

COLÉGIO PEDRO II

Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura
Especialização em
Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais

Ana Katharina Mauad Andrade Essus

A CULTURA VISUAL DOS MEMES

Dispositivo de criticidade e experimentações estéticas no Ensino
de Artes Visuais

Rio de Janeiro
2022



Ana Katharina Mauad Andrade Essus

A CULTURA VISUAL DOS MEMES

Dispositivo de criticidade e experimentações estéticas no Ensino de Artes Visuais

Monografia apresentada ao Programa de Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Ma. Raquel Teixeira de Souza

Rio de Janeiro
2022

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

E78 Essus, Ana Katharina Mauad Andrade

A cultura visual dos memes: dispositivo de criatividade e experimentações estéticas no Ensino de Artes Visuais / Ana Katharina Mauad Andrade Essus. – Rio de Janeiro, 2022.

88 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientadora: Raquel Teixeira de Souza.

1. Artes Visuais – Estudo e ensino. 2. Memes. 3. Comunicação visual. I. Souza, Raquel Teixeira de. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 700

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

Ana Katharina Mauad Andrade Essus

A CULTURA VISUAL DOS MEMES

Dispositivo de criticidade e experimentações estéticas no Ensino de Artes Visuais

Monografia apresentada ao Programa de Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: ____ / ____ / ____.

Banca Examinadora:

Prof. Ma. Raquel Teixeira de Souza (Orientadora)
Colégio Pedro II

Prof. Me. Shannon F. de Souza Botelho
Colégio Pedro II

Prof. Me. Marcus Vinicius de Oliveira
Laboratório de História Oral e Imagem - UFF

Rio de Janeiro
2022

Para minha família, amigos e todos aqueles
imersos no mundo dos memes.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, especialmente minha mãe, meu pai, minha madrinha e meu companheiro que sempre me deram todo suporte possível. Agradeço, também, aos meus amigos queridos, Marcus e Lucas, que sempre ouviram minhas ideias e me deram dicas preciosíssimas de grande crescimento ao meu trabalho. Congratulo a minha orientadora e a todos os meus professores da pós Saberes e Fazer. E, especialmente, empenho minha gratidão aos meus amados colegas; nossas trocas foram muito significativas e todo aprendizado que tive com vocês será eterno.

Viva a educação pública de qualidade!

RESUMO

ESSUS, Ana Katharina Mauad Andrade. **A Cultura Visual dos Memes:** dispositivo de criticidade e experimentações estéticas no Ensino de Artes Visuais. 2022. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Programa de Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais, Rio de Janeiro, 2022.

Esta monografia tem como objetivo apresentar brevemente a história dos *memes*, desde a criação do conceito pelo geneticista Richard Dawkins, passando por sua apropriação pela comunidade da internet, e chegando aos *memes* como conhecemos atualmente. Apresenta, também, uma reflexão a respeito da história dos *memes* no Brasil e sua utilização como ferramenta de humor e política. O trabalho apoia-se no debate sobre Cultura Visual e o Ensino de Artes Visuais e apresenta alguns potenciais educativos dos *memes* às aulas de artes, destacando seu caráter comunicativo e as conexões possíveis com os mundos da Arte. No final, apresenta três proposições didáticas que se utilizam de *memes* como ponto de partida para reflexões sobre diversos temas, entre eles: política, cultura, narrativas, Arte e identidades.

Palavras-chave: Memes. Internet. Cultura Visual. Ensino. Artes Visuais.

ABSTRACT

ESSUS, Ana Katharina Mauad Andrade. **A Cultura Visual dos Memes:** dispositivo de criticidade e experimentações estéticas no Ensino de Artes Visuais. 2022. Monografia (Especialização) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura. Programa de Especialização em Saberes e Fazeres no Ensino de Artes Visuais, Rio de Janeiro, 2022.

This monograph aims to briefly present the history of memes, from the creation of the concept by geneticist Richard Dawkins, through its appropriation by the internet community, and arriving at memes as we know them today. It also presents a reflection on the history of memes in Brazil and how they are used as a tool for humor and politics. The work is based on the debate about Visual Culture and the Teaching of Visual Arts. It also presents some of the educational potentials of memes in art classes, highlighting their communicative aspect and the possible connections with the worlds of Art. At the end, it presents three didactic propositions that use memes as a starting point for reflections on various topics, including: politics, culture, narratives, art, and identities.

Keywords: Memes. Internet. Visual Culture. Education. Visual Arts.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- "Nazaré Confusa".	16
Figura 2 - Salt Bae original.....	22
Figura 3 - meme criado a partir do Salt Bae.....	22
Figura 4 - Primeiros emoticons	25
Figura 5 - Alguns exemplos de emojis atuais.....	25
Figura 6 - Montagem de Bert ao lado de Hitler.....	26
Figura 7 - Abertura do <i>site</i> de Dino Ignacio	27
Figura 8 - Exemplo de um meme remixado dos chamados Advice Animals. Tradução: “Acorde / Volte a dormir”	28
Figura 9 - Dinossauro filósofo, um exemplo de remix que surgiu a partir dos Advice Animals	28
Figura 10 - Um clássico exemplo de LOLCat - "Posso comer um cheeseburger".....	29
Figura 11 - Personagens dos Rage Comics	30
Figura 12 - foto do pudim do <i>site</i> pudim.com.br.....	31
Figura 13 - Memes da página Melted Videos do Instagram.....	32
Figura 14 - Meme da página Brasil Cachaça no Instagram.....	33
Figura 15 - Meme da página Brasil Cachaça no Instagram (Bebida energética)	34
Figura 16 - Meme da página Brasil Cachaça no Instagram.....	35
Figura 17 - meme de Jair Bolsonaro antes de ser eleito presidente.....	36
Figura 18 - Compilado de imagens mostrando pessoas fazendo 'arminha com a mão' dentro de igrejas.....	37
Figura 19 - Montagem de memes com os candidatos a presidência nas eleições de 2018, de autoria da página Corrupção Brasileira Memes	38
Figura 20 - Meme da página Artes Depressão que utiliza a pintura “Manhã de Sol” de Edward Hopper, 1952.	50
Figura 21 – Meme de Rubens Castelani, releitura da obra “Os Operários” de Tarsila do Amaral, 1933.	51
Figura 22 - Meme de Patrick Blower, releitura da obra “American Gothic” de Grant Wood, 1930.	51
Figura 23 - Meme da obra “A Última Ceia” de Leonardo da Vinci, 1498. Autoria do meme desconhecida.....	52
Figura 24 - Lucas Simpli - Série Grupo do ZAP, 2021.....	53

Figura 25 - EU SOU A DEMOCRACIA - Lucas Simpli - Série Grupo do ZAP, 2021	54
Figura 26 - Questão sobre barroco de autoria de Lucas Simpli.....	56
Figura 27 - Questão sobre neoclassicismo de autoria de Lucas Simpli.....	56
Figura 28 - Postagem de Von Ha no Instagram.....	58
Figura 29 - “Novo evento olímpico / Pulo no vazio” - Meme da página @shippedthoughts no Instagram	60
Figura 30 - “Dia 561: Eu me tornei um com o labirinto.” - Meme da página @real.surreal.memes no Instagram	60
Figura 31 - GIFs do <i>site</i> de Biarritzzzz	62
Figura 32 - Cenas do clipe "Pátria"	63
Figura 33 - Cenas do clipe "Pátria"	64
Figura 34 - Cenas do clipe "EX@".....	65
Figura 35 - Sequência de dez imagens do post de Tio Virso sobre a Semana de 22.....	68
Figura 36 - Sequência de dez imagens do post de Tio Virso sobre a Semana de 22.....	69
Figura 37 - Meme sobre a revolta dos Malês da página História no Paint.....	70
Figura 38 - Meme sobre o imperialismo estadounidense da página História no Paint	70
Figura 39 - Meme sobre Dadaísmo e Shitpost da página História no Paint.....	71
Figura 40 - Meme da página Artes Depressão que utiliza a pintura "As Últimas Notícias" de Eugenio Zampighi	72
Figura 41 - Meme da página Artes Depressão que utiliza a pintura “Os Amantes" de René Magritte	72
Figura 42 - Meme da página New Memeseum no Instagram.....	73
Figura 43 - Meme da página New Memeseum no Instagram.....	74
Figura 44 - Meme da página Brasil Cachaça no Instagram.....	75
Figura 45 - Meme da página Brasil Cachaça no Instagram.....	76
Figura 46 - Meme da página do deputado Ivan Valente no Instagram.....	79
Figura 47 - Meme da página História no Paint do Instagram.....	80
Figura 48 - Meme da página Artes Depressão com a pintura de John Collier retratando Charles Darwin.....	82
Figura 49 - As três etapas da atividade sobre memes de arte, de minha autoria	83
Figura 50 - Toda turma falando “muito cringe” / a professora usando memes para agradá-los. Cringe é uma gíria popular nas redes sociais que significa algo vergonhoso.	85

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 O QUE SÃO <i>MEMES</i> ?.....	16
2.1 A origem do termo.....	16
2.2 Memética	17
2.3 Do meme Dawkisiano para o meme de internet.....	19
3 <i>MEMES</i> DE INTERNET.....	24
3.1 Gênese e atualidade	24
3.2 Memes no Brasil.....	31
3.3 Memes e política.....	36
4 POR QUE ESTUDAR <i>MEMES</i> ? - OS <i>MEMES</i> NO ENSINO DE ARTES VISUAIS	40
4.1 <i>Meme</i> , dispositivo de alfabetização visual	42
5 OS <i>MEMES</i> NO ENSINO DE ARTES VISUAIS - CONEXÕES E PROPOSIÇÕES	45
5.1 O aspecto comunicativo dos <i>memes</i> de internet e algumas contribuições possíveis no ensino de artes visuais	45
5.2 <i>Mememes</i> e os mundos da Arte	49
5.3 Páginas de <i>Mememes</i> e curadoria visual.	66
6 PROPOSIÇÕES	77
6.1 Meme/contra- <i>meme</i>	77
6.2 Narrativas com <i>mememes</i> apropriados.....	80
6.3 <i>Mememes</i> de Arte	81
CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
REFERÊNCIAS	86

1 INTRODUÇÃO

A partir do final do século XX, o cotidiano se viu invadido por diferentes formas de mediação que acompanharam a rapidez das evoluções tecnológicas. Novos espaços de convívio e diálogo surgiram ao passo que a virtualidade se tornava cada vez mais presente. Vivemos, atualmente, em um mundo onde nossas vidas são interligadas a internet e às redes sociais de uma forma inédita e a tendência é que esse estreitamento se intensifique. Nesse mundo virtual, novas formas de comunicação surgiram, como os *emoticons* e, em seguida, os *memes* de internet, que são o foco deste estudo.

O primeiro capítulo do trabalho se inicia com a apresentação do conceito de *meme* como cunhado pelo geneticista sul-africano Richard Dawkins. Dawkins criou o termo como uma analogia ao *gene*, a unidade de replicação de material genético dos seres vivos. O autor apresenta o *meme* como uma unidade de replicação de informação que é transmitida de cérebro para cérebro por imitação ou cópia, propagando, assim, práticas culturais. Os *memes* se propagam usando humanos como veículos e, assim como acontece com os genes, os *memes* mais bem aceitos se espalham com mais eficácia.

A partir dessa compreensão dos processos de transmissão de ideias, surgiu o campo de estudo, a Memética, que se dedica a estudar como os *memes* se replicam e se propagam e a sua relação com os hospedeiros. A partir dos anos 1990, esse campo de estudo começou a ganhar corpo, com contribuições de pesquisadores de diversas áreas. Entretanto, dentro do campo da Memética as analogias biológicas são controversas, pois, como aponta Limor Shifman, importante nome no estudo dos *memes*, restringir estudos sobre cultura aos referenciais estreitos da biologia é simplificar demais os comportamentos humanos.

Com o crescimento de fóruns de discussão na internet, o termo *meme*, como aponta o próprio Dawkins, foi sequestrado pelos usuários das redes, tornando-se, ele mesmo, um *meme* de sucesso. Viktor Chagas, pesquisador da UFF e importante referencial teórico para esse trabalho, indica que o primeiro uso do termo por usuários da internet se deu em 1994, em um artigo de Mike Godwin para revista *Wired*. Neste artigo, Godwin apresenta sua criação de engenharia Memética chamada “Lei de Godwin de Analogias Nazistas”, na qual o autor argumenta que à medida que uma discussão na internet se estende, a probabilidade de acontecer uma comparação envolvendo os nazistas ou Hitler cresce exponencialmente.

Desde esse momento chave, o termo *meme* passou a ser utilizado amplamente na internet para representar uma mensagem que é repetida e remixada por membros da comunidade virtual, com objetivo de satirizar, parodiar, criticar, ou de transmitir qualquer outra mensagem, como aponta Bradley Wiggins. Normalmente, os *memes* de internet podem ser imagens, vídeos, GIFs, *hashtags*, entre outros.

O segundo capítulo traz uma breve história dos *memes* de internet, desde seu surgimento como *emoticons* nos anos 1980. Nesta parte, também, algumas características fundamentais dos *memes* de internet são apresentadas, como a multimodalidade e a intertextualidade. Linda Börzei aponta como primeiro *meme* de internet o *site* de Dino Ignacio, chamado *Bert is Evil*, no qual o artista apresentava montagens do personagem Bert, da Vila Sésamo, em situações incriminadoras, comprovando, assim, que Bert era de fato maligno. O *site* fez muito sucesso e outras pessoas passaram a criar montagens incriminadoras de Bert, transformando *Bert is Evil* em um *meme* de sucesso.

Ainda no segundo capítulo, algumas tipologias clássicas de *memes* de internet são apresentadas, como os *Advice Animals* e os *Rage Comics*, que fizeram grande sucesso na segunda metade dos anos 2000. Estes *memes* geraram uma “epidemia de remixagem”, na qual todos queriam continuar com a piada e contribuir para a disseminação de algo que consideravam engraçado.

Em seguida, o capítulo se dedica a analisar um pouco da história dos *memes* de internet no Brasil, desde o final dos anos 1990 até a atualidade, e reflete, também, sobre o senso de humor, a realidade e os conteúdos da cultura brasileira *on-line*, algo muito característico. O humor brasileiro *on-line*, também conhecido como *zoeira*, é apresentado a partir de reflexões de Gabriela Lunardi e Jean Burgess, e reflexos desse tipo de humor se estendem até o campo da política, com vasta produção de *memes* políticos.

O terceiro capítulo dedica-se à análise sobre o ensino de Cultura Visual nas aulas de Artes a partir de autores como Fernando Hernández, Irene Tourinho, Raimundo Martins, Aldo Victorio Filho e Leonardo Charréu. Tendo em vista as mudanças nos paradigmas da Arte e o grande fluxo imagético no qual nos encontramos, o Ensino de Artes Visuais necessita voltar-se para uma prática que busque a educação do olhar de forma crítica acerca de toda cultura visual produzida pela sociedade, a fim de desvelar, por meio de reflexões que partem de imagens e artefatos visuais, discursos hegemônicos presentes nas grandes narrativas tão naturalizadas pela cultura de massa.

A partir das considerações sobre o ensino de Cultura Visual e a educação de um olhar, Fernando Hernández e outros autores tratam do tema da alfabetização visual crítica.

O alfabetismo visual crítico se faz necessário não apenas para expandir o repertório visual e a melhor compreensão das imagens, como também, a fim de conseguir desenvolver nos estudantes uma capacidade de comunicação que abarque a complexidade textual presente nos meios do mundo visual. Ou seja, é imperativo que todos, especialmente os estudantes, saibam se comunicar com as ferramentas multimodais da contemporaneidade que não se restringem à linguagem escrita, mas que englobem uma variedade de meios.

O quarto capítulo trata dos *memes* no ensino de Artes Visuais, tomando como ponto de partida dois pontos importantes dos *memes*: o aspecto comunicativo dos *memes* como linguagem multimodal e intertextual que colabora para um alfabetismo visual crítico; e nas relações dos *memes* com os mundos da arte.

Com o crescimento da internet, a esfera de discussão pública, que antes se restringia aos jornais e espaços menos participativos, se expande e se torna mais acessível à população graças às redes sociais. A partir das novas mídias participativas, surgem novas formas de dialogar, de viver e de produzir culturalmente. Os *memes* de internet são importantes peças na comunicação dentro da virtualidade atualmente, presentes na vida dos usuários de redes sociais da internet de forma massiva, informando (e desinformando), divertindo e contribuindo com engajamento participativo na esfera pública de uma maneira informal, porém bastante relevante e eficaz.

Dentro do aspecto comunicativo dos *memes*, Knobel e Lankshear trazem o conceito de letramento com “L maiúsculo” e “l minúsculo”: letramento com “L maiúsculo” refere-se a práticas de produção de sentido e compreensão indissociáveis da experiência de se viver no mundo; e letramento com “l minúsculo” se refere a processos materiais e técnicos de produção de textos escritos, visuais, artísticos etc.

Ryan Milner aponta que o trabalho com *memes* voltado para os grandes ‘Letramentos’ é uma forma de análise crítica do discurso com foco na multimodalidade, intertextualidade e interdiscursividade presente nos *memes*. Esses três pontos são de grande potencial argumentativo e educativo, consolidando, assim, os *memes* como potentes ferramentas comunicativas.

Ainda no quarto capítulo, são apresentadas as relações entre *memes* e os mundos da Arte – *memes* de arte, seu viés anacrônico de leitura de imagens e potencial para trabalhar grandes e pequenos ‘Letramentos’; Artistas que trabalham com *memes* e linguagens virtuais e das redes sociais em suas práticas com características que se aproximam do surrealismo, dadaísmo e da arte kitsch. E, por último, curadoria visual a partir de páginas de *memes* do Instagram, e como cada página trabalha com *memes* para alguma finalidade.

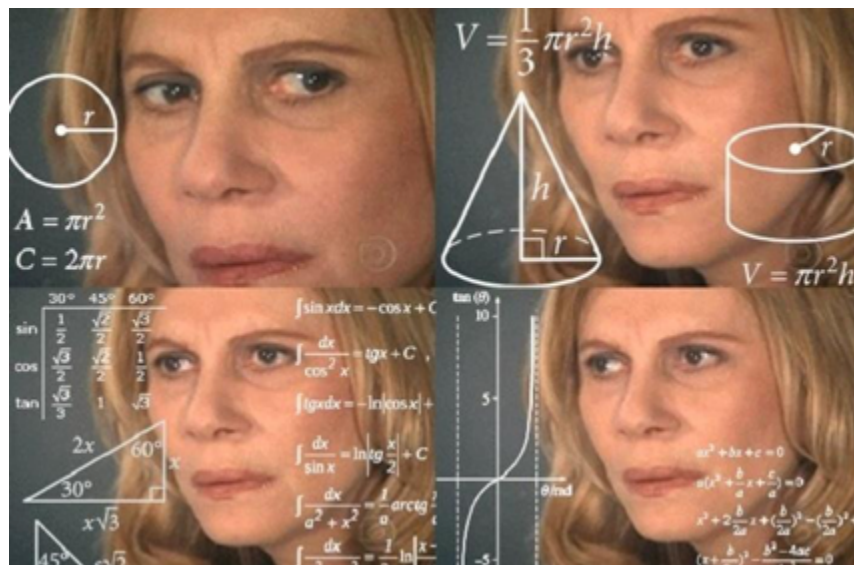
No quinto e último capítulo, são apresentadas três proposições de atividades a partir dos pontos trabalhados ao longo da pesquisa. A primeira nasceu a partir da Lei de Godwin, e aborda a construção de um *contra-meme*. A segunda está relacionada à criação de narrativas a partir de *memes* apropriados, tomando como modelo a página do artista Gustavo Von Ha. A terceira e última proposição discute a análise e criação de *memes* de arte.

O trabalho com *memes* é muito amplo e pode ser adaptado para os mais diversos contextos e campos de estudo. Sendo um tema interdisciplinar que une Arte, Letras, Sociologia, História, Filosofia, entre muitos outros, possui forte potencial educativo e criativo. A intenção deste trabalho apoia-se em apresentar as conexões possíveis entre essa nova ferramenta de linguagem, que são os *memes* de internet, e em despertar no leitor outros *insights* a partir desse tema tão atual e relevante na vida virtual.

2 O QUE SÃO MEMES?

Quando ouvimos a palavra *meme*, a primeira imagem que vem à cabeça da maioria das pessoas é a de uma figura da internet, isto é, o *meme* de internet, como aquele famoso *meme* da “Nazaré Confusa” ou qualquer outro procedente da infinidade de *memes* existentes na rede.

Figura 1- "Nazaré Confusa".



Fonte: Wikipedia.¹

2.1 A origem do termo

Entretanto, o termo *meme* não nasceu com a internet, ele foi um termo cunhado pelo biólogo evolucionista sul-africano Richard Dawkins, em seu livro de 1976, *O Gene Egoísta*. Dawkins criou o termo *meme*, da origem grega *mimeme* (aquilo que é imitado), fazendo uma analogia com o termo gene, como uma iniciativa de aplicar a teoria evolucionista às mudanças culturais (SHIFMAN, 2020, p.72). Os genes são unidades de replicação de material genético dos seres vivos, já os *memes* são unidades de replicação de informação que são transmitidas de cérebro para cérebro por imitação ou cópia, propagando, assim, práticas culturais.

De acordo com Dawkins, os *memes* são responsáveis pela evolução cultural dos povos, não no sentido linear de desenvolvimento ou melhora, mas de propagação de

¹ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Nazar%C3%A9_Confusa> Acesso em 20 dez. 2021.

saberes. Os *memes* podem ser ideias, linguagens, tecnologias, culinária, danças, sons, tradições, valores etc. Limor Shifman, professora da Hebrew University of Jerusalem, e uma das principais referências na pesquisa de *memes*, aponta alguns exemplos trazidos por Dawkins no livro de 1976. A professora diz “Exemplos de *memes* no seu ensaio pioneiro incluem artefatos culturais como melodias, bordões, moda e vestuário, assim como crenças abstratas (por exemplo, o conceito de Deus).” (SHIFMAN, 2020, p. 72).

Michele Knobel e Colin Lankshear, professores e pesquisadores sobre novos letramentos, em seu texto *Mememes on-line, afinidades e produção cultural (2007-2018)*, definem memes como:

"padrões contagiosos de “informação cultural” que são transmitidos de mente a mente e são diretamente responsáveis por moldar e gerar mentalidades e formas significantes de comportamento e ação em um grupo social. Eles incluem coisas como bordões, vestuário ou moda em geral, estilos arquitetônicos, modos de fazer as coisas, ícones, jingles, riffs e batidas musicais, e similares.” (KNOBEL, LANKSHEAR, 2020, p. 79).

Um bom exemplo de ‘*meme*’, na concepção de Dawkins, é apresentado pelo professor e chefe do departamento de comunicação e mídia da *Webster Vienna Private University*, Bradley E. Wiggins (2019, p.9), nas suas considerações sobre o beijo. Diferentes culturas lidam com o beijo de formas distintas, em alguns lugares é comum homens se cumprimentarem com beijos na bochecha, porém, esse mesmo ato pode ser estranhado, mal interpretado, ou repudiado em outro lugar. Entretanto, o beijo permanece como um gesto conhecido como uma representação de um sentimento de afeto.

Dawkins aponta uma característica fundamental dos *memes*: eles se propagam usando humanos como veículos, isto é, são facilmente transmitidos e absorvidos de pessoa para pessoa. Assim como acontece com os genes – o processo de seleção natural dos mais aptos – também acontece com os *memes*. As ideias mais bem aceitas, as tradições que perduram e os saberes mais transmitidos são os *memes* que se espalham com maior eficácia (CHAGAS, 2021).

2.2 Memética

Dentro da definição de Dawkins, há três traços pelos quais os *memes* se caracterizam: a fidelidade, a fecundidade e a longevidade. A fidelidade diz respeito à capacidade de gerar cópias idênticas. A fecundidade é relacionada a capacidade do *meme* de gerar muitas cópias de si mesmo. E a longevidade, como o nome já diz, é a capacidade do *meme* de se manter vivo ao longo do tempo. (CHAGAS, 2021, p.3).

Essa abordagem de Dawkins, contudo, não trazia como foco a mensagem (ou *meme*) que estava sendo espalhada nem o porquê desse espalhamento, mas sim como essa mensagem era propagada. Chagas aponta que esse fato ocorria não pela falta de importância dos elementos, mas, assim como na genética, a Memética se trata da interação entre os indivíduos e o objeto em questão, na genética são os traços herdados, e na Memética, a transmissão de ideias.

A partir dessa compreensão dos processos de transmissão de ideias surgiu um campo de estudo, a Memética, que se dedica a estudar como os *memes* se replicam e se propagam, e sua relação com os hospedeiros. A partir dos anos 1990, esse campo de estudo começou a ganhar corpo, com contribuições de pesquisadores de diversas áreas.

Entretanto, dentro do campo da Memética, as analogias biológicas são controversas. Entre elas, está a comparação dos *memes* com os vírus. Algo problemático, pois, introduz o entendimento que as pessoas são seres passivos e incapazes de controlar o que ocupa suas mentes, da mesma forma, que não temos controle sob um vírus que domina nosso corpo. Essa comparação de *memes* com vírus, porém, é conhecida na cultura da internet ao se referir a conteúdo viral, mas isso ocorre em um outro contexto que será analisado mais adiante.

Outra analogia biológica questionada refere-se ao uso da teoria evolutiva para a análise da propagação de *memes*, algo coerente visto que *memes* são elementos culturais e sociais que se comportam de forma diferente dos genes, e toda essa tentativa de “reduzir a cultura aos limites estreitos da biologia simplifica demais comportamentos humanos complexos.” (SHIFMAN, 2020, p.73).

Além da polêmica com analogias biológicas, outro assunto controverso diz respeito à intervenção humana no processo de propagação de *memes*. Há autores, como Susan Blackmore em seu livro *The Meme Machine* (1999), que veem os humanos como simples hospedeiros-propagadores de *memes*.

Por outro lado, há autoras como Limor Shifman e Rosaria Conte que argumentam que, dentro do campo de estudo, a agência humana é subjugada, e que devemos ver as pessoas não como simples vetores de transmissão cultural, mas como atores desse processo (SHIFMAN, 2020, p.73).

Como foi falado anteriormente, a origem do termo *meme* está relacionada à palavra grega *mimeme*, que se traduz como “algo imitado”. Entretanto, Wiggins (2019, p.1) questiona se o termo *mimeme* é realmente o que melhor captura a essência dos *memes* de internet, já que não é exatamente uma imitação o que acontece com esse tipo de *meme*,

mas sim algo como um argumento visual e verbal. O autor enfatiza que isso tende a ocorrer mais com *memes* relacionados a assuntos sociais e políticos.

Wiggins traz, então, o conceito de silogismo aristotélico *enthymeme* como descrito por Cara A. Finnegan em seu texto *The Naturalistic Enthymeme and Visual Argument: Photographic Representation in the “Skull Controversy”*, de 2001. *Enthymeme* trata-se de um argumento com premissas implícitas pois presume que o interlocutor tem capacidade de completar as lacunas do argumento por conta própria (FINNEGAN, 2001, p.143, apud WIGGINS, 2019, p.2). Porém, os *enthymemes* atualmente se encaixariam não apenas na retórica verbal, mas também como argumentos visuais que contém premissas e entendimentos que requerem agência por parte do público. Para um *meme* de internet ser compreendido da forma pretendida, é necessário que haja um entendimento comum entre os participantes da ação, o que é moldado por opiniões, contexto e cultura. (SMITH, 2007, p.122, apud WIGGINS, 2019, p.2)

2.3 Do meme Dawkiano para o meme de internet

Wiggins (2019, p.8) aponta que o próprio Dawkins reconhece que o termo criado por ele em seu trabalho de 1976 foi “sequestrado” pela cultura da internet, tornando-se, assim, um *meme* bem-sucedido. Dawkins diz que a própria ideia do *meme* sofreu mutações e evoluiu para uma nova direção. Ao invés de sofrerem mutações aleatórias antes de se espalharem por seleção natural, os *memes* de internet são alterados intencionalmente pelas pessoas.

Não é fácil dizer exatamente quando a cultura da internet se apropriou do termo criado por Dawkins, mas o professor e pesquisador do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Culturas Políticas e Economia da Colaboração (coLAB), da Universidade Federal Fluminense, Viktor Chagas, aponta que a partir dos anos 1990, o termo *meme* começou a ser utilizado por usuários da internet como forma de descrever “piadas, trocadilhos, e outras formas virais que ganhavam rapidamente alcance nos fóruns de discussão *on-line* e newsgroups” (CHAGAS, 2021, p.7).

Chagas menciona que o principal expoente do uso do termo *meme*, assim como conhecemos, por entusiastas da tecnologia, foi em 1994, no artigo *Meme, Counter-meme*, do jurista estadunidense Mike Godwin para a revista *Wired*.

Em seu artigo, Godwin fala sobre seu experimento de engenharia Memética iniciado em 1990, quando percebeu que o *meme* de comparação nazista (*the Nazi-comparison meme*) estava fugindo do controle. O *meme* de comparação nazista foi algo

percebido pelo autor, ao notar que, muito frequentemente, pessoas comparavam coisas corriqueiras e triviais aos acontecimentos nazistas da segunda guerra mundial.

O jurista discorre que há comparações recorrentes, como aquelas de militantes pró-vida comparando aborto com o massacre perpetrado pelos nazistas durante o holocausto, ou ainda, quando a censura é discutida em *newsgroups* (fóruns de discussão *on-line*), muito rapidamente alguém irá fazer a comparação com a queima de livros feita pelos nazistas. Porém, as comparações com o nazismo se espalhavam muito rapidamente e se tornavam cada vez mais absurdas, ilógicas e ofensivas.

Antes de comentar sobre o experimento de Godwin, acho interessante trazer um exemplo de *meme* apresentado pelo autor: o termo *buraco negro*. Primeiramente, Godwin usa uma das analogias biológicas para explicar o que é um *meme*, ele diz que *memes* são ideias que agem sobre a mente da mesma forma que um vírus age no corpo, e "uma ideia infecciosa, ou um *meme* viral, é aquele que pula de mente para mente, da mesma forma que os vírus pulam de corpo para corpo." O artista, então, utiliza o *meme* do buraco negro como exemplo, ele diz que depois que o físico estadunidense John Wheeler inventou o termo, tudo mudou drasticamente. O mundo científico rapidamente adotou a terminologia e hoje em dia todos sabemos o que é um buraco negro.

De volta ao experimento, Godwin decidiu conduzir a criação de um *contra-meme*, algo como um contra-ataque ao *meme* de comparação nazista. O autor diz que esse *contra-meme* foi criado para mostrar às pessoas como o *meme* de comparação nazista é algo ofensivo e absurdo, e para atuar como tentativa de reduzir tais comparações.

É criada então a Lei de Godwin de Analogias Nazistas (CHAGAS, 2020, p.27). A lei diz que conforme uma discussão na internet se estende, a probabilidade de uma comparação envolvendo os nazistas ou Hitler cresce exponencialmente. Godwin semeou seu *contra-meme*, a lei de Godwin, em qualquer *newsgroup* ou chat onde encontrasse uma referência gratuita ao nazismo. O jurista afirmou surpreso que o *meme* pegou e as pessoas começaram a citar a lei. O *meme*, então, estava se reproduzindo por conta própria e, o autor aponta, como um gene, o *meme* estava gerando variações. Godwin ainda disse que seu experimento foi um sucesso.

Desde então, muitos autores e autoras de diferentes áreas se dedicaram a estudar o fenômeno do *meme* de internet e seus aspectos comunicativos, visuais e sociais. Wiggins apresenta uma completa definição do *meme* de internet, ele diz que

O *meme* de internet é definido como uma mensagem que pode ser remixada e repetida, que pode ser rapidamente difundida por membros da cultura digital participativa, com o propósito de sátira, paródia, crítica ou outra atividade

discursiva. O *meme* de internet é um termo mais específico para diferentes repetições que ele representa, como *memes* de *image macro*, *gifs*, *hashtags*, *memes* de vídeo, entre outros. Sua função é apresentar um argumento, visualmente, para começar, estender, contrariar ou influenciar um discurso. (WIGGINS, 2019, p.11)

É importante destacar a diferenciação entre os *Memes* e os conteúdos virais da internet, a professora de Mídias Digitais e diretora do *Digital Media Research Centre* na *Queensland University of Technology*, em Brisbane, Jean Burgess (2020), apresenta esse contraste. O conteúdo viral é compartilhado sem alteração à sua forma, ele não se modifica ao ser espalhado. Já os *memes* são apropriados e ressignificados ao serem compartilhados, cada compartilhamento adiciona uma camada de sentido àquela imagem.

Esse remix que os *memes* sofrem se dá a partir de alguns aspectos: como o contexto no qual eles são compartilhados, quem os compartilha, qual mensagem a pessoa quer transmitir a partir dessa imagem, para quem essa pessoa está compartilhando, e sim, quais alterações formais foram feitas à imagem.

Tais alterações são características fundamentais dos *memes* de internet que dependem de ações humanas para se propagar. Porém, partindo de uma perspectiva mais geral, a identidade individual de quem cria e ou compartilha os *memes* é menos importante do que a função e conteúdo do *meme* dentro de seu contexto social (WIGGINS, 2019).

2.3.1 Forma, conteúdo e comunicação

Os três pilares do *meme* dawkisiano, como mencionados anteriormente, são longevidade, fecundidade e fidelidade, e esses três traços do *meme* original podem, de certa forma, ser relacionados aos *memes* de internet. Como os *memes* de internet são criados a partir de um evento ou algum assunto que esteja em alta, é possível que o *meme* em si acabe desaparecendo rapidamente, porém algum aspecto visual pode permanecer sendo referenciado em outros *memes*. Isso faz com que a vida do *meme* se estenda.

Wiggins menciona o *meme* do *Salt Bae*, vídeo viral que se tornou *meme*. Nele, o chef turco Nusret Gökçe aparece jogando sal em uma peça de carne de forma extravagante. Vemos como a vida do *meme* é prolongada por meio de referências visuais ao original.

Figura 2 - Salt Bae original



Fonte: *site Know your meme*²

Figura 3 - meme criado a partir do Salt Bae

**Eu: Coloca vintão
de gasolina.
O frentista:**



Fonte: *site Terra.com.br*³

² Disponível em <<https://i.kym-cdn.com/entries/icons/original/000/021/971/Salt-Bae-001.jpg>> Acesso em 02 de jan. 2022.

³ Disponível em <<https://www.terra.com.br/economia/gasolina-carissima-inspira-novos-memes-na-internet-veja,0295926977daeadde6681011eeaf97c4rsq1xmmg.html>> Acesso em 02 de jan. 2022.

A fecundidade do *meme* de internet pode, em um primeiro momento, parecer como algo mais relevante que a longevidade, visto que eles se espalham com muita facilidade, porém, se um *meme* é compartilhado muitas vezes sem nenhum tipo de intervenção, ele passa a ser um elemento viral e não um *meme* remixado.

A característica de fidelidade nos *memes* de internet não ocorre de forma integral, o *meme* não é espalhado de forma idêntica, mas sim de forma semelhante à da longevidade. Alguns traços visuais ou textuais são levados adiante em novos *memes*, mas mantendo uma referência ao evento ou assunto que inspirou o *meme* original. Dessa forma, podemos observar que o conceito de Dawkins é limitado ao pensarmos o *meme* de internet, pois existe um poder discursivo no mundo digital que escapa à perspectiva dawkinsiana. (WIGGINS, 2019).

Shifman (2014, p. 41) apresenta uma tipologia de análise dos *memes* de internet que faz mais sentido do que a tríade de Dawkins, a autora propõe analisar os *memes* criados *on-line* partindo de três traços fundamentais: seu conteúdo, sua forma e sua postura comunicativa.

A autora explica o *meme* de internet como “(a) um grupo de itens digitais que compartilham características de conteúdo, forma e/ou postura, os quais (b) foram criados com ciência uns dos outros, e (c) postos em circulação, imitados e/ou transformados por meio da internet por muitos usuários.” (SHIFMAN, 2014, apud CHAGAS, 2020, p.29). Desse modo, o *meme* de Shifman se afasta do conceito de Dawkins e se aproxima de uma abordagem voltada para aspectos culturais, reconhecendo a agência humana como parte fundamental no processo de vida dos *memes* de internet.

Além de dar importância à agência humana, Shifman apresenta outros dois aspectos que diferenciam o *meme* de internet dos *memes* de Dawkins. O *meme* de Shifman apresenta materialidade, ele é uma mídia e não uma ideia, e para Dawkins, o *meme* é uma unidade que se replica, já para Shifman, o *meme* é um grupo de conteúdos pertencentes a um contexto fundamental para sua compreensão (CHAGAS, 2020, p. 30).

3 MEMES DE INTERNET

O termo *meme* de internet pode se referir a uma variedade de mídias, como imagens, GIFs, vídeos, frases etc., que se espalha *on-line* de pessoa para pessoa, dentro de uma comunidade digital. Para o pesquisador da cultura *web* Patrick Davison (2020, p.130), o *meme* de internet é “uma peça cultural, tipicamente uma piada que ganha influência por meio de sua transmissão *on-line*”. Vemos que além de uma simples piada, o *meme* se tornou um elemento carregado de discursos e ideologias, sendo uma importante ferramenta de comunicação no mundo digital.

Os *memes* de internet são multimodais, isto é, são caracterizados por uma mistura de linguagens, por exemplo: um *meme* pode ser uma imagem ou um GIF com um texto, um vídeo com legenda, uma imagem com música de fundo, ou seja, as possibilidades são inúmeras.

Além do caráter multimodal, a intertextualidade é um traço essencial dos *memes* de internet, e é a partir dessa característica que a mensagem é construída. A intertextualidade ocorre quando há dentro de um texto (seja ele, texto escrito, visual etc.) referência a outro texto. Pode-se observar que paródia e intertextualidade são recorrentes nos *memes*. Inclusive, com o passar do tempo e a criação de mais exemplares, é comum ver o que Wiggins chama de referencialidade-inter-memética, ou seja, *memes* que fazem referência a outros *memes* (WIGGINS, 2019, p.13).

3.1 Gênese e atualidade

Há, hoje em dia, praticamente, uma infinidade de *memes* na internet, com formatos bastantes variados, abordando toda sorte de temas. Knobel e Lankshear apresentam três padrões de características presentes nos *memes* de internet, são elas

Alguns elementos de humor, variando de peculiar e inusitado, ao humor escatológico, ao bizarro, às paródias e à ironia mais ácida; e/ou uma rica gama de intertextualidade, como referências cruzadas irônicas a acontecimentos diferentes do cotidiano e da cultura popular, ícones ou fenômenos; e/ou justaposições anômalas, usualmente de imagens. (KNOBEL, LANKSHEAR, 2020, p.89)

Entretanto, tudo começou com algo bem mais simples. Pode-se dizer que a história dos *memes* de internet começou no início dos anos 1980 quando surgiram os primeiros *emoticons*, elementos compostos de pontuações criados para adicionar um canal de comunicação não verbal a mensagens cotidianas. Criados pelo cientista da computação

Scott E. Fahlman, os símbolos, como por exemplo :-) e :-(, eram colocados no final de frases para indicar sua conotação humorística (DAVISON, 2020, p. 132).

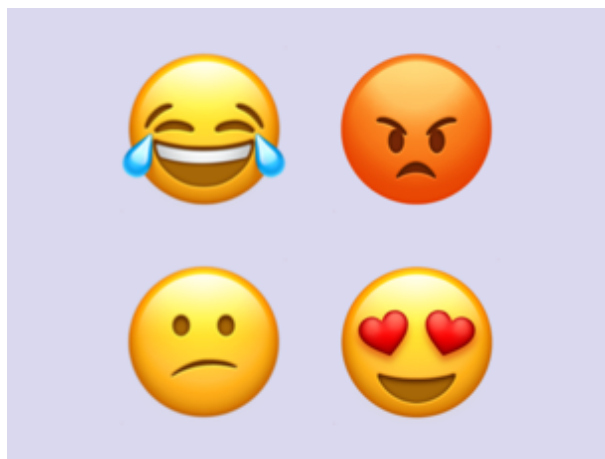
Figura 4 - Primeiros emoticons

:)	Feliz	=:-o	Assustado
:(Triste	:\$	Envergonhado
:P	Mostrando a língua	:)	Piscando um olho
:(Chorando	xD	Gargalhada
:o)	Palhaço	O:-)	Inocente
:-*	Beijo	^^	Feliz
~_~	Ouvindo algo óbvio	n_n	Alegre
:	Sério	:S	Desconcertado

Fonte: [site softonic.com.br](http://site.softonic.com.br)⁴

Rapidamente, foram criados *emoticons* mais rebuscados, que transmitiam mensagens mais complexas, piadas que eram acompanhadas de uma legenda para auxiliar à compreensão. O aspecto icônico dos *emoticons* fez com que fossem amplamente compartilhados e modificados, assim como os *memes*. Os *emoticons*, em sua forma original, apenas com pontuações, são utilizados até hoje, mas além disso, eles evoluíram para os *emojis*, tão presente em nossas plataformas de mensagens.

Figura 5 - Alguns exemplos de *emojis* atuais



Fonte: [site Brasil.uxdesign.cc](http://site.Brasil.uxdesign.cc)⁵

⁴ Disponível em: < <https://www.softonic.com.br/artigos/emoticons> > Acesso em 02 de jan. 2022.

⁵ Disponível em: < <https://brasil.uxdesign.cc/emojis-e-acessibilidade-como-us%C3%A1-los-adequadamente-4269bcb7136d> > Acesso em: 03 de jan. 2022.

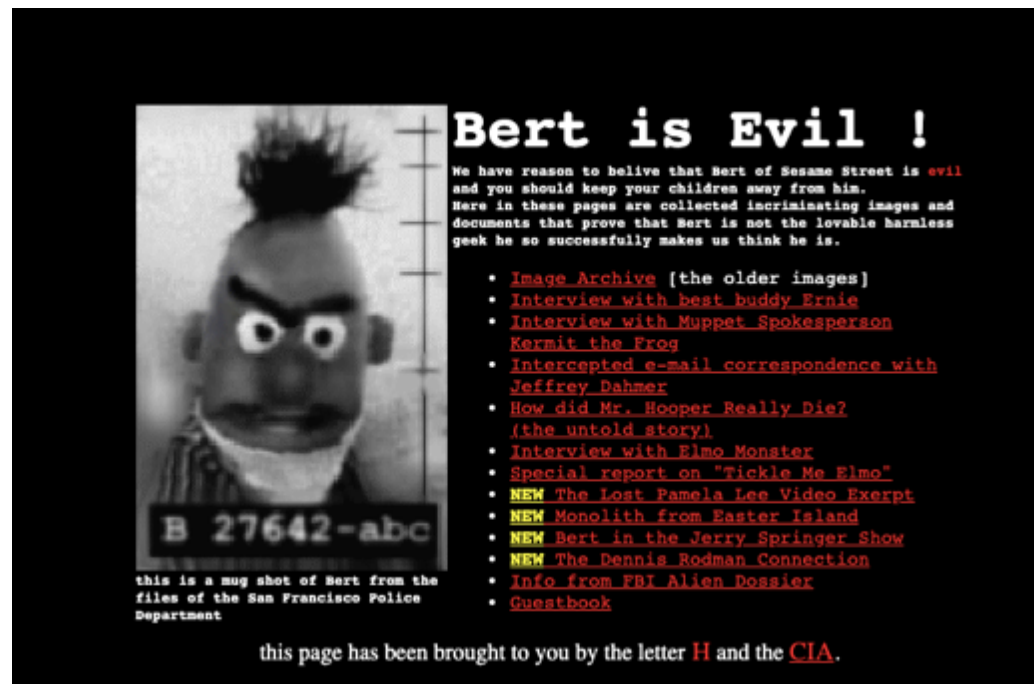
Já nos anos 1990, os primeiros *memes* começaram a surgir na internet, a pesquisadora da Utrecht University Linda Börzei indica o evento, em 1997, que deu origem ao primeiro *meme* como conhecemos hoje, o *site Bert is Evil (Beto é maligno)*. Nesse *site*, o artista Dino Ignacio buscava comprovar que o personagem *Bert* (Beto no Brasil), da *Vila Sésamo*, era maligno. O artista criava montagens inserindo *Bert* em situações incriminadoras, como ao lado de Adolph Hitler ou no assassinato do presidente estadunidense John F. Kennedy (BÖRZEI, 2020).

Figura 6 - Montagem de Bert ao lado de Hitler



Fonte: *site Know your meme*⁶

⁶ Disponível em: < <https://knowyourmeme.com/photos/1507-bert-is-evil> > Acesso em: 05 jan. 2022.

Figura 7 - Abertura do *site* de Dino Ignacio

Fonte: *site* [Web.archive.org](http://www.web.archive.org)⁷

Nesse caso, os *memes* eram criados apenas por Dino Ignacio, mas a narrativa do Bert maligno contagiou a internet e muitos começaram a criar seus próprios *memes* seguindo a linha original do artista.

A partir daí, a era dos *memes* remixados (como são chamados os *memes* que vemos hoje em dia) se expandiu, concomitantemente, com a evolução dos *softwares* e ferramentas que auxiliavam a sua criação, o que tornou acessível a produção de *memes*. Surgem, então, os *memes Image Macro*, que se tratam de composições de imagens com textos sobrepostos. Essa nova linguagem digital com seu humor, reprodutibilidade e adaptação próprias se mostrou extremamente poderosa e firmou seu lugar na nossa sociedade e na Cultura Visual contemporânea.

3.1.1 Algumas tipologias

São tantos os exemplos de *memes* de internet que é impossível apresentar todos, mas alguns são fundamentais de serem mencionados, como acontece nos *memes* de animais, que são praticamente um cânone dos *memes* de internet. Esses *memes*

⁷ Disponível em: <<https://web.archive.org/web/19980208005246/http://www.fractalcow.com/bert/bert.htm>>
> Acesso em: 19 dez. 2021.

começaram a circular a partir da metade dos anos 2000, e são chamados de *Advice Animals*, normalmente, mostra o focinho de um animal em um fundo colorido acompanhada de uma frase.

Figura 8 - Exemplo de um meme remixado dos chamados *Advice Animals*. Tradução: “Acorde / Volte a dormir.”



Fonte: *site Comicsalliance.com*⁸

Figura 9 - Dinossauro filósofo, um exemplo de remix que surgiu a partir dos *Advice Animals*



Fonte: página *Dinossauro Filósofo* no *Facebook*⁹

⁸ Disponível em: <<https://comicsalliance.com/advice-animals-guide-courage-wolf-advice-dog/>> Acesso em: 06 jan. 2022.

⁹ Disponível em <<https://www.facebook.com/323855671088795/photos/qual-a-l%C3%B3gicamrdf/811841892290168/>> Acesso em 06 jan. 2022.

Outro exemplo clássico dos *memes* são os chamados *memes LOLcats*, que são imagens de gatinhos com texto sobreposto. Börzei (2020, p.495) atribui o sucesso dos *memes* de animais ao fato das pessoas se identificarem com as situações apresentadas nos *memes*, a partir de uma antropomorfização dos animais, tão presente na cultura mundial.

Figura 10 - Um clássico exemplo de LOLCat - "Posso comer um cheeseburger"



Fonte: site *Cheezburger.com*¹⁰

A temática observada nos *memes* reflete profundamente a sociedade na qual são produzidos, se apresentam como veículos de comunicação que traduzem visualmente o sentimento de se viver na contemporaneidade, de forma irônica e bem (ou mal) humorada. O humor é uma peça fundamental dos *memes*, e foi graças ao desejo de continuar a piada, que se promoveu a "epidemia de remixagem" (KNOBEL; LANKSHEAR, 2005 apud BÖRZEI, 2020). As pessoas querem contribuir para a disseminação de algo que consideram engraçado.

Wiggins identifica nos *memes* o que chama de "semiótica neo-dadaísta", que se caracteriza pelos seguintes aspectos: humor ácido, desilusão, ironia, horror e choque à contemporaneidade (mas sem um motivo explícito), expressões bizarras e absurdas, autodepreciação, vergonha, humor ofensivo e referências escatológicas (WIGGINS, 2019, p.141).

¹⁰ Disponível em: < <https://cheezburger.com/875511040/original-cat-meme-that-started-cheezburger>>
Acesso em: 08 jan. 2022.

É possível ver essas características apontadas por Wiggins em outro clássico *meme* de internet, os chamados *Rage Comics*. Esses *memes*, na realidade, são tirinhas criadas em 2008 no site *4chan* que fizeram enorme sucesso. Seus personagens se tornaram icônicos, tendo aparecido em *memes* destacados das tirinhas.

Com a grande disseminação dos *memes* de internet a partir dos anos 2000, o número de *memes* locais aumentou exponencialmente. Neste momento, o *meme* já havia se tornado um "veículo global (refletindo a cultura global, com suas influências ocidentais) que permite às pessoas falar sobre seus tópicos locais, que lhes são mais próximos em tempo e espaço (e frequentemente também em linguagem), junto aos temas mais universais." (BÖRZEI, 2020, p.497).

Figura 11 - Personagens dos *Rage Comics*



Fonte: *site Allposters.com*¹¹

¹¹ Disponível em: < https://www.allposters.com/-sp/Rage-Comics-Chart-Meme-Poster-Posters_i13944698_.htm > Acesso em: 08 jan. 2022.

3.2 Memes no Brasil

O Brasil tem se mostrado, desde os primórdios da internet, uma potência memeval, com uma presença consideravelmente relevante na rede global. Chagas traz dois exemplos da “pré-história” da internet brasileira: o primeiro é o *site pudim.com.br*, criado em 1998 e até hoje no ar (apesar de hackeado em 2015). O *site* conta apenas com uma foto em baixa qualidade de um pudim cortado, que não é necessariamente um *meme*, pois não sofre nenhum tipo de remix ou contribuição de usuários, mas foi um dos primeiros exemplos do humor *nonsense*, tão característico da internet.

Figura 12 - foto do pudim do *site pudim.com.br*



Fonte: *site pudim.com.br*¹²

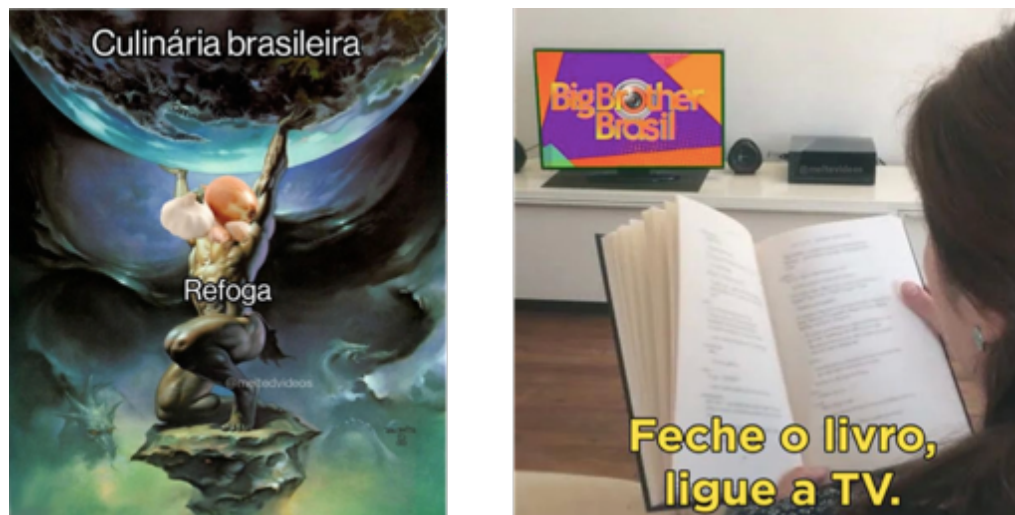
O outro exemplo trazido por Chagas, que também não se encaixa exatamente no padrão de *meme* de internet, sendo considerado mais como um viral, é um áudio mp3 que circulou na internet no final dos anos 1990. O áudio ficou conhecido como "trote da Telerj" (o áudio pode ser encontrado no *Youtube*), e na gravação, um advogado entra em contato com a Telerj, mas sua chamada é redirecionada para outro número e, então, um grupo de jovens lhe passa um trote. O arquivo durava quase quatro minutos e foi compartilhado massivamente na internet brasileira (CHAGAS, 2020, p. 28).

¹² Disponível em: <<http://pudim.com.br>> Acesso em 20 abr. 2022.

Apesar de não serem *memes* remixados ou com algum tipo de contribuição da comunidade digital, esses dois exemplos mostram como o Brasil tem sido um país muito ativo digitalmente já nos primórdios da internet acessível para usuários comuns.

Desde o começo dos *memes* remixados, pode-se observar exemplos nacionais, sejam eles traduzidos de memes em inglês, ou criados diretamente em português. Os *Advice Animals* e os *Rage Comics* chegaram ao Brasil e fizeram grande sucesso, ganhando suas próprias versões em português. Entretanto, com o passar do tempo, os memes brasileiros se libertaram dos moldes internacionais e passaram, cada vez mais, a refletir o senso de humor, a realidade, e os conteúdos da cultura popular brasileira *on-line*.

Figura 13 - Memes da página *Melted Videos* do *Instagram*



Fonte: página *Melted Videos* no *Instagram*¹³

O tipo de humor presente nos *memes* brasileiros se tornou marca registrada da nossa presença *on-line*. Um humor ambíguo, de caráter irônico e autocrítico, que reconhece as tão profundas questões sociais ao mesmo tempo que ri da realidade. Esse tipo de humor é conhecido como *zoeira* e em algumas situações não tem significado para as pessoas de outros países, que podem acabar considerando esse comportamento como bizarro, peculiar, irritante ou até mesmo agressivo. (LUNARDI; BURGESS, 2020, p.400).

A *zoeira* brasileira pode ser enquadrada na "semiótica neo-dadaísta" de Wiggins, mencionada anteriormente, que se caracteriza por: "humor ácido, desilusão, ironia, horror

¹³ Disponíveis em: < https://www.instagram.com/p/CYhACgHL_ol/ > e < <https://www.instagram.com/p/CYuiRUEPvwk/> > Acesso em: 14 jan. 2022.

e choque à contemporaneidade (mas sem um motivo explícito), expressões bizarras e absurdas, autodepreciação, vergonha, humor ofensivo e referências escatológicas." (WIGGINS, 2019, p.141). Essas características são recorrentes nos *memes* brasileiros.

Figura 14 - Meme da página *Brasil Cachaça* no *Instagram*

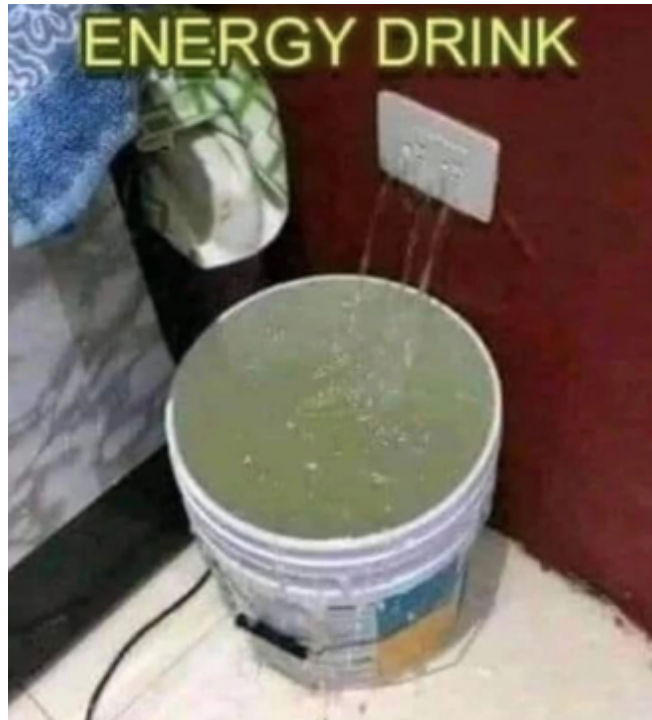


Fonte: página *Brasil Cachaça* no *Instagram*¹⁴

Esse tipo de humor tipicamente brasileiro está presente na cultura nacional desde antes da internet, e cumpre um papel importante como instrumento de protesto, entretenimento e informação do povo. O humor gráfico no Brasil, com charges e caricaturas, constitui uma plataforma potente de crítica política e pode ser observado a partir do século XIX. Como um bom exemplo, a Revista Ilustrada de Angelo Agostini que satirizava os eventos de sua época.

¹⁴ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CYR1heuJqvd/> > Acesso em: 03 jan. 2022.

Figura 15 - Meme da página *Brasil Cachaça* no *Instagram* (Bebida energética)



Fonte: página *Brasil Cachaça* no *Instagram*¹⁵

A pesquisadora Gabriela Lunardi e Jean Burgess apontam que o humor no Brasil

apresenta-se como ambivalente, libertador e subversivo. Ao longo da história, os brasileiros usaram a piada como um mecanismo para falar sobre questões políticas, sociais e culturais no país. Atualmente, a internet aparece como uma nova plataforma de conversação, onde os brasileiros debatem as mesmas questões, agora em uma esfera global. (LUNARDI; BURGESS, 2020, p.401).

Um paralelo entre as charges/caricaturas e os *memes* pode ser traçado, visto que, os *memes* atualmente são ferramentas de participação, uma voz pública na esfera global de comunicação, que trazem em si conteúdo humorístico que, muitas vezes, está carregado de discurso político. Traço importante do humor brasileiro, e principalmente da *zoeira on-line*, é uma espécie de monopólio da crítica em relação ao que acontece no país. Dessa forma, antes que alguém aponte algum defeito, os brasileiros já estão fazendo piada com seu próprio ponto negativo.

¹⁵ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CYwJZMHAyjC/> > Acesso em: 15 jan. 2022.

Figura 16 - Meme da página *Brasil Cachaça* no *Instagram*



Fonte: página *Brasil Cachaça* no *Instagram*¹⁶

A professora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Suely Fragoso, em seu texto *'HUEHUEHUE I'm BR': spam, trolling and grieving in on-line games* (2015), analisa o comportamento de jogadores brasileiros *on-line*, que frente a críticas de jogadores de outros países por serem agressivos, irritantes e não utilizarem bem o inglês, passaram a combatê-las com a autopiada, (ou seria um contra-meme?), comportando-se de uma forma exagerada e estereotipada, exacerbando as críticas que haviam recebido. Esse grupo de jogadores *on-line* ficou conhecido como os *HUEHUEs* (uma onomatopeia para uma risada descontrolada). A autora pontua que esse comportamento é uma forma irônica de subverter o poder, criando, assim, um escudo contra ofensas de jogadores estrangeiros, transformando o alvo da piada em piadista.

Este senso de humor da *zoeira* se estende naturalmente à política, e isso é um ponto fundamental da cultura brasileira *on-line*. A produção de *memes* de política revolucionou a esfera pública e, ousou dizer, as consequências disso foram avassaladoras.

¹⁶ Disponível em < <https://www.instagram.com/p/CYW00ILrey5/> > Acesso em 07 jan. 2022.

Figura 17 - *meme* de Jair Bolsonaro antes de ser eleito presidente



Fonte: site noticias.gospelmais.com.br¹⁷

3.3 Memes e política

O crescimento da popularidade de Jair Bolsonaro pode ser vinculado ao fato de sua imagem ter se tornado um *meme*. Bolsonaro é uma figura polêmica, com posicionamentos bastante controversos, agressivos, linguajar de fácil acesso, não se posiciona com nenhum tipo de decoro. Essas características o tornaram uma figura caricata, muito explorada por programas humorísticos de televisão, como *CQC* e *Pânico na TV*, o que fez com que o *meme* de Jair Bolsonaro nascesse.

A imagem acima retrata Bolsonaro com uns óculos *meme thug*, elemento que por si só já é considerado um *meme*, utilizado para indicar que quem o usa é superior, mais esperto e sagaz. A partir daí, começou-se a criar uma aura em torno da figura de Bolsonaro como uma pessoa mais esperta, que foge dos parâmetros conhecidos da política nacional. Seu gestual de fazer arminha com a mão, tornou-se um *meme* que foi reproduzido por todo país durante sua campanha presidencial.

O *meme* de Bolsonaro se espalhou em um ritmo acelerado devido ao disparo em massa de mensagens pelo aplicativo *WhatsApp* e pelas redes sociais, como *Facebook* e *Instagram*. A simplificação da figura, o gesto fácil e o humor agressivo e de mau gosto ajudaram a eleger Bolsonaro como presidente do Brasil.

¹⁷ Disponível em < <https://noticias.gospelmais.com.br/jair-bolsonaro-articula-com-silas-malafaia-apoio-para-201887871.html> > Acesso em: 10 jan. 2022.

Chagas, em seu texto “A febre dos memes de política”, observa os *memes* como "um epifenômeno da comunicação política, produto da popularização do debate público e da subsequente superficialização desse mesmo debate (CHAGAS, 2020, p.231). Esta superficialização do debate cria estereótipos e polariza, o que, ao mesmo tempo, simplifica e empobrece a visão da realidade e aproxima o debate político de partes da população que antes não se envolviam com política. (CHAGAS, 2020, p.237).

Além disso, os *memes* políticos circulando na esfera pública proporcionam um novo fenômeno de letramento político para a população, familiarizando as pessoas com política por meio de conteúdo viral carregado de ideologias e mensagens persuasivas (BÖRZEI, 2013, apud CHAGAS, 2020, p.237).

Figura 18 - Compilado de imagens mostrando pessoas fazendo 'arminha com a mão' dentro de igrejas



Fonte: página *Esquerda Revolucionária* no Facebook¹⁸

O conteúdo dos *memes* é bastante persuasivo e, dada sua viralidade, molda um número expressivo de opiniões. Como foi observado recentemente (e ainda hoje), os *memes* podem conter informações falsas e difamatórias, com o objetivo de disseminar desinformação e manchar a imagem de opositores.

¹⁸ Disponível em < <https://www.facebook.com/EsquerdaRevolucionaria/photos/tenho-visto-muita-gente-postando-que-o-corona-chegou-porque-zombaram-de-jesus-no/3299006023452359/>> Acesso em: 20 abr. 2022.

O exemplo que constantemente é trazido por políticos de extrema-direita é o chamado *kit gay* que seria distribuído nas escolas, caso um governo de esquerda ganhasse. Outro infame exemplo está relacionado à *mamadeira de piroca*, que, de acordo com os ultraconservadores, também seria distribuída às crianças por governos de esquerda para ensiná-las a "serem gays". Esses dois exemplos podem ser considerados *memes* apesar de não serem mídia, pois criam em quem os ouve ou lê, uma imagem mental.

Como os *memes* são um fenômeno global, os *memes* de política estão por toda parte, influenciando eleições e discussões em diversos países. Além disso, os *memes* criam narrativas paralelas às mídias tradicionais de eventos importantes, por meio de composições imagéticas carregadas de humor e referências à cultura popular.

Figura 19 - Montagem de memes com os candidatos a presidência nas eleições de 2018, de autoria da página *Corrupção Brasileira Memes*



Fonte: site *Museu de Memes*¹⁹

Portanto, considero que os *memes* são importantes ferramentas de linguagem, relevantes para a comunicação no mundo digital e não podem ser deixados de lado no currículo de Artes Visuais. É necessário que se leve em consideração os elementos da cultura virtual/digital cada vez mais presentes na vida dos estudantes, a fim de aproximar os conteúdos da vida cotidiana, mostrando que a virtualidade é carregada de dispositivos

¹⁹ Disponível em < <https://museudememes.com.br/os-memes-como-campanha-negativa-apocrifa-na-politica> > Acesso em: 20 jan. 2022.

dos quais o Ensino de Arte deve se apropriar para expandir a criatividade/imaginativa de estudantes, assim como sua sensibilidade crítica.

4 POR QUE ESTUDAR *MEMES*? - OS *MEMES* NO ENSINO DE ARTES VISUAIS

Vivemos em um momento no qual os limites da arte se expandiram para além das narrativas e suportes tradicionais, evidenciando aquilo que Arthur Danto (2006) chamou de “arte depois do fim da arte” (p.5). Atualmente, as linhas que delimitam o que é e o que não é Arte se tornaram turvas, abrindo caminho para uma infinidade de possibilidades de produção artística.

A arte contemporânea se mostra cada vez mais relacionada com a produção visual da vida cotidiana, tendo como fonte de referência (e influência) a cultura *pop*, o mundo publicitário e questões sociais, como gênero, sexualidade, violência, entre outros.

Para além dos limites conceituais da arte, já ultrapassados, mencionados por Danto, pelas novas tecnologias de informação e comunicação (TIC), "As fronteiras entre práticas artísticas, indústria cultural e indústria de entretenimento se confundem, ficam tênues e aos poucos vão sendo apagadas." (MARTINS; TOURINHO, 2020, p.918). Devido à multiplicação dos meios de comunicação, criaram-se terrenos férteis para novas possibilidades de linguagens artísticas e interação entre as pessoas.

As tecnologias possibilitaram, também, uma produção visual extensiva, que, como aponta o educador espanhol Fernando Hernández (2009, p. 28-29), tomou conta de muitas formas de produção de entretenimento e conhecimento, tornando o mundo contemporâneo um lugar bombardeado por imagens o tempo todo.

Essas imagens presentes no cotidiano influenciam a forma como vemos e interpretamos o mundo e suas manifestações culturais. As imagens se infiltram em nossas mentes e agem em nossas subjetividades e na forma como nos estruturamos indivíduos. A importância das imagens, como aponta Hernández, se dá pelo fato de, além de estarem por toda parte, terem um forte caráter persuasivo:

associam-se às práticas culturais (o que significa que fazem parte do que está acontecendo), vinculam-se a experiências de prazer (apresentam-se de forma agradável, com uma retórica visual e narrativa atrativa e trazendo satisfação) e estão relacionadas a formas de socialização (os sujeitos sentem-se como parte de um grupo com o qual se identificam). (HERNÁNDEZ, 2009, p. 31-32)

Além de terem forte influência na maneira como percebemos o mundo atualmente, as imagens que circulam amplamente nos meios de comunicação nos facilitam um olhar ao passado, por meio das imagens produzidas em outros tempos, e nos impele a refletir a respeito das narrativas produzidas até então (HERNÁNDEZ, 2009, p.22).

A cultura visual do século XXI não é composta somente por imagens produzidas na contemporaneidade, mas sim por todas as imagens criadas até então, que, com auxílio dos meios de comunicação, deixam os espaços tradicionais da arte e passam a circular em produções visuais da atualidade por meio de apropriações e referências intertextuais. A digestão que a cultura visual faz das imagens do passado cria pontes temporais, assimilando visualidades de outros tempos e criando significados e narrativas.

Tendo em vista as mudanças nos paradigmas da arte e o grande fluxo imagético no qual nos encontramos, o ensino de artes visuais deve voltar-se para uma prática que busque a educação do olhar acerca de toda cultura visual produzida pela sociedade.

É necessário refletir a respeito do que compreendemos por cultura visual, Hernández aponta que

a expressão cultura visual refere-se a uma diversidade de práticas e interpretações críticas em torno das relações entre as posições subjetivas e as práticas culturais e sociais do olhar. (...) movimento cultural que orienta a reflexão e as práticas relacionadas a maneiras de ver e de visualizar as representações culturais e, em particular, refiro-me às maneiras subjetivas e intrassubjetivas de ver o mundo e a si mesmo. (HERNÁNDEZ, 2009, p.22).

As maneiras de ver e visualizar as representações culturais, como mencionadas por Hernández, não se limitam a objetos visuais, mas sim, à produção cultural multimodal e transdisciplinar, que mistura conhecimentos de áreas diversas, como o cinema, a literatura, a música, a história, entre outras.

O campo de estudo da cultura visual, além de abordar produções visuais do passado, nos auxilia frente à necessidade de

reformular horizontes e repertórios visuais, de criar novos mapas para apreender e compreender o momento complexo que estamos vivendo. Colocam-nos, ainda diante da necessidade de (re)articular nossa relação com o mundo, com as práticas artísticas, visuais, culturais e de ensino. (MARTINS; TOURINHO, 2020, p.684).

Ao voltarmos nossas práticas para um ensino de arte baseado na cultura visual, abrimos espaço para reflexões presentes no cotidiano dos estudantes, dando protagonismo a narrativas historicamente marginalizadas e preteridas. O ensino de cultura visual com um viés crítico visa desvelar, por meio de reflexões que partem de imagens e artefatos visuais, discursos hegemônicos presentes nas grandes narrativas tão naturalizadas pela cultura de massa.

O professor e pesquisador do departamento de Artes da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Aldo Victorio Filho (2017), aponta a necessidade da mudança de perspectiva com relação ao ensino da arte, pois a torrente imagética e as novas estéticas

que surgem a partir das visualidades contemporâneas promovem novas relações culturais entre as pessoas e o mundo visual. Relações que ultrapassam os limites do currículo tradicional de artes visuais, focado na História da Artes e das técnicas.

O autor aponta, também, a demanda de incorporar, ao currículo de artes visuais, as novas poéticas possíveis num mundo de suportes ancorado em tecnologias cada vez mais amplas, que fazem brotar não só novas possibilidades artísticas, mas também novas formas de comunicação e participação no mundo.

Victorio Filho traz ainda uma importante reflexão sobre o processo de ensino e aprendizagem

todo processo de ensino e aprendizagem pressupõe a inevitável negociação entre referências e valores. No nosso campo de interesse é preciso localizar, e igualmente aprender e conhecer, as estéticas circulantes, para que, alicerçada por esses saberes, a arte seja então produtivamente ensinada, estudada e praticada. (VICTORIO FILHO, 2017, p.98).

Com isso em mente, o Ensino de Arte e Cultura Visual, ao expandir seus limites conceituais de Arte, passa a englobar e valorizar produções visuais que se aproximam da realidade dos estudantes e das visualidades das cidades, promovendo, assim, uma visão de que a arte está por toda parte e não só nos tradicionais espaços, como museus e galerias, e de que existem muitas possibilidades de atuação artística fora do, aparentemente, inacessível circuito de arte.

4.1 Meme, dispositivo de alfabetização visual

O professor e pesquisador, na área de Educação e Arte, Leonardo Charréu (2017) reflete em seu texto sobre os conteúdos tradicionais apresentados nas aulas de artes

parecem já não oferecer qualquer atrativo intelectual aos jovens que se veem, de forma crescente, como atores e, simultaneamente, ‘testemunhas’ globais de um tempo complexo que procuram compreender e cujos sinais lhes chegam sob a forma de uma miríade de imagens veiculadas pelos aparatos midiáticos que os circundam e que eles próprios parecem, até manejar como ninguém. (CHARRÉU, 2017, p. 248).

O pesquisador aponta a importância de a escola integrar essas imagens ao seu currículo, pois devido à sua abundância e frequência em nossas vidas, acabam por serem vistas de forma banal, sem qualquer tipo de reflexão crítica, o que coloca o espectador, seja ele jovem ou adulto, “à mercê de estratégias persuasivas de controle de sua identidade” (CHARRÉU, 2017, p.249), com claras intenções capitalistas de tornar aquele indivíduo um consumidor em potencial.

Tendo em vista o contexto atual, Charréu traz o termo, cunhado por Alvin Toffler, de *prosumidor* (do inglês *prosumer*), uma mistura de produtor e consumidor, para descrever o novo papel social nascido na era das redes sociais. Considero esse termo bastante acertado para caracterizar nossa condição no mundo digital, somos produtores e consumidores de imagens e textos, e ao mesmo tempo que somos influenciados por eles, nós também os influenciamos. Somos todos testemunhas e agentes da expansão da iconosfera, termo cunhado em 1959 por Gilbert Cohen Séat (apud CHARRÉU, 2017) que significa uma espécie de atmosfera visual na qual vivemos.

Charréu traz o conceito de ‘testemunha global’ para a reflexão sobre as mudanças no ensino de arte. Ele diz que, dada a multiplicidade de meios de comunicação de massa e a facilidade com que acessamos esses meios, nós tornamos ‘testemunhas’ de tudo que acontece no mundo, somos ‘forçados a saber’. A situação na qual nos encontramos pede uma participação cidadã ativa, o que fomenta a reflexão consciente do tempo presente na escola, por meio do ensino de arte crítico voltado para a cultura visual.

Tendo em vista nossa condição de testemunhas, produtores e consumidores na contemporaneidade bombardeada por imagens, torna-se necessária uma alfabetização visual (*visual literacy*) crítica

que permita aos aprendizes analisar, interpretar, avaliar e criar a partir da relação entre os saberes que circulam pelos ‘textos’ orais, auditivos, visuais, escritos, corporais e, especialmente, pelos vinculados às imagens que saturam as representações tecnologizadas das sociedades contemporâneas. (HERNÁNDEZ, 2009, p.24).

O alfabetismo visual crítico torna-se necessário não apenas para expandir o repertório visual e compreender melhor as imagens, mas também, para conseguir desenvolver nos estudantes a capacidade de comunicação que abarque a complexidade textual presente nos meios do mundo visual. Ou seja, é mandatório saber se comunicar com as ferramentas multimodais da contemporaneidade, que não se restringem à linguagem escrita, mas englobam uma variedade de meios (HERNÁNDEZ, 2009).

Práticas voltadas para “novos alfabetismos” (*new literacies*) ou “alfabetismos múltiplos” (*multiliteracies*) (*New London Group*, 1996, apud HERNÁNDEZ, 2009), visam organizar o aprendizado coletivamente, professores e estudantes, de forma que possam:

- . aprender a relacionar meios de comunicação tradicionais e emergentes;
- . Fazer apreciações criativas e expressá-las de diferentes formas;
- . Comunicar-se utilizando linguagens e formas de compreensão multiculturais;
- . Ter um bom domínio dos diferentes alfabetos (multimídia, oral, visual, escrito, performativo etc.) e da numeração (no sentido de aprender a pensar matematicamente). (HERNÁNDEZ, 2009, p.58).

Considero, portanto, que os caminhos do ensino da arte se mostram conectados com os estudos culturais e a cultura visual de forma indissociável. Ao incluir visualidades e temas presentes na vida fora da escola, além de tornar o ensino mais relevante, enfraquece valores e discursos hegemônicos.

O ensino de arte voltado para a cultura visual busca criar conexões entre as produções visuais e culturais com seu tempo e contexto; analisar os meios de circulação e produção desses artefatos visuais; refletir sobre as consequências que essas imagens podem produzir nas subjetividades de cada um; expor narrativas e discursos de poder presentes na cultura dominante; fomentar a produção de uma contracultura visual, valorizando saberes marginalizados e produzindo novas narrativas por meio de artefatos visuais autorais dos estudantes; buscar decolonizar o ensino.

Práticas que nascem desta perspectiva de ensino visam fornecer aos estudantes ferramentas que os auxiliem em suas interpretações de mundo e da cultura visual de forma crítica e fundamentada, possibilitando, assim, novos pontos de vista e leitura intertextual de artefatos visuais.

5 OS MEMES NO ENSINO DE ARTES VISUAIS - CONEXÕES E PROPOSIÇÕES

A partir das reflexões apresentadas sobre *memes* e o ensino de artes voltado para cultura visual, apresentarei neste capítulo, conexões possíveis entre os *memes* de internet e alguns temas abordados nas aulas de artes visuais. Além disso, buscarei trazer proposições de atividades nas quais os *memes* são peça-chave.

Minha intenção não é ser prescritiva e apresentar um passo a passo de atividades a ser seguido, mas sim, mostrar relações que considero interessantes, que trazem a possibilidade de trabalhos em projeto, abarcando uma multiplicidade não só de temas, mas também de meios, que podem ser adaptados a múltiplas salas de aula.

Dentre as muitas relações possíveis de se observar a relação entre os *memes* de internet e o ensino de artes visuais, me focarei:

- a) No aspecto comunicativo dos *memes* e como essa linguagem multimodal e intertextual pode fomentar um alfabetismo visual crítico, possibilitando reflexões e projetos que tratam de participação na esfera pública, diferentes narrativas, política, e cidadania ativa;
- b) Nas relações de *memes* com os mundos da arte como pode ser observado em os *memes* de arte e o anacronismo visual que nasce a partir destas criações, artistas que se utilizam de *memes* em suas produções, curadoria de *memes*, analogias com dadaísmo e arte *kitsch*, autoria e propriedade.

5.1 O aspecto comunicativo dos *memes* de internet e algumas contribuições possíveis no ensino de artes visuais

Como foi mencionado, atualmente, os *memes* de internet são importantes peças na comunicação dentro da virtualidade. Os *memes* estão presentes na vida dos usuários de redes sociais da internet de forma massiva, informando (e desinformando), divertindo e contribuindo com engajamento participativo na esfera pública de uma maneira informal, porém bastante relevante e eficaz.

Com o crescimento da internet, a esfera de discussão pública, antes restrita aos jornais e espaços menos participativos, se expande e torna-se mais acessível à população, graças às redes sociais. A partir das novas mídias participativas, surgiram novas formas de dialogar, de viver, e de produzir culturalmente.

As novas formas de se dialogar no mundo virtual são mediadas por ferramentas multimodais, como os *memes*, os *tweets*, as mensagens em aplicativos, as notícias de

jornais *on-line*, entre outras. Me focarei, especialmente nos *memes*, que como aponta Shifman são “unidades de cultura popular que são circuladas, imitadas e transformadas por usuários da internet, criando uma experiência cultural compartilhada.” (2013, p.367, apud MILNER, 2020, p.163).

Estes "artefatos simbólicos multimodais criados, circulados e transformados por incontáveis participantes culturais mediados” (MILNER, 2020, p.163), os *memes*, devido ao seu caráter humorístico, podem ser vistos como uma forma fácil e apelativa de se participar no campo da discussão pública, possibilitando, assim, um entendimento das questões culturais e sociais em jogo.

O acesso facilitado às esferas de discussão pública que as redes sociais e as mídias participativas proporcionam, promove uma cidadania mais engajada e ativa, que abre espaço para uma conversa cívica mais vibrante. Ryan Milner, professor de comunicação no College of Charleston, traz o conceito de cidadania ativa de Peter Dahlgren (2009, p.57, apud MILNER, 2020, p.165), "ele diz que não é apenas 'um conjunto formal, legal de direitos e obrigações', mas também “um modo de agência social” promulgada por 'identidades subjetivas' com 'dimensões coletivas'." (MILNER, 2020, p.165).

Devido a possibilidade de participação nas conversas que as mídias digitais proporcionam, as discussões públicas são, em grande parte, compostas por uma multiplicidade de vozes e perspectivas diferentes. O filósofo e pensador russo Mikhail Bakhtin (1998, apud DA SILVA, 2003) chama essa multiplicidade de vozes presentes no discurso de polivocalidade.

Outro conceito Bakhtiniano importante para esta reflexão, é o conceito de heteroglossia.

O conceito de heteroglossia de Bakhtin (1998) busca cobrir esta multiplicidade de vozes sociais e a extensa variedade de relações e interrelações, orquestrada dialogicamente, onde forças centrípetas (que unificam e centralizam o mundo verbal-ideológico) e as forças centrífugas (processos ininterruptos de descentralização e diferença, ‘desunião’), em todo enunciado concreto, se (des)-encontram. Assim, a ‘heteroglossia’ possibilita perceber o que está na margem, incorporando as formas vivas da linguagem, como processo formativo, flexível, cambiante. (DA SILVA, 2003, p.138).

O aspecto polivocal e heteroglóssico das conversas cidadãs presentes nas mídias participativas trazem ao centro do debate vozes que antes permaneciam à margem, criando, de tal modo, uma rede com vasta variedade de perspectivas.

Atualmente, engajar-se na conversa pública e obter informação se mostra mais acessível, porém, como aponta Milner, da mesma forma que a mídia participativa inspira

o engajamento, ela cria nichos de opinião onde informações personalizáveis, as chamadas “Câmaras de eco”, termo cunhado por Cass Sustein (2007, apud MILNER, 2020) são encontradas, o que significa o oposto da polivocalidade. Ambientes propícios à proliferação de notícias falsas e discursos de ódio, pois são espaços onde as pessoas gritam suas opiniões e as escutam de volta (MILNER, 2020, p.167).

Portanto, é importante incentivar os estudantes ao letramento visual crítico a respeito dos elementos presentes no espaço público digital, a fim de que se apropriem dos meios e ferramentas que colaborem para um discernimento embasado sobre as narrativas e as ideologias ali representadas.

Knobel e Lankshear (2020) trazem o conceito de letramento com "L maiúsculo" e "l minúsculo", como os próprios autores admitem, ser uma paráfrase explícita da obra do linguista estadunidense James Gee. O linguista (2015) fala sobre discurso com “D maiúsculo” e “d minúsculo”: discurso com “d minúsculo” refere-se aos usos mecânicos da linguagem, como a fala, a escrita, linguagens visuais, entre outras. Já Discurso com “D maiúsculo” está relacionado aos aspectos sociais, ideológicos e identitários que agem na linguagem.

Para Gee, a noção de Discurso com “D maiúsculo”

busca capturar as maneiras pelas quais as pessoas agem e reconhecem identidades social e historicamente significativas, ou 'tipos de pessoas', através de combinações bem integradas de linguagem, ações, interações, objetos, ferramentas, tecnologias, crenças e valores. A noção enfatiza como o 'discurso' (linguagem usada entre pessoas) é sempre, também, uma 'conversa' entre diferentes Discursos historicamente formados (isto é, uma 'conversa' entre diferentes tipos de pessoas ou grupos sociais, social e historicamente significativos). (GEE, 2015, p.0) - Tradução livre.

De forma similar, Knobel e Lankshear apresentam a diferença entre as duas formas de letramento:

Para nós, Letramento, com um “L maiúsculo”, se refere a práticas de significação/produção de sentido que são parte integral da experiência de viver e ser no mundo. (FREIRE, 1972; STREET, 1984) Sempre que usamos a linguagem escrita estamos de algum modo fazendo algum tipo de “movimento” que envolve trazer à existência ou descobrir algum elemento ou aspecto do viver em nosso mundo: como memearizar, ou remixar, ou desenhar. Já letramento, como um “l minúsculo”, é descrever processos materiais específicos, escrever, enxergar, escutar, manipular imagens e sons etc., fazer conexões entre ideias diferentes e utilizar palavras e símbolos que são parte dessas práticas incorporadas de Letramento. (KNOBEL, LANKSHEAR, 2020, p.102).

A partir da reflexão do conceito de Gee e de Knobel e Lankshear, torna-se possível compreender que existem muitas formas de escrever e compreender um texto, e que existem fatores sociais que influenciam nossa criação e interpretação. Em nossas leituras

trazemos conosco toda nossa bagagem, nossa visão de mundo, e, dessa maneira, a leitura de uma pessoa nunca será igual a de outra, portanto existem experiências de (L)letramento distintas.

O trabalho com *memes*, nas aulas de artes visuais, coloca em prática as duas formas de letramento. Para se criar um *meme* é necessário ter certos conhecimentos específicos, como por exemplo: ferramentas que permitam a manipulação de imagens e texto, formas de compartilhar o *meme* em redes sociais e outros saberes voltados para o aspecto mais técnico e formal do *meme* – práticas voltadas aos pequenos letramentos.

Já práticas que buscam refletir sobre os sentidos, os aspectos referentes ao Discurso, como apontado por Gee, ideologias, identidades, espaços onde os *memes* são compartilhados e toda comunidade digital que repercute esses textos, exercitam o Letramento com “L maiúsculo”. Além disso, o trabalho com *memes* e grandes Letramentos envolve relações sociais e a forma como cada pessoa pode interpretar e adicionar a narrativa do *meme*. Knobel e Lanskear trazem essa reflexão de forma bem estruturada:

Quando examinamos memes como (práticas de) Letramento é possível ver que eles compreendem muito mais do que simplesmente passar adiante e/ou adicionar informações textuais que são visuais ou escritas por si só (ou seja, letramento). Em vez disso, eles estão diretamente ligados a modos de interagir com os outros, de construir significados, e a modos de ser/estar, saber, aprender e fazer no mundo. (KNOBEL, LANKSHEAR, 2020, p.106).

5.1.1 Intertextualidade, interdiscursividade, multimodalidade

Um trabalho com *memes* voltado para grandes Letramentos, de certa forma, apresenta uma análise crítica do discurso (ACD). Milner diz que "a ACD foca na forma e no conteúdo dos artefatos comunicativos – assim como os *memes* – e as práticas sociais que os informam. A ACD enfatiza a relação entre o que é comunicado e as realidades sociais ligadas a essa comunicação." (2020, p.168).

Além disso, a ACD tem como foco características fundamentais dos *memes*: a intertextualidade e a interdiscursividade. Toda vez que um *meme* é compartilhado ou remixado, a narrativa ali presente ganha uma nova camada de sentido e é recontextualizado (MILNER, 2020, p.168). A cada remix e compartilhamento, o *meme* ganha mais vozes que fazem referências intertextuais à cultura digital, à cultura *pop* e a acontecimentos antigos ou atuais.

Outro aspecto fundamental dos *memes*, que também é foco da ACD, está relacionado à multimodalidade. O linguista holandês, Theo Van Leeuwen, aponta que a multimodalidade é um traço muito relevante ao se analisar os discursos presentes em comentários mediados, pois, frequentemente, o discurso ideológico não é explícito, e sim declarado de formas menos óbvias por meio de imagens. (VAN LEEUWEN, 2009, p.7, apud. MILNER, 2020, p.169).

Como colocado por Hernández, "vivemos e trabalhamos em um mundo visualmente complexo, portanto, devemos ser complexos na hora de utilizar todas as formas de comunicação, não apenas a palavra escrita." (2009, p.24). Esse comentário de Hernández interatua ao de Milner que aponta a demanda da cidadania ativa por "ferramentas de comunicação ágeis", que não só geram um alcance maior aos fatos, mas também proporcionam "novas nuances à discussão pública". (MILNER, 2020, p.169).

Dessa forma, podemos enxergar na intertextualidade, na multimodalidade e no caráter de apropriação dos *memes*, extraordinárias características com grande potencial argumentativo e educativo. Sua presença na cultura visual do mundo digital, com todo o apelo e referências à cultura *pop*, os torna ferramentas ativas de comunicação na vida dos estudantes, cidadãos engajados em discussões públicas relevantes, que muitas vezes ficam de fora da sala de aula.

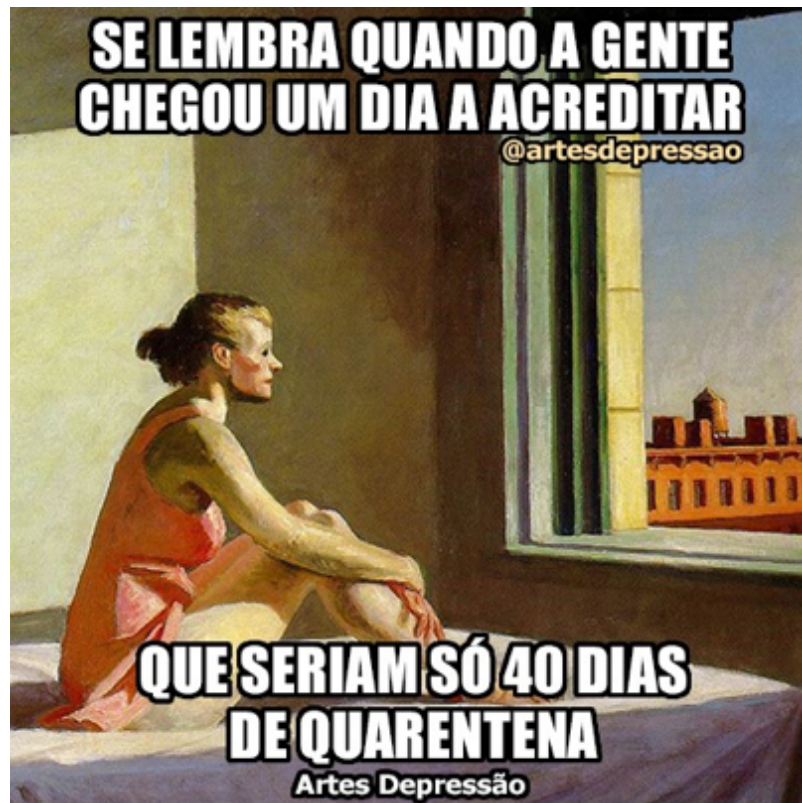
5.2 Memes e os mundos da Arte

Além do forte caráter comunicativo, faz-se possível estabelecer muitas conexões entre *memes* e o mundo das artes visuais. Nesta parte do trabalho, apresentarei algumas relações importantes e como elas podem ser trabalhadas no ensino de Artes e Cultura Visual.

Primeiramente, falarei sobre a conexão mais explícita entre *memes* e obras da História da Arte tradicional, os *memes* de arte. Esse tipo de *meme* trata-se da apropriação e fagocitação de obras de arte por essa nova linguagem digital e multimodal, proporcionando um viés anacrônico à leitura de imagens da História da Arte. Imagens desse tipo mostram obras da História da Arte e as aproximam da realidade do século XXI por meio da adição de novos elementos visuais e textuais que mudam a narrativa ali presente. Dessa forma, podemos dizer que os *memes* de arte criam uma ponte temporal entre a obra original produzida e a atualidade, o que fomenta uma discussão frutífera sobre os diferentes contextos e narrativas.

O trabalho com *memes* de arte possibilita o exercício tanto de pequenos quanto de grandes letramentos. Ao analisarmos as principais características formais do gênero, como por exemplo, o modo que as imagens são apresentadas e os elementos adicionados para a criação de novas narrativas, ativamos os pequenos letramentos. Já quando analisamos as mudanças de narrativa, os contextos, as identidades e os aspectos sociais presentes (tanto nos *memes* quanto nas obras de arte apropriadas), e, ademais, o local onde são compartilhados, estamos praticando os grandes Letramentos.

Figura 20 - Meme da página *Artes Depressão* que utiliza a pintura “Manhã de Sol” de Edward Hopper, 1952.



Fonte: página Artes Depressão no Instagram²⁰

²⁰ Disponível em < <https://www.instagram.com/p/CYHw83UuxCa/> > Acesso em 30 dez. 2021.

Figura 21 – *Meme* de Rubens Castelani, releitura da obra “Os Operários” de Tarsila do Amaral, 1933.



Fonte: Secretaria Municipal de Educação de Diadema, SP²¹

Figura 22 - *Meme* de Patrick Blower, releitura da obra “American Gothic” de Grant Wood, 1930.



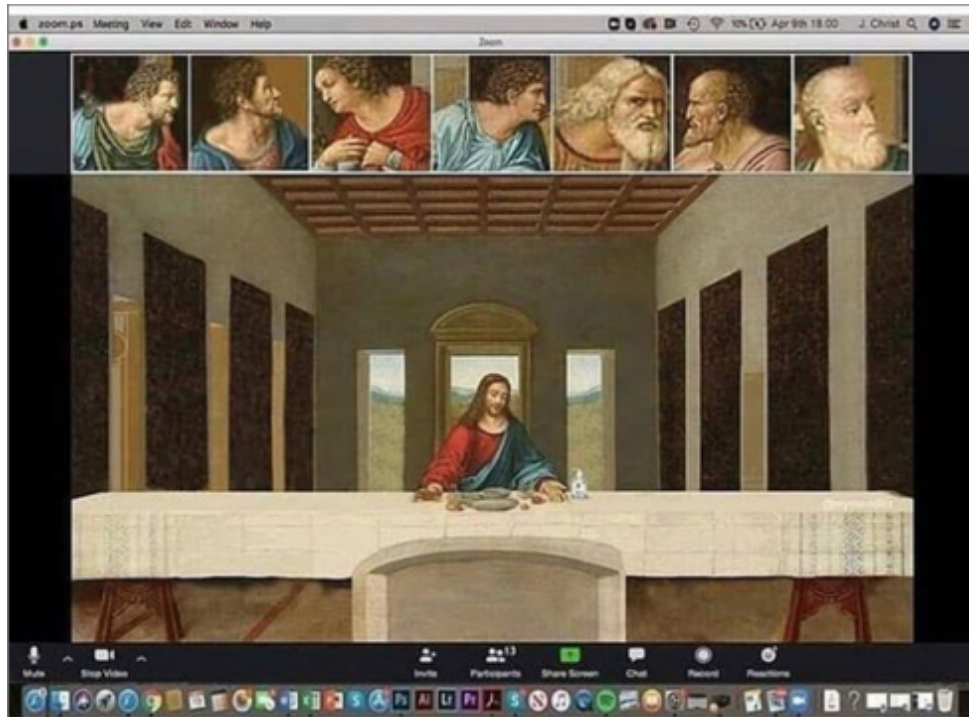
Fonte: site *The Daily Cartoonist*²²

²¹ Disponível em: < <http://educacao.diadema.sp.gov.br/educacao/attachments/article/362/OLGA%20BENARIO%20EJA%20ALFA.pdf>> Acesso em: 20 abr. 2022.

²² Disponível em:< <https://www.dailycartoonist.com/index.php/2020/04/03/csotd-friday-funnies-with-consequential-art/>> Acesso em: 20 abr. 2022.

Como podemos ver nas imagens apresentadas acima, obras de arte famosas foram apropriadas e recontextualizadas por meio do uso de elementos visuais e/ou textuais, alterando a narrativa original e o contexto no qual foram produzidas, e introduzindo, nessas imagens, o contexto pandêmico que vivenciamos desde 2020.

Figura 23 - *Meme* da obra “A Última Ceia” de Leonardo da Vinci, 1498. Autoria do *meme* desconhecida



Fonte: *site A Journal of the Plague Year*²³

Outro ponto relevante no mundo da arte que pode ser discutido durante o trabalho com *memes* de arte (e *memes* no geral) é a questão da autoria das obras. Enquanto na História da Artes o reconhecimento do autor é algo de extrema importância, no mundo dos *memes* a autoria não é algo primordial e de forte relevância. Evidentemente, que as páginas de *memes* muitas vezes assinam suas obras, mas para o espectador que consome aquelas imagens isso não importa, o que conta é o apelo e a relevância da narrativa presente no *meme* para o consumidor.

²³ Disponível em: < <https://covid-19archive.org/s/archive/item/24751> > Acesso em: 20 abr. 2022.

5.2.1 Memes e artistas

Nesta parte, apresentarei alguns artistas que se utilizam de *memes* e elementos dessa linguagem, como apropriação de imagens da cultura *pop*, manipulação digital, uso da estética e das visualidades do mundo da internet, entre outros, para desenvolverem suas obras.

O primeiro é o artista-educador Lucas Simpli (@lucas.simpli no Instagram).

Em seu texto "Design Reacionário e os *memes* como campo de disputa ideológica das imagens", no qual divide a autoria com João Paulo Ovídio, Lucas descreve sua série

Iniciada em 2020, a série consiste em publicações no Instagram (@lucas.simpli), feitas com técnica de Manipulação Digital, 150 x 150 cm. O conjunto busca entender como a linguagem do design reacionário das correntes dos grupos de Whatsapp e Facebook atinge a população. De forma humorada, o trabalho reúne os cânones da história da arte, personagens de desenho animado, ícones da cultura de massa, emojis, memes e linguagem digital, *mixados* em uma estética tosca. Victor Meirelles, Pokémon, Barbie, *reactions*, o gato vestido de diabo e WordArt (*graphic design is my passion*). Um dos propósitos deste trabalho é entender as relações entre Arte e Política e pensar as redes sociais como importante - e perigosa - ferramenta de manipulação das criações de mitos/mitologias. Compreendemos que o termo arte política é um pleonasmo ideológico, uma vez que não há como desvencilhar o fazer artístico do ato político. E se o *design* preza em valorizar os objetos, tanto no que diz respeito à aparência como também na atribuição de funcionalidade, destacamos a importância de cada vez mais aderirmos seus preceitos/recursos nas artes visuais para alcançar o maior número de pessoas e transmitir nosso ativismo. (DE MELO, OVIDIO, 2021)

Figura 24 - Lucas Simpli - Série Grupo do ZAP, 2021.



Fonte: *Instagram* do artista²⁴

²⁴ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CO11OIFJFOh/>> Acesso em: 02 de fev. 2022.

O trabalho de Lucas Simpli possibilita discussões a respeito da estética presente nos conteúdos virais disseminados nas redes sociais como *fake news* e discurso reacionário de extrema-direita. O artista tece uma reflexão importante a respeito dos conteúdos compartilhados *on-line*, ele diz

Nesse sentido, os virais na internet são responsáveis pela criação de estereótipos culturais, por meio do qual a maior parte da população constrói sua referência. Sendo assim, os profissionais das artes são importantíssimos para que o entendimento dos memes se dê de maneira crítica, separando ficção da realidade, bem como o exagero do humor dos fatos históricos. É precisamente a falta do olhar apurado que tem contribuído para a expansão de crenças nas *fake news*. Os memes estão entrelaçados nesse mundo das ideologias imagéticas e a série *Grupo do ZAP* foi elaborada justamente nesse universo ficcional-real. Ficcional por ser construída a partir de informações falsas, sem procedência, de ampla circulação, mas ao mesmo tempo real por ser baseada em conteúdo existente. Nesse caso, o real está relacionado a realidade de fatos que existem como ficções, apesar de ser tomada por muitos como realidade verídica. (DE MELO, OVIDIO, 2021.)

Figura 25 - EU SOU A DEMOCRACIA - Lucas Simpli - Série Grupo do ZAP, 2021



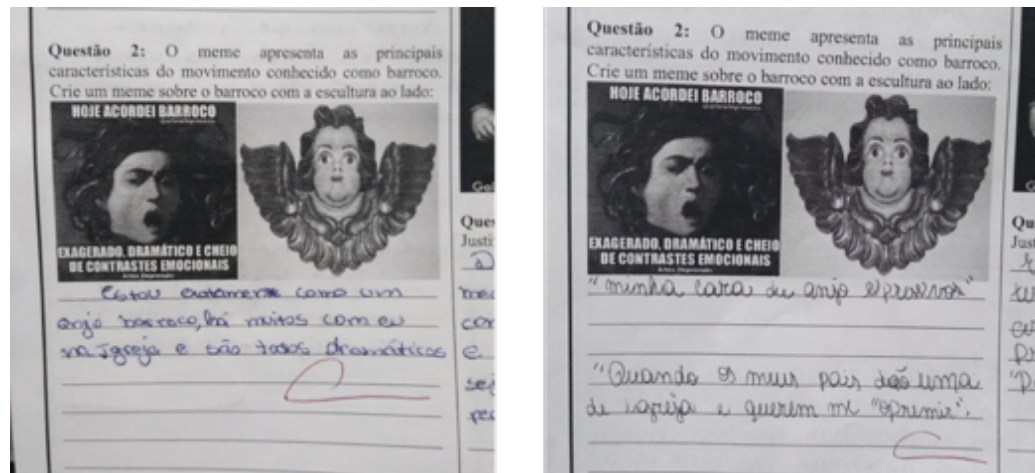
Fonte: *Instagram* do artista²⁵

Em sua prática como educador, Lucas Simpli utiliza *memes* como ferramenta para ensino de artes, possibilitando conexões dos temas analisados com imagens do cotidiano dos estudantes, dessa forma aproximando o conteúdo da vida cultural fora da escola. Com a autorização do autor, apresentarei algumas questões de prova onde a linguagem de

²⁵ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CMVbzWopb70/> > Acesso em: 02 fev. 2022.

memes é utilizada tanto nos enunciados quanto nas respostas dos estudantes. São questões que ativam pequenos, trabalhando a criação da linguagem em si, e grandes letramentos, por meio da interpretação das narrativas ali presentes.

Figura 26 - Questão sobre barroco de autoria de Lucas Simpli



Fonte: imagem cedida pelo autor

Figura 27 - Questão sobre neoclassicismo de autoria de Lucas Simpli

- 1) A cultura e o movimento do Neoclassicismo passaram a se referir a um determinado tipo de arte produzida no fim do séc. XVIII e início do XIX. As escavações e descobertas arqueológicas de Pompéia e Herculano na Itália em 1748 foram fundamentais para toda mudança estética e cultural. Entre muitas características buscava por uma arte nobre e o resgate da cultura greco-romana para novas narrativas visuais. Um *meme* recente circulou na internet e fez muito sucesso ao comparar um motoqueiro Brasileiro com Napoleão. Pensando nas características do Neoclassicismo comente os motivos dessa imagem viralizar e quais as possíveis narrativas podemos pensar sobre este motoqueiro.



Fonte: imagem cedida pelo autor

Práticas sobre neoclassicismo, como as acima descritas, colocam, lado a lado, duas imagens de diferentes contextos, épocas, meios, espectadores, entre muitos outros

aspectos, e criam conexões narrativas que as unem em um plano multi-temporal, no qual o belo da arte é tensionado. Ao trazer esse par de imagens, Lucas Simpli coloca as duas obras em uma relação de igualdade, em que o juízo de valor, tão presente na arte, é problematizado e as visualidades periféricas ganham o protagonismo necessário.

Outro artista visual que utiliza de *memes* e imagens de internet nas redes sociais para compor suas obras é Gustavo Von Ha (@von_ha no Instagram). Von Ha é um artista paulistano que em 2021, a convite do MAC USP, realizou uma infiltração na página do museu no Instagram. A ação se destacou de tal maneira que as pessoas acharam que a página do museu havia sido hackeada. Von Ha explica sua intervenção:

A minha parte era uma infiltração no Instagram do museu, pensando em imagens da nossa época que já viraram clássicos. Daí vem as postagens com a Britney, Gretchen e Nazaré Tedesco (...) criou um ruído enorme, que gerou uma espécie de realidade paralela. As pessoas achavam que a conta tinha sido hackeada, muitas instituições entraram em contato com o MAC para ver se estava tudo bem. (VON HA, In. ASSIS, 2021)

Além disso, o trabalho de Von Ha pressiona os limites da arte presente nos museus, ao introduzir imagens da cultura *pop* em um circuito em que elas normalmente não estão presentes. A reação foi de estranhamento e questionamento. Porém, após ter sido revelado como autor, a ação foi alçada ao patamar de arte, pois havia sido feita por um artista. Von Ha comenta: “O museu é um lugar de legitimação da arte, o que eu quero é esticar a corda, saber até onde isso vai. Se eu me nego a devolver a senha do Instagram deles, o que acontece? Deixo de ser artista e viro um criminoso?” (VON HA, In. Assis, 2021).

Em seu Instagram, Von Ha realiza uma curadoria de imagens e vídeos compilados em postagens de aproximadamente dez elementos na qual o artista cria narrativas, muitas vezes com viés político, misturando *memes* e imagens que circulam nas redes sociais. As criações presentes no Instagram de Von Ha remetem ao que Wiggins chama de semiótica neo-dadaísta, mencionada anteriormente.

Figura 28 - Postagem de Von Ha no *Instagram*



Fonte: Instagram do artista²⁶

²⁶ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CaQntmRr4op/> > Acesso em: 21 fev. 2022.

Práticas didáticas a partir das obras de Von Ha permitem a conexão e reflexão a respeito do movimento Dadaísta e as narrativas políticas e questionadoras acerca do conceito de Arte presente nas obras daquele período. A obra de Von Ha com *memes* trilha um caminho semelhante àquele dos dadaístas, porém repaginado ao contexto contemporâneo.

Assim como os dadaístas, Von Ha cria *memes* a partir de objetos já existentes, nesse caso, imagens e vídeos, muitas vezes retirados de seu contexto original e utilizados de forma irônica e satírica para a criação de uma nova mensagem (nem sempre explícita, e sim conceitual).

Conecta-se, ainda, ao dadaísmo e a semiótica neo-dadaísta de Wiggins, a vertente de postagens de internet chamada *Shitpost* (que em português seria algo como “postagem de merda”). Esse tipo de conteúdo, de acordo com o *Urban Dictionary*, trata-se de

Uma postagem com pouco ou nenhum conteúdo substancial. Especialmente um post tosco de baixa qualidade, postado com o único propósito de confundir, provocar, entreter ou evocar uma reação improdutiva. Frequentemente exemplificada em post surreais ou fora de contexto. *Urban Dictionary*)

O trabalho de Von Ha pode ser considerado uma forma de *shitposting*, que, ao meu entendimento, não é algo negativo, mas uma forma válida de expressão. A falta de um sentido lógico e óbvio, em imagens de *shitpost*, faz com que o espectador crie conexões que façam com que aquela imagem tenha algum tipo de significado para si, ativando dessa forma seu referencial imagético e cultural.

O trabalho com *shitpost*, em sala de aula, pode ser uma forma interessante de trabalhar dadaísmo e surrealismo por meio de uma abordagem anacrônica, comparando imagens de diferentes tempos que se conectam pela aleatoriedade e narrativa surreal. É possível observar, nas imagens a seguir, elementos neo-dadaístas e surreais, que possibilitam diferentes interpretações e apropriações. Não fazem muito sentido em si, mas talvez, quando adaptados a um novo contexto da pessoa que os compartilha, passem a compor uma narrativa mais lógica.

Figura 29 - “Novo evento olímpico / Pulo no vazio” - Meme da página @shippedthoughts no Instagram



Fonte: página *Shipped Thoughts* no Instagram²⁷

Figura 30 - “Dia 561: Eu me tornei um com o labirinto.” - Meme da página @real.surreal.memes no Instagram



Fonte: página *Real.surreal.memes* no Instagram²⁸

²⁷ Disponível em: < https://www.instagram.com/p/CZ_83PILhfB/> Acesso em: 15 fev. 2022.

²⁸ Disponível em < <https://www.instagram.com/p/CaJV0DbMz4V/>> Acesso em: 19 fev. 2022.

Outra artista em que o trabalho com *memes* e elementos visuais da cultura *pop* pode ser explorado didaticamente é Biarritzzz. Ela se define como

Artista transmídia, biarritzzz nasce no Ceará (1994) e cresce em Recife, desenvolvendo desde criança o fascínio pelas imagens em movimento, o mundo da internet e a cultura pop e digital. Brinca com esse universo investigando as problemáticas dos corpos e mentes dissidentes nas novas mídias, as políticas do meme, as linguagens e criptografias dessas ferramentas de poder. Pensa o virtual e suas interseccionalidades com o mágico, o invisível e suas feitiçarias na disputa pela construção de narrativas. Hoje sua pesquisa busca fugir de um fatídico carimbo "afrofuturista" para pensar suas outras ancestralidades ameríndias, e discutir realidades que sempre dizem mais sobre o presente e o passado, do que sobre um obsoleto e programado futuro. (*site* da artista)

A arte de Biarritzzz atravessa diferentes mídias, como vídeo, foto, GIF, *meme*, para problematizar discursos hegemônicos e criar narrativas que fortaleçam suas identidades. A estética da obra do artista se alimenta da origem "cafona" das figurinhas e fontes multicoloridas presentes nas redes sociais, misturando essas visualidades com elementos que reverberam sua ancestralidade, criando, assim, composições com muita informação visual.

Apresento, como destaque, alguns GIFs presentes em seu *site* e dois vídeos musicais, o primeiro chamado "Pátria", junto com Vampiras Veganas, e o outro chamado "Ex@", no qual participam Deize Tigrona, importante cantora de funk carioca, e Mun Há, artista performer (@_mun.ha no *Instagram*).

Figura 31 - GIFs do *site* de Biarritzzz

Fonte: *site* da artista²⁹

No clipe “Pátria”, a artista traz imagens que rodaram a internet, como o olho do Brasil, imagem notoriamente reacionária, *emojis*, dancinhas anti-PT, entre outras, e combina essas ideias com fotografias regionais, notícias, letras em movimento e performance. Essa *assemblage* visual aliada ao Brega funk e a potente letra que diverte e fomenta o pensamento crítico, traz uma mensagem questionadora a respeito do país em que vivemos. Mostro, a seguir, trechos da letra:

O meu nome é pátria e eu sou a rainha do esquecimento
 (...)

 Eu não lembro quem morreu, eu não lembro teu lamento
 Eu não lembro quem viveu aqui antes do descobrimento
 (...)

²⁹ Disponível em: < <https://www.biarritzzz.com/gif> > Acesso em: 22 abr. 2022.

Me chama de museu e taca fogo em mim
 (...)
 Txoma bbb, txoma bbb
 Boi, bala e bíblia pra você
 (...)
 O meu nome é pátria e eu sou a rainha do apagamento
 (...)
 Você canta o meu hino e eu tomo teu sustento
 Eu apago quem morreu
 Eu apago teu lamento
 Eu apago quem viveu aqui antes do descobrimento
 (...)
 Me chama de SESAI, me municipaliza
 Mata todas lideranças e se chama de pró-vida
 Mata todas as crianças e se chama de pró-vida (BIARRITZZZ)

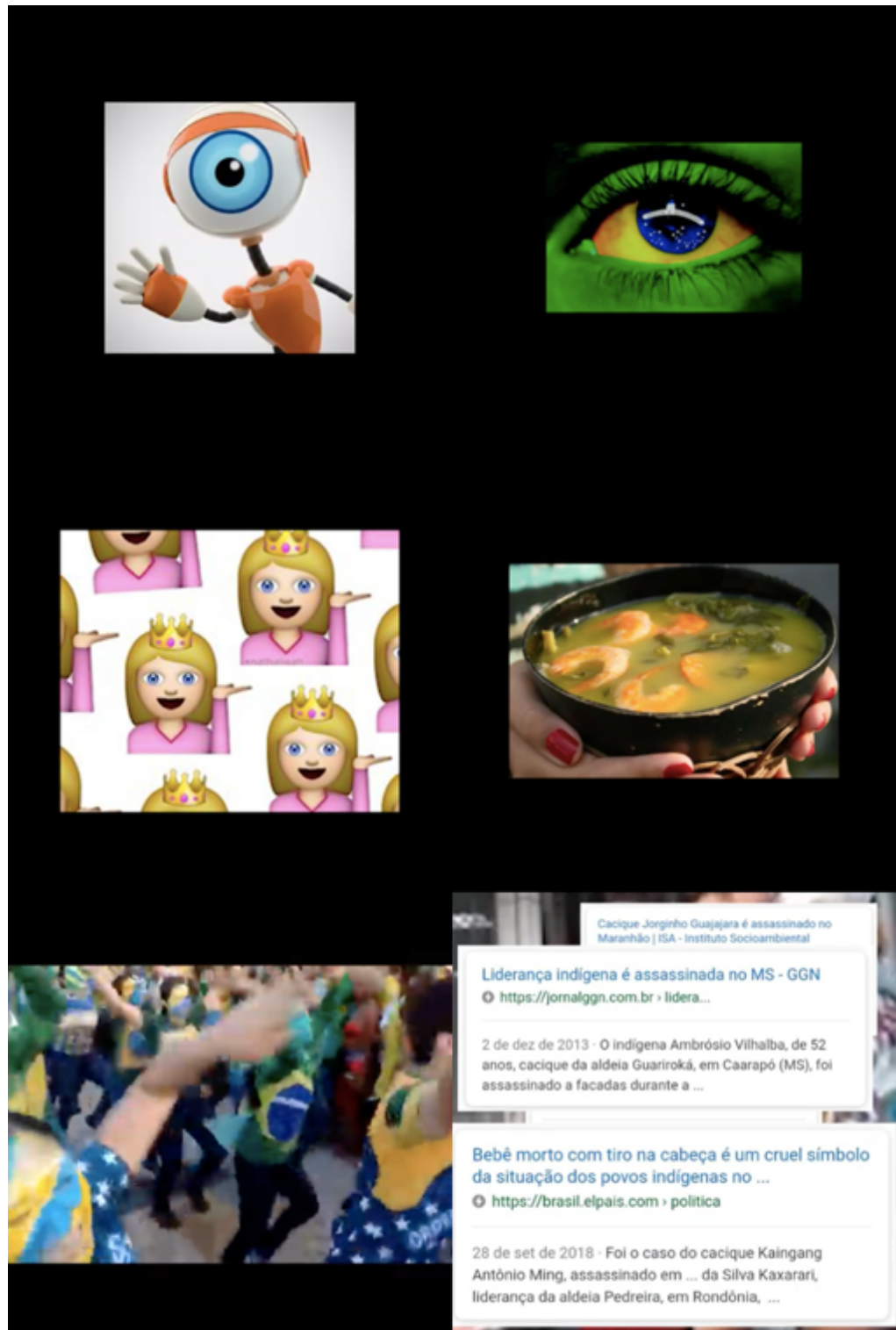
Figura 32 - Cenas do clipe "Pátria"



Fonte: Youtube³⁰

³⁰ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=i4oYNbLp6nI&t=62s> > Acesso em: 04 mar. 2022.

Figura 33 - Cenas do clipe "Pátria"



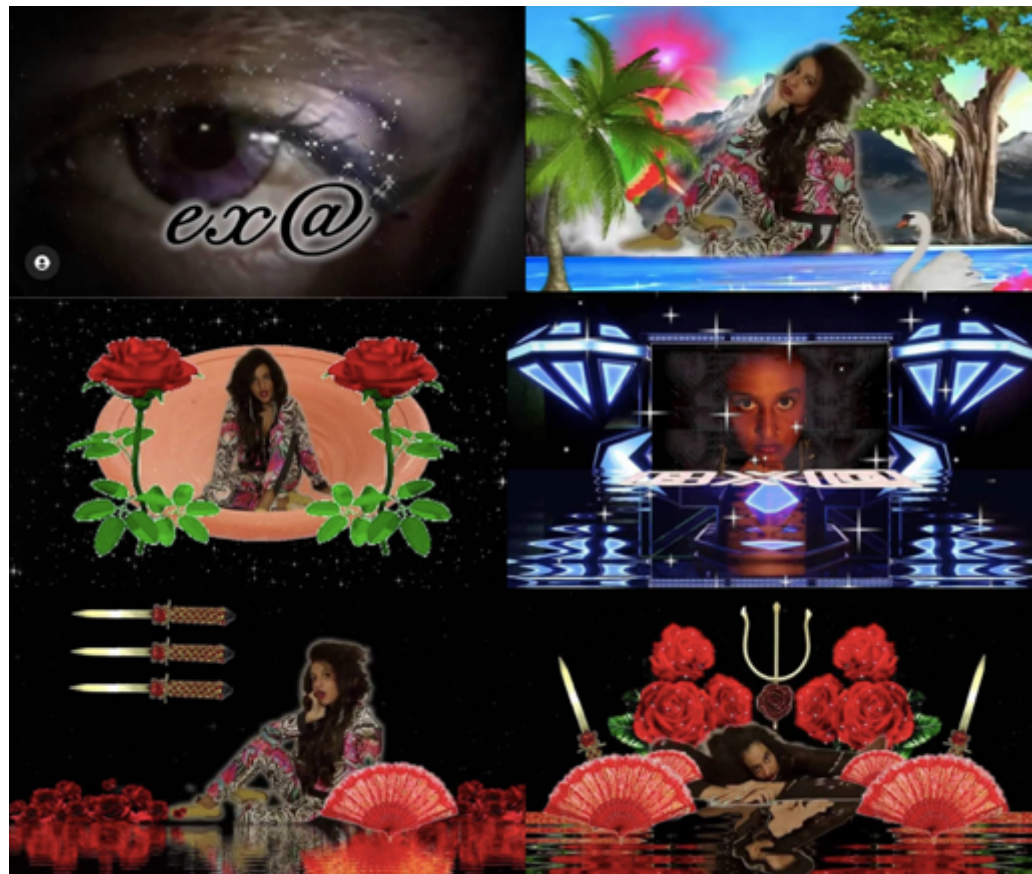
Fonte: Youtube³¹

³¹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=i4oYNbLp6nI&t=62s>> Acesso em: 04 mar. 2022.

O clipe de “EX@” de Biarritzzz com Deize Tigrone e Mun Há mostra uma apropriação do clipe e da música “XXXO” da cantora M.I.A. Biarritzzz descreve sua obra como

O clipe B.I.A. EX@ feat Mun Há e Deize Tigrone é uma paródia e releitura da música e clipe da cantora M.I.A. XXXO de 2010. A letra e clipe originais discutiam paqueras de internet e criticam um comportamento tóxico heteronormativo do consumo de pornografia *on-line*, num refrão que diz "you want me be somebody who i'm really not" (vc quer que eu seja alguém que eu realmente não sou). Dez anos depois revisito esse universo prolongando a questão da heteronormatividade em contextos de internet, ou melhor, abordando a queda desta em contraposição aos contextos de neutralidade de gênero e seus símbolos dentro da world wide web. Para isso, convido a cantore e compositore @_mun.ha e a pioneira do funk proibidão @deizetigrone que compõem e também atuam no clipe. Além destas simbologias, também traduzo outras imagens para um contexto mais próximo. As rosas vermelhas se tornam ícones para abordar o universo das pombagiras, entidades presentes nos terreiros brasileiros e que simbolizam, no campo espiritual, muito do que esses corpos e mentes anti normativas repercutem numa materialidade e virtualidade nestas terras. (BIARRITZZZ Instagram)

Figura 34 - Cenas do clipe "EX@"



Fonte: Youtube³²

³² Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=llY_vCTvYKc > Acesso em: 04 mar. 2022.

Como foi dito anteriormente, o trabalho de Biarritzzz se apropria de elementos visuais das redes sociais, muitos deles considerados “bregas” e “cafonas”. A artista preenche o espaço disponível em suas obras quase que por completo, criando uma estética que pode abrir caminho para uma comparação com a chamada arte *kitsch*.

A historiadora da cultura Celeste Olalquiaga (1998) descreve, em seu livro *Megalópolis*, o *kitsch* como

Conhecido como o reino do “mau gosto”, o *kitsch* representa um empreendimento artístico malogrado, assim como qualquer coisa considerada demasiadamente óbvia, dramática, repetitiva, artificial ou exagerada (...) O *kitsch* rouba temas e materiais a esmo, independentemente da fonte original. Ele toma elementos da arte clássica, modernista e popular e mistura todos juntos, tornando-se assim o primeiro e principal reciclador. (...) O *kitsch* é um dos fenômenos constitutivos do pós-modernismo. (p.72-73)

A autora afirma, também, sobre o *kitsch* de segundo grau, que ela chama de *neokitsch*. Esta vertente se inspira no *kitsch* tradicional, que dessacralizava a arte ao se apropriar de obras clássicas e as aproximar de pessoas comuns. O *neokitsch* é autorreferente, ele se apropria da estética *kitsch* de forma intencional e mergulha no encanto pela cafonice. Olalquiaga diz que o *neokitsch* “É uma popularização da sensibilidade camp, uma perspectiva em que a apreciação do “feio” confere ao espectador uma aura de decadência refinada, um desfrute irônico a partir de uma posição de superioridade esclarecida.” (p.77)

Podemos, desta forma, utilizar o trabalho de Biarritzzz para criar conexões com a arte *kitsch*, apresentando as semelhanças e os contrastes entre as imagens apropriadas da internet e sua estética, aparentemente, tosca com peças tradicionalmente consideradas cafonas e de mau gosto, como ocorre em artefatos decorativos presentes em algumas residências.

5.3 Páginas de *Memes* e curadoria visual.

Por último, destaco a possibilidade de trazer, aos estudantes, uma reflexão sobre curadoria visual a partir da análise de páginas de *memes* presentes nas redes sociais. Dentre a infinidade de conteúdo das redes, darei ênfase às páginas que tratam dos temas abordados anteriormente, como história, identidades/subjetividades, sociedade, arte, e cultura popular *on-line*. Além disso, centrei minha pesquisa em páginas do *Instagram*, mas vale destacar que muitas delas são exibidas no *Facebook* também.

Ao analisar o conteúdo de cada página, os estudantes podem refletir sobre quais discursos e narrativas estão presentes, qual é o seu público-alvo, quais escolhas visuais a

página toma, e, um ponto importante, se os *memes* ali presentes são autorais ou são apropriados de outros autores. Após a análise, os estudantes podem ser incentivados a criar a sua própria página de *memes*, traduzindo para um compilado de *memes*, imagens e vídeos, narrativas que gostariam de compartilhar.

A primeira página pertence ao arte-educador Tio Virso (@tiovirso no *Instagram*). Em sua página, Tio Virso apresenta diversos conteúdos de História da Artes com abordagem crítica e bem fundamentada. Sua rica reflexão problematiza narrativas hegemônicas tão presentes no ensino tradicional de arte.

Além disso, Tio Virso trata, em sua página, de várias linguagens artísticas contemporâneas, como cinema, literatura, *mangás*, desenhos, quadrinhos, entre muitas outras, não se limitando ao eixo ocidental, mas adotando, também, uma abordagem com viés decolonial.

Tio Virso utiliza-se de *memes* e linguagens comuns da internet, como gírias, senso de humor, colagem visual e diversas referências da cultura *pop* em suas análises que variam desde arte egípcia, romana, medieval até NFTs, *memes*, e conteúdo da cultura *pop* digital. Normalmente, Tio Virso posta vários *posts* autorais sobre o mesmo tema, cada *post* contendo aproximadamente dez imagens. Trago uma sequência de dez imagens pertencentes ao post de Tio Virso sobre a Semana de Arte Moderna de 22.

Figura 35 - Sequência de dez imagens do post de Tio Virso sobre a Semana de 22



Fonte: página do Tio Virso no *Instagram*³³

³³ Disponível em: < https://www.instagram.com/p/CcIp_4Ur4uE/ > Acesso em: 9 abr. 2022.

Figura 36 - Sequência de dez imagens do post de Tio Virso sobre a Semana de 22



Fonte: página do Tio Virso no *Instagram*³⁴

A página a História no *Paint* (@historianopaintoficial no *Instagram*) assim como a de Tio Virso, segue por um viés educativo ao falar sobre História por meio da linguagem de *meme*. As postagens da página são de imagens e vídeos apropriados da cultura *pop* e mídias de massa transformadas em *memes* autorais. Muitas vezes o *post* é uma captura de tela de outra rede social, como o *Facebook* e o *Twitter*, transformada em *meme* por meio de alguma manipulação.

³⁴ Disponível em: < https://www.instagram.com/p/CcIp_4Ur4uE/ > Acesso em: 09 abr. 2022.

Figura 37 - Meme sobre a revolta dos Malês da página História no Paint



Fonte: página História no Paint no *Instagram*³⁵

Figura 38 - Meme sobre o imperialismo estadunidense da página História no Paint



Fonte: página História no Paint no *Instagram*³⁶

³⁵ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CZIp0aIjtd/>> Acesso em: 24 mar. 2022.

³⁶ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CabH9KkAhNT/>> Acesso em: 24 mar. 2022.

Mostro, aqui, uma criação da página de História no Paint comparando *Shitpost* com Dadaísmo, como foi falado anteriormente.

Figura 39 - *Meme* sobre Dadaísmo e Shitpost da página História no Paint



Fonte: página História no Paint no *Instagram*³⁷

As páginas apresentadas a seguir não possuem caráter educativo como é observado nas duas últimas, mas são excelentes fontes de material a serem utilizados nas aulas de arte. A primeira delas, muito conhecida tanto no *Facebook* quanto no *Instagram*, se chama Artes Depressão (@artesdepressao no *Instagram*). Nesta página, o paulistano Wesley Oliveira (@we_oliver no *Instagram*) se apropria de imagens de História da Artes, na maioria, pinturas, e as transforma em *meme* por meio da adição de texto escrito.

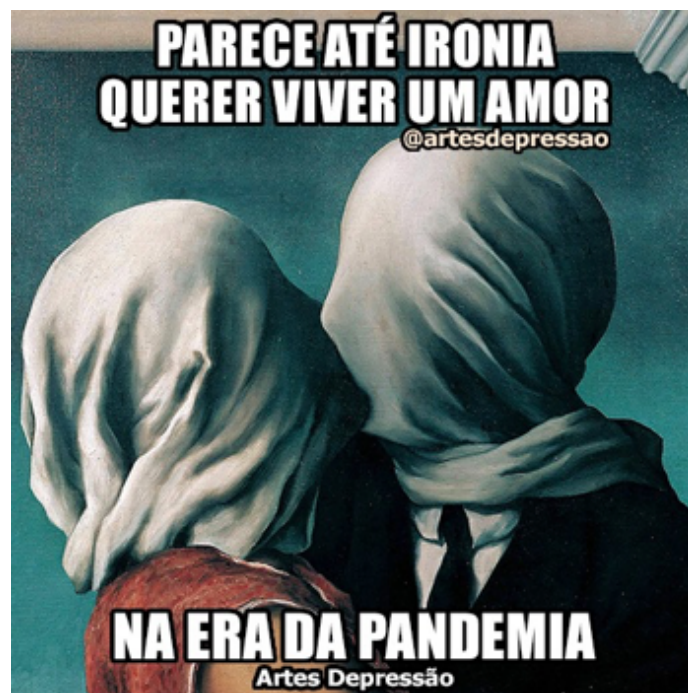
³⁷ Disponível em: < https://www.instagram.com/p/CaM9joAFaX_/ > Acesso em: 24 mar. 2022.

Figura 40 - *Meme* da página Artes Depressão que utiliza a pintura "As Últimas Notícias" de Eugenio Zampighi



Fonte: página Artes Depressão no *Instagram*³⁸

Figura 41 - *Meme* da página Artes Depressão que utiliza a pintura "Os Amantes" de René Magritte



Fonte: página Artes Depressão no *Instagram*³⁹

³⁸ Disponível em: < https://www.instagram.com/p/CaW_kBV5UPf/> Acesso em: 24 fev. 2022.

³⁹ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CQCOrltnXkX/>> Acesso em: 12 jun. 2021.

A próxima página se chama New Memeseum (@newmemeseum no Instagram) e traz *memes* sobre o mundo da arte contemporânea, cultura *pop*, política e a vida do artista/professor/estudante. A página fala sobre acontecimentos atuais de forma bem-humorada por meio de *memes* feitos com imagens e vídeos apropriados da rede, que seguem um caminho parecido com o de Von Ha, isto é, com um quê de neodadaísmo.

A seguir, pode ser visto um *meme* da New Memeseum com a foto de uma performance inspirada na “Pancake” de Marcia X. Esse *meme* foi postado quando o escândalo com os gastos em alimentação do governo Bolsonaro veio à tona e 15 milhões de reais haviam sido gastos em leite condensado. O *meme* não está mais disponível na página do *Instagram*, o que nos faz pensar sobre a volatilidade das imagens *on-line*.

Figura 42 - *Meme* da página New Memeseum no *Instagram*



**EU IMAGINANDO R\$ 15 MILHÕES
EM LEITE CONDENSADO**

Fonte: página New Memeseum no *Instagram*⁴⁰

O próximo *meme* da New Memeseum representa a realidade do artista sem financiamento no difícil mundo da arte contemporânea. Nesta imagem, uma cena, do programa Big Brother Brasil 22, foi apropriada e utilizada como *template* para a criação da narrativa sobre o mercado *mainstream* de arte.

⁴⁰ Esta imagem foi salva em 31 jan. 2021 mas não se encontra mais disponível na página New Memeseum no *Instagram*.

Figura 43 - Meme da página New Memeseum no Instagram



Fonte: página New Memeseum no *Instagram*⁴¹

Por último, apresento uma página cujos *memes* já utilizei anteriormente, a Brasil Cachaça (@brasilcachaca no Instagram). Os *memes* dessa página falam sobre a realidade do Brasil e os assuntos do momento com senso de humor bastante particular dos brasileiros *on-line*, algo que é ao mesmo tempo autodepreciativo e carregado de orgulho, como foi visto anteriormente. Os *memes* da Brasil Cachaça, em sua maioria, são *memes* que rodam as redes e possuem autoria difícil de ser rastreada.

⁴¹ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CZcVEmbFwbL/> > Acesso em: 01 fev. 2022.

Figura 44 - *Meme* da página Brasil Cachaça no Instagram



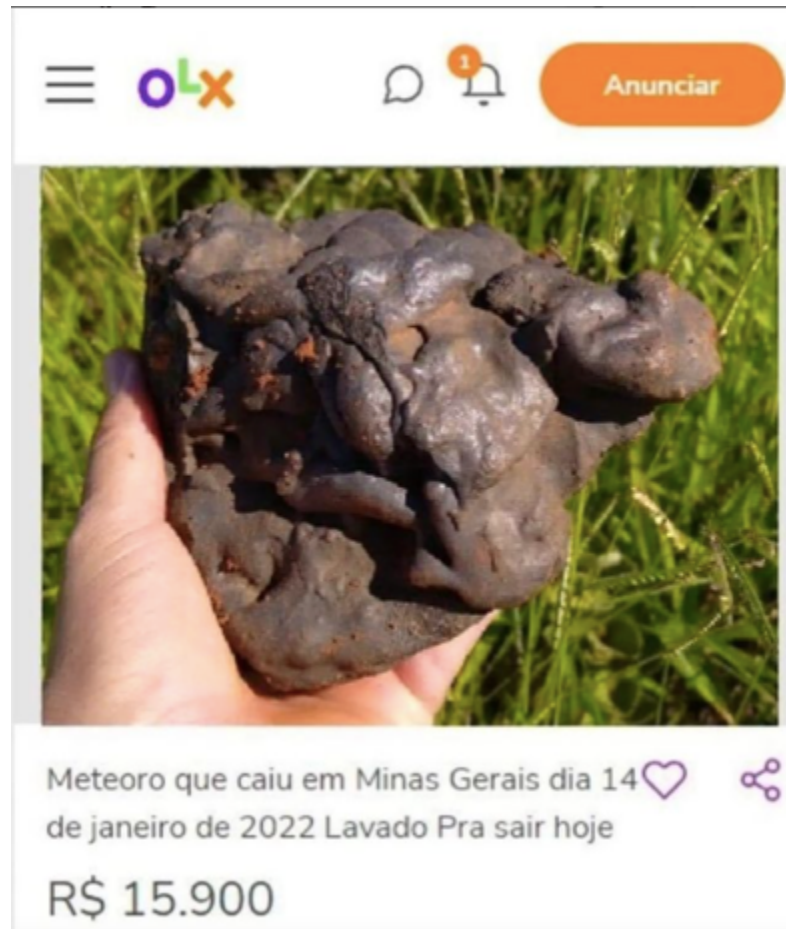
Fonte: página Brasil Cachaça no Instagram⁴²

O *meme* acima apropria-se da foto de um cartaz com os dizeres originais “Proibido usar droga na frente da escola, sujeito a cacete”, colocado, normalmente em favelas, por traficantes locais para o estabelecimento da ordem. A frase original foi alterada para satirizar as criptomoedas e NFTs, assuntos do momento, os quais muitas pessoas não possuem entendimento algum.

O *meme* a seguir retrata um acontecimento recente, a queda de um meteoro em Minas Gerais, que poucos dias depois já estava lavado e à venda na plataforma de vendas OLX, o que remete ao saber popular – brasileiro que vê oportunidade em qualquer acontecimento.

⁴² Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CZTLgOHgKLj/> > Acesso em: 02 fev. 2022.

Figura 45 - Meme da página Brasil Cachaça no Instagram



Fonte: página Brasil Cachaça no Instagram⁴³

Observamos que cada página possui suas características particulares, como público-alvo, tema, função educativa, senso de humor, entre muitas outras. Essas páginas possibilitam uma reflexão sobre a coleta de imagens em rede e criação de um repertório que transmita alguma narrativa para o espectador.

⁴³ Disponível em: < https://www.instagram.com/p/CYy3_qOL1jW/ > Acesso em: 15 jan. 2022.

6 PROPOSIÇÕES

A seguir, conduzirei três proposições de atividades baseadas nos pontos mencionados anteriormente. Essas práticas não visam ser um passo a passo prescritivo, mas *insights* que possam gerar novas ideias para quem os lê.

Além disso, penso na figura do professor como mediador, alguém que não ocupe uma posição autoritária e de fonte única de conteúdo, mas que saiba lidar e conduzir com as diferentes visões de mundo e saberes trazidos pelos estudantes, o que pode acarretar diferentes experiências individuais e coletivas, a partir de cada contexto (MARTINS; TOURINHO, 2020).

Portanto, as proposições apresentadas a seguir são apenas conexões de ideias e práticas possíveis, sempre abertas a desvios no caminho. Desta forma, não estabelecerei uma faixa etária, tendo em vista que essas propostas serão adaptadas pelo professor-mediador ao seu público-alvo.

Dentre as diversas possibilidades de atividades tendo *memes* como elemento fundamental, apresentarei três que se relacionam com as reflexões mostradas em momentos anteriores do trabalho. Estas práticas visam ocupar-se das duas formas de letramento visual crítico, os pequenos letramentos, que focam na parte técnica e de construção de peças visuais, e os grandes letramentos, direcionados às narrativas, discursos e ideologias presentes nos *memes* trabalhados.

Além disso, como dito anteriormente, o trabalho com *memes* promove ricos debates sobre o conceito de arte e como ele se expande atualmente, a autoria das imagens que circulam nas redes, o turbilhão visual no qual estamos imersos, entre muitos outros temas.

6.1 Meme/contra-meme

Como foi visto, o primeiro uso do termo *meme* em um contexto de internet e mídias participativas foi no artigo de Mike Godwin, onde ele apresenta sua Lei de Godwin das Analogias Nazistas. Essa lei, nada mais é do que o primeiro *contra-meme* do mundo digital.

Godwin percebeu que o *meme* do nazismo, ou seja, a menção ao nazismo por meio de comparações esdrúxulas, era algo muito recorrente em fóruns de discussão *on-line*. Então, Godwin decidiu criar seu *contra-meme*, a Lei de Godwin das Analogias Nazistas, que o artista disseminou por fóruns até que em um determinado momento, a Lei se espalhava sem sua intervenção, mas por meio de outras pessoas.

A ideia de *meme*, no artigo de Godwin, se assemelha àquela de Dawkins, na qual o *meme* é uma ideia, uma ação, e não algo corporificado como o *meme* de internet, e essa vertente dos *memes* pode ser interessante plataforma para a análise e o combate de discursos prejudiciais.

Esta atividade pode ser iniciada com um debate em grupo sobre temas que atravessam nossas vidas, como política, sexualidade, identidade, igualdade, entre muitos outros (a leitura de notícias em sala pode ser um bom ponto de partida). A partir desse debate, alguns temas que despertam indignação podem ser selecionados como o *memes* a serem combatidos.

Com essa seleção de *memes* em mente, os estudantes serão incentivados a criar um *contra-meme* visual para questionar e abater o *meme* problemático. Esta criação visual pode ser um *meme* de internet como conhecemos, uma imagem com sobreposição de texto e outras referências visuais.

Mostro o exemplo de um *contra-meme* que problematiza a onda de privatizações do ministro da economia do governo de Bolsonaro, Paulo Guedes. O *contra-meme* foi postado na página do deputado do PSOL, Ivan Valente (@ivanvalentepsol no Instagram), mas pode-se observar a marca d'água que identifica seu autor, Gazeta Revolucionária.

Figura 46 - Meme da página do deputado Ivan Valente no *Instagram*



Fonte: página de Ivan Valente no *Instagram*⁴⁴

Este contra-*meme* se utiliza de uma referência à série sul-coreana, de muito sucesso, *Round 6*, da plataforma de streaming *Netflix*. Na imagem, vê-se a cabeça de Paulo Guedes no lugar da cabeça da boneca, que na série trata-se de uma máquina com sensor de movimentos, que ao ver uma pessoa se mexendo, a mata com tiros. A crítica à política de privatizações de Paulo Guedes é feita por meio de referências à cultura *pop*, porém com um olhar crítico e problematizador.

Este outro *meme*, que também pode se tratar de um contra-*meme*, satiriza-se o *meme* da invasão comunista, presente nos debates públicos de forma rasa e sem fundamentos há muitos anos. Seria o *meme* do velho fantasma do comunismo sendo combatido com um contra-*meme* que para fazer chacota, utiliza-se da imagem de uma senhora idosa repetindo que os comunistas estão chegando e falando para a neta esconder o celta do pai, carro popular, nada luxuoso.

⁴⁴ Disponível em: < https://www.instagram.com/p/CVBS_RSqTGu/ > Acesso em: 14 out. 2021.

Figura 47 - Meme da página História no Paint do Instagram



Fonte: página História no Paint no Instagram⁴⁵

A criação visual dos estudantes pode ser feita digitalmente, como *meme* de internet, ou manualmente, por meio de desenho, pintura, colagem etc. Após a conclusão do produto visual, uma roda de conversas pode ser improvisada para que cada estudante apresente seu *contra-meme* e explique as razões da escolha do tema e como trabalhou visualmente a resposta.

6.2 Narrativas com *memes* apropriados

Nesta atividade, os estudantes serão incentivados a criar uma sequência de *memes* (autorais ou apropriados) e imagens que representem a narrativa de sua escolha. Um ponto de partida pode ser a análise coletiva das páginas de *memes* mais conhecidas entre os estudantes, a fim de compreender quais identidades, temas, ideologias, discursos e narrativas estão presentes nas imagens ali compartilhadas.

É interessante, também, analisar como essas narrativas são construídas a partir da seleção e curadoria de imagens e *memes*. Nesse momento, a página do *Instagram* de

⁴⁵ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CYtm3JUAT0l/>> Acesso em: 14 jan. 2022.

Gustavo Von Ha pode ser um adicional para promover a discussão sobre como as narrativas podem ser montadas de forma conceitual e não-linear. Aqui cabe, ainda, uma comparação com o Dadaísmo e o Surrealismo.

As narrativas construídas podem ser sobre a individualidade de cada um, ou sobre algum tema que o(a) estudante ache relevante de ser traduzido para uma sequência de dez imagens/*memes*. Seria ideal que essa sequência fosse feita digitalmente e postada em uma página coletiva da turma em alguma rede social (o *Instagram* é de minha preferência).

Após a conclusão das narrativas individuais, um debate em grupo para apresentação e discussão sobre as criações pode acontecer, pois assim, os estudantes terão oportunidade de explicar aos colegas, suas posições e escolhas para representar visualmente a narrativa do tema escolhido.

6.3 Memes de Arte

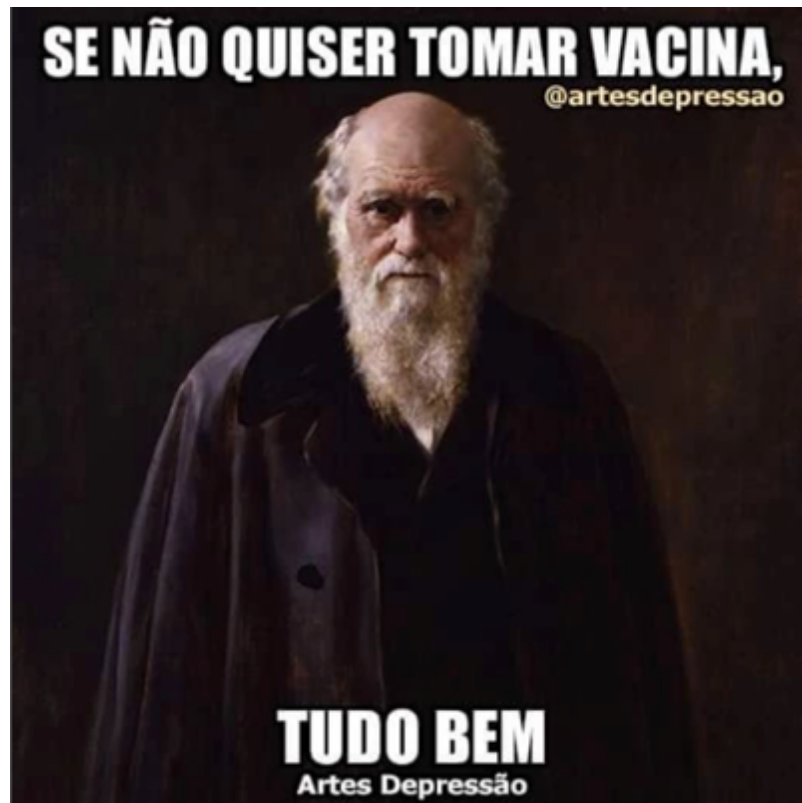
Nesta última proposição, mostro a atividade com *memes* de arte. Como mencionado anteriormente, o trabalho com *memes* de arte cria uma ponte temporal entre a obra e seu tempo e a contemporaneidade, proporcionando, assim, um viés anacrônico/ comparativo/ reflexivo à leitura das imagens.

A intenção nesta atividade é analisar *memes* de arte buscando compreender como a narrativa original da obra foi alterada por meio do remix memético. Para tanto, é necessário identificar quais elementos foram adicionados ou alterados para promover a nova narrativa. Além disso, pode ser interessante comparar as duas narrativas – a original e a nova criada com o *meme*.

O trabalho pode começar com uma análise coletiva de *memes* de arte, identificando a obra original, o autor, e refletindo sobre a nova mensagem ali presente e como essa mensagem está sendo construída. *Mememes* com ou sem texto escrito podem ser comparados a fim de trabalhar os pequenos letramentos, como a identificação e o uso de elementos visuais para a criação da nova narrativa.

Durante a prática, questões podem ser levantadas para auxiliar a compreensão desse novo gênero textual que são os *mememes*. Questões que direcionam a análise textual e do discurso como: O que são *mememes*? Quais características em comum podemos observar nos *mememes* mostrados? Quais obras foram apropriadas para a criação do *meme*? Quais temas podemos identificar tanto na obra original quanto na sua versão *meme*?

Figura 48 - *Meme* da página Artes Depressão com a pintura de John Collier retratando Charles Darwin



Fonte: página Artes Depressão no *Instagram*⁴⁶

Além disso, pode ser relevante, aprofundar a análise sobre as obras, os autores e os contextos históricos nos quais elas foram produzidas, comparando e contrastando a narrativa original com a nova.

Na imagem acima, vemos um *meme* que se utiliza da pintura de 1883 de John Collier, retratando Charles Darwin, famoso biólogo evolucionista britânico que escreveu “A Origem das Espécies”, na qual estuda a evolução das espécies e a seleção natural. Sua teoria diz que a evolução ocorre pela sobrevivência dos mais aptos ao meio que vivem. No *meme*, feito com o retrato de Darwin, vemos a referência à sua teoria, porém adaptada ao contexto pandêmico. Quem optar por não se vacinar terá menos chances de sobreviver a um caso grave de coronavírus, logo, mostrando não ser o mais apto a sobreviver no ambiente atual, comprovando a teoria darwiniana.

Após a análise coletiva e a conversa sobre *memes* e *memes* de arte, os estudantes podem criar *memes* de arte a partir de imagens selecionadas por eles, relacionando a

⁴⁶ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/CZKwQKXOndl/> > Acesso em: 25 jan. 2022.

criação com narrativas de sua realidade. A seleção de imagens pode ser feita por meio de livros, revistas e plataformas digitais como o *Google*, *Google Arts & Culture*, *Pinterest*, *Instagram*, entre outros.

A criação do *meme* pode ser realizada individualmente ou em dupla, digital ou manualmente por meio de colagem, desenho, pintura etc. Ao final da dinâmica, a proposta de conversa coletiva pode ser feita para que todos possam apresentar suas criações e explicar como desenvolveram seus trabalhos.

Essa atividade pode gerar diversas continuações a partir dos trabalhos feitos pelos estudantes, como, por exemplo, a tradução do *meme* para um novo meio, uma nova mídia, produzindo, assim, uma narrativa (trans)midiática e multimodal.

A ideia, nesse momento, seria propor aos estudantes que se transformassem em seus *memes*. A atividade pode ser realizada individualmente ou coletivamente, um estudante ajudando o outro a produzir a nova versão de seu *meme*, promovendo, assim, o pensamento coletivo de planejamento, montagem de cenários e captura de imagens.

Figura 49 - As três etapas da atividade sobre *memes* de arte, de minha autoria



Fonte: arquivo pessoal

Esta atividade com *memes* de arte aciona múltiplos letramentos que não se limitam somente aos *memes* e às pinturas, mas se expandem para fora da superfície plana, avançando para o tridimensional ao trabalhar o entorno, os figurinos e o corpo. Além disso, ao se colocarem no *meme*, os estudantes se inserem no mar atemporal da leitura anacrônica de imagens – sou uma leitura crítico/reflexiva, viajando no tempo e nas mídias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como observado ao longo do trabalho, por trás de uma fachada humorística, os *memes* estão carregados de discursos e ideologias, e funcionam como potente ferramenta de comunicação atualmente. Além disso, o Brasil é uma país com intensa movimentação virtual e as consequências da (des)informação proporcionada por memes de política foi, e continua sendo, avassaladora.

Desta forma, torna-se imperativo que se desenvolva nos estudantes o letramento visual crítico que incentive a problematização e a reflexão mais aprofundada das imagens que atravessam nosso cotidiano. Os *memes* são potentes dispositivos para o desenvolvimento desse olhar crítico, pois trazem imagens consideradas corriqueiras e sem importância para o centro do debate da participação das pessoas na esfera pública, política, arte, sociedade e cultura.

Este trabalho é o início de uma pesquisa que tem muitos caminhos para se desenvolver em projetos futuros. Temas como:

- letramento visual crítico;
- comparações entre obras dadaístas e memes a partir do conceito de neodadaísmo de Wiggins;
- o processo de transição entre *memes* com formato clássico internacional para *memes* brasileiros que reflitam a realidade e os temas nacionais, e a semelhança desse processo com o modernismo, entre muitos outros.

Além disso, avalio o trabalho como uma fonte de consulta aberta para inovações, ideias e contribuições neste novo campo de pesquisa que só tem a crescer.

Figura 50 - Toda turma falando “muito cringe” / a professora usando memes para agradá-los. Cringe é uma gíria popular nas redes sociais que significa algo vergonhoso.



Fonte: página *Memes_aweonaos_sinsentido* no *Instagram*⁴⁷

⁴⁷ Disponível em: < <https://www.instagram.com/p/Cauwb77Fcxs/> > Acesso em: 05 mar. 2022.

REFERÊNCIAS

- ASSIS, Tatiane de. Conta do MAC USP não foi hackeada; entenda o caso. **Veja SP**, São Paulo, 6 de maio de 2021. Disponível em <<https://vejasp.abril.com.br/coluna/arte-aoredor/conta-do-mac-usp-foi-hackeada-entenda-o-caso/>> Acesso em 21/02/2022.
- BIARRITZZZ. **Site da artista**. Disponível em <<https://www.biarritzzz.com/sobre-about>> - Acesso em 10/01/2022.
- BLACKMORE, Susan. **The Meme Machine**. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- BÖRZEI, Linda. Em vez disso, faz um meme: uma história concisa dos memes de internet. In: CHAGAS, Viktor. (org.). **A Cultura dos Memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, 2020. p. 477-507. Ebook Kindle.
- BURGESS, Jean. “Toda sua chuva de chocolate está pertencida a nós?”: vídeos virais, YouTube e a dinâmica da cultura participativa. In: CHAGAS, V. (org.). **A Cultura dos Memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, 2020. p. 116-125. Ebook Kindle.
- BURGESS, Jean; LUNARDI, Gabriela Monteiro. “É zoeira”: as dinâmicas culturais do humor brasileiro na internet. In: CHAGAS, Viktor. (org.). **A Cultura dos Memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, 2020. p. 398-430. Ebook Kindle.
- CHAGAS, Viktor. A febre dos memes de política discussão sobre o uso estratégico de memes por candidatos em contexto eleitoral. In: CHAGAS, Viktor. (org.). **A Cultura dos Memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, 2020. p. 231-256. Ebook Kindle.
- CHAGAS, Viktor. Da Memética aos estudos sobre memes: uma revisão da literatura concernente ao campo nas últimas cinco décadas (1976-2019). In: CHAGAS, Viktor. (org.). **A Cultura dos Memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, 2020. p. 18-71. Ebook Kindle.
- CHAGAS, Viktor. Da Memética Aos Memes De Internet: Uma Revisão Da Literatura. **BIB**, São Paulo, n.95, p.1-22, 2021. doi:10.17666/bib9506/2021.
- CHARRÉU, Leonardo. Testemunhas da Iconosfera : sobre o poder e o impacto das imagens globais numa educação artística baseada na cultura visual. In: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). **Culturas das Imagens: desafios para arte e educação**. Santa Maria: UFSM, 2017. Ebook Kindle.
- DA SILVA, Luiz Augusto Vasconcelos. Saúde e produção de sentidos no cotidiano: práticas de mediação e translingüística bakhtiniana. **Interface - Comunic, Saúde, Educ**, v.7 n.13, p.135-148, 2003.

DAVISON, Patrick. A linguagem dos memes de internet (dez anos depois). *In*: CHAGAS, Viktor. (org.). **A Cultura dos Memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, 2020. p. 126-141. Ebook Kindle.

DE MELO, Lucas Almeida; OVIDIO, João Paulo. Design Reacionário e os memes como campo de disputa ideológica das imagens. **Revista Philos**, Rio de Janeiro, 12 de agosto de 2021. Disponível em <<https://revistaphilos.com/2021/08/12/design-reacionario-e-os-memes-como-campo-de-disputa-ideologica-das-imagens/>> Acesso em 10/01/2022.

FILHO, Aldo Victorio. Fabulações Escolares e Contemporaneidade: ensino de arte, jovens e a fartura de imagens. *In*: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). **Culturas das Imagens: desafios para arte e educação**. Santa Maria: UFSM, 2017. Ebook Kindle.

FRAGOSO, S. ‘HUEHUEHUE I’m BR’: spam, trolling and griefing in *on-line* games. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 22, n. 3, p. 147-163, 2015.

GEE, James Paul. Discourse, small d, big D. *In*: TRACY, Karen; ILIE, Cornelia; SANDEL, Todd (Eds.). **International Encyclopedia of Language and Social Interaction**. John Wiley & Sons, Inc., 2015. DOI:10.1002/9781118611463/wbielsi016.

GODWIN, Mike. Meme, Counter-meme. **Wired Magazine**, Nova York, 1º de outubro de 1994. Disponível em <<https://www.wired.com/1994/10/godwin-if-2/>> Acesso em 23/12/2021.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual: proposta para uma nova narrativa educacional**. Porto Alegre: Mediação, 2009.

KNOBEL, Michele; Colin Lankshear. Memes *on-line*, afinidades e produção cultural (2007-2018). *In*: CHAGAS, Viktor. (org.). **A Cultura dos Memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, 2020. p. 77-115. Ebook Kindle.

MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. Circunstâncias e ingerências da cultura visual. *In*: MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene (Orgs.). **Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos**. Santa Maria: UFSM, 2020. Ebook Kindle.

MILNER, Ryan M. Polivocalidade pop: memes de internet, participação pública e o movimento Occupy Wall Street antologia. *In*: CHAGAS, Viktor. (org.). **A Cultura dos Memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, 2020. p. 160-202. Ebook Kindle.

OLALQUIAGA, Celeste. **Megalópolis: sensibilidades culturais contemporâneas**. São Paulo: Studio Nobel, 1998.

SHIFMAN, Limor. **Mememes in digital culture**. Cambridge: MIT Press, 2014.

SHIFMAN, Limor. Uma biografia telegráfica de um encenqueiro conceitual. *In*: CHAGAS, Viktor. (org.). **A Cultura dos Memes: aspectos sociológicos e dimensões**

políticas de um fenômeno do mundo digital. Salvador: EdUFBA, 2020. p. 72-76. Ebook Kindle.

WIGGING, Bradley E. **The Discursive Power of Memes in Digital Culture: Ideology, Semiotics, and Intertextuality**. Nova York e Londres: Routledge, 2019.