

# A SÁTIRA GRÁFICA DE *CALPURNIO* E *EL ROTO* SOBRE A DIGITALIZAÇÃO SOCIAL: un análisis crítico sob a ótica das competências digitais

## CALPURNIO AND EL ROTO'S GRAPHIC SATIRE ON SOCIAL DIGITIZATION: a critical analysis from the perspective of digital competences

José-Antonio Gómez-Hernández<sup>1</sup>

Antonio-Raúl Fernández-Rincón<sup>2</sup>

Traducción al portugués de Aurora Cuevas-Cerveró

### RESUMO

A digitalização massiva e acelerada representa uma enorme transformação de nossa vida privada e de nossa atividade social, com repercussões pessoais, políticas e econômicas. Esse fenômeno de digitalização da vida deve ser entendido pelos cidadãos e, portanto, requer competência informacional e pensamento crítico. Uma das maneiras de promover uma reflexão crítica sobre a sociedade digital é a sátira gráfica, e por esse motivo o objetivo deste trabalho é expor como trataram esse assunto os dois principais autores espanhóis: Calpurnio e El Roto. A metodologia consistiu na busca e identificação de vinhetas, classificando-as por suas críticas ao abuso de tecnologias da informação e suas conseqüências, tendo como âmbito de análise, principalmente o Marco Europeu da Competência Digital. Concluimos que os principais riscos que aparecem na sátira gráfica são a incapacidade de organizar as informações, a conexão excessiva que a dependência digital implica, a desinformação e a vulnerabilidade a notícias falsas, o que facilita a manipulação política e econômica, a transferência irresponsável de dados e se uso incorreto, perda de privacidade ou a deterioração das relações interpessoais. A sátira sobre a digitalização não pretende tecnofobia, mas um necessário pensamento crítico a partir do humor, e prevenir riscos devido à adoção impensada da tecnologia sem competência para o seu uso consciente, reflexivo e intencional.

**Palavras-chave:** Sátira gráfica. *El Roto*. *Calpurnio*. Competência digital. Competência em informação, Riscos digitais

### ABSTRACT

Massive and accelerated digitization represents a huge transformation of our private life and our social activity, with personal, political and economic repercussions. This phenomenon of digitization of life must be understood by citizens, and for it need informational competence and critical thinking. One of the ways to promote critical reflection on the digital society is graphic satire, and for this reason the objective of this work is to expose how the two main Spanish authors *Calpurnio* and *El Roto* have treated this subject. The methodology has been the search and identification of bullets, classifying them for their criticism of the abuse of information technologies and their consequences, having as a framework for analysis the *European Digital Competence Framework for Citizens*. We conclude that the main risks that appear in the graphic satire are the inability to organize information, the excessive connection that

---

<sup>1</sup> Catedrático de Biblioteconomía na Universidade de Murcia, Espanha. Director das Ediciones de la Universidad de Murcia, Espanha. ORCID <https://orcid.org/0000-0003-4532-1142>. E-mail: [jgomez@um.es](mailto:jgomez@um.es)

<sup>2</sup> Doutor em Comunicação pela Universidad de Murcia, Espanha. Professor associado na Faculdade de Comunicação e Documentação. Universidade de Murcia, Espanha. ORCID <https://orcid.org/0000-0001-7143-2175>. E-mail: [antonioraul.fernandez@um.es](mailto:antonioraul.fernandez@um.es)

digital dependence entails, the disinformation and vulnerability to false news, which facilitates political and economic manipulation, the irresponsible transfer of data and its incorrect use, loss of privacy or deterioration of interpersonal relationships. The satire on digitization does not pretend technophobia, but a necessary critical thought from humor, and to prevent risks due to the thoughtless adoption of technology without competence for its conscious, reflective and intentional use.

**Keywords:** graphic satire. *El Roto*. *Calpurnio*. digital competence. informational competence, digital risks.

Artigo submetido em 17/05/2020 e aceito para publicação em 27/07/2020

## 1 INTRODUÇÃO

A digitalização massiva e acelerada representa uma enorme transformação de nossa vida privada e de nossa atividade social, com repercussões pessoais, políticas e econômicas. A tecnologia captura e capta nossa atenção, muda nossas formas de comunicação e relacionamento, de produção e consumo no âmbito da Indústria 4.0, nossas formas de acessar e usar informações nas diferentes facetas da vida, nossas formas de participação política ou nossas maneiras de aprender. A reflexão crítica de suas possibilidades e problemas não deve ser evitada, pois incorreríamos em uma atitude de tecnofilia exagerada e ingênua, sem questionar os riscos incluídos na perda de privacidade, abuso de dados pessoais, virulência de notícias falsas ou vulnerabilidade. manipulação política, econômica, ambiental ou de saúde.

Uma das maneiras de promover a reflexão crítica sobre a sociedade digital é o humor, especialmente o que adquire o tom da sátira gráfica, e neste trabalho, gostaríamos de expor como dois dos autores espanhóis mais relevantes desse gênero o desenvolveram, com um grau de azedume diferente: Eduardo Pelegrín, usando o pseudônimo Calpurnio para desenhar seu personagem Cuttlas, e Andrés Rábago, conhecido principalmente como El Roto. Como veremos, um deles alude às conseqüências do uso da tecnologia na organização da vida pessoal e às deficiências que costumamos ter no campo da competência digital, em seus aspectos mais

instrumentais. O segundo autor traz uma perspectiva mais sarcástica e abrangente sobre as consequências políticas e sociais da digitalização em massa que estão ocorrendo sem uma perspectiva crítica.

Não achamos que o fim dos desenhos satíricos sobre o digital seja promover a tecnofobia, mas sim a questionar algumas das consequências da tecnologia, algo muito necessário em sociedades complexas às quais é atribuído um caráter "líquido" (Bauman, 2007). Nesse sentido, a partir da análise da contribuição desses dois autores, consideraremos se uma categorização intuitiva dos "riscos digitais" que estamos sofrendo pode ser deduzida do trabalho deles. E a partir disso, sugerimos seu uso para prevenir alguns deles no âmbito dos programas de treinamento em competência digital voltados para cidadãos que instituições culturais, como bibliotecas, realizam.

## **2 A SÁTIRA GRÁFICA**

### **2.1. Delineamentos**

A sátira é um gênero literário antigo, que remonta aos filósofos e comedógrafos clássicos da Grécia, que encontraram nela uma maneira de criticar costumes e comportamentos sociais do ponto de vista moral. Para isso, aplicaram humor, sarcasmo, ironia, hipérbole em muitos casos ou paródia, conseguindo assim mostrar uma posição crítica em relação a uma realidade que desaprovavam e queriam denunciar ou questionar.

Em sua dimensão gráfica ou visual, começou a se expandir como um meio de expressão ideal da prensa e da prensa moderna, passando das telas e gravuras de artistas como William Hogarth, James Gillray, George Cruikshank ou Honoré Daumier para as novas mídias escritas, dando origem a vinhetas satíricas, à medida que o estado moderno, a cidadania, os sistemas de representação política e a opinião pública avançavam no final do século XIX e início do século

XX Com isso, tornou-se uma forma de jornalismo com a capacidade do bisturi de penetrar com precisão nos problemas sociais.

Esse gênero de humor usa principalmente dois formatos: a vinheta única e a história em quadrinhos. Ambos buscam resolver um grande desafio de diferentes maneiras: alcançar sinteticamente uma trama completa e auto-conclusiva (Martignone & Prunes, 2008). A vinheta é o meio que mais se identifica com a linguagem dos quadrinhos, pois é a representação pictográfica do espaço mínimo ou do tempo significativo de uma história em quadrinhos (Gubern, 1972) e visa condensar uma situação de maneira compreensível, assumindo o clímax da situação humorística (Pitri, 2011). Na história em quadrinhos, por outro lado, a situação é contada por meio de duas ou mais quadrinhos, estando sua estrutura narrativa e sintática em débito com a técnica cinematográfica, embora, ao contrário desta, não pretenda resolver uma série de quadrinhos imóveis em um continuum, mas sim gera uma continuidade ideal através de uma descontinuidade real que o leitor deve reconstruir (Eco, 1965). A tira requer uma construção seqüencial que divide o continuum narrativo em alguns elementos indispensáveis, misturados com omissões pertinentes e necessários para alcançar o efeito sintético característico (McCloud, 2007).

A sátira gráfica foi configurada como um meio ideal para a crítica política e o jornalismo de opinião, e no nível simbólico evoluiu, sempre tendendo a "comunicar mais com menos" (Barrero, 2014), de acordo com as tendências estéticas do século XX como a simplificação icônica e a esquematização. No nível ideológico, se durante o Iluminismo e a Era Moderna foi sobretudo uma proposta reativa contra o poder opressivo e a falta de liberdades, ceticismo e niilismo foram incorporados mais recentemente nessas criações gráficas para combater a esquizofrenia das sociedades de mídia.

## 2.2. Referências em destaque

Atualmente, embora a imprensa seja um meio relevante de disseminação da vinheta satírica, ela também se espalha por todo o ecossistema da mídia: ilustradores, roteiristas, pintores ou artistas gráficos exibem seus trabalhos em sites, blogs, redes sociais, galerias de arte. arte ou as próprias muralhas da cidade. Eles coletaram a testemunha dos primeiros criadores de gráficos humorísticos da imprensa, como Pawel Kuczynski, Andrei Budayev, Lora Zombie ou artista britânico Banksy (GONZALEZ-GARCÍA; CHACÓN-LÓPEZ, 2018).

Ao ingressar na sociedade digital e circular através dea, a sátira gráfica talvez esteja perdendo parte de sua capacidade de ofender a magma em que as redes sociais se tornaram, na qual os próprios usuários como prosumers espalham todo tipo de conteúdo humorístico sobre vida política e social (BERROCAL, CAMPOS-DOMÍNGUEZ, REDONDO, 2014)

**Figura 1 - Steve Cutts**



**Fuente:** En: [stevecutts.com](http://stevecutts.com)

Mas, por sua vez, o digital se tornou um dos temas mais recorrentes desse gênero de opinião, pois é uma preocupação geral o que implica nas dinâmicas e novos hábitos sociais, a modificação de costumes e a nova vida cotidiana, mediada por tecnologias, que podem envolver

perigos nos processos de comunicação e interação humana.

Como exemplos dessa linha de atenção ao digital em vinhetas satíricas, encontramos artistas como o mencionado Kuczynski, Steve Cutts ([stevecutts.com](http://stevecutts.com)) (Figura 1), Jean Jullien ([jeanjullien.com](http://jeanjullien.com)) (Figura 2), John Holcroft ([johnholcroft.com](http://johnholcroft.com)), Marc Kostabi ([mkostabi.com](http://mkostabi.com)), Liam Walsh ([liamfranciswalsh.com](http://liamfranciswalsh.com)), Renn ([ritsch-renn.com](http://ritsch-renn.com)), Asaf Hanuka ([asafhanuka.com](http://asafhanuka.com)), Gerhard Haderer ([#gerhardhaderer](https://twitter.com/gerhardhaderer)) e Marco Melgrati ([sociedade6.com](http://sociedade6.com) / [melgratillustrator](http://melgratillustrator)) ou Ángel Boligán ([www.boligan.com](http://www.boligan.com)) (Fig. 3).

**Figura 2 - Jean Julien**



**Fuente:** En [jeanjullien.com](http://jeanjullien.com)

**Figura 3 - Ángel Bolligan**



**Fuente:** En: [www.boligan.com](http://www.boligan.com)

Se nos concentrarmos na Espanha, os últimos anos da ditadura de Franco e da transição democrática levaram a uma grande geração de artistas gráficos cujo trabalho no campo do humor gráfico havia sido constrangido e no qual El Perich (1941-1995) ou Chumy Chuméz (1927-2003) foram mestres destacados. Peñarín (2002) defende que o humor gráfico contribuiu durante o final do franquismo para muitos espanhóis enfrentarem a compreensão de seu tempo, e Meléndez Malavé (2005) atribui a eles um papel relevante na formação da opinião pública durante a transição.

A proliferação de revistas e publicações de humor satírico da época e a inclusão de espaços mais ou menos estáveis nas manchetes nacionais trouxeram à tona o talento de numerosos artistas capazes de exibir seu trabalho com absoluta liberdade na nova realidade política espanhola e espalharam sátira, humor e críticas ácidas sobre questões políticas, sociais e culturais a grandes audiências.

Existem muitos ilustradores que vêm fazendo humor na Espanha sobre a sociedade da informação à medida que ela evoluiu, questionando o papel da imprensa, televisão, publicidade,



leitura e livros, telefonia, Internet ou redes sociais. Uma exposição da Vodafone (2007), focada em quadrinhos sobre o uso pessoal e social de dispositivos móveis, selecionou uma amostra de 56 ilustradores, o que nos dá um indício da ampla presença da tecnologia digital no humor dos criadores espanhóis.

Se a figura-chave da ironia gráfica amigável sobre o mundo da comunicação social foi Antonio Fraguas, Forges (1942-2011) (Fig. 4), sobre o assunto do digital, os que mais publicaram nos últimos anos foram Andrés Rábago (El Roto), Mauro Entrialgo, Calpurnio, Eneko, Miguel Brieva e mais recentemente Flavita Banana.

**Figura 4 - Forges**



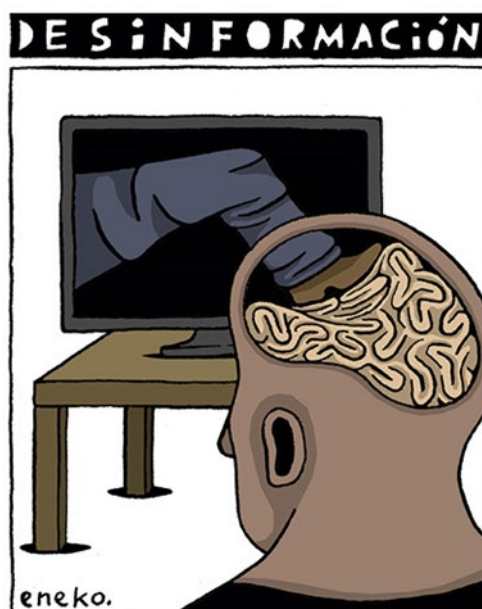
Fuente: *El País* (17 de junio 2017)

Andrés Rábago (Madrid, 1947) é um dos exemplos mais brilhantes de humor gráfico e satírico da Espanha e, ao longo de sua carreira, colaborou em revistas emblemáticas como *Hermano Lobo*, *La Codorniz*, *Triunfo*, *Madrid*, *El Jueves* e jornais como *Diario16*, *El Independiente*, *El Periódico de Cataluña* ou *El País*, sob pseudônimos como *Ops*, *Jonás*, *Ubú* e *El Roto*. Em 2012, recebeu o Prêmio Nacional de Ilustração do Ministério da Cultura da



Espanha como autor de mais de vinte livros, nos quais recolheu seu trabalho como cartunista e artista gráfico, dos quais sua exposição no Museu Nacional del Prado “No se puede mirar y otras estampas” inspiradas em Goya é um exemplo brilhante. (RÁBAGO, 2019). Eduardo Pelegrín (Zaragoza, 1959), conhecido como Calpurnio, é o artista multimídia que criou o personagem Cuttlas, um “cowboy samurai” em forma de um fantoche cujas aventuras nasceram em 1983 no fanzine El Japo em sua cidade natal. Os desenhos e quadrinhos de El Bueno de Cuttlas foram publicados em Makoki, El Víbora, El País (até 2001) e, desde então, em 20 minutos e Valencia Plaza.

**Figura 5 - Desinformação**



Fuente: Eneko (2014)

Eneko de las Heras (Caracas, 1963) (Fig. 5) colabora, após oito anos de criação profissional em seu país, em jornais gratuitos como 20 minutos e depois em publicações como Interviú, El Jueves, Diagonal e no jornal Egin. Autor de estilo direto, contundente e incisivo, suas criações mesclam humor ácido e compromisso social, sendo usadas como meio de questionar e não como um fim em si mesmas. Seu desenho é limpo, nítido e desprovido de conteúdo textual, abordando temas-chave da sociedade contemporânea, como corrupção,

migração, ecologia e comunicação em algumas ocasiões. Desde 2017, ele publica em um blog do jornal 20 minutos chamado Sancho em sua ilha (<https://blogs.20minutos.es/eneko/>).

Mauro Entrialgo (Vitória, 1965) (Fig. 6), é ilustrador, dramaturgo, músico, artista gráfico e cartunista que começou a publicar em Makoki e desenhou para os jornais Público e El País e em revistas satíricas como El Jueves ou Mongólia.

**Figura 6 - Silvia los tiempos adelantan**



**Fuente:** Mauro Entrialgo (2015)

Em relação ao comportamento digital e suas repercussões sociais, ele publicou *Interneteo e Aparatuquis* (2015), uma compilação das vinhetas publicadas na versão digital do El País desde 2007, caracterizada por um desenho simples que destaca comportamentos que devem nos fazer refletir. Em suas composições, os personagens se destacam conversando através de textos longos que muitas vezes compõem uma estrutura narrativa completa.

Miguel Brieva (Sevilha, 1974) (Fig. 7) começou na revista auto-publicada *Dinero* e publicou em *La Vanguardia*, *El País*, *Cinemanía*, *Rolling Stone*, *Ajoblanco* e *El Jueves*.

Figura 7 - Un Buen dia en todos los terminales

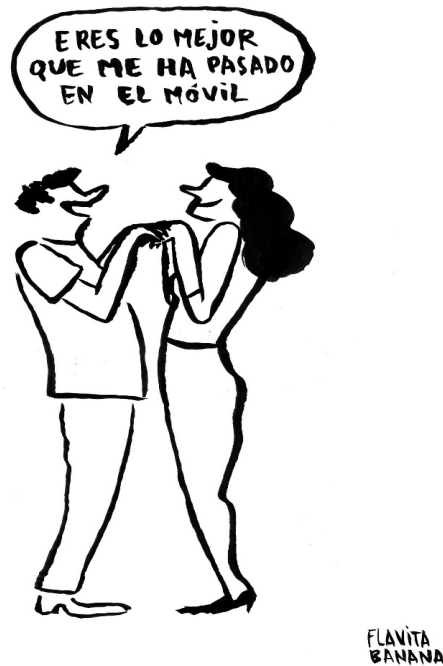


Fuente: En: Miguel Brieva (2017)

Seu trabalho é inspirado na iconografia americana de meados do século XX, com desenhos detalhados, cores e elementos adicionados que são acompanhados de textos, quase sempre aforismos ou definições criativas de determinadas situações ou comportamentos. Entre os temas recorrentes, como críticas e humor ácido do consumismo, educação ou religião, está a sociedade digital. Sua intenção é uma crítica ao mundo contemporâneo que defende a educação como meio e fim para a conquista de um mundo melhor, um lugar para regenerar as espécies e combater o poder das elites políticas e econômicas. Entre suas obras publicadas destaca A grande aventura humana (2017), uma compilação de trabalhos gráficos sobre temas como mudança climática, crise energética, colapso financeiro, consumismo, individualismo e os problemas derivados da superexposição digital.

Flavia Álvarez-Pedrosa (Oviedo, 1987) (Fig. 8) é uma ilustradora que assina seus desenhos como Flavita Banana. Atualmente, publica suas vinhetas em El País, que foram compiladas em Archivos estelares (2017) e Archivos Cósmicos (2019).

Figura 8 - Flavita Banana



Fuente: Flavita Banana (2019)

Esta autora diseca as relações humanas ou as contradições da sociedade digital com um tom irônico e um desenho muito simplificado e minimalista, que de certa maneira parece herdar o esilo do El Roto. Seu trabalho pode ser acompanhado diariamente por sua presença na mídia digital através de contatos em redes sociais como Facebook e Instagram e seu site [flavitabanana.com](http://flavitabanana.com).

### 3 OBJETIVOS Y METODOLOGIA

Conforme previsto, o objetivo deste trabalho é descrever e categorizar a visão crítica da sátira gráfica espanhola sobre a intensa digitalização que ocorreu na sociedade contemporânea. Além disso, pretendemos indicar algumas possibilidades para o uso de quadrinhos em programas de treinamento para a competência informacional e digital dos cidadãos, por sua contribuição ao debate sobre sua interpretação e pensamento crítico. Embora as tirinhas ou quadrinhos tenha sido amplamente utilizada em programas educacionais para o ensino de

História, a divulgação científica ou de conscientização social, e a compressão de imagens e sua linguagem fazem parte da alfabetização visual, não temos conhecimento da utilização de vinhetas satíricas com tema tecnológico em atividades de formação de competências digitais críticas. Por este motivo, pretendemos validar em trabalhos futuros a sua aplicabilidade incluindo-os em sessões ou encontros de bibliotecas sobre bem-estar e prevenção de riscos digitais.

Depois de revisar o trabalho dos principais cartunistas espanhóis, disponíveis tanto em compilações quanto em suas páginas pessoais e nos portais da Internet dos jornais em que eles publicam, optamos por focar em Calpurnio e El Roto. A escolha desses criadores se baseia nos seguintes motivos: a) eles têm um histórico extenso em algumas das maiores mídias escritas nacionais; b) o acesso aberto a seus quadrinhos é possível nos sites em que foram publicados (por exemplo, o diário digital 20minutos e El País); c) lidam com questões digitais muito amplamente em seu humor; e d) as críticas que realizam são altamente complementares, pois o primeiro se concentra mais no indivíduo e o segundo no social.

A seguinte tarefa metodológica consistiu em obter e classificar o trabalho sobre tecnologia digital de ambos desenhistas. Para isso, usamos no caso de Calpurnio suas publicações, especialmente a editada em 2017, e seu blog pessoal (<https://calpurnio.blogspot.com>). E sobre El Roto, consultamos sua seção no portal da Internet do El País (<https://elpais.com/autor/el-roto/>), extraindo vinhetas sobre o assunto sob investigação do período entre 2010 e março de 2020.

Para a análise de seu conteúdo foi tomado como referência o Quadro Europeu de Competição Digital (FERRARI, 2013), a visão abrangente da competição informacional e digital como uma meta-alfabetização de acordo com a abordagem de Jacobson & Mackey (2013) e a definição recente de alfabetização informacional pela CILIP (2018). O Quadro Europeu descreve o que é ter competência digital adequada como cidadãos na sociedade de

hoje, e é por isso achamos interessante enfrentar as críticas, deficiências ou erros que as vinhetas contêm com os conceitos, habilidades e valores que este modelo determina. Embora o modelo consiga formular 21 subcompetências, neste estudo tentamos relacionar os desenhos com suas cinco principais áreas de competência: 1) a busca, uso e organização da informação; 2) comunicação e colaboração em contextos digitais; 3) criação de conteúdo; 4) aspectos éticos e de segurança e 5) a capacidade de resolver problemas nessa área. Além disso, consideramos como referência para a análise da sátira gráfica o foco da meta-alfabetização porque assume a complexidade da sociedade digital, com seus múltiplos canais e meios de comunicação de massa, bem como a visão da CILIP por ser muito consistente com as questões políticas e sociais com as quais esse humor lida: é uma visão holística da competição informacional, porque integra entre seus principais componentes consciência crítica e pensamento crítico, compreensão dos aspectos éticos e políticos e sua relevância para todas as áreas da vida, desde saúde, economia, sustentabilidade ou participação cidadã, vinculando-a ao empoderamento e à equidade.

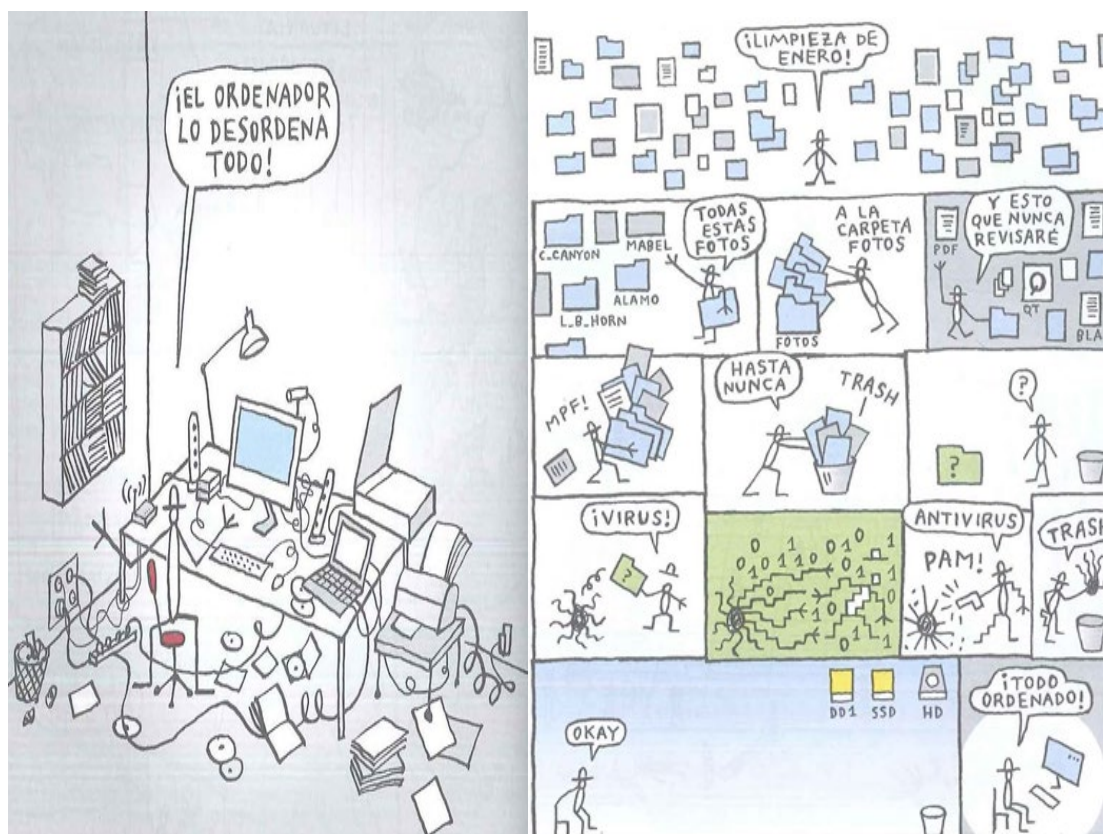
#### **4 CALPURNIO: UNA CRÍTICA MINIMALISTA DOS COMPORTAMIENTOS DIGITAIS**

*Calpurnio* lida com tópicos que vão da ficção científica, filosofia ou metafísica à tecnologia. Com pinceladas infantis, seus personagens e situações são reduzidos ao mínimo de expressão gráfica, desenhados com uma caneta ou tinta china e acréscimos ocasionais de cores com técnicas de aquarela ou digitais. Com *El bueno de Cuttlas*, ele aplica um tom suave, baseado em ironia e simplicidade, para revelar problemas e contradições do sujeito contemporâneo



Uma primeira chamada de atenção de Calpurnio seria sobre a complexidade de organizar e gerenciar o conteúdo pessoal que monopolizamos no contexto digital (Fig. 9 e 10).

**Figura 9 e 10 - Calpurnio**



**Fuente:** Calpurnio (2017)

Um segundo problema vinculado ao primeiro é o da falta de segurança: Cuttlas está ciente dos possíveis ataques às nossas informações e aos dispositivos dos hackers, e o representa através de uma luta de seu personagem caubói com perigos digitais (Fig. 11 )



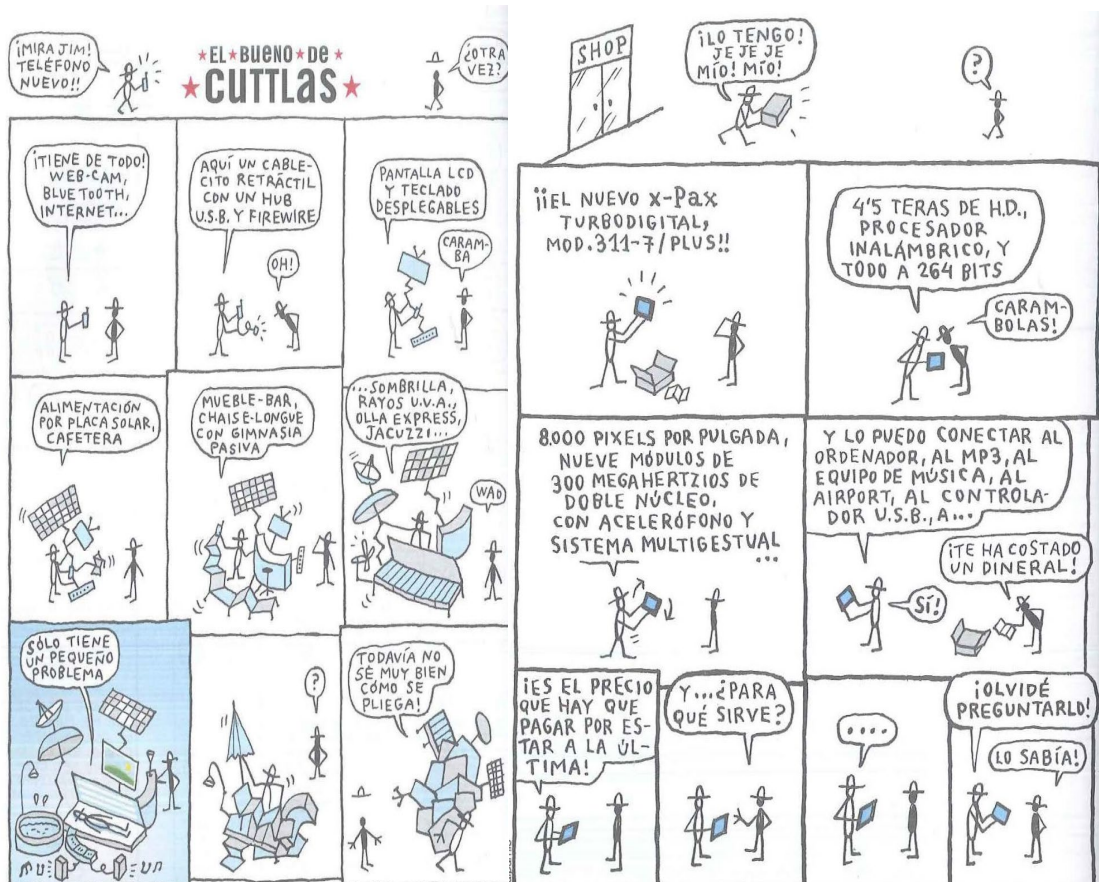
Figura 11 - Calpurnio



Fuente: Calpurnio (2017)

Terceiro, Cuttlas faz autocrítica em relação ao consumismo tecnológico exacerbado, o que nos leva a renovar constantemente e acriticamente dispositivos tecnológicos, e não é acompanhado por tirar proveito das supostas possibilidades de cada nova versão de um produto ou do insignificância real de algumas das novidades que as tecnologias nos oferecem para nos forçar a renová-las constantemente (Fig. 12 e 13).

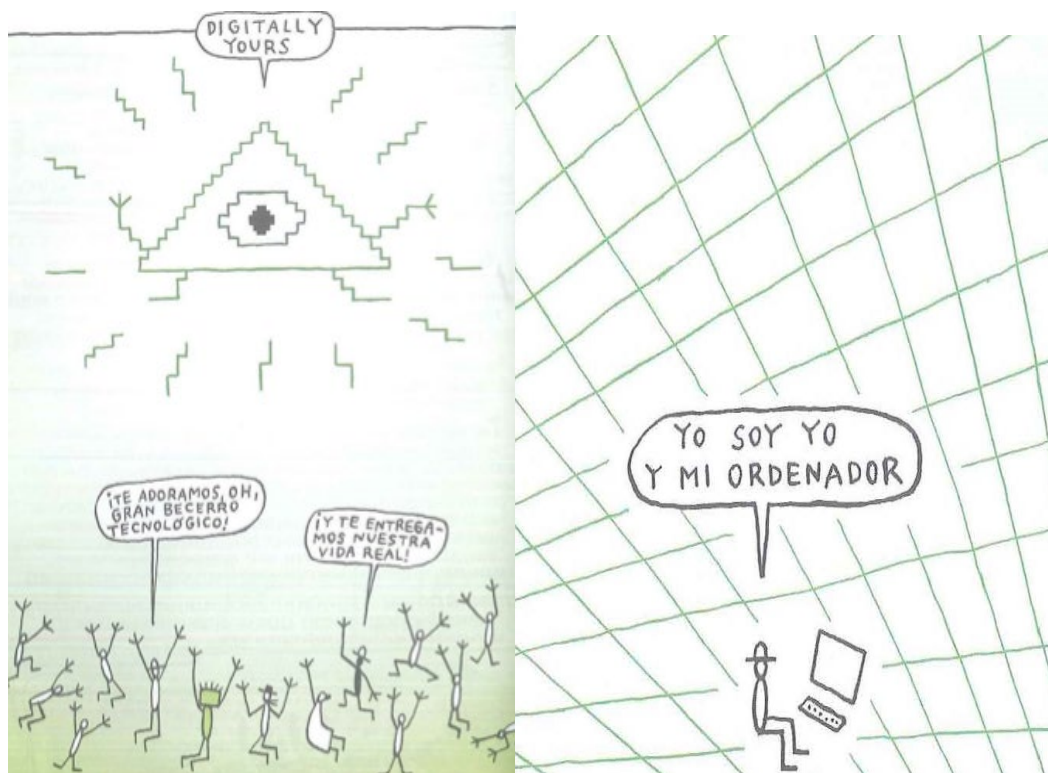
Figura 12 e 13 – Calpurnio



Fuente: Calpurnio. (2017)

Mas a dependência não implica apenas um problema de consumismo de ferramentas tecnológicas, mas isso também implica uma valorização excessiva do que isso significa em nossa vida, atribuindo-lhe uma proeminência absoluta (Fig. 14 e 15).

Figura 14 e 15 - Calpurnio (2017)



Fuente: Calpurnio. (2017)

Essa subordinação ao digital está presente e afeta muitas facetas da vida de Cuttlas, como o uso do tempo, o autoconceito ou a identidade pessoal e os relacionamentos interpessoais. Sobre o mau uso do tempo, o autor brinca sobre a questão da procrastinação, a conexão permanente para trabalho e lazer ou a necessidade de atualizar as notificações e mensagens (Fig. 16 e 17) que nos colocam em um ciclo estressante e viciante.

Figura 16 y 17 - Calpurnio



Fuente: Calpurnio. (2017)

Isso torna explícita uma das consequências: dependência digital e gerenciamento de tempo insuficiente. Algo que, mesmo que não seja clinicamente diagnosticado como um vício em Psiquiatria ou a psicologia, é um problema com o qual muitos leitores se sentirão identificados. E, derivado dessas práticas, acaba subordinando excessivamente o que fazemos às tecnologias nos hábitos de lazer, trabalho e relacionamento. A conclusão, no final, é que o digital domina nossa existência (Fig. 18).

**Figura 18 - Calpurnio**

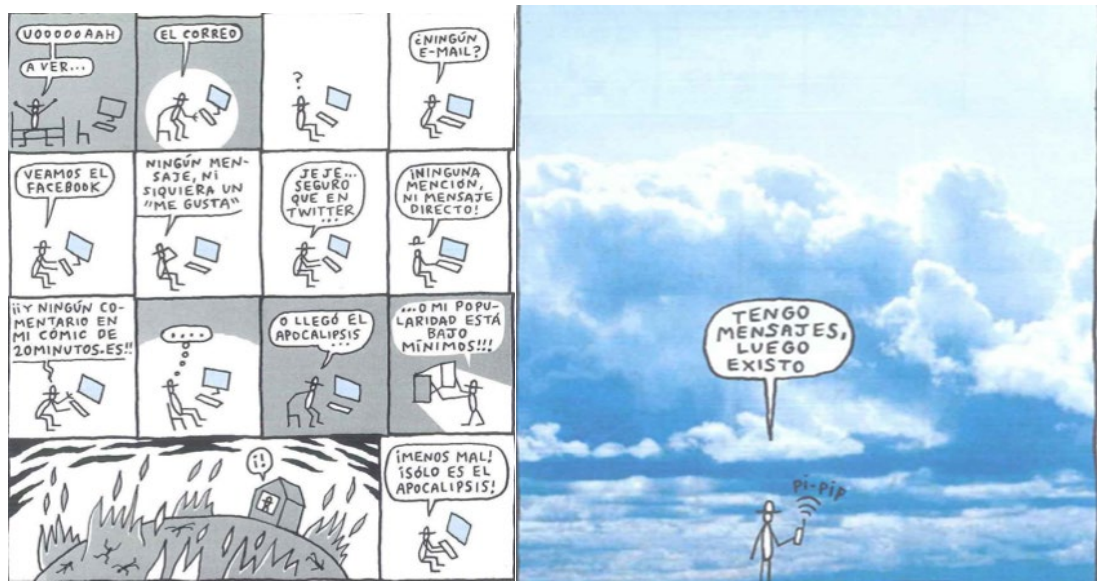


Fuente: Calpurnio. (2017)

*Cuttlas* está identificando nesses quadrinhos uma série de fatores que tornam as redes sociais e os aplicativos que usamos em dispositivos móveis viciantes (Figs. 19 e 20): primeiro, a motivação para acessar como uma maneira de obter reconhecimento de outras pessoas, através do "eu gosto", os pedidos de amizade, as respostas e todos os tipos de interações. Segundo, a facilidade de uso que incentiva um estado de acessibilidade e conduta permanente. Em terceiro lugar, as notificações push, que estão continuamente atraindo nossa atenção para que possamos nos reconectar se estivermos "distraídos" em qualquer outra faceta da vida.



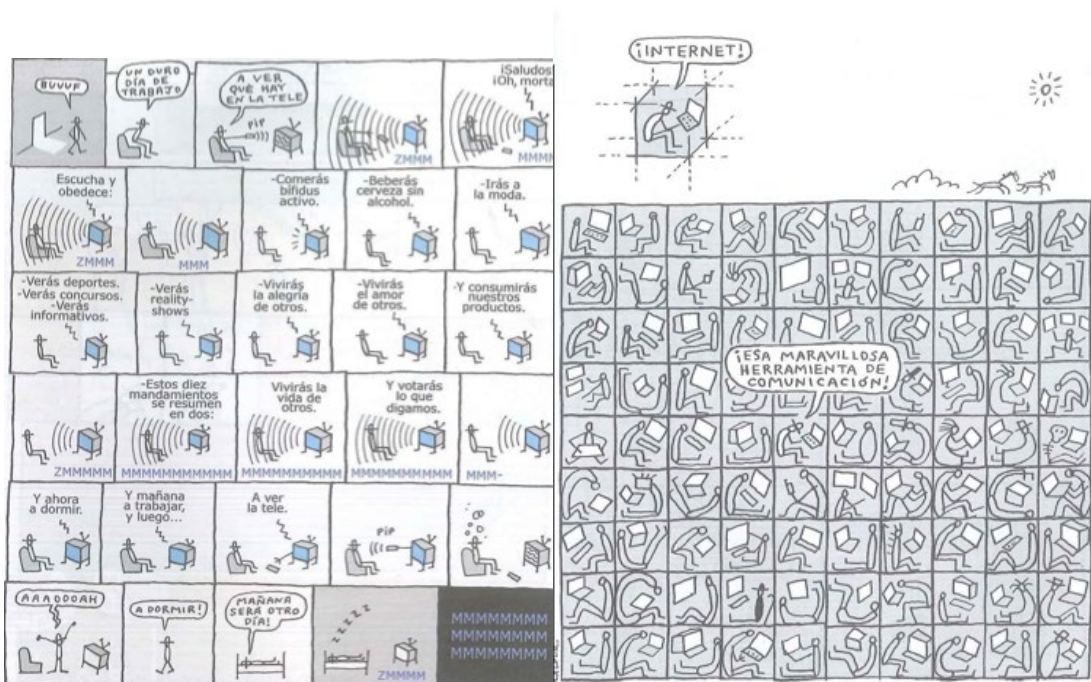
Figura 19 e 20 - Calpurnio



Fuente: Calpurnio. (2017)

Por fim, duas repercussões de grande relevância pessoal e social são a vulnerabilidade à manipulação, o empobrecimento dos relacionamentos “cara a cara” e a falta de colaboração e comunicação com os outros se eles nos levarem ao isolamento (Fig. 21 e 22).

Figura 21 e 22



Fuente: Calpurnio. (2017)

## **5 PRESOS NA REDE E MANIPULADOS POLÍTICA E SOCIALMENTE: *EL ROTO***

*El Roto* tem sido a referência fundamental da sátira gráfica na Espanha por sua visão crítica, capacidade de síntese e compromisso social, demonstrada durante mais de quarenta anos de presença regular na imprensa e na Internet, portanto, não devemos esquecer que El País - onde suas vinhetas são publicadas em espanhol e inglês-, recebe 21 milhões de visitantes únicos por mês. Seus desenhos tratam de problemas controversos com os quais ele influencia a opinião pública (Fernández e Villaplana, 2016), como a crise econômica, a destruição do meio ambiente, manipulação política, globalização, precariedade, nacionalismo ou touradas. São composições que contribuem para o pensamento crítico sem ter que tornar sua visão explícita: deixam ao leitor fazer sua própria interpretação livre, mesmo que seja evidente a denúncia de injustiça social, desigualdade ou abuso por parte de poderes econômicos e políticos, transmitindo uma visão dramático e pessimista da condição humana que ampare essas situações, revelando sua estupidez.

Em relação ao mundo da comunicação, El Roto desenhou muitas vinhetas para a imprensa escrita, rádio, televisão, publicidade, tecnologias da informação e suas redes, quase sempre refletindo um olhar muito ácido sobre sua capacidade de manipular do sujeito. Esta é a sua primeira emenda à totalidade: é uma fonte de desinformação, não de conhecimento (Fig. 23).



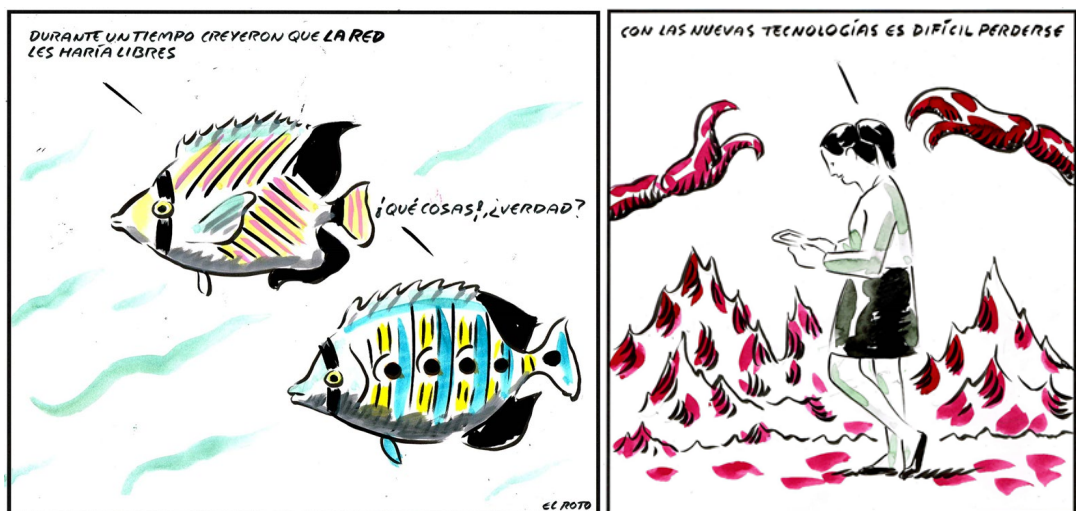
**Figura 23 - El Roto.**



**Fuente:** *El País*, 16 de noviembre de 2018

Em segundo lugar, esse autor se preocupa com a inconsciência: negar ou não estar ciente desses riscos digitais nos deixa indefesos. El Roto rejeita toda a ingenuidade em relação à aparência de liberdade, segurança ou facilidade das redes e defende uma atitude de suspeita como forma de prevenção (Fig. 24 e 25).

**Figura 24 e 25 - El Roto.**

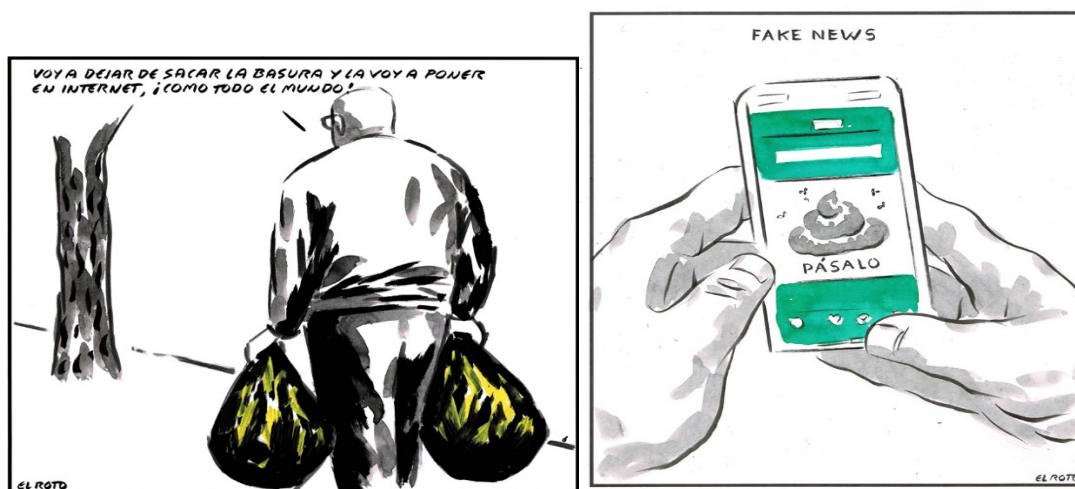


**Fuente:** *El País*, 27 de enero de 2017 y 5 abril 2019

Já em seu compêndio de humor gráfico sobre o mundo da mídia e da Internet, intitulado Camarão que dorme (é transportado pela corrente de opinião) Rábago (2012) passou a considerar a comunicação como um tsunami barulhento que mais do que informar entorpece os sentidos : "cegado e ensurdecido pela mídia, é necessário afastar-se dessa corrente e dar uma mão a quem, arrastado pelas águas enlouquecidas, pede ajuda". E ele apresentava seu trabalho "como um estado de alarme" diante da internet: "A rede está em constante movimento e você não pode fixar sua atenção. As pessoas pensam que estão muito informadas, mas é o oposto. Na verdade, eles não são informados porque não têm tempo para pensar e quanto menos pensarem, melhor para o poder": foi assim que ele respondeu no El País por ocasião deste livro (VICENT, 2012).

E não somos informados porque, em terceiro lugar, o que as redes digitais nos oferecem são informações inconsistentes ou maliciosas e falsas, que o autor não hesita em considerar e desenhar como lixo ou excremento. Para El Roto, a gratuidade da maioria dos conteúdos da Internet facilita o engano e talvez contrabalança a imprensa tradicional como uma fonte de informação mais contrastada respeito a facilidade de publicar na Internet que "todos" podem fazer. (Fig. 26 y 27).

**Figura 26 e 27 - El Roto.**



**Fuente:** *El País*, 11 de diciembre de 2017 y 3 marzo 2020

Além disso, para El Roto, tendemos a superestimar o poder da tecnologia para recriar uma realidade idealizada que nos deslumbra, ou passamos a acreditar que o que a mídia social contém é um reflexo fiel da realidade (Fig. 28 e 29).

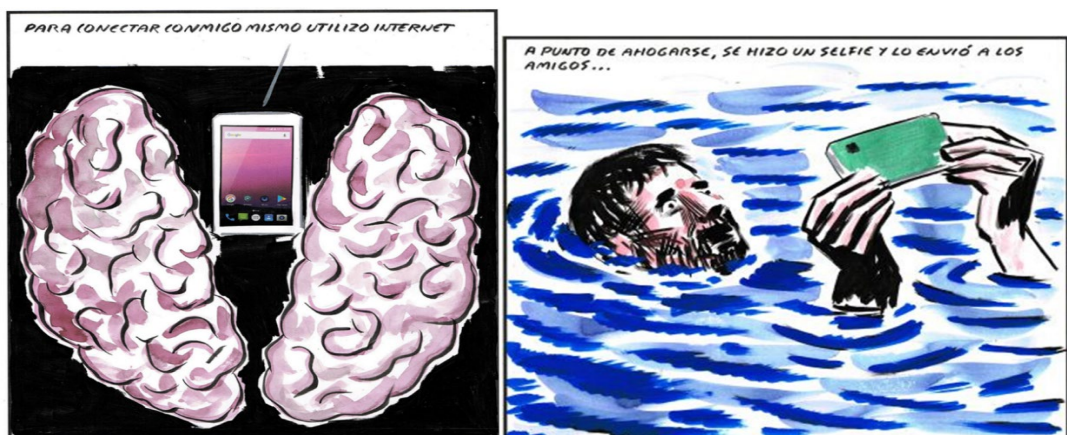
**Figura 28 e 29 - El Roto**



Fuente: *El País*, 8 de abril de 2015 y 29 junio 2016

Um problema sério relacionado a isso é que nós mesmos tendemos a idealizar nossa situação e espalhar uma versão distorcida de nossa identidade nas redes, podendo confundir os outros ou até a nós mesmos (Fig. 30 e 31).

**Figura 30 e 31 - El Roto**



Fuente: *El País*, 19 de marzo de 2016 y 24 de enero de 2016



Para El Roto, o fato de que isso ocorre não é resultado do acaso, mas que os poderes econômicos e políticos estão interessados e nos induzem a usar as redes, a fornecer dados pessoais e, portanto, a abusar deles para nos dominar ou manipular (Fig. 32 e 33).

**Figura 32 e 33 - El Roto**



**Fuente:** *El País*, 19 de marzo de 2016 y 20 de diciembre de 2019

Mas é que, além disso, o fato de nos voltarmos para a sociedade digital empobrece relações pessoais ou solidariedade da comunidade (Fig. 34 e 35).

**Figura 34 e 35 - El Roto**



**Fuente:** *El País*, 2 de febrero de 2019 y 20 de diciembre de 2019

*El Roto* também lida com a situação das próximas gerações e alerta que a infância e a juventude estão impregnadas de digital, por meio da escola e da educação familiar (Fig. 36 e 37).

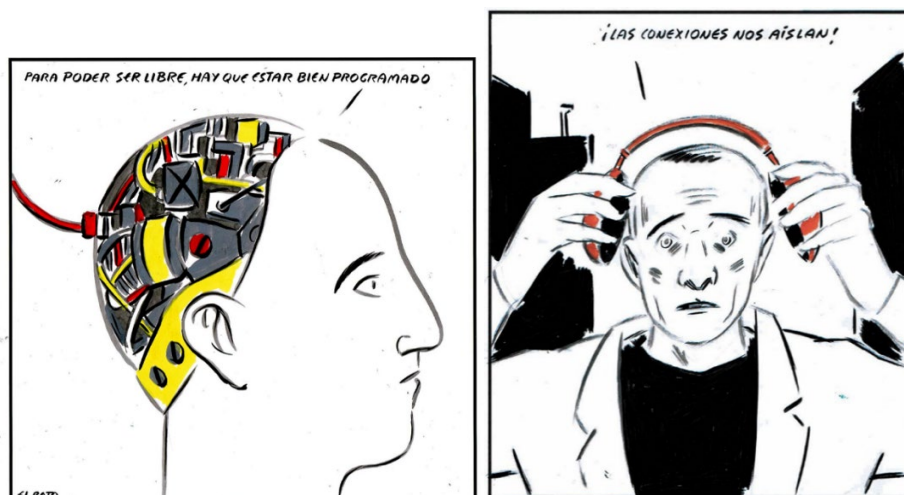
**Figura 36 e 37 - El Roto**



Fuente: *El País*, 5 de mayo de 2018 y 20 de octubre de 2018

Em resumo, *El Roto* considera essencial nos fazer pensar criticamente sobre uma sociedade digital que fortalece o poder, porque sabe tudo sobre nós, cria uma verdade interessada, enfraquece ou isola o indivíduo e também mergulha as novas gerações nesse modelo (Fig. 38 e 39).

**Figura 38 e 39 - El Roto**



Fuente: *El País*, 9 de febrero de 2018 y 25 de marzo de 2015

## 6 DISCUSSÃO

Tentamos mostrar como Calpurnio e El Roto usam sátira gráfica para uma crítica da sociedade digital, devido a suas repercussões individuais e sociais negativas. Ao longo da revisão e descrição apresentada, foi possível identificar que as vinhetas desses dois autores abordam riscos ou aspectos contraproducentes da sociedade digital, como os resumidos na Tabela 1, e que têm vínculos com as áreas do Quadro Europeu da competição digital.

**Tabla 1:** Críticas a la sociedad digital en *Calpurnio* y *El Roto* por áreas del DIGCOMP

<i>Calpurnio</i>	<i>El Roto</i>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Não temos competência em informação e não sabemos como organizar e gerenciar o conteúdo pessoal que monopolizamos no contexto digital (DIGCOMP 1 e 5)</li><li>2. Existe insegurança quanto a possíveis ataques em nossas informações e dispositivos contra crimes digitais (DIGCOMP 4)</li><li>3. O consumismo tecnológico exacerbado nos leva a renovar de forma constante e acrítica os dispositivos tecnológicos (DIGCOMP 4)</li><li>4. Fazemos uma avaliação excessiva do que a tecnologia significa em nossas vidas (DIGCOMP 4)</li><li>5. A tecnologia nos leva a perder tempo de uso: procrastinação, conexão permanente, a necessidade de atualizar notificações e mensagens levam a um ciclo estressante e viciante. (DIGCOMP 2, 3 e 4)</li><li>6. Precisamos acessar e usar como uma maneira de obter reconhecimento de outras pessoas (DIGCOMP 2, 3 e 4)</li><li>7. Somos vulneráveis à manipulação para fins políticos e econômicos (DIGCOMP 4)</li><li>8. Existe o risco de empobrecer as relações “cara a cara” e a colaboração com outras pessoas (DIGCOMP 2 e 4)</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Internet e redes sociais são uma fonte de desinformação, não de conhecimento (DIGCOMP 1)</li><li>2. Negar ou não estar ciente dos riscos digitais deixa pessoas e sociedade inocentes indefesas (DIGCOMP 4)</li><li>3. A Internet favorece a publicação e a reprodução em massa de informações irrelevantes, maliciosas ou falsas (DIGCOMP 2 e 3)</li><li>4. As pessoas idealizam o poder das tecnologias e redes para recriar uma realidade inexistente (DIGCOMP 4)</li><li>5. As pessoas criam imagens idealizadas e distorcidas de si mesmas, acreditando que isso as tornará mais reconhecidas pelos outros (DIGCOMP 2 e 3)</li><li>6. As pessoas entregam seus dados privados e permitem que sejam analisados pelo poder para fins políticos ou econômicos (DIGCOMP 2, 3 e 4)</li><li>7. Na sociedade digitalizada, as relações pessoais e a solidariedade comunitária são empobrecidas (DIGCOMP 2)</li><li>8. A digitalização em massa fortalece o poder, que sabe tudo sobre nós, cria uma verdade interessada e enfraquece ou isola o indivíduo (DIGCOMP 4)</li><li>9. A educação de hoje também mergulha as crianças nessa realidade digital abrangente</li></ol>

Fuente: elaboração dos autores

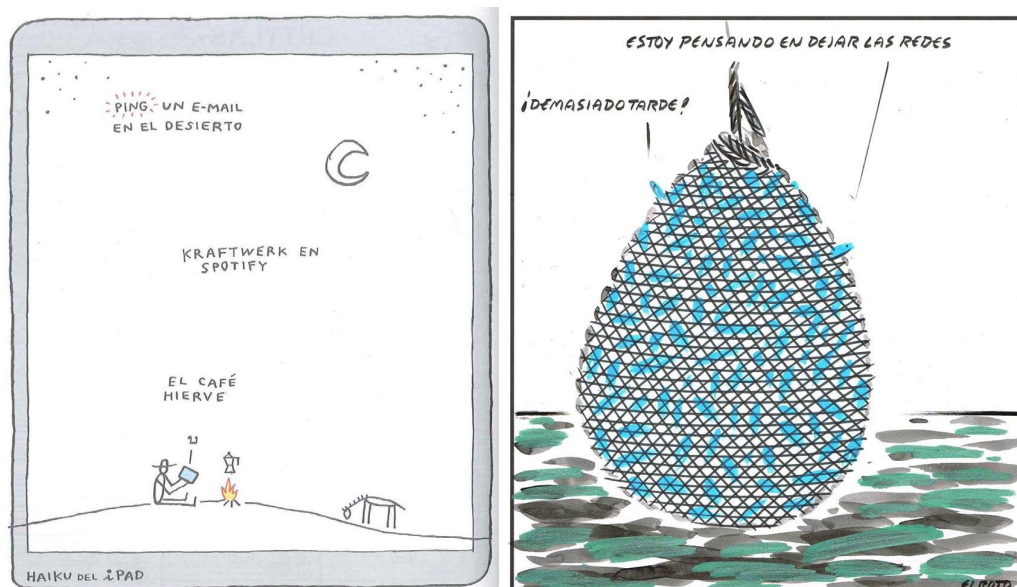
Os riscos digitais que Calpurnio aponta são mais facilmente conectados com deficiências específicas nas cinco áreas de competência digital e têm a ver principalmente com aspectos da vida profissional diária das pessoas, comunicação ou lazer. De fato, embora seu personagem não seja autobiográfico, muitos de seus quadrinhos sobre problemas digitais parecem aludir à sua própria experiência como desenhista e criador, que pode estar fazendo uma autocrítica de seu comportamento digital.

Em relação às reclamações implícitas nas vinhetas El Roto, embora sejam decorrentes de situações e comportamentos que o autor observa em seu ambiente, levantam críticas que têm muito mais a ver com uma interpretação política da digitalização, na qual se deduz que é instrumentalizada pelo poder para a manipulação e controle dos cidadãos, bem como pelos poderes financeiros que buscam determinar as formas de consumo e as relações humanas. Assim vista, a sátira gráfica de El Roto nos leva a pensar na sociedade digital como uma sociedade em que, além dos riscos digitais de natureza instrumental ou das habilidades que devemos adquirir, o que deveria nos interessar é como a tecnologia condiciona o conjunto de aspectos da vida pessoal e social.

Com relação à avaliação das implícitas consequências futuras da sociedade digital para o indivíduo e a comunidade como um todo, vemos que os dois autores oferecem diferentes nuances: enquanto Calpurnio observa algumas possibilidades para o bem-estar das pessoas como ferramentas que nos acompanham ou os aproximam da cultura ou de outras pessoas, El Roto pensa que a situação é irreversível, que já estamos presos. Talvez ele desenhe isso explicitamente para nos precaver, mas seu diagnóstico, se nos atermos ao que é deduzido de seu trabalho, é francamente negativo (fig. 40 e 41).



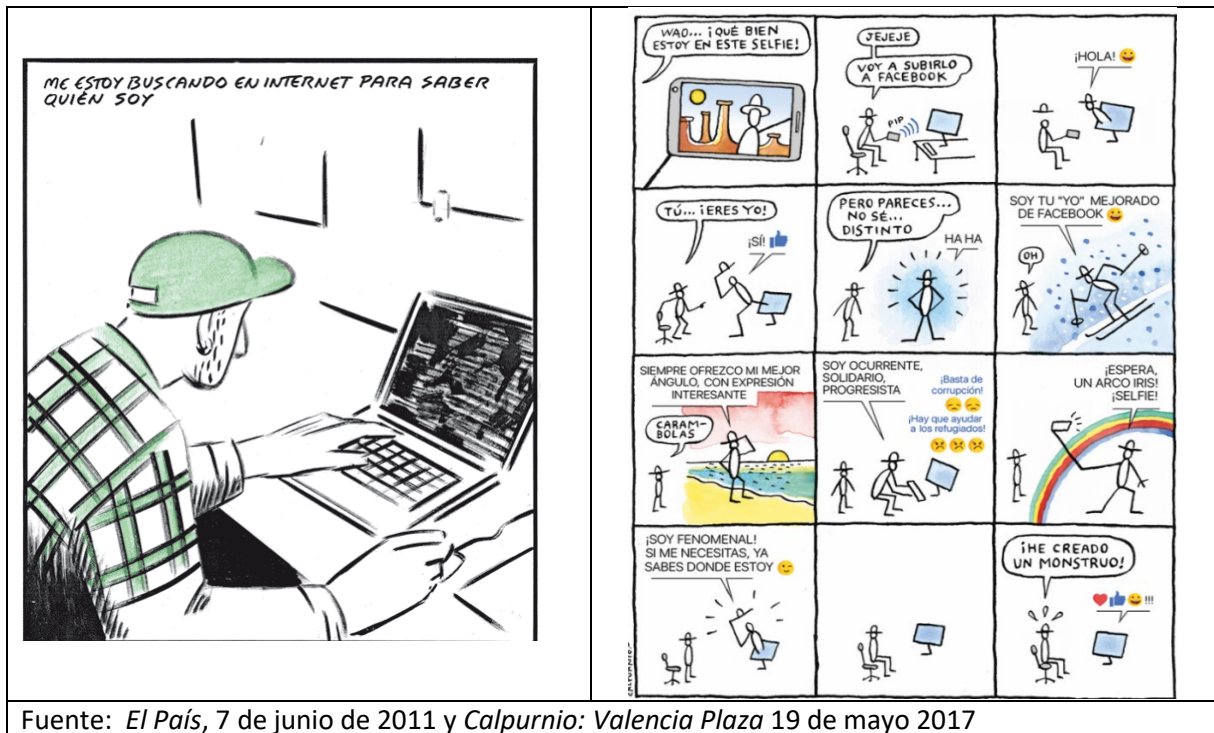
**Figura 40 e 41 - Calpurnio (2017) y El Roto**



**Fuente:** Calpurnio (2017) y *El País*, 22 de enero de 2019

Se analizamos o estilo, observamos que os dois autores coincidem na busca da simplicidade e da expressão gráfica mínima, mas El Roto faz um desenvolvimento mais definido e orgânico dos personagens. Longe da ingenuidade e da linha quase infantil de Calpurnio, El Roto desenvolve a expressividade de gestos, tensão e vida interior. Aumenta bastante os contrastes de luz e sombra que cercam a cena e aplica o claro-escuro ou o drama de cores para destacar e direcionar o olhar. Diferentemente de Calpurnio, mais focado na narrativa e no diálogo, o trabalho de El Roto tem um caráter mais pictórico, no qual a iconicidade assume a tarefa de ancorar a mensagem verbal. Assim, por exemplo, no problema de que criamos imagens idealizadas e parcialmente falsas de nós mesmos no contexto digital, El Roto é capaz de sintetizar a ideia em uma única imagem com um texto curto, enquanto Calpurnio descreve o processo e até a ironia que se deduz de nossa falsa identidade nas redes (Fig. 42 e 43).

Figura 42 e 43 - El Roto y Calpurnio (2017)



Contudo, até que ponto os alertas desses autores estão corretos e como os problemas levantados podem ser tratados? Logicamente, não é sua missão fornecer soluções; cabe às pessoas responsáveis por sua própria aprendizagem ao longo da vida e instituições educacionais ou culturais, como as bibliotecas (Gómez-Hernández, 2002), trabalhar para que possamos enfrentar o que a tecnologia implica na sociedade como um todo.

De certa forma, a sátira gráfica suporta visões mais holísticas da alfabetização, como as defendidas na nova conceituação da CILIP e no modelo de meta-alfabetização de Jacobson & Mackey, que a reconhecem como uma competência evolutiva e crítica para todas as facetas da vida social, visando à alfabetização cidadã (CUEVAS-CERVERO, MARQUES, & PAIXÃO, 2014). A tecnologia é vista a partir de sua dimensão política, não como algo neutro, “apenas” técnico, pelos interesses aos quais a promoção de seu uso responde e por suas repercussões, e, nesse sentido, é essencial questioná-lo, compreendê-lo e usá-lo de maneira muito pensativo.

Um problema para a formação de competência digital crítica é que, de certa forma, possui um caráter "contra a corrente ", porque transmite uma mensagem crítica contra o imediatismo de satisfazer os desejos de informações, questionando a validade do que recebemos de "amigos" ou a predominância excessiva da cultura da imagem. Exige um esforço e uma atitude de alerta que podem ser vistos como reacionários ou defasadas contra tecnologias que consideramos naturais, sem que inspirem suspeitas. Como Rodríguez (2019: 13) nos lembra em seu trabalho sobre homo digitalis, *homo digitalis*,

“Toda tecnologia cria um ambiente que percebemos como familiar e transparente (...) porque o conjunto de artefatos, dispositivos e formatos que a compõem constituem uma parte natural de suas vidas, são mediações naturais entre cada uma delas e o mundo exterior. Um nativo - digital, telegráfico, tipográfico, de acordo com os tempos - dificilmente pode explicar a artificialidade de um artefato mais do que quando quebra e revela sua resistência para continuar trabalhando, quando experimenta a fricção teimosa de um aparelho que resiste prestar serviço ou quando você assistir ao nascimento e à invenção de uma nova tecnologia que ameace substituir a que usava, conhecia e considerava a principal”.

Ou seja, nascemos com tecnologias nas quais estamos naturalmente imersos e aparentemente resolvem problemas para nós, nos gratificam, nos conectam com os outros, nos dão reconhecimento social e nos distraem. Assim, é difícil questionar a qualidade das informações que consumimos ou o tempo que elas roubam de nós; mesmo estando cientes dos riscos digitais devido aos dados e permissões que concedemos, em geral somos incapazes de nos recusar qualquer solicitação dos aplicativos móveis.

Por tudo isso, precisamente o que os humoristas gráficos fazem é interessante para nós: abrir nossa perspectiva, nos aproximando de uma categorização dos riscos digitais que, sem ter caráter acadêmico, acerta totalmente quando do humor nos mostra os problemas descritos por

teóricos da Psicologia, Sociologia ou Ciências da Informação e da Comunicação. As vinhetas de El Roto ou Calpurnio poderiam acompanhar e ilustrar obras como *Datanomics*, de Llaneza González (2019), sobre o abuso de nossos dados e os riscos de privacidade; *O inimigo conhece o sistema*, de Marta Peirano (2019), sobre como os aplicativos e as redes sociais são projetados para nos manter continuamente conectados até forçarmos comportamentos próximos ao vício; *Abuso na Internet*, de Echeburúa-Odriozola (2016), que explica usos problemáticos que poderiam ter sido objeto da sátira visual dos cartunistas estudados aqui, ou *Gerenciamento de Informações Pessoais* (FRANGANILLO, 2018), que ensina como organizar nosso conteúdo digital.

Nesse sentido, o trabalho dos humoristas pode facilitar o trabalho das bibliotecas para a competência em informação crítica, oferecendo-se ao debate social e à opinião pública por meio da mídia, podendo ser usado como uma ferramenta em programas que ensinam como praticar um uso reflexivo e crítico dos dispositivos, meios e vias que nos são oferecidos. Se trata de:

“Promover nos processos de treinamento de competências informacionais uma atitude de questionamento das próprias práticas, para ajudar na assimilação inteligente e no bom uso. Sem um pensamento crítico, o excesso de inovações, possibilidades, tecnologias e serviços nos levará a sobrecarregar, saturar, desorientar ou perder o significado de nosso comportamento informacional” (GÓMEZ-HERNÁNDEZ, 2012: 207).

Uma questão relevante que pode ser tratada com humor é o preocupante conformismo sobre as informações fornecidas pelo Google e por outros mecanismos de pesquisa, que consumimos como "comida chatarra" apenas porque a achamos atraente e é imediata, acessível e barata. O fenômeno da desinformação, a aceitação de notícias falsas (NEVES & BORGES, 2020) ou a recepção e redistribuição de informações irrelevantes nos levam a uma evidente vulnerabilidade, como vimos nos desenhos de Calpurnio e El Roto. Diante disso, devemos

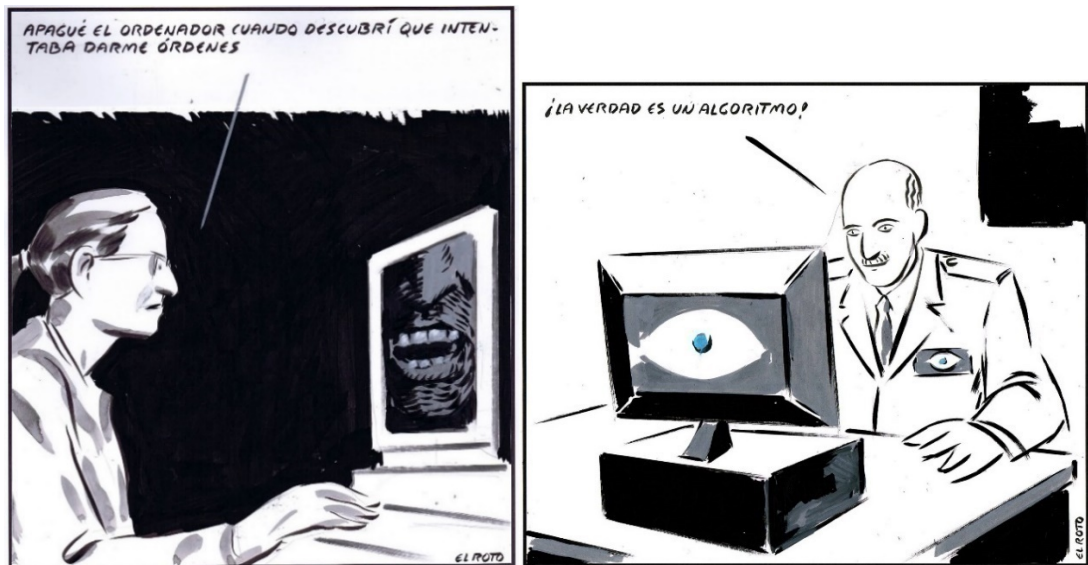
contribuir para que o cidadão desenvolva seus próprios critérios, alimentando-se da l'slow information proposta por Urbano (2018) no estilo do movimento "slow food". Trata-se de aprender a nos fazer boas perguntas sobre nossas necessidades, a encontrar as informações mais significativas de fontes adequadas e a saber como tirar proveito delas e assimilá-las, em vez de nos contentar com os conteúdos que nos chegam aleatoriamente ou de forma interessada pelas redes sociais como um "fluxo contínuo que cada vez mais recebemos no modo push através de alertas". Para isso, precisamos gerar nas pessoas a motivação e a vontade de dedicar e aproveitar o tempo necessário exercitando sua mente - sugere Urbano - além do imediatismo das respostas do Google com base no histórico de pesquisas ou nas recomendações sociais que monopolizam nosso tempo de leitura.

Da mesma forma, outra questão a se pensar nas vinhetas satíricas poderia ser a do gestão do tempo conectado, para integrá-lo à competência informacional (GÓMEZ-HERNÁNDEZ, 2013). O objetivo seria prevenir ou enfrentar o cansaço digital ou o estresse técnico e a perda de atenção ligada à maré informacional em que operamos e que pode levar à incapacidade de tomar decisões, superficialidade e outros desequilíbrios. Bem, na expressão de Ortoll e Cobarsí-Morales (2016), "o uso excessivo e compulsivo da conexão digital pode afetar nosso desempenho profissional ou ser um obstáculo para uma vida pessoal, familiar e social harmoniosa".

## **7 REFLEXÕES FINAIS**

Achamos que as imagens dos autores estudados têm grande força para atingir o leitor e ajudá-lo a reagir. Eles questionam a sociedade digital, sua influência em nossos comportamentos públicos e privados e os aspectos políticos e econômicos envolvidos, que podem ter conseqüências indesejadas, como a submissão ou manipulação de pessoas (Fig. 44 e 45).

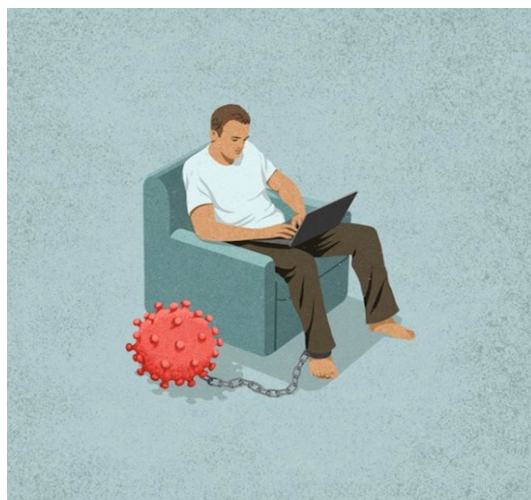
Figura 44 e 45 - El Roto



Fuente: *El País*, 11 de enero de 2019 y 5 de mayo de 2017

É claro que nossa imersão digital está crescendo e é provavelmente irreversível; durante 2020, especialmente, o confinamento devido à pandemia Covid-19 nos tornou mais dependentes da tecnologia, na qual contamos para continuar trabalhando, comprando, ensinando e aprendendo, mantendo a comunicação visual e emocional com a família e as amizades, ou entreter-nos com música ou leitura (Fig. 46).

Figura 46 - John Holcroft.



Fuente: <http://www.johnholcroft.com/>



E, além disso, também parece aproximar-se que a tecnologia, por meio de aplicativos de geo-localização e inteligência artificial, vai controlar a mobilidade dos cidadãos, gerando novos receios que se justificarão se a transparência de uso e proteção de privacidade não for garantida. Portanto, a sátira gráfica da sociedade digital continua tendo seu espaço para mostrar uma realidade incômoda, mas necessária, que pode contribuir para um equilíbrio mais saudável em nossas práticas digitais.

Como Joaquín Rodríguez (2019: 471) aponta

“Ainda somos primitivos de uma nova era que não conseguimos entender e não há nada a fazer além de questionar qualquer suposta evidência para ter a menor oportunidade de nos comportar racionalmente, de superar conscientemente as incertezas de nossa evolução em direção a uma nova condição, a do homo digitalis”.

Como homo digitalis, o objetivo pessoal é aprender a discernir como nos comportar de maneira inteligente, para que -conclua Rodríguez- saber como rejeitar o que incentiva anexos automáticos ou miragens impensadas, escapando do nosso controle por outros interesses maliciosos. Mas ao mesmo tempo,

“Aceitar o que nos capacita e enriquece, o que nos liberta e nos faz crescer; aquilo que contribui para que cada um possa traçar claramente, através de escrutínio e deliberação, seu destino pessoal (...); Em resumo, o que nos ajuda a deliberar o mais conscientemente possível e com o maior conhecimento histórico disponível para tomar decisões informadas sobre o nosso futuro, indelevelmente vinculado ao da tecnologia” (RODRÍGUEZ, 2019: 470-471).

Assim, a sátira digital nos força a rir de nós mesmos quando nos vemos refletidos e evidencia comportamentos paradoxais através do humor. Por esse motivo, a consideramos um olhar lúcido e útil para uma deliberação mais consciente dos riscos digitais e dos hábitos que devemos



adotar, mudar ou melhorar. O humor gráfico pode ajudar a formar assuntos que conseguem auto-determinar de maneira equilibrada sua relação com o informativo-digital.

## REFERENCIAS

BARRERO, M. **Derivas de la sátira gráfica en el siglo XXI**. RBA contra El Jueves, 2014. Tebeosfera. Disponibil em: <https://www.tebeosfera.com/>

BAUMAN, Z. **Liquid times: living in an age of uncertainty**. Polity Press, 2007.

BERROCAL, S.; CAMPOS-DOMÍNGUEZ, E.; REDONDO, M. Media prosumers in political communication: Politainment on YouTube. **Comunicar**, v. 22, n. 43, 2014.

CILIP. Cilip definition of information literacy 2018. Traducción al castellano: Sales, Dora. “Definición de alfabetización informacional de Cilip, 2018”. **Anales de Documentación**, v.1, n. 23, 2020. Disponibil em: <https://doi.org/10.6018/analesdoc.373811>

CUEVAS-CERVERO, A.; MARQUES, M.; PAIXÃO, P. B. S. A alfabetização que necessitamos: informação e comunicação para a cidadania. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 24, n. 2, 2014. Disponibil em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/16619>

ECHEBURÚA-ODRIOZOLA, E. **Abuso de Internet**. Madrid: Pirámide, 2016.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. Barcelona: Lumen, 1965.

FERNÁNDEZ TOLEDO, P.; VILLAPLANA RUIZ, V. **El Roto and graphic humour as a generator of alternative public opinion in Spain**. In: *Anti-Austerity and Media Activism series*, 2016. Disponibil em: <https://www.opendemocracy.net/uk/austerity-media/piedad-fernandez-toledo-virginia-villaplana-ruiz/el-roto-and-graphic-humour-as-ge>

FERRARI, A. Digcomp: A framework for developing and understanding digital competence in Europe. In: PUNIE, Y. & BREČKO, B. N. **JCR Scientific and Policy Reports**, 2013. Disponibil em: <https://doi.org/10.2788/52966>

FRANGANILLO, J. **Gestión de información personal: integración mediante el correo electrónico**. Barcelona: UOC, 2018.

GÓMEZ-HERNÁNDEZ, J.-A. **La alfabetización informacional como servicio de las bibliotecas**. Referencias, 2, 2002. Disponibil em: <http://eprints.rclis.org/28510/>

GÓMEZ-HERNÁNDEZ, J.-A. Alfabetización y autocritica del comportamiento informacional mediante el humor gráfico de El Roto y Mauro Entrialgo. **Anuario ThinkEPI**, v. 6, 207–212, 2012. Disponibil em: <http://eprints.rclis.org/16917/1/207-212-I4-Alfabet-y-autocritica-humor-grafico-JA-Gomez-1.pdf>

GÓMEZ-HERNÁNDEZ, J.-A. La gestión del tiempo como dimensión de la competencia informacional. **Anuario ThinkEPI**, v. 7, 28–36, 2013. Disponibil em: *Inf. & Soc.:Est., Joao Pessoa, v.30, n.4, p. -, out./dez. 2020*

<http://eprints.rclis.org/19421/1/028-036-Gomez-Gestion-tiempo.pdf>

GONZALEZ-GARCÍA, E., & CHACÓN-LÓPEZ, H. Las ilustraciones de Pawel Kuczinsky como recurso educativo y crítica social. **Dedica. Revista de Educação e Humanidades**, n. 14, 2018. Disponible em: <https://doi.org/10.30827/dreh.v0i14.7478>

GUBERN, R. (1972). **El Lenguaje de los comics**. Barcelona: Península, 1972.

JACOBSON, T. E., & MACKEY, T. P. Proposing a metaliteracy model to redefine Information Literacy. **Communications in Information Literacy**, v. 7, n. 2, 2013.

LLANEZA GONZÁLEZ, P. **Datanomics : todos los datos personales que das sin darte cuenta y todo lo que las empresas hacen con ellos**. Bilbao: Deusto, 2019.

MARTIGNONE, H., & PRUNES, M. **Historietas a diario: las tiras cómicas argentinas de Mafalda a nuestros días**. Buenos Aires: Librería, 2008.

MCCLOUD, S. **Entender el cómic: el arte invisible**. Bilbao: Astiberri, 2007.

MELÉNDEZ MALAVÉ, N. **El humor gráfico en el diario “El País” durante la transición política española (1976-1978)**. Málaga: Universidad de Málaga, 2005.

NEVES, B. C., & BORGES, J. Por que as Fake News têm espaço nas mídias sociais? **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 30, n. 2, 2020. Disponible em: <https://doi.org/10.22478/UFPB.1809-4783.2020V30N2.50410>

ORTOLL, E., & COBARSÍ-MORALES, O. Conexión y desconexión digital: una reflexión. **Anuario ThinkEPI**, v.10. 165–171. Disponible em: <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2016.33>

PEIRANO, M. **El enemigo conoce el sistema. Manipulación de ideas, personas e influencias después de la economía de la atención**. Madrid: Penguin Random House, 2019.

PEÑAMARÍN, C. El humor gráfico del franquismo y la formación de un territorio translocal de identidad democrática. **Cuadernos de Información y Comunicación**, v. 7, 351–380, 2002.

PITRI, E. Children’s funny art and the form it can take over time. **International Journal of Education Through Art**, 7(1), 81–96, 2011. Disponible em: [https://doi.org/10.1386/eta.7.1.81\\_1](https://doi.org/10.1386/eta.7.1.81_1)

RODRÍGUEZ, J. **Primitivos de una nueva era : cómo nos hemos convertido en “Homo digitalis”**. Barcelona: Tusquets, 2019.

URBANO, C. Sobre la autodeterminación del usuario de información en tiempos de acceso social a los contenidos digitales. **Anuario ThinkEPI**, v. 12, 236–241, 2018. Disponible em: <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.35>

VICENT, M. Lo que está en Internet no deja rastro. Entrevista a El Roto. **El País**, 2012.

VODAFONE. **Comunica con humor. Una espectacular y única selección de viñetas cómicas dedicadas al móvil**. Madrid: Random House Mondadori, 2007.

## **Publicações dos cartunistas citados**

Brieva. M. (2017). La gran aventura humana. Pasado, presente y futuro del mono desnudo. Barcelona: Reservoir Books.

Calpurnio (2017) Cuttlas. Barcelona: Debolsillo.

Eneko (2006). Mentiras, medias verdades, cuartos de verdad. Madrid: Sins Entido.

Entrialgo, M. (2015). Interneto y Aparatuquis. Madrid: Diábolo Ediciones.

Flavita Banana (2017). Archivos cósmicos. Bilbao: Astiberri.

Flavita Banana (2019). Archivos estelares. Bilbao: Astiberri.

Rábago, A. (2012) Caracol que se duerme (se lo lleva la corriente de opinión). Barcelona: Reservoirs books.

Rábago, A. (2019). No se puede mirar y otras estampas. Barcelona: Reservoir Books.

## **Texto em espanhol, português e inglês das vinhetas citadas do *El Roto***

- Fig. 23. El Roto, El País, 16 de noviembre de 2018 - Mantengo una conexión constante, estoy permanentemente conectado - I am constantly connected, I am permanently misinformed - Eu mantenho uma conexão constante, estou permanentemente desinformado
- Fig. 24. El Roto, El País, 27 de enero de 2017 - Durante un tiempo creyeron que la Red les haría libres. Qué cosas ¿verdad? - For a time they believed that the Network would set them free. What things right? - Por um tempo eles acreditaram que a Rede os libertaria... Que coisas, certo?
- Fig. 25. El Roto, El País, 5 abril 2019 - Con las nuevas tecnologías es difícil perderse - It's hard to get lost with new technology - Com as novas tecnologias, é difícil se perder
- Fig. 26. El Roto, El País, 11 de diciembre de 2017 - Voy a dejar de sacar la basura y la voy a poner en Internet, ¡como todo el mundo! - I will stop taking out the trash and put it on the Internet like everyone else - Vou parar de tirar o lixo e colocá-lo na Internet como todo mundo
- Fig. 27. El Roto, El País, 3 marzo de 2020 - Fake news
- Fig. 28. El Roto, El País, 8 de abril de 2015 - Los grandes avances tecnológicos ponen a nuestro alcance una maravillosa existencia inexistente - The great technological advances put within our reach a wonderful non-existent existence - Os grandes avanços tecnológicos colocam ao nosso alcance uma maravilhosa existência inexistente
- Fig. 29. El Roto, El País, 29 junio de 2016 - Resulta que las Redes Sociales no eran la realidad. ¡Qué decepción! - It turns out that Social Networks were not reality. What a disappointment! - Acontece que as redes sociais não eram a realidade. Que decepção!
- Fig. 30. El Roto, El País, 19 de marzo de 2016 - Para conectar conmigo mismo utilizo Internet - I use the internet to connect with myself - Eu uso a internet para me conectar

- Fig. 31. El Roto, El País, 24 de enero de 2016 - A punto de ahogarse, se hizo un selfie y lo envió a los amigos - About to drown, he took a selfie and sent it to friends - Prestes a se afogar, ele tirou uma selfie e a enviou para amigos
- Fig. 32. El Roto, El País, 19 de marzo de 2016 - Votad lo que queráis, os gobiernan algoritmos - Vote however you want, you are governed by algorithms - Vote como quiser, você é governado por algoritmos
- Fig. 33. El Roto, El País, 20 de diciembre de 2019 - Nos adelantamos a vuestros deseos y os decimos cuáles son - We anticipate your wishes and tell you what they are - Antecipamos seus desejos e dizemos o que são
- Fig. 34. El Roto, El País, 2 de febrero de 2019 - Una pantalla es una ventana; muchas pantallas, un muro - A screen is a window, many screens are a wall - Uma tela é uma janela, muitas telas são uma parede
- Fig. 35. El Roto, El País, 20 de diciembre de 2019 - Antes, mi novio y yo hacíamos el amor, ahora nos intercambiamos archivos - Before, my boyfriend and I made love, now we exchange files - Antes, eu e meu namorado fizemos amor, agora trocamos arquivos
- Fig. 36. El Roto, El País, 5 de mayo de 2018 - Los padres son una aplicación del móvil - Parents are an app. of the phone - Os pais são uma app. do de celular
- Fig. 37. El Roto, El País, 20 de octubre de 2018 - La educación es una preparación para los videojuegos- Education is a preparation for video games - Educação é uma preparação para videogames
- Fig. 38. El Roto, El País, 9 de febrero de 2018 - Para poder ser libre, hay que estar bien programado - To be free you have to be well programmed - Para ser livre você tem que estar bem programado
- Fig. 39. El Roto, El País, 25 de marzo de 2015 - Las conexiones nos aíslan! - Connections isolate us - As conexões nos isolam
- Fig. 41. El Roto, El País, 22 de enero de 2019 - Estoy pensando en dejar la Redes - ¡Demasiado tarde!- I'm thinking about leaving the net. It's too late for that now! - Estou pensando em deixar as redes. Tarde demais
- Fig. 42. El Roto, El País, 7 de junio de 2011 - Me estoy buscando en Internet para saber quién soy - I am looking myself on the Internet to know who I am - Me estoy buscando en Internet para saber quién soy.
- Fig. 44. El Roto, El País, 11 de enero de 2019 - Apagué el ordenador cuando descubrí que intentaba darme órdenes - I turned off the computer when I found out that he was trying to give me orders - Desliguei o computador quando descubri que ele estava tentando me dar ordens
- Fig. 45. El Roto, El País, 7 de mayo de 2017 - La verdad es un algoritmo - The truth is an algorithm - A verdade é um algoritmo