (ou não fez) que nos chamou atenção para (des)apoiá-lo? De onde recebemos as informações para formar um julgamento próprio e adequado sobre qualquer questão que venha a ser discutida? Apontamos então que a informação é crucial para a sustentação democrática e precisamos compreendê-la, pois:

Não basta estar informado ou ter acesso à informação para que se esteja consciente do que quer que seja, mas ter acesso à informação e estar informado é condição necessária para uma abertura de horizontes, pois a informação é um ponto de partida essencial para o conhecimento e para a participação. (PATROCÍNIO, 2008, p. 52)

A evolução cultural e o trato das informações, a partir dos processos de digitalização, tem alterado profundamente a dinâmica dos indivíduos em como participam da política institucional democrática. A internet nasceu com uma perspectiva revolucionária, de comunicação todos-todos, no sentido de dar voz a quem não tinha voz, mas concomitantemente surgiram problemas graves. Rosemary Segurado defende que devemos nos preocupar pois a ocupação da rede pelos processos de desinformação se dá através de “métodos e estratégias bem sofisticados” (2021).

No início dos anos 2000, a Internet enchia de esperança o campo progressista por ser uma rede de redes e possibilitar a abertura às vozes sempre silenciadas. Isso de fato ocorreu e abriu brechas para a articulação de indivíduos e grupos que puderam potencializar suas formas de resistência. No entanto, não estava tão presente nos debates, influenciado por um tipo de ciberotimismo, que a rede também abria oportunidades para discursos de ódio e desinformação. (SEGURADO, 2021, p. 54)

Este mundo conectado, mesmo com todas as desigualdades já mencionadas, agora está *infectado* por informações confusas nas redes digitais que interferem na vida como um todo (como podemos perceber com as campanhas de desinformação sobre o SARS-Cov-2 durante a pandemia), campanhas e mobilização de milhões de pessoas que podem levar grupos autoritários ao poder, como aconteceu nos processos eleitorais vencidos pela extrema direita no Brasil e EUA com Jair Bolsonaro e Donald Trump, além do *Brexit*. O foco agora é saber se temos, e como fazemos para propiciar, as habilidades necessárias para lidar com as informações que recebemos.

A desinformação, o medo, o discurso de ódio, o racismo, a homofobia e diversas manifestações de intolerância vêm sendo utilizadas para influenciar eleições e processos políticos através de uma lógica de engajamento que se diferencia das formas tradicionais pelo uso intenso das redes digitais para impulsionar uma dinâmica comunicacional jamais vista anteriormente. (SEGURADO, 2021, p. 53)

Há uma tendência tecnológica de transformar os diversos aspectos de nossa vida em dados (datificação). Os dados gerados nos processos computacionais resultaram numa quantidade tão grande de informação digital que não pode ser processada de forma humana tradicional, precisando ser filtrada e tratada por softwares.

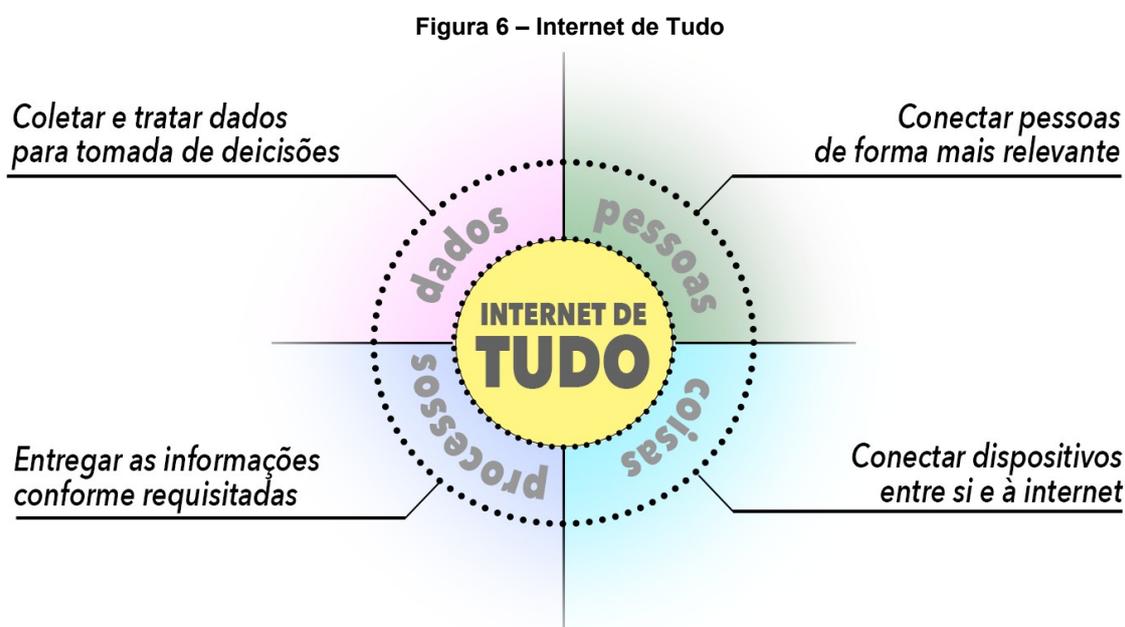
Constitui uma grandeza inédita chamada *big data*... tipo de rede, composto por uma quantidade infinita de informações que, dadas as suas proporções, são gerenciadas por robôs e por sequências automatizadas. Uma rede inteligente e emergente, que associa e processa informação e com a qual podemos dialogar apenas a partir de algoritmos e inteligências não humanas. Um universo infinito que pode ser

explorado somente por meio de um novo tipo de “telescópio” [softwares], automático e interativo. (DI FELICE, 2021, p. 25)

Um outro passo importante do desenvolvimento das redes é de quando os equipamentos começaram a transmitir e trocar informação sem uma necessária atuação dos seres humanos, pois já estavam pré-programados e podiam inclusive se re-programar de forma independente. Isso é o que ficou conhecido como Internet das coisas.

Essas conexões podem ser usadas para uma variedade de recursos ou serviços, desde a localização física do produto até o comando remoto de suas operações, a automação residencial, predial ou urbana, a operação coordenada para ganhos de eficiência de energia ou de uso de insumos e assim por diante. Trata-se da Internet das coisas, uma rede à qual se conectam objetos ou equipamentos que não possuem a cara de um computador ou qualquer interface para uma relação homem-máquina. (LINS, 2015, p. 42)

A interação das pessoas e máquinas, com os processos desenvolvidos para tratar a imensa quantidade de dados gerada pela digitalização inaugurou então a *internet de tudo*. Um conceito que aglutina a *Internet das coisas*: as comunicações de máquina a máquina (*M2M - Machine to machine*) e que também inclui pessoas e processos (Fig. 6). Esse mundo que habitamos mudou profundamente e se tornou, segundo (DI FELICE, 2021, p. 27), uma espécie de *Infomundo*. Uma rede de redes de dados que determina um ambiente super dinâmico composto por dispositivos móveis, softwares e sensores dos mais diversos.



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

A revolução causada pelo digital na vida contemporânea com a invenção dos smartphones (não esquecendo os processos de exclusão, mas referindo aqui estritamente à existência dos equipamentos e protocolos de comunicação necessários ao seu

funcionamento) se entranhou na nossa rotina, de uma forma inédita. A ideia do *infovíduo*, que está conectado a tudo o todo o tempo, modificou nossa forma de viver, para além do mundo virtual, modificou nossa forma de nos relacionar, nos inserindo no que é definido como sociedade das redes. Com essa revolução temos uma expansão importante da ideia de cidadania (global).

As novas tecnologias de comunicação e informação têm transformado vários segmentos da sociedade contemporânea, fazendo com que diversos analistas tenham sugerido classificar a época como sociedade pós-industrial, sociedade pós moderna, sociedade da informação ou informacional, cibercultura, sociedade em rede etc. Embora a compreensão da condição contemporânea não seja unânime, podemos dizer com alguma coerência que o que está em jogo são modificações espaço-temporais profundas que alteram, remodelam e inovam a dinâmica social. (L EMOS, 2004, p. 130)

As relações humanas vão se redesenhando a todo tempo, os indivíduos passam de uma postura mais passiva para ser potencialmente mais ativa. O conceito do cidadão, segundo Di Felice (2021), não mais se encaixa no molde “aristotélico clássico” (de representação política institucional). Essa nova forma de cidadania nos impõe uma outra questão, essa de ordem prática, pois o fluxo de informação não corre de forma unilateral; não apenas as recebemos, como provemos e acabamos desenvolvendo uma representação *on-line* de cada um de nós. Passamos assim de uma vivência *on-line*, onde o virtual estava presente mas à parte, para uma integração total, numa nova condição humana que foi definida pelo filósofo italiano Luciano Floridi como “*on-life*”.

Uma vez conectados, transformamos nossa socialidade em algo plural, tornando-a ao mesmo tempo presencial e informativa, próxima e distante, pública e privada. Um novo tipo de convivialidade, conectada e ilimitada, estendida na espacialidade e não limitada apenas às relações pessoais físicas, “face a face”, mas caracterizada por formas conectivas que, por meio de sua tradução em bits, transformam continuamente pessoas, ruas, praças, casas e coisas em redes de dados, criando uma condição inédita e híbrida (DI FELICE, 2021, p. 34)

Uriel Castellano (2022) faz uma analogia muito pertinente, sobre o uso das tecnologias, quando relembra o caminho de migalhas de pão seguido pelos personagens João e Maria no conto ficcional dos Irmãos Grimm, nos ajudando a entender como podemos deduzir informações e seguir pessoas a partir desse rastro. A utilização das redes digitais também deixa assim “migalhas” (marcas) em cada uma de suas ações (cliques, comentários, compartilhamentos e etc), deixando um rastro digital que pode ser acessado por diversas instâncias das redes (humanos e máquinas). Nossos dados podem assim, ser utilizados das mais variadas várias formas, sendo algumas vezes benéficas, mas naturalmente também de maneira criminosa.

É condenável a ação de *crackers*²³ quando assumimos que estes podem: acessar nossas contas bancárias, fazer compras com os dados desviados dos nossos cartões de crédito. Nosso histórico de ações na rede também pode ser usado de outras formas e por outras instâncias que, aparentemente, podem soar mais inofensivas, mas que tem potencial de ser igualmente perigosas.

Este histórico de ações individuais ou em grupo pode ser acessado por empresas que pretendam entender suas preferências e assim aplicar estratégias de marketing e venda personalizadas. Informações podem ser usadas tanto em campanhas de difamação, quanto em campanhas de mobilização, como a *Sleeping Giants*²⁴, que cobra de empresas um posicionamento contra aqueles (pessoas ou marcas) que praticam/incitam crimes. Nestes processos, a desmonetização afeta os indivíduos para além das redes, pois eles podem, por exemplo, perder patrocínios. A própria luta por uma desmonetização já está dentro da naturalização de um funcionamento das redes baseado na mercantilização.

Ao que parece, não há escapatória dessa condição mercantil que tudo invade. Tampouco sobram muitos espaços livres do mercantil. Contudo, o pior é que cada vez se vai naturalizando o mercado como tal, e se expande, de fato e talvez sem muita consciência, embora com conveniência, a ideia de que o mercado é a maneira natural de estar em sociedade, vincular-se com o mundo e "nadar" na comunicação, em seus meios e em suas tecnologias. (GÓMEZ, 2014, p. 71)

Uma outra característica do rastro que criamos online, é que ele não desaparece automaticamente, pode persistir e nos acompanhar pelo resto das nossas vidas. Esse imenso conjunto de dados que estão disponíveis na rede, tem alcançado ordens de grandeza que fogem à capacidade de mensuração da maioria dos indivíduos: *terabytes*, *petabytes*, *exabytes*, *zettabytes*, *yottabytes*, *brontobytes*... e continuam em crescimento exponencial, numa escalada sem limites. Com isso, e cada vez mais rápido, o trabalho dos estatísticos vem sendo substituído pelas *machine learnings* (tecnologias que envolvem uso e aprendizado das próprias máquinas) por conseguir organizar, correlacionar e analisar automatizadamente essa quantidade gigantesca de dados, a *Big Data*.

Segundo Thomas Meyer, no seu artigo "*Big Data* e o novo mundo inteligente como estádio supremo do positivismo", o objetivo do processamento da *Big Data* seria o de

²³ *Crackers*, ao invés do popular *Hackers*, são o termo correto para se referir a indivíduos que utilizam seu conhecimento computacional para gerar danos a outras pessoas ou obter vantagens. Hackers criam e otimizam softwares para melhorar os sistemas de segurança, enquanto um *cracker* burla esses sistemas.

²⁴ O braço brasileiro deste grupo se define da seguinte forma: "Somos mais de meio milhão de cidadãos e consumidores fartos de ver mentiras e conteúdos odiosos corroer a democracia sob o disfarce de notícias e artigos de opinião em verdadeiros veículos de desinformação online". (Giants, 2023)

entender o social, montando modelos probabilísticos que prevejam o comportamento humano, desde indivíduos, para pequenos e grandes grupos de pessoas. “A diferença crucial relativamente à sociologia estatística tradicional é que, por princípio, milhões de pessoas podem ser observadas em tempo real, por um longo período de tempo” (MEYER, 2018). Para enfatizar o caráter de análise quantitativa presente nesse mundo altamente datificado, temos esse trecho que em que Dominique Cardon defende que:

Os big data reanimam o trabalho de objetividade instrumental das ciências naturais, mas desta vez sem laboratório: é o próprio mundo que se torna diretamente mensurável e calculável. O que eles ambicionam é medir a realidade com a maior exatidão possível, de forma exaustiva, discreta e muito sutil. (DI FELICE, 2021, p. 89)

O uso do termo “muito sutil” talvez seja um pouco controverso na citação de Dominique Cardon, pois em alguns campos, como o de vendas online, a sutileza é algo que não aparenta ser importante. É difícil hoje em dia encontrar alguma pessoa que já não tenha sido importunada por anúncios de venda, de um produto qualquer, após ter feito uma pesquisa no Google, por exemplo. O tratamento destes dados tem tomado proporções gigantescas e eticamente problemáticas, como no exemplo Chinês do *Zhima Credit* (ou *Sesame Credit*). O *zhima credit* é um sistema de avaliação de crédito desenvolvido por um braço do grupo *Alibaba* que envolve alguns fatores práticos, como: histórico de crédito, histórico de problemas contratuais, verificação de informações pessoais (como endereço e número de telefones). Mas também outros fatores que permeiam a subjetividade e ética, como: hábitos comerciais e relacionamento interpessoal. Estamos assim, todos nós, passíveis de sermos *rankeados* e analisados a partir de dados digitalizados que estão nas plataformas com índices que foram organizados por algoritmos.

Pensar a pessoa digital como a simples expansão daquela física e material simplifica demais a compreensão. A pessoa digital não é apenas a sombra do físico [...] O infovíduo é a entidade plural e complexa, composta por redes de diversos tipos: redes biológicas, redes neurais, redes de células, redes de tecidos, redes relacionais e sociais (presenciais e digitais), redes de dados digitais (big data, dados pessoais, relacionais etc.). (DI FELICE, 2021, p. 85)

Podemos assim, afirmar duas coisas sobre este processo: Tanto que há a formação de uma personalidade digital no mundo *on-life* quanto há também uma integração desta com a pessoa física, numa espécie de *persona* híbrida resultante dos mundos real e digital, que é bem representada pelo termo *Infovíduo*. Devemos nos preocupar com a consequência disto nas mais diversas áreas: com os direitos, deveres e as preocupações (legais e morais) envolvendo os infovíduos.

Michael Ribble (2021) pesquisador da área de cidadania digital e professor da Universidade de Kennesaw State (EUA), ofereceu uma tentativa de organizar as questões às quais devemos estar atentos quando tratamos de uma formação cidadã em tempos de digitalização. Apresentamos os 9 elementos citados por ele:

1. **Acesso digital:** A distribuição equitativa de tecnologia e recursos online. Professores e administradores precisam estar cientes de sua comunidade e de quem pode ou não ter acesso, não apenas na escola, mas também em casa.
2. **Comércio digital:** Compra e venda eletrônica de mercadorias, se preocupando com os cuidados existentes para auxiliar aqueles que fazem transações pela rede.
3. **Comunicação e colaboração digital:** Toda troca eletrônica de informações. Todos os usuários precisam definir como irão compartilhar seus pensamentos nas redes.
4. **Etiqueta digital:** refere-se a padrões de conduta ou procedimentos eletrônicos e tem a ver com o processo de pensar nos outros ao usar dispositivos digitais.
5. **Fluência digital:** O processo de compreensão da tecnologia e seu uso. O letramento digital inclui a discussão de letramento midiático e a capacidade de distinguir boas informações de más, como “notícias falsas” de notícias reais.
6. **Saúde e bem-estar digital:** Referem-se ao bem-estar físico e psicológico em um mundo digital.
7. **O Direito digital:** Normas e as restrições legais que regem o uso da tecnologia.
8. **Responsabilidades digitais:** Responsabilidade por nossas ações no mundo on-line.
9. **Segurança e Privacidade Digital:** são os cuidados eletrônicos para garantir a segurança de dados e contra ataques cibernéticos.

Segundo Michal Ribble, é esperado que os cidadãos digitais ajam de maneira apropriada, de acordo com as normas e regras aceitas. “É preciso haver equilíbrio, para que se possa encontrar um nível de confiança no outro e poder compartilhar o que é importante sem necessidade de desmerecer as ideias ou as pessoas envolvidas no debate” (RIBBLE, 2021, p. 77 tradução nossa)²⁵. Determinados a nortear o caminho para a problemática da cidadania na contemporaneidade, um grupo de professores, pesquisadores e centros de pesquisa pelo mundo desenvolveram e assinaram o “Manifesto pela Cidadania Digital” em

²⁵ There needs to be balance, to find a level of trust for another and able to share what is important without needing to tear down another's perspective or ideas.

2018 (Apêndice 01). Esse texto está dividido em 4 partes: Da sociedade para as redes conectivas; Dos parlamentos às plataformas digitais, Do sujeito político à pessoa digital e Formação para a cidadania digital.

Formar a cidadania digital é agora um dever para a nossa sociedade e para todas as instituições educacionais públicas e privadas. Significa desenvolver uma participação responsável, uma interação consciente, por meio da construção das habilidades de todos em um mundo cada vez mais conectado. Nossa tarefa é, portanto, aprender a construir redes mais inclusivas e inteligentes. (PIREDDU et al., 2018, p. 7)

Precisaremos compreender então, num segundo passo, como esse novo cidadão (um *infovíduo*) se informa na contemporaneidade, considerando o trato das informações que utilizam através das redes dominadas pelas grandes plataformas financeiras. Neste sentido uma autora que será de grande valia para a sequência desse trabalho, é Egle Müller Spinelli²⁶, que levanta importantes questionamentos sobre o que ela chama de alfabetização midiática²⁷, no artigo "Comunicação, Consumo e Educação: alfabetização midiática para cidadania", onde propõe "uma reflexão sobre o potencial de alfabetização midiática presente nos âmbitos do acesso, da avaliação e da criação, para a formação de senso crítico e reflexivo que promova a atuação autônoma no exercício da liberdade e cidadania" (SPINELLI, 2021, p. 127). Nosso trabalho partirá dessa reflexão, para compreender se o letramento audiovisual é umas capacidades exigidas para que os indivíduos lidem de forma mais autônoma com a mídia e as informações que decide compartilhar.

²⁶ Doutora em Ciências da comunicação pela USP – Universidade Federal de São Paulo.

²⁷ Spinelli usa o termo alfabetização, num sentido crítico, que não conflitua e nos parecer convergir com a ideia de letramento que preferimos utilizar neste trabalho.

4 O CONSUMO MIDIÁTICO NA ATUALIDADE

A relação entre os indivíduos e a mídia passou por transformações significativas ao longo do último século. Os adventos derivados do avanço da tecnologia, culminando na ascensão da internet, têm desempenhado um papel fundamental na redefinição dessa dinâmica. Este capítulo explora as mudanças nessa relação, com ênfase na crescente participação ativa das pessoas no compartilhamento de informações e conteúdo midiático.

Em 1439, quando o alemão Johannes Gutenberg desenvolveu a primeira máquina de impressão, se estabeleceu ali o nascimento de uma tecnologia que modificou a forma como circulam as informações e se desenvolveu de um modo inteiramente novo, possibilitando a chegada de uma forma de troca de informações inédita que conveniu chamar-se de imprensa.

A imprensa constitui um dos vários marcos históricos que se situam na fase de transição entre as Idades Medieval e Moderna; como um dos prenúncios de nova era, tem sido freqüentemente adornada com a auréola da miraculosidade, como expoente da engenhosidade humana. (LECOQC-MULLER, 1951, p. 305)

As impressões feitas através deste aparelho possibilitaram que livros e jornais surgissem, desafiando as barreiras de espaço e gerassem interação mesmo com grandes distâncias, envolvendo um número de pessoas muito maior que anteriormente, facilitando também o armazenamento e acumulação de informações ao longo dos anos. Quantas mais cópias temos de um livro, em lugares diversos, menos suscetíveis estamos à perda de conhecimento devido a catástrofes, por exemplo.

O processo tecnológico do desenvolvimento desta máquina apesar de ter como marco principal Gutenberg, é resultado de um longo processo. Impressões tabulares (como por exemplo a xilogravura) já eram utilizadas no oriente desde o século II, onde a ideia de esculpir um molde para gerar cópias era feita em pedras.

Desde o século II aí se teriam impresso livros cujas páginas eram esculpidas nas pedras, de modo a deixar em alto relevo e invertidos, os caracteres e imagens. Mais tarde essas páginas vieram a ser gravadas em madeira; de cada uma dessas tábuas podia se tirar um número de provas consideravelmente grande, bastando para isso passar tinta e comprimir fortemente contra o papel. (LECOQC-MULLER, 1951, p. 306)

A discussão sobre como esse processo se deu e quem seria o *verdadeiro* inventor não é o foco do nosso capítulo, mas sim, como a imprensa passa a representar a *realidade* tendo esse avanço tecnológico que possibilita a replicação de textos e figuras, numa escala

nunca antes vista. A imprensa desempenha um papel fundamental na sociedade ao fornecer informações sobre eventos locais, nacionais e internacionais, bem como análises e opiniões sobre uma ampla variedade de assuntos, como política, economia, cultura, esportes, ciência e muito mais. Ela desempenha um papel importante na formação da opinião pública, no escrutínio do poder político e no fornecimento de uma plataforma para o debate democrático. Os meios de comunicação, potencializados pelas máquinas de impressão, ajudaram a redesenhar sociedades agrárias e feudais de forma profunda, ajudando no desenvolvimento da ciência e na formação dos Estados.

Os primeiros jornais, quando não foram lançados por sua própria iniciativa, nasceram sob patrocínio ou subvenção do Estado. O governo precisava estabelecer comunicação com a classe letrada ascendente, cuja atividade era fonte econômica de seu poder. Porém, o resultado dessa estratégia foi a progressiva politização da burguesia, sua conscientização como classe antagônica do regime estabelecido, cujos postos eram monopolizados pela velha nobreza. (RÜDIGER, 1993, p. 16)

Apesar da importância que politizar grupos teve no processo de consolidação do estado moderno e na formação de democracias, não devemos nos esquecer que a imprensa é influenciada pelos mais diversos fatores, como interesses comerciais, políticos e ideológicos.

A imprensa informa e forma; privilegia, dispõe e relaciona as notícias, elegendo os acontecimentos que merecem destaque e os que serão relegados ao esquecimento. Não registrando apenas o fato ela o cria, na medida em que seleciona o que é e o que não é notícia, seja por critérios jornalísticos, ou por interesses econômicos e políticos (GARCIA, 2006, p. 45)

A seleção do que vai ser noticiado e os interesses envolvidos nessas escolhas nos alerta sobre como as pessoas devem se posicionar perante as informações recebidas para que possamos compreender o exercício da cidadania pelo trato com a imprensa. Os meios de comunicação não são meros avanços tecnológicos, eles estão cada vez mais entrelaçados à nossa rotina, e interferem na criação das circunstâncias em que a cultura e a sociedade passaram a ser midiaticizadas. A influência que a mídia exerce “decorre do fato de que ela se tornou uma parte integral do funcionamento de outras instituições... e que obriga essas instituições, em maior ou menor grau, a submeterem-se à sua lógica” (HJARVARD, 2012, p. 54), por instituições podemos entender qualquer agrupamento humano, de partidos políticos a organizações não-governamentais, por exemplo.

A imprensa e a mídia são conceitos que estão interligados e muitas vezes são usados como termos intercambiáveis, mas existem diferenças entre eles: Tradicionalmente, o termo "imprensa" refere-se aos meios de comunicação que envolvem a impressão de

palavras e imagens em papel, como jornais e revistas. A imprensa na sua forma impressa tem uma longa história e foi uma das primeiras formas de mídia de massa. No entanto, o conceito de imprensa foi expandido para incluir também meios de comunicação eletrônicos, como jornais online, no que seria considerado imprensa digital. Já o termo "mídia" é um termo mais amplo e abrange todos os meios de comunicação, independentemente de serem impressos ou eletrônicos. Isso inclui não apenas jornais e revistas, mas também rádio, televisão, cinema, internet e qualquer outra plataforma de comunicação utilizada para transmitir informações, entretenimento e comunicação.

Temos então, que a mídia então engloba todas as formas de comunicação de massa. Hoje em dia, com o avanço da tecnologia, a linha entre imprensa e mídia tornou-se mais tênue, já que muitas organizações de mídia usam uma variedade de plataformas para alcançar seu público, incluindo sites, redes sociais, transmissões de vídeo, podcasts, entre outros. Portanto, a imprensa é uma parte importante da mídia, mas a mídia engloba todas as formas de comunicação em massa. O foco deste capítulo é entender como os processos envolvendo a mídia modificaram a forma dos seres humanos de se relacionarem, não apenas com a informação em si mas entre os próprios indivíduos, isso para compreendermos a importância do letramento midiático para o letramento digital (aqui incluso o audiovisual).

O desenvolvimento subsequente de outros meios de comunicação, como rádio, televisão e internet, acentuou ainda mais esse processo de modernização. A comunicação, uma vez vinculada à reunião física de indivíduos, face a face, foi sucedida pela comunicação mediada, onde a relação entre emissor e receptor é alterada em aspectos decisivos. (HJARVARD, 2012, p. 59)

Esta mediação se dava assim através dos grandes grupos econômicos de mídia que se formaram e criavam uma narrativa midiática que servia aos seus interesses. Um novo conceito derivado desse processo precisou ser forjado e foi definido como midiatização. Este conceito veio de uma inquietação clássica da sociologia que tenta entender a interação da mídia com a cultura e a sociedade de forma mais ampla possível (HJARVARD, 2012). Sendo chave para o nosso estudo entender qual a condição dos indivíduos nesse novo contexto.

Os meios de comunicação têm se tornado mais fortes e preponderantes dentro do sistema político, influenciando diretamente as decisões do público, inclusive na opinião que formam, enquanto sociedade. Não se pode fugir do poder das mídias, ainda mais, da interlocução que fazem ao repassar notícias e informações com o público eleitor. (BRITO; TEIXEIRA, 2021, p. 108)

5.1 A midiaticização da vida

No início do século XX, a mídia era predominantemente caracterizada por veículos de comunicação de massa, como jornais e rádios (depois a televisão). Autores como McChesney (2000) destacam a influência da mídia de massa na formação da opinião pública e no controle da informação por um número limitado de conglomerados de mídia. Nesse período, os indivíduos eram principalmente receptores passivos de conteúdo midiático.

A sociedade contemporânea está permeada pela mídia de tal maneira que ela não pode mais ser considerada como algo separado das instituições culturais e sociais. Nestas circunstâncias, nossa tarefa, em vez disso, é tentar entender as maneiras pelas quais as instituições sociais e os processos culturais mudaram de caráter, função e estrutura em resposta à onipresença da mídia. (HJARVARD, 2012, p. 54).

Este trabalho considera a compreensão da mídia como um fator central para entender as questões relativas à cultura contemporânea. Devemos primeiramente destacar que a mídia não se restringe apenas à troca de informações noticiosas, como conteúdo de jornais, mas que abarca na verdade todas as dimensões da vida, tendo uma presença marcante na socialização humana (SAMPAIO, 2000). Grande parte do que sabemos do mundo à nossa volta vem dos meios de comunicação, e essa socialização está misturada e sendo influenciada pela mídia. Essa questão se torna mais sensível se focarmos nas diferentes realidades criadas pela mediação midiática. Cada vez que um grupo (ou alguém) decide retratar ou se pronunciar sobre eventos, ocorre o que Niklas Luhmann definiu como uma duplicação da realidade, onde existem a *realidade prática* x *realidade representada* (LUHMANN, 1996). Essa duplicação não existe apenas pelos interesses de quem fez a matéria, mas também pela subjetividade inerente a qualquer processo humano, suas próprias falhas e restrições à totalidade de dados. Devemos assim estar atentos aos produtos midiáticos não como uma reprodução da realidade, mas como uma (re)construção desta: um simulacro, que está necessariamente atrelado aos mais diversos interesses e ideologias.

Em análises acerca da participação da mídia no processo de *construção de realidades*, não devem se restringir à confiabilidade das informações fornecidas, mas de entender também as condições técnicas e organizatórias da mídia, que conferem suas possibilidades concretas de promover a comunicação. Comunicação tomada aqui, no sentido que só se efetiva, quando para além do emissor, alguém é alcançado e lê, ouve, assiste, interpreta com suas próprias subjetividades... e consome.

Os meios de comunicação, como um dos vieses de propagação e fortalecimento do poder hegemônico, passaram a interferir de modo agudo nos usos e vivências do espaço e do tempo na vida das pessoas em âmbito mundial, por meio da mediação de dimensões humanas. (MARIN, 2008, p. 2)

A centralidade da mídia na vida social tanto como fonte de informação, entretenimento e construção de sentidos se utiliza de uma racionalidade técnica que tem como objetivo mediar o tempo das pessoas, apresentando estas visões sobre a realidade prática como produtos a serem consumidos, e influenciando na reconfiguração dos modos de vivência das práticas sociais (MARIN, 2008). O avanço tecnológico não modificou somente a forma como recebemos informações, mas também a forma como a própria mídia opera, reduzindo sua complexidade comunicativa em termos de conteúdo. Se antes se percebia uma análise mais profunda sobre os fatos, a mídia passou a investir numa proximidade (físico-temporal) para gerar credibilidade com o público. Por exemplo, quanto mais rápido se noticia um fato, e colocando representantes presentes no local do acontecimento, mais se cria uma ideia de proximidade entre os espectadores e os eventos, gerando credibilidade e aproximação da realidade representada com a realidade em si. Sendo assim, não apenas aumentaram a quantidade de informações disponíveis, mas também modificaram a qualidade da comunicação, moldando nossa forma de interagir, aprender e experimentar o mundo ao nosso redor (mediação da vida). Devemos então ressaltar a importância de:

Pesquisas que compreendam como as pessoas se envolvem e são condicionadas pelo consumo midiático e como estes sistemas se reformulam e são estruturados conforme a ação das pessoas com a mídia e da mídia na sociedade. (SPINELLI, 2021, p. 140)

Este trabalho não ignora que existe uma camada de troca de informações diretamente entre as pessoas, uma comunicação face-a-face. Com as mudanças culturais derivadas da mediação, consequentemente essa interação face-a-face é afetada diretamente pelos canais hegemônicos de comunicação, que estimulam no público uma vivência ilusória que seria livre de interferência. Mas que na verdade essa interação é pautada e se dá quase sempre por consequência da influência anterior da mídia (SAMPAIO, 2000).

5.2 A Revolução Digital e a Participação (mais) Ativa

O advento da internet e das redes sociais trouxe uma mudança radical na relação entre indivíduos e mídia. Esta mudança está diretamente ligada à possibilidade, dada a

qualquer pessoa, de eliminar a necessidade de mediação das informações feitas pelos grandes conglomerados de mídia até então consolidados. Estas pessoas podem encontrar sua própria destinação no uso da internet, e, não a encontrando, tem a opção de criar e divulgar sua própria informação, induzindo assim a formação de uma rede, potencializando a formação autônoma de redes (CASTELLS, 2003).

Se antes os meios de comunicação de massa tinham o monopólio da produção e distribuição da informação, com o advento da web passou a ser permitido que cada indivíduo se tornasse um nó de rede não apenas com capacidade de receber informação, mas também de produzi-la, divulgá-la e ressignificá-la (ROVAI, 2018, p. 21)

Segundo Sérgio Amadeu da Silveira houve uma *inversão* no ecossistema comunicacional, permitindo que as pessoas se tornassem participantes mais ativos na criação, distribuição e discussão de conteúdo. As mídias sociais, em particular, possibilitaram que os indivíduos compartilhassem suas próprias histórias, opiniões e experiências, desafiando o monopólio das narrativas midiáticas tradicionais.

No cenário anterior, dominado pela comunicação de massas, o controle do canal era a garantia do poder de fala. No cenário das redes digitais, a redução das barreiras para se tornar um falante consolidou uma importante inversão. Qualquer pessoa com acesso à rede e com habilidades básicas poderia falar, escrever, lançar um blog, criar um site, postar um vídeo, enfim mostrar sua mensagem (SILVEIRA, 2017, p. 23).

Configura-se uma mudança de processo profunda, pois passa de uma configuração quase que majoritariamente unilateral, onde as informações vinham do detentores dos conglomerados de mídia, para um cenário completamente diferente, para além do bilateral, mas multilateral. Cada pessoa passa assim a ser um potencial centro de seleção e difusão de informações.

A prática da livre expressão global, numa era dominada por conglomerados de mídia e burocracias governamentais censoras... Essa liberdade de expressão de muitos para muitos foi compartilhada por usuários da Net desde os primeiros estágios da comunicação on-line, e tornou-se um dos valores que se estendem por toda a Internet (CASTELLS, 2003, p. 59).

Os grandes conglomerados de mídia eram os proprietários da infraestrutura necessária à comunicação até então (SILVEIRA, 2017), só que a alteração da estrutura, na forma como se consome informações, transformou completamente o modo como as redes se comunicam e poderiam assim reorganizar o ecossistema comunicacional vigente. As empresas que compunham os antigos monopólios midiáticos não aceitaram uma possível perda de protagonismo e decidiram tomar a decisão de se aproximar em um diminuto e poderoso oligopólio.

Transferindo bits pelos cabos das velhas redes de telefonia, a internet trouxe a explosão da comunicação mediada por computador, uma situação não prevista e não pretendida pelas empresas de telecomunicações... As gigantes de telecomunicação perceberam que em suas redes de fibras ópticas passavam toda a comunicação digital do planeta. Assim, quiseram submeter a internet ao seu controle (SILVEIRA, 2017, p. 29).

O controle de uma rede de comunicação global que estabelece conexões entre indivíduos que talvez nunca teriam a chance de se conhecer pessoalmente, e que é potencialmente mediada apenas pelos dispositivos eletrônicos (computador, celulares, tablets, entre outros) pode parecer estranho à primeira vista. Este tipo de controle pode ser conseguido pela quebra do princípio da neutralidade da rede, que os conglomerados de mídia tentam implementar. Para entender este princípio e o perigo de não respeitá-lo, precisamos primeiro compreender a busca por visibilidade dentro das redes virtuais.

A nova configuração de interação informacional gerada pelo avanço tecnológico das redes integradas possibilitou criar *sites*, postar vídeos, textos e compartilhá-los. Tudo isso não era mais exclusivo dos grandes conglomerados de mídia e basicamente qualquer pessoa, com acesso à rede e o mínimo de habilidades básicas poderia mostrar sua mensagem e compartilhá-la. O aumento exponencial da quantidade de informação gerada pelos usuários das redes se tornou tão descentralizado e de difícil mensuração que a grande questão agora não era mais apenas o que expor, mas antes de tudo, como ser notado dentro desse universo de possibilidades.

A internet entrou em uma fase em que a atração dos fluxos de atenção caminhou pelo aprimoramento muito mais das técnicas de fidelização de pessoas, como se diz nos departamentos de marketing, do que no aprimoramento das técnicas de difusão de conteúdos. Na internet, tem grande valor quem consegue formar uma grande rede de atenção (SILVEIRA, 2017, p. 24).

A internet minimizou as barreiras de entrada para nos tornarmos produtores de conteúdo, mas milhões de criadores de conteúdos dispersos não possuem economicamente a mesma capacidade de concentrar atenção se comparada com os antigos conglomerados de mídia, além das novas empresas que surgiram, como a Google e o Facebook. Equipes de marketing, trabalhando a todo vapor, fazem com que a concentração da maioria dos acessos na internet ainda esteja restrita a poucos sites. Podemos perceber que o ponto central da desmobilização de uma possível formação autônoma de redes, como descrita por Castells, passa por conseguir concentrar e manter os usuários fidelizados.

O Princípio da Neutralidade da Rede, previsto no art. 9^a do Marco Civil brasileiro, assegura que os provedores de internet, devem tratar de forma igualitária quaisquer

pacotes de dados, sem distinção por conteúdo, origem e destino, serviço, terminal ou aplicação. A fidelização dos usuários da internet (encarado como simples consumidores) pode ser mais facilmente alcançada se o princípio da neutralidade da rede for quebrado, pois as grandes empresas iriam influenciar no fluxo de informação, interferindo e induzindo o uso de determinados sites e aplicativos. Um exemplo disso foi o modelo de *zero rating* (ou franquia zero) que o Facebook tentou aprovar durante a discussão do marco civil no Brasil para o uso dos seus aplicativos através do acesso por dados móveis. Esse modelo prevê uma utilização “gratuita” para os usuários, mas apenas se o uso for restrito a determinados aplicativos como por exemplo o próprio Facebook e o Whatsapp (que também lhe pertence). Dessa forma concentra-se ainda mais o tráfego de dados na sua plataforma. Essa concentração poderia ser utilizada tanto para obter mais acesso a dados pessoais, aumentando seu poder de influenciar comportamentos, reduzindo a possibilidade de pequenos grupos de se organizarem contra esse sistema, buscando chamar atenção e promovendo protestos e debates. A luta pela neutralidade das redes é uma batalha perene.

A luta pela concentração das atenções chegou a um ponto em que o acesso universal à web está sob ataque corporativo de grande intensidade. Caso o zero rating venha a se consolidar, teremos um crescimento ainda maior do mercado de dados pessoais e da economia da intrusão, pois a conexão gratuita será paga com a venda de perfis de navegação, acesso e comportamento online das pessoas e seus dispositivos (SILVEIRA, 2017, p. 32).

Plataformas como o Facebook, Twitter e Instagram se tornaram espaços cruciais para a interação social e o compartilhamento de informações. Aplicativos e sites de redes sociais fomentam uma necessidade de estarmos o tempo todo conectados e funcionam “com o primado fundamental da interação social, ou seja, buscando conectar pessoas e proporcionar sua comunicação e, portanto, podem ser utilizados para forjar laços sociais” (R ECUERO, 2005, p. 11). Raquel da Cunha Recuero vai além disto e discute em sua obra sobre a qualidade dos laços sociais que são forjados nas redes virtuais em comparação com os laços fora dela, mas esta não é uma discussão que nos interessa aqui, nossa preocupação está dirigida a estes ambientes virtuais onde as mais diversas pessoas, agora conectadas, não apenas consomem conteúdo, mas também o produzem e o compartilham com suas redes de contatos, influenciando assim a disseminação de notícias e ideias.

5.3 Letramento midiático para a cidadania

As *fakenews* nos levaram a destacar a necessidade de um letramento midiático para desenvolver a capacidade de discernir informação e desinformação. Considerando a

centralidade que a mídia tem na vida social, temos que compreender as competências necessárias para o consumo midiático na atualidade. Essas competências envolvem a compreensão da lógica de produção e consumo que fizeram com que essas informações chegassem até nós. Ninguém tem controle total das informações que recebem: um parente, amigo, ou colega de trabalho pode nos enviar matérias ou informações diretamente através de aplicativos mensageiros, por exemplo. Há assim múltiplas mediações possíveis no caminho de uma informação entre seu criador e o atual consumidor.

No caso do consumo midiático é importante frisar que o foco é direcionado para a relação com os processos de comunicação e não apenas ao conteúdo das mensagens. Assim, interessa compreender como a mídia é consumida pelos indivíduos (meios e produtos/conteúdos), a maneira com que se apropriam dela (como a compreendem e a utilizam) e o contexto em que se envolvem com ela (lugares, maneiras, rotinas, entre outros) (SPINELLI, 2021, p. 129).

Nesse contexto é fundamental que possamos compreender como informações falsas conseguem atingir essas pessoas e chegar até nós, para que assim possamos filtrar e não passar adiante, sendo “cúmplices das estratégias de engajamento e representação da mídia” (SPINELLI, 2021). Isso resultaria não apenas num uso competente da tecnologia, mas também num uso que considerasse questões éticas e de responsabilidade. A midiatização deixa evidente que a mídia interfere na cultura, na forma que as pessoas interagem e por decorrência em aspectos práticos da vida social, como decisões de grupos e votações em processos democráticos.

Quando os indivíduos estão conscientes da importância da mediação dos meios de comunicação na vida pública e têm a capacidade de criar, questionar e monitorar criticamente determinadas mensagens usando mídias e tecnologias, tornam-se capacitados a participar ativamente na instauração e manutenção de processos democráticos (SPINELLI, 2021, p. 139).

Sendo assim, consideramos que o letramento audiovisual faz parte de um letramento midiático (entendimento crítico acerca da produção midiática) e que serviria não apenas para interagir com a mídia, mas para se envolver com a sociedade pela mídia. Este trabalho considera imperativo uma reflexão sobre o potencial do letramento midiático “presente nos âmbitos do acesso, da avaliação e da criação, para a formação de senso crítico e reflexivo que promova a atuação autônoma no exercício da liberdade e cidadania” (SPINELLI, 2021, p. 1). As diversas formas com as quais nos informamos na era digital (textos, fotos, memes, áudios, vídeos...) tem características particulares para cada suporte. Cada um deles tem suas especificidades e sendo assim não existe uma única forma de letramento digital.

O que se percebe é a importância que a mídia, principalmente na comunicação de massa, exerce na produção e na disseminação de conteúdos, das informações, das reportagens que veiculam. A responsabilidade de que público atingirá, formará a opinião sobre determinado assunto (BRITO; TEIXEIRA, 2021, p. 102).

Chegamos assim a um ponto crucial do nosso trabalho, que é o de apresentar quais são as especificidades da linguagem audiovisual, como foco na edição, que requerem uma atenção particular e geram a necessidade de um letramento audiovisual, para que possa ajudar as pessoas a lidarem com esse suporte que é tão utilizado pela mídia na atualidade.

5 TÉCNICAS DE EDIÇÃO AUDIOVISUAL PARA DESINFORMAÇÃO

No panorama contemporâneo da informação, o suporte audiovisual desempenha um papel cada vez mais influente na disseminação de informações e opiniões. No entanto, ao lado do seu potencial de informação e esclarecimento, as técnicas de edição audiovisual têm sido habilmente exploradas para outro propósito: a disseminação de desinformação. A manipulação audiovisual, que está contida em qualquer processo de edição, serve para dar forma ao filme, montar um quebra cabeça a partir de *quadros* estáticos para que faça sentido e seja interessante a audiência.

O [audiovisual] é constituído por sequências de imagens em movimento, sons e falas que intencionam narrar algo. Cabe ao telespectador crítico perceber as nuances desse conjunto e entender que é a partir deles que as narrativas conseguem ser adoradas ou odiadas pelo público (FERON, 2020, p. 103).

Iremos explorar as complexidades e os desafios que surgem quando o suporte audiovisual é manipulado para distorcer a verdade, semear a confusão e influenciar a opinião pública. Buscaremos lançar luz sobre os recursos técnicos e meios de produção de conteúdo audiovisual enganoso. Este capítulo marca uma investigação sobre as técnicas de manipulação audiovisual, relacionadas à edição, que são empregadas nestes tipos de campanhas que afetam nossas vivências para além das telas.

O cinema então tornou-se, desde seu nascimento, um espaço de formação de conhecimentos diversos, de vivências e memórias sociais, sendo que suas propriedades inauguraram uma nova ferramenta de auxílio compreensivo (JUNIOR, 2016, p. 130).

Este estudo abordará não apenas o que está sendo feito, mas também como podemos detectar essas práticas prejudiciais se tivermos compreensão básica da utilização dos softwares de edição audiovisual. A compreensão das técnicas utilizadas em campanhas de desinformação é o primeiro passo para desenvolver estratégias eficazes de combate à disseminação de informações falsas e para promover um letramento audiovisual.

6.1 Velocidade de reprodução

A ilusão de movimento no contexto audiovisual é uma manifestação complexa da percepção visual que se baseia na visão humana. Ela explora o fenômeno conhecido como persistência da visão, que se refere à tendência do olho humano de reter brevemente uma imagem após sua exposição, criando uma sobreposição perceptual que é interpretada pelo cérebro criando a ilusão de fluidez entre fotos estáticas. A ilusão de movimento começa com a captura de uma série de imagens estáticas, tomadas em uma frequência uniforme, e que

são chamadas de "quadros". A frequência com que esses quadros são capturados e exibidos é medida em quadros por segundo (qps).

O registro das imagens em movimento é um processo de natureza fragmentária no qual a captura e reprodução de uma sequência de imagens estáticas produz a ilusão de movimento. O fotograma ou o frame são os fragmentos unitários e visíveis a olho nu do audiovisual (HAYASHI, 2016, p. 234).

Para a reprodução de imagens em movimento, é necessário considerar que a taxa de quadros na exibição deve ser mantida consistente com a taxa de quadros de captura. Isso garante que a ilusão de movimento seja recriada de forma eficaz para simular a fluidez e a naturalidade dos movimentos envolvidos na cena. Quando os quadros são exibidos em ordem, os olhos continuam a "ver" os quadros anteriores enquanto são apresentados os quadros subsequentes, isso é o que se define como persistência visual, que é a capacidade do olho de lembrar temporariamente as imagens após sua exposição. O cérebro humano, em resposta a essa sobreposição de imagens, realiza uma interpolação mental, conectando os quadros individuais em uma sequência contínua. Isso resulta na ilusão de movimento, mesmo que as imagens individuais sejam estáticas.

Para criar a ilusão de movimento fluido e contínuo, é essencial que a taxa de quadros seja alta o suficiente para evitar o "efeito de piscar" (*flicker effect*), que ocorre quando os quadros são exibidos muito lentamente, causando uma confusão (batimento) na ilusão de movimento. A taxa de quadros de exibição pode variar dependendo do meio, como cinema (geralmente 24 qps), televisão (30 ou 60 qps) ou mídia digital (variável). Filmes antigos, como alguns do Charlie Chaplin utilizavam uma taxa de frames de 18 qps, pois a tecnologia não permitia que se tira-se mais fotos dentro do espaço de um segundo. Podemos nestes casos perceber um efeito de piscar leve, devido justamente a essa defasagem tecnológica. A tecnologia avançou tanto que hoje conseguimos tirar milhares de fotos por segundo e conseguimos acompanhar eventos fantásticos como o percurso de uma bala após ser projetada.

Com o surgimento do cinema sonoro, o registro e a reprodução de filmes numa velocidade padrão tornou-se indispensável... Por questões relacionadas à qualidade de reprodução do som e de estabilidade do rolo de filme nos equipamentos de câmera e projeção, foi padronizado o frame rate de 24 fotogramas por segundo (HAYASHI, 2016, p. 23).

No nosso estudo não é central a questão do limite tecnológico e nem porque, ainda assim, o cinema hoje é ainda feito majoritariamente em 24 qps. Estamos aqui interessados em como a edição pode manipular esses quadros estáticos para gerar impacto no público.

A variação da velocidade de reprodução audiovisual pode criar efeitos que enganam os espectadores, e um dos exemplos mais notáveis é o efeito que simula a embriaguez ou uso de substâncias estimulantes. Esse efeito é frequentemente usado em filmes e vídeos para retratar personagens que estão sob a influência do álcool e drogas. Aqui está como a variação de velocidade pode criar esse efeito:

1. **Velocidade Mais Lenta (Slow Motion):** Reduzir a velocidade da reprodução das imagens pode fazer com que o movimento dos objetos e das pessoas pareça mais lento do que o normal. Isso pode ser usado para criar uma sensação de desorientação e imprecisão, semelhante à maneira como as pessoas sob a influência do álcool podem perceber o mundo ao seu redor.
2. **Aceleração Visual:** Ao aumentar a velocidade da reprodução, os movimentos e ações das personagens podem parecer mais rápidos e frenéticos, refletindo a aceleração percebida sob o efeito de drogas estimulantes.

O exemplo que iremos analisar é o do casamento de Luiz Inácio da Silva (Lula) com Rosângela da Silva. O candidato à presidência da república do Brasil, em 2022, teve um vídeo (figura 7) que o acusava de estar embriagado quando fazia os seus votos de casamento.

Figura 7 – Frame do vídeo editado do casamento



Fonte: Frame extraído pelo autor

O vídeo com desinformação, constatada por vários sites de checagem* teve na verdade sua velocidade alterada. Ele contém um trecho que foi retirado de um vídeo de maior duração postado no canal oficial do então candidato à presidência, Lula (figura 8).

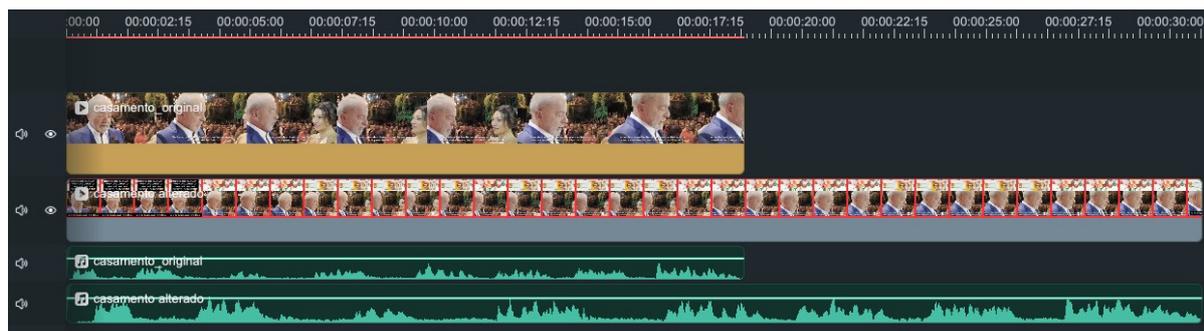
Figura 8 – Frame do vídeo original do casamento



Fonte: extraído pelo autor

Depois de importar os arquivos de vídeo dentro do software de edição, e selecionar o mesmo trecho no vídeo original, foram sobrepostos em diferentes trilhas para comparação da duração (figura 9), na trilha inferior temos o vídeo (cinza) editado com cerca de 30 segundos e na trilha superior o trecho original (em laranja) de aproximadamente 18 segundos.

Figura 9 – Comparação das durações entre o vídeo original e o editado



Fonte: Elaborado pelo autor

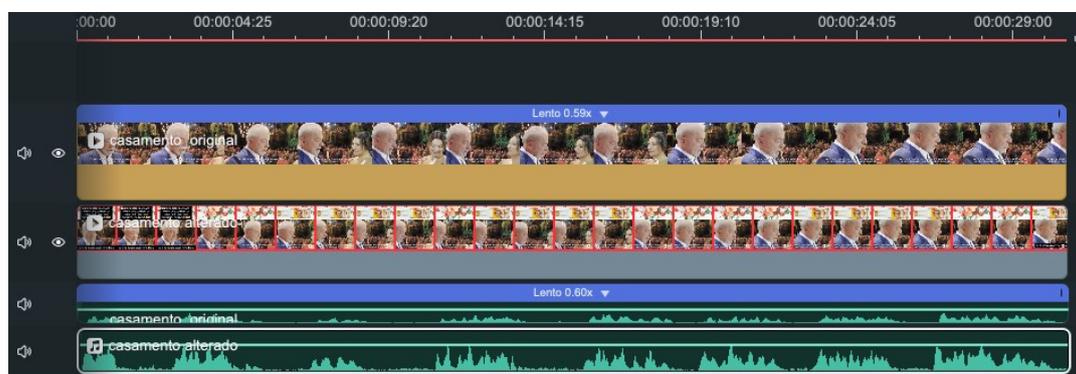
Foi verificado que o vídeo original teve sua velocidade alterada para 59% de desaceleração (figura 10), como pode ser visto na imagem abaixo, em que igualamos a duração dos dois trechos (figura 11).

Figura 10 – Valor da variação aplicado ao vídeo



Fonte: Elaborado pelo autor

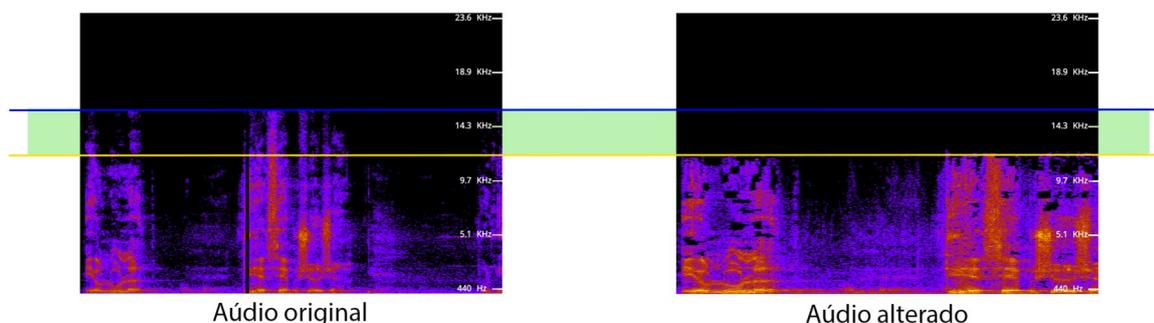
Figura 11 – Comparação das durações após variar a velocidade



Fonte: Elaborado pelo autor

O ato de editar em ambientes de software traz aos editores um efeito imediato em consequência da uma variação na velocidade de reprodução: uma variação na banda sonora, fazendo com que o áudio (e a voz mais claramente) tenha uma mudança de tom (pitch). Se desacelerarmos um vídeo, podemos perceber que as vozes utilizadas nesses vídeos ficarão mais graves que a original, neste caso fizemos uma análise espectral comparando a voz de Lula nos dois vídeos (figura 12).

Figura 12 – Comparação da análise espectral



Fonte: Elaborado pelo autor

A linha azul foi traçada para coincidir com o pico mais agudo do trecho de áudio original do vídeo analisado (aproximadamente 16 KHz), enquanto a linha amarela coincide com o pico mais agudo do trecho alterado (aproximadamente 12 KHz), Temos uma diferença confirmada de variação do no tom da voz do Lula de aproximadamente 4KHz (diferença sinalizada pela área verde). Já ao contrário, se acelerarmos teremos como resultado uma voz mais aguda e estridente que a original, efeito comumente usado em desenhos animados para personagens agitados e frenéticos.

A aplicação desse tipo de efeito requer 3 cliques e não demanda grande conhecimento técnico nos softwares de edição. Existem outras ferramentas que corrigem essa variação de tom nas vozes para que se dificulte a percepção que a velocidade de reprodução foi alterada, mas isso exige um conhecimento mais profundo. Sendo assim, a percepção da alteração do tom de voz é um indicador que pode ajudar o público a perceber se houve modificações relevantes através da edição.

6.2 Sincronia labial

O “áudio” e o “visual” nem sempre estiveram juntos na história das imagens em movimento. No início do cinema as imagens em movimentos se davam de forma muda, com alguns artifícios como um instrumentista executando músicas na sala de cinema, ao vivo. Com o avanço da tecnologia veio a possibilidade de reproduzir com perfeita sincronia as imagens em movimento com os sons desejados pelos realizadores.

Um tipo de sincronização é o das trilhas sonoras, que relaciona músicas com o que acontece nas cenas, outra muito importante também é a sincronicidade labial, que visa garantir que os movimentos dos lábios de uma pessoa estejam sincronizados com o áudio que se está ouvindo. É usada em filmes, programas de TV e outros conteúdos audiovisuais para criar uma sensação de realismo e imersão.

A possibilidade de captar as falas e reproduzi-las em sincronismo também traz a possibilidade de dublagem ou substituição de falas. Essa possibilidade técnica também possibilita consequentemente a substituição de falas. É assim uma técnica que pode ser usada para alterar o que uma pessoa está dizendo em um vídeo e pode ser usada para criar desinformação ou para fins de humor ou entretenimento. Para realizar a substituição de falas, os editores de áudio e vídeo usam softwares de edição que permitem que eles substituam o áudio original por um novo áudio. Esse novo áudio pode ser gravado por um ser humano ou pode ser gerado por um computador.

Sendo assim, podemos dublar um produto para que um sujeito aparente estar dizendo algo que ele nunca disse e isso pode ser usado para prejudicar a sua reputação ou para espalhar mentiras. Temos um exemplo desse tipo de técnica num vídeo em que Lula, contrário à lógica eleitoral, declara voto no seu adversário direto de campanha, Jair Bolsonaro (figura 13).

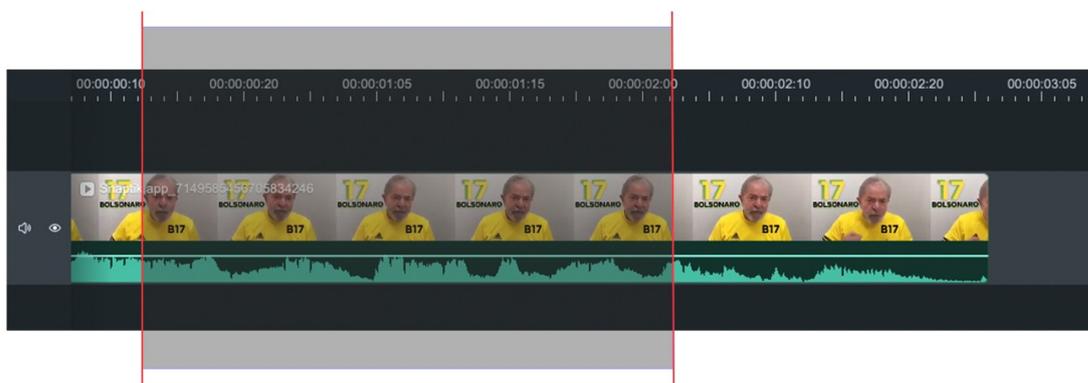
Figura 13 – Frame do vídeo editado do Lula



Fonte: Frame extraído pelo autor

Neste vídeo podemos perceber aos 25 segundos do vídeo, enquanto ouvimos as palavras “mas não tem outra solução” da dublagem, a boca do retratado sequer se move. São, portanto, quase 2 segundos de completa falta de sincronismo labial como sinalizado na figura 14, entre as duas linhas vermelhas (zona cinza). O desenho da forma de onda demonstra visualmente que está havendo uma fala no período e que o entrevistado não move os lábios.

Figura 14 – Comparação das durações após variar a velocidade



Elaborado pelo autor

Fonte:

6.3 Voz Over, ou Voz de Deus

Uma das mais importantes técnicas de edição, desde o princípio do cinema, é a utilização de vozes sobrepostas às imagens (voz over), adicionadas na etapa de pós-produção. Essas vozes não necessariamente se relacionam necessariamente com um personagem que se apresente visualmente na tela. Podemos tomar como exemplo o curta documental “Ilha das flores” do diretor Jorge Furtado, que é totalmente narrado por uma voz

que explica tudo no filme, como se tivesse domínio absoluto do assunto abordado, muitos chamam essa técnica de “voz de deus”.

Ao falarmos de documentário clássico, numa tentativa de pensá-lo em termos estilísticos e éticos, dificilmente conseguimos fugir das expressões “voz over” e “voz de Deus”. Isso porque elas estão na base de valiosas ideias seminais da teoria do cinema documentário que caracterizam o documentário clássico dos anos 1930 e 1940 como educativo, propagandístico, persuasivo ou expositivo (CHAVES, 2019, p. 84).

A expressão "voz de Deus" no contexto audiovisual refere-se a uma técnica em que a voz de um narrador ou locutor é usada para transmitir informações importantes, dar instruções ou criar uma atmosfera dramática em um filme, programa de TV, anúncio publicitário ou outra forma de mídia. A "voz de Deus" geralmente tem boa dicção e transmite segurança, e pode ser usada para manipular o público de várias maneiras.

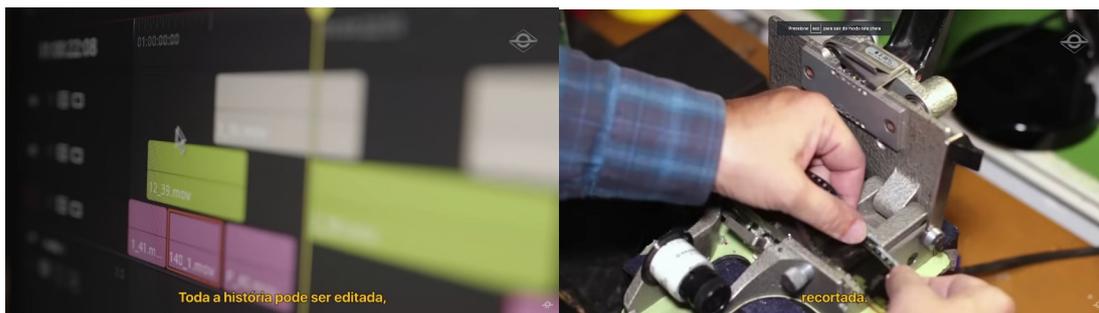
Quanto mais “acima” (*over*) está – ou seja, quanto mais próxima de uma ideia de inexistência de circunstância de tomada e quanto mais elevada for sua capacidade coerciva ante os outros elementos fílmicos, mais a voz se aproxima da “voz de Deus” (CHAVES, 2019, p. 85).

Um exemplo de uso recorrente desta técnica pode ser encontrado nos vídeos do canal “Brasil Paralelo” no *youtube*. Este grupo produz os vídeos que disponibiliza nas redes, tem mais de 3,5 milhões de inscritos e vídeos que chegam a 11 milhões de visualizações. Especificamente no vídeo sobre o inconfidente Joaquim Silvério da Silva Xavier (Tiradentes), sob o título de “Tiradentes: Herói inventado ou mártir da independência?”, todo o vídeo é apresentado com uma locução que direciona o entendimento do público. Aqui está um trecho da locução deste vídeo sobre o personagem Tiradentes:

A imagem construída pela república parecia a de um cristo cívico, muito distante da realidade. Em tese, como militar, Tiradentes poderia ter no máximo um bigode. Há correntes inclusive que acreditam que Joaquim José da Silva Xavier tenha fugido para a França antes da sua morte, existindo até casos mais radicais, de pessoas que defendem que ele nem sequer existiu (“Tiradentes: Herói inventado ou mártir da independência?”, 2023, 2min16seg).

A sequência imediata do vídeo do Brasil Paralelo, logo após levantar dúvidas sobre a morte e a existência de Tiradentes, discursa sobre a construção de narrativas: “Toda a história pode ser editada, recontada, recortada”. É interessante apontar aqui que eles ilustram visualmente esta parte da locução remetendo a edição audiovisual (figura 15), um dos temas do nosso trabalho, usando imagens tanto do ambiente de um software de edição, como de uma moviola (antigo instrumento para edição manual).

Figura 15 – Frames referentes a processos de edição



Fonte: Extraído de (“Tiradentes: Herói inventado ou mártir da independência?”, 2023, 2min44seg.)

O jornalista Pedro Doria, que escreveu o livro “1789: A história de Tiradentes, contrabandistas, assassinos e poetas que sonharam a Independência do Brasil”, responde às hipóteses levantadas pelo Brasil Paralelo como absurdas, num vídeo que discursa sobre uma falsificação da realidade feita pelo Brasil Paralelo.

Temos cartas que Tiradentes escreveu, documentos de quando era militar, seu depoimento prestado no processo que o condenou, cartas de terceiros sobre ele, não existe qualquer dúvida que Tiradentes tenha existido. Tão pouco qualquer dúvida que ele foi enforcado em 21 de Abril de 1792 (“O Brasil Paralelo e a falsificação da realidade Ponto de Partida”, 2023, 4min e 46seg).

Doria defende que o Brasil Paralelo trabalha para construir uma história paralela sem negar sua intenção (contida no próprio nome do grupo) e relata: “Não é incrível que eles terminem o vídeo dizendo: Olha aqui uma história pode ser editada?” (Brasil, 2023). Não é o foco deste trabalho compreender as razões pelas quais um grupo em particular traz à tona determinadas teorias, (e se são teorias da conspiração ou não) como a de Tiradentes não ter sequer existido. Mas o uso da técnica de edição audiovisual para reforçar e dar dramaticidade à tese defendida por eles, no caso aqui o uso de *Voz over* nos interessa. Aqui estão algumas maneiras como a “voz de Deus” pode ser usada para influenciar ou manipular o público:

1. **Credibilidade:** Uma voz firme, sem gaguejar nem titubear, pode transmitir confiança e gerar credibilidade, fazendo com que o público acredite mais facilmente nas informações ou mensagens apresentadas. Uma voz pode chamar a atenção do público de maneira eficaz. Isso é especialmente útil em anúncios publicitários, trailers de filmes ou qualquer situação em que seja necessário atrair o público imediatamente.

2. **Atmosfera:** Pode ser usada para estabelecer uma atmosfera específica e pode ser usada para dar instruções diretas ao público, orientando-o a fazer algo específico, como votar em um programa de competição (ou num candidato eleitoral), comprar um produto ou seguir as instruções de segurança em um avião.
3. **Manipulação Emocional:** Esta técnica também pode ser usada para criar uma conexão emocional com o público, fazendo com que ele se sinta inspirado, comovido ou emocionalmente envolvido na narrativa.

A *Voz de Deus* pode, em alguns casos, passar uma impressão de onisciência e esse é o seu mais importante atributo. Isso ocorre porque uma voz bem postada soa como se a pessoa por trás dela tivesse conhecimento completo e absoluto sobre o assunto em questão e gerando credibilidade para o produto audiovisual. É importante entender que essa impressão de onisciência vem principalmente de uma ilusão criada pela qualidade da voz, que pode ser gravada num ambiente controlado (estúdio, sala fechada, ou mesmo dentro de um carro desligado), e pela forma como ela é aplicada e tratada com efeitos de limpeza nos softwares. Portanto, é fundamental manter um senso crítico em relação a voz *over*,

A voz que não se altera muito ao longo do filme, naquilo que concerne à tessitura e timbre, nos traz uma carga contemplativa que é própria daquela que contém uma diferença brutal em relação à intensidade e ao risco do presente da circunstância de tomada das imagens que chegam ao espectador (CHAVES, 2019, p. 88).

Vale apontar, para efeitos de criação audiovisual pela edição, que a técnica de adicionar uma voz, para direcionar o entendimento de um vídeo, é um artifício simples que demanda poucos cliques dentro de qualquer programa de edição audiovisual. Considerando que gravar áudios é muito mais acessível nos dias de hoje (bastando ter um celular, por exemplo), temos ao alcance de muitos editores uma poderosa ferramenta de direcionamento da atenção da audiência.

6.4 Utilização de *Letterings*

A sobreposição de imagens, incluindo o uso de *letterings*, é uma técnica de edição audiovisual que envolve adicionar texto ou outros elementos sobre um vídeo. Isso é comumente usado para fornecer informações adicionais, esclarecimentos, legendas, ou

criar um impacto visual. A sobreposição de texto pode ser usada para fornecer informações claras e contextualizar o conteúdo no tempo e espaço. Isso é particularmente útil em situações em que o contexto é importante para entender a imagem. Legendas e letterings podem tornar o conteúdo visual acessível a pessoas com deficiência auditiva, permitindo que elas compreendam melhor o que está sendo apresentado em imagens ou vídeos.

No contexto da desinformação online, a sobreposição de texto pode ser usada para adicionar informações enganosas a uma imagem. Temos um exemplo deste uso no vídeo do Monge Italiano Massimo Coppo (figura 16), que foi compartilhado com o título: “Monge previu o Coronavírus”. Neste vídeo o Monge pede orações para a descoberta da cura do coronavírus, como se houvesse sido gravado anteriormente à descoberta do vírus, com letterings que “informam” o ano de 2013. Segundo o site de checagem Lupa, esse vídeo foi postado pela congregação do próprio monge em 2020. O lettering que poderia ajudar a contextualizar o vídeo, na verdade, faz o trabalho contrário, ao situá-lo em uma época que não condiz com a realidade.

Figura 16 – Frames do vídeo com letterings falsos

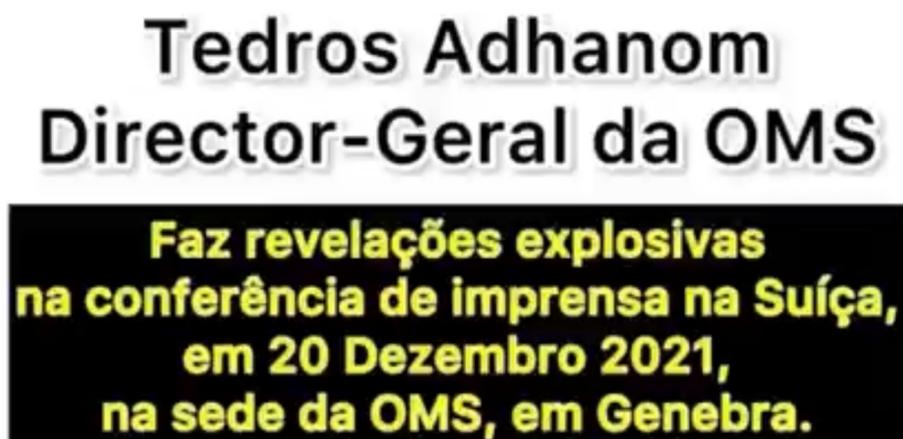


Fonte: Extraído pelo autor.

Sendo assim, as legendas podem ser usadas para tentar impedir que o público questione a veracidade da imagem, pois a informação textual é muitas vezes aceita sem uma análise crítica completa. O uso de letterings e legendas dramáticas ou alarmantes pode criar uma impressão exagerada e sensacionalista da imagem, induzindo a interpretações errôneas. Isso pode incluir legendas falsas que distorcem o significado da imagem original.

No próximo exemplo veremos como o uso de letterings como legendagem foi utilizado para criar uma tradução falsa. Segundo o vídeo, numa coletiva de imprensa, o diretor da OMS, Tedros Adhanom Ghebreyesus, em Genebra, em 20 de dezembro de 2021 teria dito que ‘reforçar a aplicação da vacina iria matar crianças’. O vídeo inicia com uma cartela (figura 17), antes mesmo de vermos o Adhanom, onde já induz o público ao erro com a frase: “faz revelações explosivas”.

Figura 17 – Cartela inicial do vídeo



Fonte: Extraído pelo autor.

Durante o depoimento (figura 18), em que o grego defende que o reforço das vacinas deve ser prioritário para os idosos antes das crianças, ele comete um erro de pronúncia em inglês. Segundo a OMS, quando Adhanom “pronunciou a palavra ‘crianças’, - children em inglês - hesitou na primeira sílaba, ‘chil’, e, então, soou como ‘cil / kil” - que significa matar em português. “Então ele pronunciou a mesma sílaba imediatamente depois, o que soou como ‘kill children’. Qualquer outra interpretação diferente disso é 100% incorreta”, acrescentou a OMS.

Figura 18 – Frame extraído do vídeo editado



Fonte: Extraído pelo autor.

6.5 Entoação oral, tipos de corte e seleção de conteúdo.

Se “cada corte existe por um motivo”, como afirma Walter Murch, a decisão do editor deve ser analisada no sentido de entender o porquê de cada corte executado. No início do cinema os cortes eram feitos com o intuito de chamarem atenção para si o mínimo possível, apostando centralmente na continuidade de movimento entres as tomadas justapostas, no que se convencionou chamar de corte invisível. Com o passar do tempo, a experimentação em torno da montagem possibilitou o aparecimento de novas abordagens para o papel do corte dentro da edição.

Com o advento da montagem, o corte passou a separar e unir imagens que compõem um mesmo filme. Mas, para além das idéias de separação e justaposição, o corte também implica nas idéias de redução, de enxugamento e de otimização (HAYASHI, 2016, p. 91).

Quem primeiramente viu no *corte* algo a ser explorado e escancarado aos olhos do público foram os soviéticos. Segundo Sergei Eisenstein, a montagem é uma ideia que nasce da “colisão de planos independentes - planos até opostos um ao outro” (EISENSTEIN, 2002, p. 52). Na década de 50, dando continuidade a essas experimentações começa a ser aplicado um novo tipo de técnica, que tende a realçar ainda mais o corte ao invés de escondê-lo, o *jump-cut*. Criado pelo cineasta francês Jean-Luc Godard, este corte consiste de uma elipse temporal dentro de uma mesma cena. Temos então um corte que aplica um pulo (*Jump*) no tempo, dentro de uma sequência filmada. A utilização dessa técnica em discursos é o que nos interessa nesse ponto do nosso estudo.

O tempo do discurso fica mais curto que o tempo real da acção mas o espectador apercebe-se que faltam pedaços do filme. Este processo para diminuir o tempo do discurso não é habitualmente usado e aceito nos filmes que usam a montagem em continuidade porque quebra a transparência do processo de construção do filme (BARBOSA, 2011, p. 15).

Com o avanço da internet e a busca incessante por vídeos mais curtos e diretos, muitos produtores de conteúdo audiovisual começaram a se apropriar do *jump-cut*, não para reforçar o corte e explorar como linguagem, mas para economizar tempo. Muitos destes vídeos têm uma abordagem estética bem simples, de um plano médio, ou ainda mais fechado, de uma pessoa falando para a câmara sobre assuntos variados (Fig.45). “Esses cortes tornam a fala do *YouTuber* mais dinâmica, eliminando possíveis pausas para respiração, reflexão ou erros na fala” (Leite, 175). Cauê Moura é um *youtuber* com mais de 5 milhões de seguidores e que utiliza muito dessa técnica, como pode ser percebido neste vídeo (figura 20):

Figura 20 – Frame extraído do vídeo do Cauê Moura



Fonte: Extraído pelo autor de (“Apocalipse Tecnológico”, 2016)

Os cortes são uma demonstração visualmente escancarada do trabalho do editor, que pode ajudar o público a identificar o processo de manipulação da edição do vídeo. À medida que os *jump-cuts* se tornam mais comuns, com o objetivo de dinamizar um depoimento, os cortes se naturalizam e transformam a relação do público com a obra. No vídeo citado acima foram contados 169 cortes num vídeo de 9 minutos de duração, tendo portanto uma média de 1 corte a cada 3,2 segundos. Jean-Louis Comolli ao comentar os efeitos do excesso de *jump-cuts* diz que já insistiu por inúmeras vezes:

Sobre os efeitos devastadores desse esfacelamento das durações e dos planos, que dispersa o próprio espectador, impede-lhe toda concentração, condena-o à repetição compulsiva do corte e do salto: tudo o que tende a fazer do espectador de cinema um consumidor de efeitos visuais e sonoros (COMOLLI, 2007, p. 18).

A utilização, como podemos perceber, do uso dos cortes está para além da linguagem audiovisual e se relaciona com a urgência percebida pelo mundo contemporâneo, baseados nos novos padrões da indústria cultural que é regida pela ideia de que “tempo é dinheiro”.

O *jump-cut* é apenas uma das modalidades - aliás, menor - do princípio de fragmentação geral que regula atualmente os padrões da indústria (cinema e televisão confundidos, ficção e documentário) como ontem regulava os clipes, os anúncios e a grande massa das publicidades (COMOLLI, 2007, p. 18).

Considerando que o uso abusivo de cortes está se normalizando e comprometendo uma análise visual apropriada, já que se naturalizou os *jump-cuts*, este estudo pretende demonstrar incongruências que possam existir no espectro auditivo que esses produtos carregam e que ajudariam a audiência a perceber a intenção de desinformação que um editor possa ter tido. O objetivo seria assim analisar como os cortes modificam a construção de uma coerência da voz do sujeito retratado no vídeo. A entoação da voz desempenha um papel crucial na comunicação oral, especialmente em discursos e apresentações. A entoação refere-se à variação de *pitch* (tom da voz), ritmo e modulação ao falar, que ajuda a transmitir significado e emoção. Entender como a entoação é naturalmente utilizada nos discursos torna-se fundamental para perceber se há (ou não) inconsistências no produto audiovisual assistido.

Uma parte importante da entoação em discursos é a diminuição de vibração ao final de frases e conclusões. Isso é conhecido como "descida de tom" ou "queda de entoação". A diminuição de vibração ao final de uma frase é um sinal de ênfase e finalização e indica à audiência que o pensamento está completo e que é hora de processar o que foi dito. Isso é particularmente útil em conclusões, pois ajuda a destacar o encerramento de um ponto ou ideia.

Da mesma forma, temos uma crescente de vibração ao iniciar uma sentença. Se o sujeito que fala não inicia ou finaliza uma frase naturalmente, ou há uma mudança de ritmo exagerada, e este momento está sincronizado com um corte, seja *jump-cut* ou não, podemos então desconfiar se há uma ingerência no sentido do discurso editado, precisando assim que tivéssemos que analisar o discurso original para efeito de comparação. Num vídeo falso (figura 21), onde Lula admitiria erros do PT, temos 22 cortes num vídeo com menos de 3 minutos e uma coletânea de momentos onde a entoação não soa natural, vamos analisar uma delas.

Figura 21 – Frame extraído do vídeo editado



Fonte: Extraído pelo autor.

Num trecho desse vídeo Lula afirma que teriam invadido sua casa e encontrado 20 bilhões de reais. Assim é apresentado o texto legendado, nesta parte do vídeo: ‘Eles foram na minha casa, invadiram minha casa, revistaram a minha casa, tiraram tampa do fogão, abriram televisão, levantaram o colchão da minha casa, encontraram 20 bilhões de reais’. Ao ouvir esse trecho percebemos que havia uma sílaba mal pronunciada imediatamente antes do início da palavra *encontraram*, mas sem espaço entre as duas coisas, gerando uma cacofonia, que poderia ser algo como “não encontraram”, Encontramos o vídeo original, de uma entrevista de Lula para a Rádio Teófilo Otoni AM, em 01 de Março de 2020, para podermos comparar o depoimento (figura 22) e situarmos se a construção da fala como um todo seguia o que foi dito na entrevista.

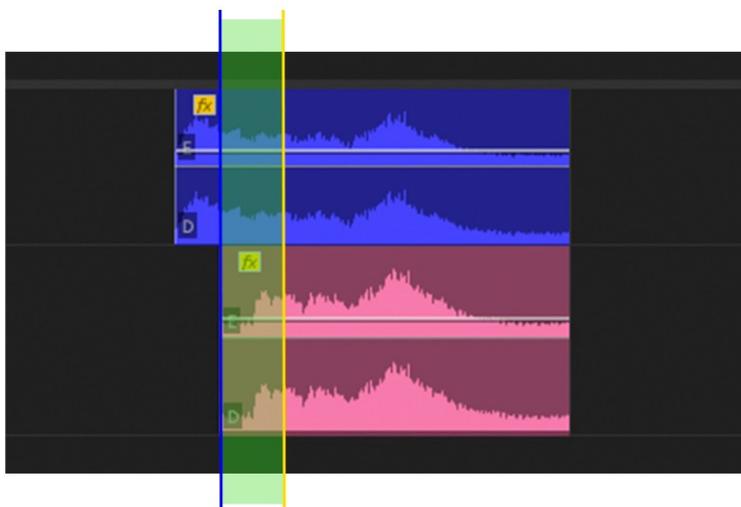
Figura 22 – Comparação do vídeo original com o editado



Fonte: Extraído pelo autor.

Ao fazer a varredura no vídeo fonte, percebemos que a frase originalmente seria: “Mas não encontraram”. Lula disse isso muito rapidamente, gerando uma cacofonia entre as 3 palavras (figura 23). Cacofonias precisam ser cortadas com cuidado, senão ficam perceptíveis, como nesse caso que sobrou uma parte do não (pronunciado como *num*).

Figura 23 – Comparação do trecho original com o editado



Fonte: Elaborado pelo autor

A forma de onda em azul é o trecho original que representa a frase “Mas não encontraram”, a forma de onda em rosa é o que foi utilizado - e que ainda sim sobrou o “não encontraram”. Na figura sinalizamos onde deveria ter sido feito o corte para que só restasse o “encontraram” (linha amarela). A diferença é de apenas três frames, $\frac{1}{8}$ de segundo, que pode parecer pouco mas que é o suficiente para ouvidos familiarizados com este processo. A construção da frase, que tenta desvirtuar a frase original, ainda é conectada a uma

sentença de outra parte do vídeo, em que Lula originalmente trata sobre os investimentos que fez no programa de Luz para todos, que seria da ordem de 20 bilhões. Houve então uma seleção da ordem do conteúdo dito.

Não é necessário que haja *jump-cuts* para que percebamos uma falha na entoação do entrevistado. Analisaremos agora um outro vídeo (figura 23) onde desconfiamos e confirmamos que houve uma manipulação de conteúdo por conta uma palavra que soava mal, como se tivesse sido cortada no meio.

Figura 23 – Frame extraído do vídeo editado



Fonte: extraído pelo autor

A seleção de conteúdo dentro de um suporte audiovisual envolve escolher quais elementos serão incluídos no vídeo, filme, apresentação, ou qualquer outra forma de mídia audiovisual. É uma parte fundamental do processo de criação e envolve decisões importantes para contar uma história, transmitir informações ou alcançar um objetivo específico. Além do *jump-cut*, não podemos esquecer que a gravação multicâmera (com várias câmeras gravando um evento ao mesmo tempo), também serve para falsear uma possível edição de conteúdo. Fica a impressão que o conteúdo não está sendo editado, que apenas muda-se qual câmera está sendo mostrada, como acontece em eventos esportivos e entrevistas ao vivo. Na figura 24, os *frames* não são todos do mesmo momento, mas aparentam ser.

Figura 24 – Ponto de vista das 3 câmeras do vídeo original



extraído pelo autor

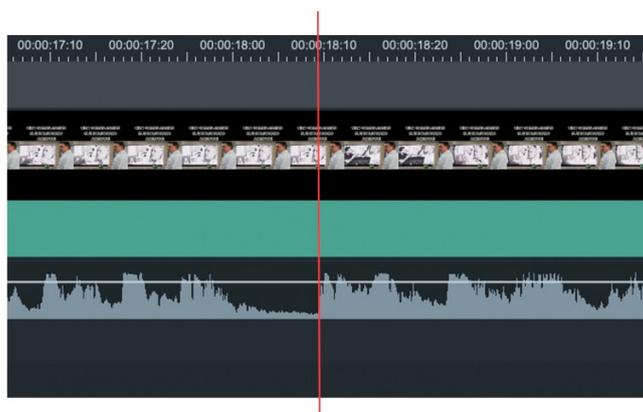
Fonte:

Neste vídeo, candidato às eleições presidenciais brasileiras, em 2018 e 2022, **Ciro Gomes** é entrevistado para o programa *Desencontro*, apresentado por **Maurício Meirelles**, em 2019, e que utiliza 3 câmeras simultâneas. **Ciro** quando questionado se poderia apontar alguma atitude positiva de **Bolsonaro** no seu primeiro mandato como presidente, reflete sobre a questão da segurança pública e sobre o tratamento dado aos chefes de facções que comandam o crime organizado de dentro das cadeias e afirma que diferente dos antigos presidente, **Bolsonaro**:

Transferiu os chefes do PCC, do Comando Vermelho, dessas facções, pros presídios federais e cortou essa rede de comunicação. E a gente for honesto, não foi **Bolsonaro** que criou essa crise, foi o PT (“**Maurício Meirelles entrevista **Ciro Gomes**”, 2019, 20m56s**).

Ao assistir o vídeo pela primeira vez, percebemos que havia uma parte confusa no entendimento e na entoação da vogal ‘e’ na frase ‘e a gente for honesto’. Pela análise da forma de onda (elemento visual de qualquer software de edição), percebemos uma variação abrupta neste ponto, sinalizado pela linha vermelha na **Figura 25**.

Figura 25 – Forma de onda do trecho editado

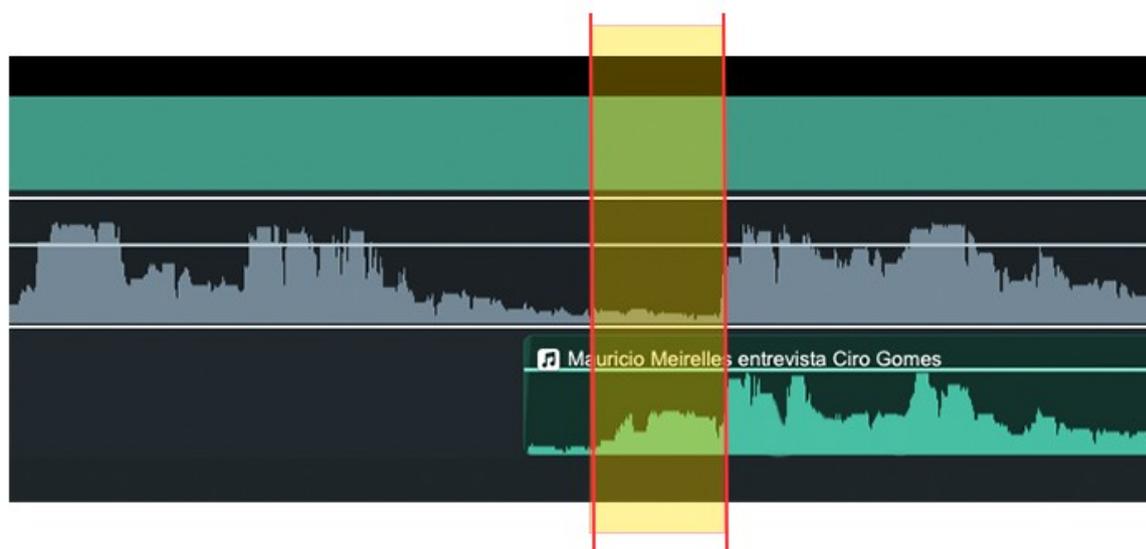


Fonte: Elaborado pelo autor

Encontramos o vídeo original para comparação (**figura 26**), que vem de uma entrevista e ao buscar as falas utilizadas e sobrepô-las com a do vídeo editado, em duas trilhas dentro do software, percebi que o “e” que soava estranho era um corte mal executado da palavra

“se”. Podemos perceber a forma de onda verde (original), diferentemente da onda cinza, originalmente possui uma elevação inicial que foi retirada e está sinalizada pela seleção amarela na Figura 26. São apenas quatro frames que foram cortados indevidamente e que sinalizaram uma edição de conteúdo.

Figura 26 – Forma de onda do trecho editado x Original



Elaborado pelo autor

Fonte:

Ao analisar o conteúdo do vídeo original percebemos que neste corte, foram justapostas duas respostas sobre assuntos diferentes. A primeira falava sobre uma decisão de Bolsonaro na área de segurança pública e a segunda versava sobre o problema de crédito e endividamento familiar. Ao juntar as duas, começando com “Se a gente for honesto, não foi Bolsonaro que criou essa crise, foi o PT”, se cria uma confusão onde se põe na conta do PT (Partidos dos Trabalhadores) o problema originário da segurança pública. Seria mais complicado perceber essa tentativa de manipulação se a entoação não tivesse denunciado a edição dos trechos.

6.6 Padrões e repetições

Os padrões e as repetições fazem parte do mundo em que habitamos. Seja padrões relativos à própria existência física: dia/noite, alimentar/digerir até os desenvolvidos para uma rotina de convívio humano: cumprimentar pessoas, trabalhar/descansar, respeitar as leis. Esses padrões orientam muitas de nossas ações e nos coloca num lugar de tranquilidade, evitando assim um possível medo do imponderável nos permeando a todo o tempo. Padrões estão presentes na feitura das poesias, como no verso alexandrino que

possui 12 sílabas métricas, e nas músicas, com seus compassos e ritmo. Existe também a possibilidade, para além da forma, da repetição do conteúdo (narrativas) do que consumimos.

Quando ouvimos muitas vezes a mesma canção usufruímos de uma experiência que nos é familiar e cuja estrutura nos é conhecida. Quando esta mesma ação se aplica a um filme, sabemos de antemão todos os acontecimentos que irão se suceder e, não raro, ao invés de nos aborrecer, este conhecimento prévio nos fascina. O que este apelo irresistível da repetição deixa transparecer é a ânsia inata que temos pelo reconhecimento de padrões (HAYASHI, 2016, p. 226).

Nesta tese de doutorado “Fundamentos da Montagem Audiovisual”, Silvia Okumura Hayashi apresenta uma tentativa de estimar as possibilidades numéricas de combinação de planos para a edição, tomando que 2 planos (A e B) estejam disponíveis. Segundo ela, uma sequência “pode ser montada com a tomada A, com a tomada B, com A+B ou B+A, gerando quatro possibilidades de montagem.” Parece pertinente a este trabalho apontar que houve ali uma exclusão de possibilidade importante, a da repetição do mesmo plano. A repetição dos planos ou trechos de A ou de B, cria uma infinidade de possibilidades mesmo que haja apenas um Plano: $A+A+A+a_1+a_2+a_3\dots$ (Sendo “A” é a totalidade do plano e “an” um subtrecho qualquer deste mesmo plano).

Vamos analisar aqui um caso específico, de um vídeo que explora a repetição para reforçar um aspecto específico do discurso de uma pessoa (figura 27). Neste vídeo um trecho da fala do então ex-presidente Lula foi selecionado e dizia o seguinte: “Que eles não dão destaque ao apartamento do Geddel, como não deram no meu triplex, não deram. Que eles estão querendo me afastar da mídia”. Segue-se uma série de repetições de subtrechos desta mesma fala. Na primeira repetição temos o subtrecho: “Que eles não dão destaque ao apartamento do Geddel, como não deram no meu triplex, não deram”. Na segunda já temos um subtrecho ainda mais curto: “como não deram no meu triplex, não deram” e esse subtrecho é repetido de novo numa terceira vez, adicionando ainda um efeito de slowmotion para gerar mais dramaticidade, como é comumente feito em replays de lance esportivos.

Figura 27 – Frame do vídeo editado



Fonte: Extraído pelo autor

Luís Inácio da Silva, passou por um processo penal, posteriormente anulado, que julgava se houve crime na aquisição de um apartamento em Guarujá - SP, durante todo o tempo ele sempre defendeu que a compra não foi efetivada e que o apartamento portanto não era dele. “A defesa de Lula nega as acusações e diz que não há provas de que o imóvel seja do ex-presidente”. Sendo assim, a frase selecionada no vídeo, em que ele questiona o tratamento dado pela imprensa ao episódio do apartamento que lhe era atribuído, e faz uma comparação ao apartamento de Geddel Vieira Lima (que foi preso em flagrante por ter milhões guardados dentro de um apartamento vazio) é utilizada como uma declaração de confissão ao utilizar a repetição de trecho cada vez mais curtos da fala dele para reforçar o “meu apartamento”.

Um produto audiovisual pode utilizar num mesmo vídeo várias técnicas diferentes, neste especificamente são utilizadas outras, como: uso de letterings, *Voz over*, variação da velocidade de reprodução e trilha sonora. Depois da apresentação do trecho da fala selecionado temos a seguinte cartela (figura 28):

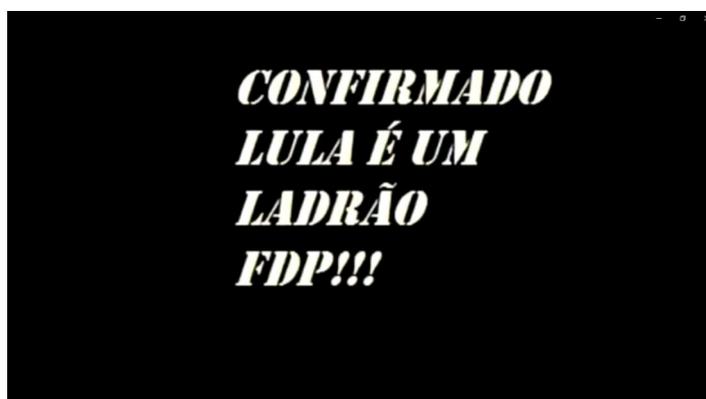
Figura 28 – Cartela do vídeo editado



Fonte: Extraído pelo autor

Esta cartela, que induz a audiência ao erro, também é narrada por uma voz robotizada e indistinta (que dificulta saber sua origem, tal qual o próprio vídeo que não é creditado) reforçando o conteúdo escrito, podendo influenciar assim também quem não saiba ler. Depois de intercalar as repetições da fala temos outra cartela com uma trilha sonora tensa para reforçar a constatação final em outro *lettering* de que Lula é ladrão (figura 29).

Figura 29 – Cartela do vídeo editado



Fonte: Extraído pelo autor

Estabelecer um padrão pela repetição é assim uma possibilidade de montagem que nos remeteria a um lugar de conforto e que possa reforçar crenças estabelecidas. Para executar essa ação basta um simples *Copiar e Colar*, ou uma seleção de trecho para importar na timeline, passos muitos simples e rápidos.

6.7 Remixagem de vídeos

A remixagem de vídeos é uma técnica de edição que consiste em combinar mais de um vídeo e/ou outros elementos audiovisuais para criar um novo conteúdo, funcionando

como uma colagem. Existem várias técnicas de remixagem de vídeos que podem ser usadas para criar desinformação. Algumas dessas técnicas incluem:

- Recorte: o vídeo original é cortado para remover informações através de reenquadramento, alterando o contexto.
- Sobreposição: Um vídeo ou imagens é sobreposto a outro para criar uma falsa impressão.
- *Chroma key*: um objeto ou pessoa é removido do vídeo original é substituído por outro ou partes das cenas são substituídas, como em televisões.

O *chroma key* é uma técnica de edição de vídeo que permite remover um objeto ou pessoa de um fundo colorido. Essa técnica pode ser usada para criar cenários fictícios ou para substituir o fundo de um vídeo. A facilidade de acesso de material audiovisual hoje permite que inclusive tenhamos recorte de *chromas key* já feitos e disponíveis para download, faltando apenas a aplicação da nova imagem.

Pessoas assistindo televisão, por exemplo, são uma ótima fonte para substituição de imagens, temos aqui dois casos:

1. Está disponível no youtube uma cena de Bolsonaro assistindo televisão já com o recorte de *chroma key* feito e pronto para aplicação da nova cena (Figura 30).
2. No outro temos Lula assistindo televisão em 2022, na qual foi substituída a imagem original que ele assistia por um vídeo de Bolsonaro de 1999, no programa “Camara Aberta”, dizendo que poderia votar em Lula por ser honesto (Figura 31).

Figura 30 – Vídeo disponível com Chroma Key aplicado



Fonte: Extraído pelo autor

Figura 31 – Remixagem com aplicação de Bolsonaro na TV que Lula assiste

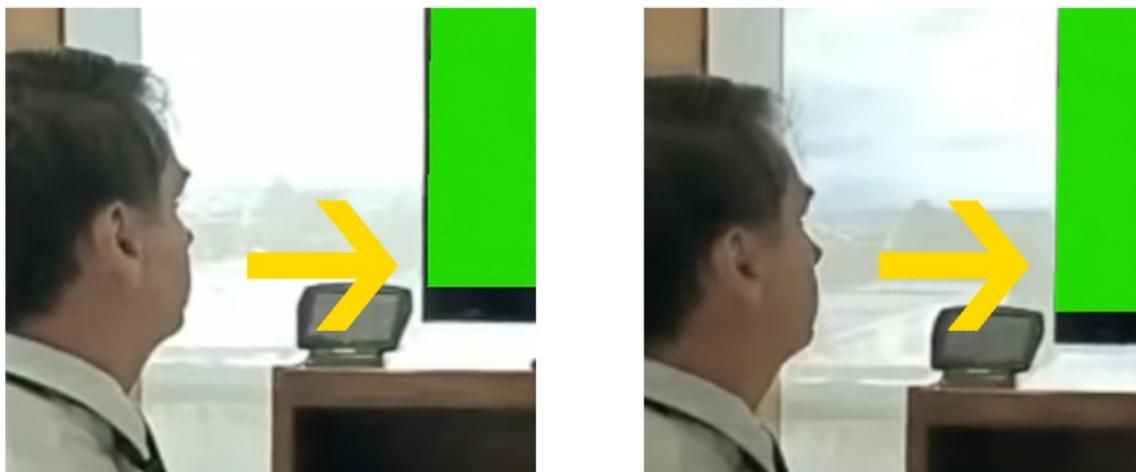


Fonte: Elaborado pelo autor

As possibilidades de mixagem são infinitas. Ter contato com o material original, como no caso 2, é suficiente para encerrar qualquer dúvida sobre sua veracidade, mas nem sempre é tão simples. Se não tivermos condições de acessar o material original, seria necessário estarmos atentos a outros pontos para checar a veracidade de tal situação, usarei o vídeo do caso 1 para demonstrar uma possibilidade.

Elementos recortados de uma cena devem seguir o movimento da câmera que filma aquele evento. Se a câmera for estática, esse trabalho é facilitado, mas caso haja algum movimento desta é necessário um trabalho minucioso, quadro a quadro, para garantir que o recorte seja sincronizado com as mudanças. Existem empresas que oferecem apenas esse tipo de trabalho, chamado de *tracking* (rastreamento), para garantir que não seja perceptível que houve uma inserção de elementos. No caso do vídeo de Bolsonaro já disponibilizado com a tela verde podemos perceber uma grande inconsistência (figura 32), pois quem gravou a cena está movimentando a câmera e o *tracking* feito na imagem não está sincronizado.

Figura 32 – Comparação do movimento da tela verde aplicada



Fonte: Elaborado pelo autor

Em pontos diferentes do vídeo podemos perceber que a tela verde aplicada sobre a televisão se move fazendo com que o conteúdo, do que estaria sendo assistido, extrapole o espaço de tela do aparelho físico, o que seria impossível. A borda preta chega a desaparecer no canto inferior esquerdo da televisão.

6.8 Análise visual das timelines

As *Timelines* (linhas de tempo) são o termo mais usual da área de tela, dentro dos softwares de edição audiovisual, para os locais onde manuseamos os arquivos importados e definimos as durações e posições das tomadas de áudio e/ou de vídeo da edição a ser feita. Esta timelines operam em função de um cursor que marca o tempo (*timecode*) do que está sendo visualizado, os takes utilizados tem então tamanho proporcional à sua duração. Dessa forma, este espaço dos softwares de edição, apresentam uma representação visual tanto da disposição como da duração dos takes. Esse espaço remete a uma tela em branco para um pintor, que começa vazia e vai sendo preenchida aos poucos, da forma desejada, com peças de diferentes tamanhos (duração). O editor tem assim uma representação gráfica das durações do que está editando.

Um episódio que já foi objeto de muitas análises, inclusive acadêmicas, sobre manipulação para desinformação em períodos eleitorais, foi a edição feita pela Rede Globo do último debate, para eleição presidencial no Brasil em 1989, envolvendo os candidatos Pedro Collor de Melo e Luís Inácio da Silva. Este episódio foi objeto de muitos

questionamentos sobre uma suposta edição que privilegiava o candidato Collor e que o teria ajudado a se eleger naquela campanha. José Bonifácio de Oliveira Sobrinho (Boni), um dos mais importantes diretores da empresa na época, já reconheceu publicamente que a edição favorecia o candidato Collor e que Roberto Marinho, dono da Rede Globo, teria ficado agradado com o resultado.

A Folha de São Paulo me perguntou o que eu tinha achado, e eu disse que tinha achado um absurdo, que não poderia ter sido feito assim. O Doutor Roberto (Marinho) disse à Folha de São Paulo que eu não entendia nada de política, que eu só entendia de televisão. (Boni)

Vamos analisar como dois aspectos deste episódio se apresentam visualmente numa timeline de um software de edição: a quantidade de inserções e a duração das falas dos candidatos.

Os debates, por lei, têm obrigação de igualar esses dois aspectos. Na edição feita pela Rede Globo, temos um desajuste nos dois pontos: Collor teve 8 inserções contra 7 do Lula (sendo uma delas uma tréplica do Collor, também única na edição) e uma diferença de tempo de tela de 72 segundos a mais que para Collor que para o candidato do PT. Collor teve 214 segundos totais enquanto seu adversário teve 142 segundos. Collor teve assim 60% contra 40% de Lula, vamos ver como isso é visualizado nos softwares na sequência de aparição (figura 33).

Figura 33 – Comparação da duração e quantidades dos depoimentos



Fonte: Elaborado pelo autor

Na figura seguinte agrupamos cada candidato em uma trilha da timeline. Ação de agrupamento tomou poucos segundos e cliques, deixando mais claro como o editor pode checar o balanceio de tempo entre os adversários, se assim desejar. A discrepância entre o tempo de tela que Lula teve em relação ao Collor nessa edição de resumo do debate fica mais perceptível (figura 34).

Figura 34 – Depoimentos agrupados por candidato



Fonte: Elaborado pelo autor

Sendo assim, podemos afirmar que da mesma forma que um pintor tem a possibilidade de analisar qual cor é preponderante numa determinada tela o editor de vídeo pode visualizar como o conteúdo do vídeo está sendo utilizado, não apenas pela contagem das durações, mas pelo apelo visual do tamanhos dos *takes* utilizados. Evidencia-se assim que uma familiaridade dos softwares de edição audiovisual levaria ao público a ficar atento à intencionalidade dos editores em tomar decisões desbalanceadas como a do episódio do debate de 1989.

6.9 Conflito de imagens

No início do cinema existia um cuidado em não confundir o público e por muito tempo buscou-se simular a fluidez e continuidade da vida nos filmes, de forma a remeter como nossos olhos e cérebros percebem a realidade. Seja através de planos sequência dos Irmãos Molière, como com os cortes invisíveis que tentavam disfarçar a justaposição de duas cenas ao máximo.

Do momento em que acordamos de manhã até fecharmos os olhos à noite, a realidade visual que percebemos é um fluxo contínuo de imagens interligadas. De fato, por milhões de anos - dezenas, centenas de milhões de anos - a vida na Terra transcorreu desta forma. Então, de repente, no começo do século XX, os seres humanos foram confrontados com algo diferente: o filme editado (MURCH, 2021, p. 17).

Como dito anteriormente, o cinema soviético na década de 20, do século passado, iniciou uma tradição de encarar o corte como parte fundamental do processo cinematográfico, que não deveria buscar a invisibilidade, e desenvolveu a montagem em busca de novos significados. Esse processo foi liderado pelos cineastas Lev Kuleshov (1899-1970), Sergei

M. Eisenstein (1898-1948) e Dziga Vertov (1896-1954). Estes significados surgiam ao se “colar” dois planos distintos. Segundo Eisenstein, um plano não é apenas mais um elemento dentro da montagem, o plano é a célula da montagem, sendo assim seu aspecto principal. “O que, então, caracteriza a montagem e, conseqüentemente, sua célula, o plano? A colisão. O conflito de duas peças em oposição entre si” (EISENSTEIN, 2002, p. 43).

Justapondo duas realidades a priori sem medida comum, esta montagem que “se torna discurso”, e que poderíamos portanto chamar de forma mais ampla “montagem discursiva”, obriga cada uma destas realidades a assumir um sentido novo, a ser olhada de outra forma, a entrar na lógica de uma significação diferente (AMIEL, 2011, p. 65).

O cinema se desenvolveu enquanto indústria e muito do sucesso que se tem vem, justamente, de assimilar todas as possibilidades de montagem que foram desenvolvidas, em diferentes lugares pelo mundo, utilizando-as de forma a seduzir e cooptar o público. Um cineasta que utiliza muito dessa construção de significados, por essa *montagem discursiva* através dos cortes, é o Norte Americano Michael Moore. Vamos analisar um corte que acontece durante o clipe “Testify” da banda “Rage Against de Machine”. Estas são as cenas justapostas por Moore, na ordem que aparecem, duas mulheres se beijando, seguida do então presidente dos EUA, George W. Bush (figura 35), reagindo assustado e dando um passo para trás:

Figura 35 – Frames justapostos no clipe



Fonte: Extraído pelo autor (TESTIFY, 2016, 2m10s)

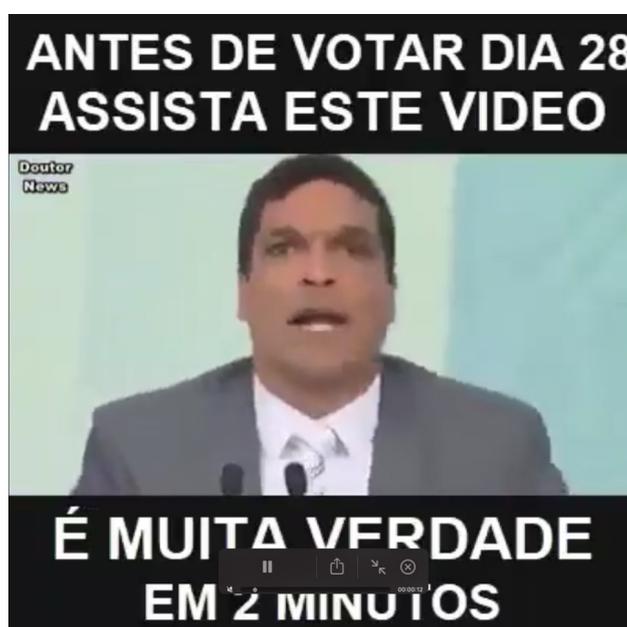
A cena das mulheres e a de Bush são distintas e não tem nenhuma relação no tempo e nem no espaço (uma é de noite outra de dia, inclusive). Mas foram colocadas nessa ordem para criar na audiência a impressão de que Bush seja homofóbico. Temos exemplos variados disso também em muitos filmes de boxe, onde os montadores intercalam reações da plateia com as cenas de dentro do ringue, que geram uma tensão que aumenta/diminui pela influência que uma cena causa na outra, por exemplo, se intercalarmos:

- Lutador tomando soco + Pessoa rindo na platéia = Diversão;
- Lutador tomando soco + Pessoa tapando os olhos = Tensão.

É exatamente o que fazemos no cinema, combinando planos que são descritivos, isolados em significado... Este é um meio e é um método inevitável em qualquer exposição cinematográfica (EISENSTEIN, 2002, p. 36)

Tal qual uma luta, podemos editar um debate político, levantando em consideração esta interação entre cenas, como vamos analisar num vídeo (figura 36) onde um então candidato à presidência do Brasil, o Cabo Daciolo, crítica seus adversários.

Figura 36 – Frame do vídeo editado



Fonte: Extraído pelo autor

O vídeo é um trecho editado de um debate realizado e transmitido pela Rede Bandeirantes de Televisão, em 30 de Setembro de 2018, em que os responsáveis pela edição intercalam críticas do Daciolo com reações silenciosas de quatro outros candidatos: Fernando Haddad, Marina Silva, Guilherme Boulos e Henrique Meirelles. Enquanto Daciolo faz sérias acusações contra seus adversários, fazendo generalizações sobre toda a classe política, temos dois tipos de justaposição: a primeira entre ele ou candidatos que não esboçam reação aparente (Haddad, Marina e Meirelles) e entre ele e Boulos, que balança o dedo negativamente.

Figura 36 – Frames do vídeo editado



Fonte: Extraído pelo autor

O primeiro ponto importante a se apontar após comparar o vídeo editado com o original (disponível no canal oficial da Band no *youtube*) é que as reações dos candidatos ouvintes não, necessariamente, correspondem ao momento da fala do Daciolo. Uma prova inequívoca disso é que não houve sequer uma interação um-a-um entre Daciolo e Meirelles, neste debate em particular. Portanto, quem editou o vídeo precisou buscar trechos dos outros candidatos em momentos que aparentam estar reagindo à fala de Daciolo para realizar a edição de forma a descredibilizá-los. O Tempo em que aparecem em tela Marina, Haddad e Meireles, eles ouvem tudo de forma impassível sem demonstrar discordância, o que reforçaria uma convivência com todas as acusações. O único que reage discordando de Daciolo, e que é mostrado em tela, é Guilherme Boulos, ao balançar o indicador negativamente. O editor do vídeo adicionou na edição alguns efeitos sonoros, sincronizados com o balançar de dedos de Boulos. Os efeitos utilizados têm uma estética bem particular, e normalmente são utilizados em desenhos animados, com o intuito de ridicularização.

Outra constatação feita nesta comparação entre os vídeos original e o editado é que a única frase direcionada ao candidato Jair Bolsonaro mudou de sentido. No vídeo original, Daciolo reclama de um complô entre os candidatos para retirá-lo do próximo debate e diz: “Vocês são todos amiguinhos, um levantando para o outro cortar. O alvo agora do momento é o Bolsonaro. Eu também discordo do Bolsonaro em vários temas”. No vídeo editado temos a supressão da sentença final (Eu também discordo do Bolsonaro em vários temas) e o monólogo subverte a reclamação de Daciolo sobre sua participação para reforçar a ideia de Bolsonaro como um *outsider* que luta contra todos.

Como *outsider*, com um discurso de que nunca se envolveu em corrupção e podia representar uma nova opção política, apesar de ser deputado federal desde 1991, corria o nome de Jair Bolsonaro pelo inexpressivo PSL... Bolsonaro se aproximou dessas pautas morais da chamada “bancada evangélica” e passou a fazer forte

oposição ao que considerou uma doutrinação de esquerda (RODRIGUES; FERNANDES, 2019, p. 23).

O editor utilizou assim, a colisão das tomadas de vídeo na edição, para construir uma narrativa através de um monólogo de Daciolo sobre a falência da classe política atual (sem apresentar as réplicas dos outros candidatos) intercalando com reações de opositores e ao colocar Bolsonaro como um alvo deste grupo, reforçar a ideia de que ele seja merecedor do rótulo de *outsider*. Existem mais de uma versão deste mesmo vídeo, uma com o uso de *lettering* e outra sem.

6.9 Facilidade de execução e falta de créditos de produção

O avanço das Inteligências Artificiais possibilitou a criação de produtos de desinformação muito mais bem elaborados e que dificultam a percepção da realidade, como os *deepfakes*.

O termo *deepfake* refere-se às mídias sintéticas nas quais imagens ou sons capturados de determinadas pessoas são substituídos pelos de outras por meio de técnicas avançadas de aprendizagem de máquina e Inteligência Artificial (IA), com a finalidade de manipular conteúdos visuais e/ou sonoros, com enorme potencial de falseamento da realidade (FANAYA, 2021, p. 106).

Estes produtos não são nosso foco porque exigem uma análise mais profunda, que está para além da manipulação de takes na edição. Vale apontar que todas as técnicas listadas neste capítulo fazem parte de um grupo de habilidade que exige o uso básico das ferramentas dentro dos softwares de edição audiovisual. A maioria destas ferramentas demanda poucos cliques e pode ser executadas em questão de segundos, como no caso dos *letterings* ou aplicar marca d'água do responsável pela edição.

Criar *letterings* e aplicá-los é um uma das tarefas mais simples e que pode ser feita em qualquer software de edição de vídeo. Da mesma forma que devemos estar atentos ao uso deles, temos que ser críticos à sua falta também, quando se faz necessário. Um dos sinais de que um vídeo pode ser desinformativo é a falta de crédito de edição. Podemos fazer um paralelo aqui com um atestado médico, que naturalmente não tem validade se não constar o nome do médico que o expediu.

Os créditos de edição são uma forma de valorizar os profissionais que trabalharam na produção de um vídeo. Eles geralmente incluem o nome do editor, do jornalista e da produtora responsável. A falta de créditos de edição pode indicar que o vídeo foi produzido de forma amadora ou que o editor não quer ser responsabilizado pelo conteúdo. É

importante verificar as fontes do conteúdo e verificar se há outras versões do vídeo disponíveis para efeito de comparação.

Aqui estão algumas formas de identificar possíveis vídeos que contenham desinformação:

- Verificar se o vídeo tem uma marca d'água ou logotipo de uma empresa de mídia ou produtora.
- Procurar por créditos de edição no final do vídeo.
- Comparar o vídeo com outras versões disponíveis na internet.

Se um vídeo não tem créditos de realização, é importante ter cautela ao compartilhar ou acreditar no conteúdo. Para além da responsabilidade jurídica temos a questão de não encontrar uma justificativa para um profissional divulgar um produto e não querer ter o reconhecimento pelo seu trabalho.

6 CONCLUSÃO: LETRAMENTO AUDIOVISUAL PARA A CIDADANIA

Esta pesquisa foi desenvolvida com o intuito de investigar e apresentar as técnicas de edição de vídeos utilizadas em campanhas de desinformação audiovisual, considerando que este é um fator relevante para o letramento midiático na contemporaneidade.

Considerando as dificuldades práticas de implementação de um curso de edição de vídeo, e do fato que grande parte deste projeto se desenvolveu durante a pandemia, esta pesquisa tornou-se uma pesquisa teórica. A construção de nosso referencial teórico nos possibilitou as linhas de raciocínio necessárias para gerar rigor a este trabalho.

Num primeiro passo identificamos a necessidade de um multiletramento, envolvendo o trato com as informações que recebemos, entre elas os vídeos, visando uma formação cidadã planetária com mais autonomia. Os letramentos audiovisual e midiático estão preocupados “com o desenvolvimento de uma compreensão informada e crítica da natureza dos meios de comunicação de massa, das técnicas por eles utilizadas e do impacto dessas técnicas” (JENKINS et al., 2009, p. 58 tradução nossa). O “Impacto dessas técnicas” descrito por Jenkins nos leva ao último passo do nosso trabalho: o de identificar e apresentar as técnicas de edição audiovisual que são utilizadas em campanhas de desinformação.

Não esperamos que a simples leitura deste trabalho gere conhecimento necessário para o letramento audiovisual, mas defendemos que a prática da edição, utilizando softwares de manipulação audiovisual, propiciaria aos indivíduos uma familiaridade nesta área que facilita o desenvolvimento deste letramento. Levamos em conta aqui que a edição é o “nó” central do processo de feitura de um produto audiovisual e por isso a melhor forma de letrar alguém audiovisualmente, pois se relaciona e toma decisões sobre todas as outras áreas (roteiro, fotografia, atuação, direção, etc.).

Vale ressaltar aqui que não pretendemos, nem direcionamos, nosso trabalho à defesa de uma preparação dos indivíduos para serem profissionais ou especialistas audiovisuais, nem de tentar entrar em disputa no currículo formal com tempo e estruturas dedicados a aulas de edição; tampouco fazer com que todos os professores passem por cursos de edição. Mas consideramos que o ambiente escolar surge então como uma possibilidade, a ser estudada em trabalhos futuros, sobre ser um dos locais apropriados para discutir o uso ético dessa linguagem tão presente no mundo informacional.

Vemos de forma positiva a possibilidade de os professores incentivarem cada mais seus alunos a apresentarem seus trabalhos audiovisualmente - fora da forma tradicional, oral ou escrita. Isso criaria um cenário para uma *mediação ética* destes professores, com participação de todos os alunos, sobre se a produção dos vídeos apresentados estaria adequada em termos de (des)informação, propiciando a eles uma “atuação autônoma no exercício da liberdade e cidadania” (SPINELLI, 2021, p. 127)

Quando Spinelli discursa sobre “atuação autônoma” e Nelson Pretto sobre “processos colaborativos” podemos fazer uma interseção de interesse sobre a formação para a cidadania entre todos os citados no nosso referencial teórico e evidenciado com Anísio Teixeira:

O homem deve ser capaz, deve ser uma individualidade, e o homem deve sentir-se responsável pelo bem social. Personalidade e cooperação são os dois pólos dessa nova formação humana que a democracia exige (TEIXEIRA, 1930, p. 8).

Além disso, espera-se que cada vez mais a linguagem audiovisual não seja apenas utilizada como ferramenta de ensino e mais como uma linguagem, que precisa ser aprendida e se decodificada de forma apropriada. Defendemos então a necessidade de um letramento audiovisual, através da edição (através da prática, da criação), como um dos fatores importantes para a formação de um cidadão mais crítico e atento na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- AGUADED-GÓMEZ, I.; PÉREZ-RODRÍGUEZ, M. A. Strategies for media literacy: Audiovisual skills and the citizenship in Andalusia. **Journal of New Approaches in Educational Research**, v. 1, n. 1, p. 22–26, 6 jul. 2012.
- ALMADA, P. E. R.; PEREIRA, N. B. Redes, Mídias Sociais e Discurso: Uma Análise Bibliométrica dos Estudos Brasileiros do Campo entre 2010-2021. **Mediações - Revista de Ciências Sociais**, p. 1–22, 27 set. 2022.
- AMIEL, V. **Estética da Montagem**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- APOCALIPSE TECNOLÓGICO**. , 2016. Disponível em: <https://youtu.be/amtigmLAqps?si=w_9IYluB82CI7B5R>. Acesso em: 25 jan. 2024
- AYRES PINTO, D. J.; MORAES, I. As mídias digitais como ferramentas de manipulação de processos eleitorais democráticos: uma análise do caso Brexit. **Revista de Estudos Sociais**, n. 74, p. 71–82, out. 2020.
- BARBOSA, J. C. ABORDAGENS TEÓRICAS E METODOLÓGICAS NA EDUCAÇÃO MATEMÁTICA: APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS. 2017.
- BARBOSA, P. A. R. A. (Produção de sentido na linguagem audiovisual através da montagem). 2011.
- BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 11. ed ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- BONILLA, M. H. S.; OLIVEIRA, P. C. S. **Inclusão digital: polêmica contemporânea**. [s.l.] Edufba, 2021.
- BR, N. DE I. E C. DO P.; VELLOSO, P. **Educação e tecnologias digitais: desafios e estratégias para a continuidade da aprendizagem em tempos de COVID-19**. Letralia. São Paulo, SP: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, 2021.
- BRASIL. Código de Trânsito Brasileiro, no artigo Art. 181, XVII. . 1997.
- BRITO, R. S.; TEIXEIRA, E. M. D. S. F. A influência dos meios de comunicação na opinião pública no sistema político. **Direitos Democráticos & Estado Moderno**, n. 2, p. 97–112, 30 jun. 2021.
- CASTELLANOS, U. Análisis cultural: posibilidades de los datos culturales para la investigación en educación. **Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa**, n. 82, p. 78–90, 29 dez. 2022.
- CASTELLS, M. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Revisãa técnica ed. Rio de Janero: Jorge Zahar, 2003.
- CHAVES, R. Documentário clássico e a voz que não vemos: revisitando as noções de “voz de Deus” e “voz over”. 2019.

COMOLLI, J.-L. Algumas notas em torno da montagem. **Devires - Cinema e atualidades**, v. 4, 2007.

COSTA, M. I. S.; IANNI, A. M. Z. **Individualização, cidadania e inclusão na sociedade contemporânea: uma análise teórica**. [s.l.] Editora UFABC, 2018.

CROSWELL, J. W. **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. [s.l.] Artmed, 2010.

DI FELICE, M. **Cidadania Digital: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais**. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2021.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. [s.l.: s.n.].

FALK, R.; STEENBERGEN, B. **The Condition of Citizenship - The making of a global citizenship**. 1 Oliver's Yard, 55 City Road, London EC1Y 1SP United Kingdom: SAGE Publications Ltd, 1994.

FANAYA, P. F. Deepfake e a realidade sintetizada. **TECCOGS: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 23, 12 out. 2021.

FARIAS, L. **Brasil tem 134 milhões de usuários de Internet, aponta pesquisa _ Agência Brasil.pdf**. , 2020. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa>>(https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa)>. Acesso em: 19 jan. 2024

FERON, T. CINEMA, EDUCAÇÃO E LETRAMENTO AUDIOVISUAL: PROPOSIÇÃO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA PROFESSORES-TELESPECTADORES. 2020.

FERREIRA, M. D. P. AS ARMADILHAS DA EXCLUSÃO : UM DESAFIO PARA A ANÁLISE. 2002.

GADOTTI, M. **Educar Para a Sustentabilidade: Uma Contribuição À Década Da Educação Para O Desenvolvimento Sustentável**. [s.l.] Ed,l, 2008.

GARCIA, M. CENSURA NO REGIME MILITAR E MILITARIZAÇÃO DAS ARTES. **História: Questões & Debates**, v. 44, n. 1, 30 jun. 2006.

GOMES, W. **Transformações da política na era da comunicação de massa**. [s.l.: s.n.].

GÓMEZ, G. O. **Educomunicação: recepção midiática, aprendizagens e cidadania**. [s.l.] Editora Paulinas, 2014.

GRIZZLE, A. **Alfabetização midiática e informacional: diretrizes para a formulação de políticas e estratégias**. [s.l.] UNESCO Brasil, 2016.

HARAKI, C. A. C. Estratégias adotadas na América do Sul para a gestão da infodemia da COVID-19. **Revista Panamericana de Salud Pública**, v. 45, p. 1, 12 maio 2021.

HAYASHI, S. O. **Fundamentos da montagem audiovisual**. Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais—São Paulo: Universidade de São Paulo, 8 set. 2016.

HJARVARD, S. Mediatization: Theorising the Media as Agents of Social and Cultural Change. **Matrizes**, v. 5, n. 2, p. 53, 13 jun. 2012.

IRETON, C. **jornalismo, fake news e desinformação: manual para educação e treinamento em jornalismo**. [s.l.] UNESCO Brasil, 2019.

JENKINS, H. et al. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. 2009.

JUNIOR, A. C. S. A linguagem cinematográfica como instrumento interpretativo da realidade social. **Sinais - revista das ciências sociais**, v. 20, 2016.

LECOCQ-MULLER, N. A Imprensa, o Incunábulo e a emancipação do Livro Impresso. **Revista de História**, v. 3, n. 8, p. 306, 5 dez. 1951.

LEMOS, A. Cidade-ciborgue: a cidade na cibercultura. **Galáxia**, n. 8, 2004.

LINS, B. F. E. A evolução da Internet: uma perspectiva histórica. Em: **Cadernos Aslegis**, v. 48. [s.l: s.n.].

LUHMANN, N. **A Realidade Dos Meios de Comunicacao**. 2. Aufl ed. Opladen: Westdeutscher Verl, 1996.

LUZ, L. T. A ORIGEM E EVOLUÇÃO DA CIDADANIA. **Colloquium Humanarum**, v. 04, n. 1, p. 91–104, 19 jun. 2007.

MADEC, A.; MURARD, N. **Cidadania e políticas sociais**. Lisboa: Inst. Piaget, 1998.

MARIN, E. C. **MIDIATIZAÇÃO DA VIDA**. 2008.

Mauricio Meirelles entrevista Ciro Gomes. , 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Op-J2HEiaU0&t=3s>>

MESQUITA, C. T. et al. Infodemia, Fake News and Medicine: Science and The Quest for Truth. **International Journal of Cardiovascular Sciences**, 2020.

MEYER, T. **Big Data e o novo mundo inteligente como estágio supremo do positivismo**. 1. Auflage ed. Springe: zu Klampen Verlag - zu Klampen & Johannes GbR, 2018.

MIQUELETTI, E. A. OS CASOS DE DESNUTRIÇÃO INFANTIL INDÍGENA E A MÍDIA: CONSTITUIÇÃO DE IMAGENS E DE SENTIDOS. **Dissertação de mestrado**, 2007.

MURCH, W. **Num Piscar De Olhos- Sobre a Edicao De Filmes**. [s.l.] Zahar, 2021.

NEWMAN, N. et al. Reuters Institute Digital News Report 2022. 2022.

NOGUEIRA, L. **Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem**. 2010.

O Brasil Paralelo e a falsificação da realidade Ponto de Partida. , 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=77EJ9B2ZF8k&t=2s>>. Acesso em: 20 jan. 2024

OLIVEIRA, M. C. D. UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA FACULDADE DE EDUCAÇÃO. 2013.

PALETTA, F. C.; COSTA DO LAGO, J. J. Plataformização e o uso da informação para a criação de estímulos de consumo. **e-Ciencias de la Información**, 2 nov. 2021.

PATROCÍNIO, T. Para uma genealogia da cidadania digital. v. 1, 2008.

PEREIRA, W. P. CINEMA E PROPAGANDA POLÍTICA NO FASCISMO, NAZISMO, SALAZARISMO E FRANQUISMO. **História: Questões & Debates**, v. 38, n. 1, 30 jun. 2003.

PIREDDU, M. et al. Manifesto pela Cidadania Digital. **Lumina**, v. 12, n. 3, p. 3–7, 30 dez. 2018.

POELL, T.; NIEBORG, D.; DIJCK, J. V. Plataformização. **Fronteiras - estudos midiáticos**, v. 22, n. 1, p. 2–10, 4 abr. 2020.

PRETTO, N. D. L. **Escola com/sem futuro**. [s.l.] Edufba, 2021.

RECUERO, R. D. C. Redes Sociais na Internet: Considerações Iniciais. **E-Compós**, v. 2, 2005.

RIBBLE, M. S. Digital Citizenship in the Frame of Global Change. 2021.

RIZZO JUNIOR, S. A. **Educação audiovisual: uma proposta para a formação de professores de ensino fundamental e de ensino médio no Brasil**. Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais—São Paulo: Universidade de São Paulo, 5 maio 2011.

RODRIGUES, R. C.; FERNANDES, H. C. A política do medo nas eleições de 2018. **São Paulo**, v. 7, n. 13, 2019.

ROTHKOPF, D. When the Buzz Bites Back. **When the Buzz Bites Back**, 11 mar. 2013.

ROVAI, R. **Um novo ecossistema midiático: a história do jornalismo digital no Brasil**. [s.l.] Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales. CLACSO, 2018.

RÜDIGER, F. **Tendências Do Jornalismo**. [s.l.] Editora da UFRGS, 1993.

RUSHKOFF, D. **As 10 questões essenciais da era digital: programe seu futuro para não ser programado por ele**. [s.l.] Editora Saraiva, 2021.

SABILLÓN, C. M.; BONILLA, M. H. S. Letramento Digital: una nueva perspectiva conceptual. 2016.

SAMPAIO, I. S. V. **Televisão, publicidade e infância**. 1a. ed ed. [Fortaleza, Brazil]: São Paulo, SP, Brasil: Governo do Estado do Ceará, Secretaria da Cultura e Desporto; Annablume, 2000.

SEGURADO, R. **Desinformação e democracia: a guerra contra as Fake News na internet**. São Paulo: Hedra, 2021.

SILVA, R. S. **Diagramação - O planejamento visual gráfico na comunicação impressa**. [s.l.] Summus Editorial, 1985.

SILVEIRA, S. A. DA. **Tudo sobre tod@s: Redes digitais, privacidade e venda de dados pessoais.** [s.l: s.n.].

SIQUEIRA, A. B. D. Media literacy como prática social: objetivos e abordagens pedagógicas. **Comunicação e Sociedade**, v. 13, p. 87–100, 20 jun. 2008.

SIQUEIRA, A. B. D. Educação Aberta, Letramento Midiático e MOOCs: Questões para a prática docente, a partir da ecologia das mídias. **Pro-Posições**, v. 33, p. e20190023, 2022.

SIQUEIRA, A. B. D.; CERIGATTO, M. P. Mídia-educação no Ensino Médio: por que e como fazer. **Educar em Revista**, n. 44, p. 235–254, jun. 2012.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação & Sociedade**, v. 23, n. 81, p. 143–160, dez. 2002.

SPINELLI, E. M. Comunicação, Consumo e Educação: alfabetização midiática para cidadania. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, v. 44, n. 3, p. 127–143, dez. 2021.

TEIXEIRA, A. Porque “Escola Nova”? **Boletim da Associação Bahiana de Educação. Salvador, n.1**, 1930.

Tiradentes: Herói inventado ou mártir da independência? Brasil paralelo, , 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KBQxoxIIHJ4>>. Acesso em: 20 jan. 2024

APÊNDICE A

Manifesto pela Cidadania Digital

Nossa era é caracterizada por uma importante transformação que indica a transição de formas subjetivas e humanísticas de interação e cidadania para formas digitais, algorítmicas e info-ecológicas de participação e vida. É necessário mudar nossa concepção do social e nos preparar para habitar as info-ecologias e as redes do mundo vindouro.

I. Da sociedade para redes conectivas

1. O social não é mais composto somente por humanos. Algoritmos, data base, inteligências artificiais, florestas, emissões de CO2, temperaturas, água - através de arquiteturas de interações de rede tomaram a palavra, começaram a participar e a influenciar nossas ações.
2. Redes de dados e arquiteturas de conexão (Internet das Coisas, Big Data, etc.) desenvolveram formas distribuídas de inteligência capazes de conectar entidades diversas e de pôr em redes vários tipos de superfície.
3. Conectados a redes e a bancos de dados, vamos estender nossa pele e nossas mentes ao planeta inteiro, tornando-nos cidadãos de galáxias bit.
4. Não vivemos mais apenas em países, cidades ou nações, mas, através dos diferentes modos de conexão, toda a biosfera.
5. As formas digitais de cidadanias poderão tornar-se independentes daquelas dos estados nacionais e propor formas de pertencimentos atópicas e não necessariamente vinculadas a um lugar físico ou a específicas nações.

II. Dos parlamentos às plataformas digitais

6. Dentro das ecologias transorgânicas, agir sozinho é impossível. As escolhas são o resultado de interações complexas e troca de dados e informações entre entidades de naturezas diferentes.

7. É necessário superar a ideia iluminista de cidadania e passar para um novo tipo de negociação, não apenas social e limitada aos seres humanos, mas estendida a tecnologias inteligentes, biodiversidade, clima e tudo o que interage com redes digitais e fluxos de dados.

8. A conexão com bancos de dados e redes inteligentes nos dá a oportunidade de acessar e nos conectar a formas não-humanas de inteligência. As plataformas de interação digital permitem conexões férteis entre a inteligência humana e os dados, o clima, a biodiversidade, expandindo qualitativamente nossa condição cognitiva e estendendo a responsabilidade humana ao nível planetário.

9. A forma ocidental de democracia, baseada na delegação entre indivíduos e organizada em parlamentos somente humanos, é ladeada por plataformas e redes inteligentes que estendem, de maneira colaborativa e conectiva, o potencial de nossas ações através do acesso a dados e à participação nas redes.

10. Se a democracia política limita a participação dos cidadãos na escolha de seu representante a cada quatro ou cinco anos, a cidadania digital pode transformar a participação e a ação em um processo compartilhado, baseado na troca contínua de informações e interações complexas entre humanos e não humanos.

III. Do sujeito político à pessoa digital

11. A cidadania digital promove a substituição do sujeito político aristotélico (zôon politikòn) pelo infovíduo: rede inteligente complexa, nem sujeito nem objeto, mas forma conectiva, aberta e mutante.

12. O infovídúo é o todo indissociável da pessoa física e da digital, o primeiro orgânico e o segundo composto pelo conjunto de dados online e perfis digitais.

13. Os infovídúos interagem através da conexão a dispositivos, plataformas e arquiteturas de interação digital que estendem a participação dos espaços físicos aos bits.

14. O infovídúo, além de uma consciência individual, é também portador de um inconsciente digital, formado pelo acúmulo de dados disponíveis na rede, acessíveis e potencialmente controláveis.

15. A dimensão da negociação entre o direito de acesso e proteção dos dados deverá seguir a lógica da transparência. Uma declaração dos direitos e responsabilidades do infovídúo deve incluir o poder de controle sobre seus dados e o uso destes, bem como o livre acesso aos dados das instituições públicas para todos.

IV. Educando para cidadania digital

16. O conhecimento está se tornando inseparável da rede e irrealizável sem a redes de dados e informações que o permitem. É essencial promover o pleno conhecimento dos regulamentos, direitos, privilégios e obrigações que existem nas interações em rede.

17. Lógicas algorítmicas permitem acesso a dados e links, identificando relacionamentos, conexões e quantidades. Portanto, é necessário que os espaços de participação online sejam protegidos e confiáveis, e que as redes sejam habitadas mais conscientemente.

18. Precisamos construir softwares, algoritmos e regras que garantam o respeito aos direitos de todos e uma participação ativa e concreta nos processos de decisão e governança.

19. Educar para a cidadania digital é agora um dever para a nossa sociedade e para todas as instituições educacionais públicas e privadas. Significa educar para uma participação responsável, para uma interação consciente, para construir as habilidades de todos em um mundo cada vez mais conectado. Nossa tarefa é, portanto, aprender a construir redes melhores e mais inteligentes.

20. É necessário trabalhar para a criação de uma magna carta mundial capaz de orientar as interações entre humanos e não humanos em direção a um futuro que privilegie a colegialidade, a sustentabilidade e o recíproco respeito entre as diversas entidades interagentes em redes.

Os primeiros signatários do documento foram:

Prof. Massimo Di Felice - Universidade de São Paulo (USP) – Brasil

Prof. Mario Pireddu - Università degli Studi della Tuscia – Itália

Prof. Derrick de Kerckhove - University of Toronto – Canadá

Prof. Cosimo Accot - MIT Boston – Estados Unidos

Prof. José Bragança de Miranda - Universidade Nova de Lisboa – Portugal

Prof. José Alberto Sánchez Martíne - Universidad Autónoma Metropolitana UAM – México