

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO  
CENTRO DE ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

DAYANA CORTES PEREIRA

**MEMES - APROPRIAÇÃO DAS OBRAS DE ARTE NA REDE: UM ESTUDO SOBRE  
A ATUALIZAÇÃO E A PRODUÇÃO DE SENTIDO NA INTERNET**

VITÓRIA  
2022

DAYANA CORTES PEREIRA

**MEMES - APROPRIAÇÃO DAS OBRAS DE ARTE NA REDE: UM ESTUDO SOBRE  
A ATUALIZAÇÃO E A PRODUÇÃO DE SENTIDO NA INTERNET**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração de Arte e Cultura e na linha de pesquisa Interartes e Novas Mídias.

**Orientador:** Prof. Dr. David Ruiz Torres

VITÓRIA  
2022

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

---

P436m Pereira, Dayana Cortes, 1983-  
Memes - apropriação das obras de arte na rede: um estudo sobre a atualização e a produção de sentido na internet / Dayana Cortes Pereira. - 2022.  
133 f. : il.

Orientador: David Ruiz Torres.  
Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Artes.

1. Memes. 2. Política social. I. Torres, David Ruiz. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Artes. III. Título.

CDU: 7

---



**Universidade Federal do Espírito Santo**  
**Centro de Artes**  
**Programa de Pós-Graduação em Artes**  
Credenciamento/MEC 609, de 14/03/2019

199ª/2022 ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM ARTES

Às dezesseis horas do dia dezoito de novembro do ano de dois mil e vinte e dois, na sala 05 do prédio administrativo do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, campus de Goiabeiras, em Vitória (ES), reuniu-se a Banca Examinadora composta pelos seguintes membros: Professor Dr. David Ruiz Torres (Orientador - PPGA/Ufes), Prof. Dr. Aparecido José Cirilo (Examinador Interno - PPGA/Ufes) e Prof. Dr. Victor Reis Mazzei (Examinador Externo - Faesa) para a sessão pública de defesa de dissertação de Mestrado da aluna **Dayana Cortes Pereira**, com o tema: "MEMES - APROPRIAÇÃO DAS OBRAS DE ARTE NA REDE: UM ESTUDO SOBRE A ATUALIZAÇÃO E A PRODUÇÃO DE SENTIDO NA INTERNET". A banca, após o exame do trabalho, considerou-o:

APROVADO (X)

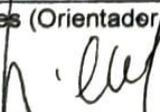
REPROVADO ( )

Em caso de aprovação, o(a) aluno(a) somente terá direito ao título de Mestre após entrega da versão final de sua dissertação, em papel e meio digital, à Secretaria do Programa e da homologação do resultado da defesa pelo Colegiado Acadêmico do PPGA. Nada mais havendo, foi encerrada a sessão da qual se lavra a presente ata, que vai assinada pelos membros da banca examinadora.

**Observações:**

A banca destaca a pertinência da pesquisa e a qualidade de investigativa e textual; ainda houve algumas sugestões foram feitas para o texto final da dissertação. Finalmente a banca ~~se~~ considera a pertinência do texto para publicação.

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. David Ruiz Torres (Orientador - PPGA/Ufes)

  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Aparecido José Cirilo (Examinador Interno - PPGA/Ufes)

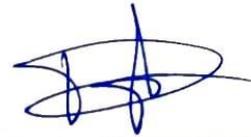
  
\_\_\_\_\_  
Prof. Dr. Victor Reis Mazzei (Examinador Externo - Faesa)

**DAYANA CORTES PEREIRA**

**MEMES - APROPRIAÇÃO DAS OBRAS DE ARTE NA REDE: UM ESTUDO SOBRE  
A ATUALIZAÇÃO E A PRODUÇÃO DE SENTIDO NA INTERNET**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração de Arte e Cultura e na linha de pesquisa Interartes e Novas Mídias.

**BANCA EXAMINADORA**



---

**Prof. Dr. David Ruiz Torres**

Universidade Federal do Espírito Santo - PPGA Ufes

Orientador



---

**Prof. Dr. Aparecido José Cirilo**

Universidade Federal do Espírito Santo - PPGA Ufes



---

**Prof. Dr. Victor Reis Mazzei**

Centro Universitário Espírito-Santense – Faesa



**"VC É DA ESQUERDA OU DA DIREITA?"**  
@artesdepressao

**MEU AMOR, EU SOU O CENTRO DAS ATENÇÕES**  
Artes Depressão

## AGRADECIMENTOS

Dizer muito obrigada seria pouco diante de tamanha gratidão a Deus por mais esta conquista. Assisti a apenas uma aula presencial e, na semana seguinte, estávamos isolados por causa da Covid-19. Durante o isolamento, estudei dia e noite na mesa da cozinha, porque a calmaria dos outros ambientes me agitava a ansiedade, portanto agradeço à minha mãe, Nilda, por dividir esse espaço comigo, me apoiar e incentivar. Por compreender que, mesmo com *notebook*, textos e toda a confusão de livros que me acompanhavam na mesa, concluímos este estudo juntas, pois sua andança pela cozinha me mostrava um movimento de vida, enquanto eu estava parada estudando. Mais do que o apoio, ela foi capaz de movimentar o tempo ao meu redor e me mostrar que a vida continuava, e isso me acalmava.

O isolamento foi um processo difícil para todos, porém não poderia deixar de agradecer meu orientador, David Ruiz Torres, pela motivação e apoio. Fui gentilmente acolhida por ele, que me recobrou a confiança e, com amizade, dividimos experiências nos cafés pós-isolamento da Covid-19. Percebo o quanto foi importante sua generosidade. Muito obrigada a esse *lord* espanhol que levarei no meu coração como inspiração. Espero que eu possa ter a oportunidade de retribuir para um estudante o incentivo e apoio que foram dedicados a mim, em seu exemplo de empatia.

Dedico esta conquista às minhas irmãs, Daniella, Danúbia e Deyse; ao cunhado Valquimar; às sobrinhas Marina, Milena, Martinha, ao sobrinho Heitor; à tia Nilza e primas, todo meu agradecimento pelo apoio. Vocês são meu mundo todo.

Obrigada aos queridos amigos William, Valmir, Luciene, Kennedy, Gabriel, Thays e Pedro que me acompanharam de perto e todos que de alguma maneira me impulsionaram a continuar e seguiram comigo.

Toda a minha gratidão ♥♥♥.

## RESUMO

Investigamos a ação dos memes como instrumento de crítica social do ambiente virtual, com foco na apropriação das obras de arte, pois as pessoas, por meio da *internet*, são convocadas, com os memes, a se incluírem no contexto das imagens, através de assuntos próprios do cotidiano das obras que se assimilam com os nossos e, assim, experimentarem um nexo temporal entre os acontecimentos históricos e outras formas de expressão da vida social, presentes na cibercultura. Observamos, nos memes do perfil do *Facebook* @ArtesDepressão, que a apropriação e a ressignificação das pinturas aparecem no ambiente virtual em forma de entretenimento e de crítica social. Nesse processo, entendemos que o embasamento principal, para o propósito e construção dos memes como ferramenta crítica social, encontra apoio na multimodalidade, pelo insistente uso e crescente massificação das imagens pelas redes sociais. Com a infecção mundial do vírus da Covid-19, observamos nos memes a disseminação de informação e crítica sobre assuntos relacionados à vivência social do vírus ao se apropriar das obras de arte e ressignificá-las através da multimodalidade e das redes sociais, que possibilitam a construção de sentido que permite ao meme provocar experiência social de diálogo e apropriação das obras de arte na rede. Propomos, nesta pesquisa, analisar o contexto de três memes do perfil do *Facebook* @ArtesDepressão, que se apropriou das imagens de arte e ressignificou seu sentido no tema da Covid-19, de acordo com as situações vivenciadas pela população.

Para a análise das imagens, seguimos a Proposta de Modelo de Análise de Fotografia da Universidade Jaume I, *Análisisfotografía* (2003), nos níveis: contextual, morfológico, composicional e enunciativo.

Palavras-chave: Memes. Arte. Ambiente virtual. Crítica social. Covid-19.

## **ABSTRACT**

We investigated the action of memes as an instrument of social criticism of the virtual environment, focusing on the appropriation of works of art, as people, through the internet, are summoned, with memes, to include themselves in the context of images, through subjects of the daily life of the works that are assimilated with ours and, thus, experience a temporal nexus between historical events and other forms of expression of social life, present in cyberculture. We observe, in the memes of the Facebook profile @ArtesDepressão, that the appropriation and resignification of the paintings appears in the virtual environment in the form of entertainment and social criticism. In this process, we understand that the main basis for the purpose and construction of memes as a critical social tool finds support in multimodality, due to the insistent use and increasing massification of images by social networks. With the global infection of the Covid-19 virus, we observe in memes the dissemination of information and criticism on matters related to the social experience of the virus by appropriating works of art and resignifying them through multimodality and social networks, which allow the construction of meaning that allows the meme to provoke a social experience of dialogue and appropriation of works of art on the network. We propose, in this research, to analyze the context of three memes from the Facebook profile @ArtesDepressão, which appropriated the art images and re-signified their meaning in the Covid-19 theme, according to the situations experienced by the population.

For the analysis of the images, we followed the Proposal for the Model of Photography Analysis of Jaume I - University, Análisisfotografía (2003), in the levels: contextual, morphological, compositional and enunciative.

**Keywords:** Memes. Art. Virtual environment. Social Criticism. Covid-19.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Envelope Descomemorativo – arte postal de Paulo Bruscky .....	17
Figura 2 - Cildo Meireles. Inserções em circuitos ideológicos: Projeto Coca-Cola, 1970.....	18
Figura 3 - Cildo Meireles. Inserções em circuitos ideológicos: Projeto Cédula, 1970 .....	19
Figura 4 - Cildo Meireles. Inserções em circuitos ideológicos: Projeto Cédula: Quem matou Herzog?,1975.....	19
Figura 5 - @randolferodrigues .....	22
Figura 6 - Sem identificação do autor .....	22
Figura 7 - Reprodução de Mona Lisa (1919) - Marcel Duchamp .....	36
Figura 8 - Mona Lisa (1503-1506) - Leonardo da Vinci.....	36
Figura 9 - Meme: Ou no bolso da calça.....	56
Figura 10 - Meme: Sempre me ocorre.....	57
Figura 11 - Meme: É de salivar a boca toda #DiadoBeijo.....	57
Figura 12 - Ocupe Wall Street 2011 .....	71
Figura 13 - Bailarina Graciosa.....	71
Figura 14 - Meme: ♈ #Áries .....	78
Figura 15 - Meme: ♉ #Touro .....	78
Figura 16 - Meme: ♊ #Gêmeos .....	79
Figura 17 - Meme: As regras são claras! .....	83
Figura 18 - Meme: Jeje tá de olho no seu rolê desnecessário.....	90
Figura 19 - Meme: Equivalentes no valor, inclusive.....	97
Figura 20 - Meme: Nova Série: o Cidadão de Bem .....	104
Figuras 21 a 30 - Nova Série: o Cidadão de Bem. Cite uma frase do famigerado #CidadãodeBem .....	105

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Classificação das características dos memes.....	55
Quadro 2 - Gêneros meméticos .....	60
Quadro 3 - Indicação de Humor .....	64
Quadro 4 - Análise da indicação de humor dos memes selecionados .....	88
Quadro 5 - Nível contextual .....	91
Quadro 6 - Nível morfológico (descrição do motivo/elementos morfológicos) .....	92
Quadro 7 - Nível composicional (sistema composicional/representação do espaço/tempo)....	93
Quadro 8 - Nível enunciativo (ponto de vista articulatório/interpretação global).....	94
Quadro 9 - Nível contextual .....	98
Quadro 10 - Nível morfológico (descrição do motivo/elementos morfológicos) .....	99
Quadro 11- Nível composicional (sistema composicional/representação do espaço/tempo).	100
Quadro 12 - Nível enunciativo (ponto de vista articulatório/interpretação global).....	101
Quadro 13 - Nível contextual .....	107
Quadro 14 - Nível morfológico (descrição do motivo/elementos morfológicos) .....	108
Quadro 15 - Nível composicional (sistema composicional/representação do espaço/tempo)	109
Quadro 16 - Nível enunciativo (ponto de vista articulatório/interpretação global).....	110
Quadro 17 – Nível Contextual.....	122
Quadro 18 - Nível Morfológico.....	123
Quadro 19 - Nível Composicional.....	126
Quadro 20 - Nível Enunciativo.....	130

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
1.1	CIBERCULTURA, ARTE E SOCIEDADE.....	15
1.2	COMUNICAÇÃO, IMAGENS E REDES DIGITAIS.....	24
<b>1.2.1</b>	<b>Midiatização.....</b>	<b>24</b>
<b>1.2.2</b>	<b>Memes: imagens técnicas.....</b>	<b>27</b>
<b>1.2.3</b>	<b>Memes: espaço, território e tempo.....</b>	<b>31</b>
<b>1.2.4</b>	<b>Sobre a apropriação da obra.....</b>	<b>34</b>
<b>1.2.5</b>	<b>Autoria e coautoria no ambiente virtual.....</b>	<b>39</b>
<b>2</b>	<b>CAPÍTULO .....</b>	<b>43</b>
2.1	NASCIDOS NA ERA DIGITAL.....	43
<b>2.1.1</b>	<b>Conceito de global .....</b>	<b>45</b>
2.2	ORIGEM, NATUREZA E DEFINIÇÃO DO MEME.....	51
2.3	MEME NO MEIO DIGITAL.....	59
<b>2.3.1</b>	<b>Quando o meme virol digital.....</b>	<b>59</b>
<b>2.3.2</b>	<b>Multimodalidade: texto / imagem.....</b>	<b>61</b>
<b>2.3.3</b>	<b>Meme Multimodal.....</b>	<b>66</b>
<b>2.3.4</b>	<b>Memes x Viral.....</b>	<b>68</b>
<b>2.3.5</b>	<b>Políticas Sociais / Memes de política.....</b>	<b>69</b>
<b>3</b>	<b>CAPÍTULO .....</b>	<b>75</b>
3.1	MEMES: @ARTESDEPRESSÃO.....	75
3.2	TEMA DA COVID-19 – ENFRENTAMENTO x NEGACIONISMO.....	81
3.3	METODOLOGIA .....	86
3.4	ANALISE DE CASOS - MEMES .....	87
<b>3.4.1</b>	<b>Análise do meme nº 1 - “Jeje tá de olho no seu rolê desnecessário”.....</b>	<b>90</b>
<b>3.4.2</b>	<b>Análise do meme nº 2 - "Equivalentes no valor, inclusive”.....</b>	<b>97</b>
<b>3.4.3</b>	<b>Análise do meme nº 3- “Nova Série: o Cidadão de Bem” .....</b>	<b>104</b>
<b>3.4.4</b>	<b>Análise Geral dos memes selecionados .....</b>	<b>113</b>
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>114</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>116</b>
	<b>ANEXO A.....</b>	<b>122</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Observar uma obra de arte é atentar para seu contexto histórico, vivenciar o conjunto, criar associações que tornam a obra admirável ou não, e nos identificarmos com ela por meio das nossas próprias vivências. Observamos as expressões artísticas tradicionais (pintura, desenho, escultura, etc.) que perderam força para os novos segmentos artísticos, nos anos 1960 a 1990, afastados dos métodos tradicionais enraizados na nossa cultura. A possibilidade do “fazer arte”, integrada à mecanicidade moderna, ergueu um novo olhar a respeito da produção artística e, assim, embasou-se um processo de novas investidas no campo artístico que relaciona a arte à vida. Em decorrência dessas mudanças, Lucie-Smith (2000) sugere que a modernidade compreende a comunicação de massa; e a contemporaneidade, a informação.

Brito (2001), Flusser (2012), Freire (2006), Gasparetto (2014), Lucie-Smith (2000), Manovich (2017) e Nunes (2016) expõem a ruptura da arte tradicional que segundo Lemos (2003) as experimentações dos artistas com os novos meios tecnológicos culminam na cibercultura. Para conceituar o deslocamento entre o passado e o presente na perspectiva de tempo e espaço pelo ambiente digital, baseamo-nos em Lévy (1996) e Gasparetto (2014), além de encontrarmos em Santaella (2021) e em Beiguelman (2021, informação verbal<sup>1</sup>) as diversas possibilidades de criações artísticas intermediadas pela tecnologia, com destaque a um público jovem dedicado às telas dos aparelhos eletrônicos, como indicam Palfrey e Gasser (2011).

A troca de informação entre o território físico e virtual e a insistente exposição na *internet* de reaproximação com o passado e suas origens, resgatam o refúgio histórico da arte, quando convocada a expressar uma realidade social como produto da identificação histórica, pois ao ressignificar as pinturas à criticidade da vida em sociedade, os memes permitem a identificação do observador com seu próprio cotidiano, através da aproximação do indivíduo com a cibercultura, por meio de novas formas sociais de relacionamento e da interatividade com a tela do *smartphone*, por exemplo. Compreendemos o meme no contexto contemporâneo como transmissor informativo de fácil assimilação, amparado nas praticidades da cibercultura. Além de conferir que sua livre tramitação no ambiente virtual o torna um poderoso aliado para as críticas sociais com grande alcance.

---

<sup>1</sup> Palestra Youtube - Encontro Regional Sudeste e Centro-oeste 2021, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BIFRgVCs0xI&feature=youtu.be> . Acesso em: 25 jun. 2021.

Os memes<sup>2</sup> que abordaremos são instrumentos de apropriação que, de maneira bem-humorada, oferecem ao receptor outra visão da obra de arte, recontextualizada como instrumento informacional, pois são disseminadores de informação que fazem críticas, através de seus posicionamentos diante de questões sensíveis da sociedade. Percebemos esse movimento de criticidade prática exercido pelas postagens na rede social do *Facebook*<sup>3</sup>, de um conhecido perfil chamado “Artes Depressão ou @ArtesDepressão”, que se apropria das obras de arte e oferece outros contextos, ao ressignificar a obra para a atualidade, pois essas imagens são deslocadas do seu tempo e compreendidas, atualmente, através do hipertexto<sup>4</sup>. Trata-se de um perfil que utiliza, além do *Facebook*, outras redes sociais, como o *Instagram* e *Twitter*.

Buscamos realizar uma análise na incursão mimética de memes que se apropriam de obras de arte, a fim de entender a ressignificação que eles realizam nessas imagens e a disseminação das informações intermediadas por texto, imagem e suportes digitais sobre o tema da Covid-19, pois vivenciamos, desde 2020, o pânico e as consequências da pandemia do coronavírus, que envolveu sérias questões político-sociais derivadas da crise sanitária vivida no mundo. Em meio às preocupações com o vírus, a Organização Mundial da Saúde (OMS, 2022) ressaltou medidas de isolamento em decorrência das fases de contágio do vírus. Segundo a OMS (2022), chegamos a cerca de 6.453.458 mortes confirmadas e a 12.409.086.286 vacinas aplicadas, no panorama mundial. A esperança se depositou nas medidas preventivas de distanciamento social, uso de máscara, álcool 70% e na vacina.

Para formatar uma análise do estudo, selecionamos três memes do tema da Covid-19, para discorrer sobre os desdobramentos visuais e textuais, a fim de pesquisar o movimento crítico sobre o tema, a atualização e a produção de sentido nos memes do @ArtesDepressão, em uma experiência social de diálogo e apropriação das obras de arte na rede. Para tanto, buscamos:

- Identificar a relação contextual da vivência social que entrelaça passado e presente, por intermédio da imagem e apropriação da obra de arte, pelos memes do perfil @ArtesDepressão no ambiente virtual;

---

<sup>2</sup> Carvalho e Kramer (2013, p. 86, apud GUERREIRO; SOARES, 2016, p. 190) apontam que os memes “[...] são modismos usados durante um período de tempo, muito populares nas comunicações por redes”.

<sup>3</sup> Segundo Castro (2011), o *Facebook* é uma rede social que permite conversar com amigos e compartilhar mensagens, *links*, vídeos e fotografias.

<sup>4</sup> Um hipertexto é uma matriz de textos potenciais, sendo que alguns deles vão se realizar sobre o efeito da interação com um usuário. (LEVY, 1996, p. 40). A hipertextualização é o movimento inverso da leitura, no sentido de que produz, a partir de um texto inicial, uma reserva textual e instrumentos de composição graças aos quais um navegador poderá projetar uma quantidade de outros textos (LÉVY, 1996, p. 41)

- Compreender a ressignificação da obra de arte e a relação de sentido entre texto e imagem na construção da mensagem do meme no contexto crítico das políticas sociais do tema Covid-19;
- Observar a capacidade de massificação da imagem da obra de arte em um ambiente que armazena informação sobre tudo ou quase tudo.

Os memes do @ArtesDepressão, entre outros estilos de memes, apropriam-se da imagem da obra de arte e criam uma realidade paralela, que entrelaça passado e presente. Dessa forma, uma obra que carrega o contexto social do século de sua criação torna-se atual na perspectiva dos internautas, porque ela interage e remete aos acontecimentos atuais, de modo que podemos considerar que a obra foi memetizada e atualizada.

Como nem todos têm condições de viajar e investir em conhecimento artístico por meio do turismo e fazer visitas históricas, a fim de agregar conhecimento cultural, a *internet* se torna um valioso aliado de aprendizado no encurtamento das distâncias para os 1.540.874 seguidores do @ArtesDepressão (2012), da rede social *Facebook*, com uma linguagem jovem e descontraída sobre acontecimentos recentes. Essa urgência do ambiente virtual, tanto de informar quanto de interagir, permite ao seguidor uma interação com acontecimentos do cotidiano que podem se relacionar com a obra de modo diferente do tradicional, divergente da formalidade das visitas aos museus. Para tanto, consideramos os conceitos de territorialidade e desterritorialidade encontrados em Haesbaert (2011), pois, apesar de os memes tratarem de reproduções que se diferenciam, principalmente, por uma questão tecnológica e territorial, é nessa nova alocação *on-line* que as imagens proporcionam ao espectador interpretação e disseminação do conhecimento através dos compartilhamentos. Para Beiguelman (2020a), os memes são pautas imediativas que vão contar os acontecimentos decorrentes da Covid-19, pois eles reagem rapidamente aos acontecimentos político-sociais.

No contexto imediatista de circulação de informações na *internet*, ressaltamos que, na era dos “Nativos Digitais”<sup>5</sup>, podemos encontrar informações sobre tudo, como afirma Palfrey e Gasser (2011). Nos memes, Fuller (2005) aponta a facilidade de interação do observador com aspectos do cotidiano: “[...] a vantagem da abordagem é que ela é potencialmente igualmente sintonizada com tagarelices emergentes, frases de efeito, redirecionamentos minoritários, moda, lapsos de língua gerados coletivamente [...]” (FULLER, 2005, p. 116, tradução nossa). A hipótese principal, que irá nortear a problemática proposta, é a de que é

---

<sup>5</sup> Segundo Palfrey e Gasser (2011), os nativos digitais são as pessoas nascidas depois de 1990, pois vivenciaram o mundo digital desde o seu nascimento, eles não conhecem o mundo sem a tecnologia.

possível ressignificar uma obra de arte, retirando-a do seu suporte de contemplação para associá-la ao cotidiano das pessoas através das novas mídias que propõem um canal atual e moderno. Questionamos a possibilidade de se ressignificar uma obra de arte para retratar situações da contemporaneidade e encontramos como resultado a linguagem do meme, teoricamente embasado por Fuller (2005) e Guerreiro e Soares (2016). Esses últimos autores entendem que, “[...] a partir do advento da pós-modernidade, e conseqüentemente o da era digital, diversas práticas e realizações sociais vêm sofrendo constantes modificações, com isso a língua passa ser mais dinâmica, versátil, flexível e atrativa” (GUERREIRO; SOARES, 2016, p. 185). Nesse processo de ressignificação, encontramos apoio também em Silva (2016), que nos direcionará através do estudo linguístico dos memes, juntamente com Lima (2019) e Oliveira Neta (2017), que acrescentarão, no mesmo campo da linguagem, a atribuição de humor aos memes.

Para análise das imagens, fomos guiados por Analisisfotografia (2003), com a Proposta de Modelo de Análises da Fotografia da Universidade Jaume I, da Espanha, quando buscamos esclarecimentos na análise técnica das imagens dos memes.

## 1.1 CIBERCULTURA, ARTE E SOCIEDADE

Compreendemos, no processo histórico e na relação entre passado e presente, a evolução da consciência artística e suas transformações através das rupturas que a modernidade propiciou com as investigações do fazer artístico mediado pelas tecnologias. Nesse aspecto, encontramos na cibercultura o que entendemos como “[...] a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais” (LEMOS, 2003, p. 1).

Questões que envolvem o distanciamento da arte tradicional são recorrentes quando pautamos as vanguardas artísticas e os novos rumos para a arte. Beiguelman (2021, informação verbal) destaca que, no modernismo, a mecanicidade foi evidenciada. Nesse período, que a autora considera ser da “virada maquinaica” (ao se referir à revolução industrial), altera-se a relação entre homem e máquina e abre-se espaço para as produções artísticas criadas por meio das máquinas (filme, fotografia, etc.).

Se entendermos a arte envolvida nos movimentos que cercam sua época, no conceito moderno, ela está presente na massificação da reprodução, que se afasta das tradições e procura a racionalização do mundo. Para Lemos (2008, p. 21), “[...] ela se apresenta de forma revolucionária, preparando a construção do futuro, superando o passado. O passado é invocado pela arte moderna como uma paródia”, assim como os memes na contemporaneidade, que apresentam valor social e político.

Sereno (2010) considera importante a iniciativa dos artistas de abandonar a pintura no início do século XX. Nessa tentativa de se desprender do passado, Lucie-Smith (2000, p. 162) afirma que Wharol “[...] gostaria de eliminar totalmente a ideia de obra de arte manual. Muitos de seus quadros baseiam-se em imagens fotográficas transferidas diretamente para a tela por meio dos estênceis”. Nesse sentido, Freire (2006) registra a negação da aura na arte conceitual, a relação entre arte e vida sugeridas no *readymade* de Duchamp e a proposta moderna que distanciava a arte do tradicional. A “crise da arte” emergiu da tradicional pergunta que permeia o modernismo, “Isto é arte? Não, senhoras e senhores, a arte é que é isto. Qualquer isto.” (BRITO, 2001, p. 203).

As mudanças trouxeram discussões sobre as novas proposições artísticas. Na visão de Brito (2001, p. 202), a obra de arte desse período passou a “ser tudo e qualquer coisa”. A modernidade se libertou das regras que cercavam a arte, “[...] mas o gesto de liberar implica uma situação de opressão, uma situação insustentável. A liberdade moderna não era simplesmente a afirmação de novas possibilidades: era sobretudo uma revolta, um desejo crítico frente às coisas e valores instituídos” (BRITO, 2001, p. 202). Entretanto, depois da

década de 1950, não se pergunta mais o que é arte, e sim onde ela está. O objeto arte é integrado no cotidiano. Com entendimento de que arte seria um processo e deveria ser apontada em vivências, os museus tiveram que se reinventar, tornaram-se espaços de convívio e de troca de informações entre os artistas, um espaço de criação e exposição simultânea, longe da ideia homogênea do cubo branco. Experimentações e mudanças com a ideia do fim ou morte da arte repercutem acerca de um esvaziamento das ideias na produção artística, inovação das técnicas e propostas que movimentavam a arte, além da crítica de uma possível permanência de “mais do mesmo”.

A incorporação da mecanização como instrumento estético na arte foi resultado de uma nova proposta artística, “[...] em uma série de movimentos, o fim da arte foi reiteradamente proclamado pelas vanguardas estéticas no início do século XX” (SANTAELLA, 2003, p. 315). Para Moraes (apud FREIRE, 2006), vanguarda não é somente a mudança dos materiais a serem empregados na obra, mas a mudança de atitude diante das adversidades do mundo. Com a liberdade criativa, outros movimentos surgiram, Expressionismo, Fauvismo, Cubismo, Abstracionismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo e Concretismo, como aponta Aidar (2020). Esses movimentos culminaram com o Modernismo, com a proposta de ruptura do tradicional. Segundo Gasparetto (2014, p. 26),

[...] a arte moderna vigora sob o regime de consumo, enquanto a arte contemporânea é regida pela comunicação. Nesse regime da comunicação, o continente da obra vale mais que o seu conteúdo, ou seja, o que interessa é onde essa obra vai circular, em quais redes vai estar.

A negação da contemplação da arte e a criação do objeto que não se comunicava com o sujeito sugeria uma arte que “[...] perdia o seu estatuto ao voltar-se contra si mesma e contra o real enquanto unidades. Realizava desse modo tarefa simetricamente oposta à que lhe fora atribuída” (BRITO, 2001, p. 203). O público observava e assimilava as mudanças e tendências que cresciam com o afastamento da arte tradicional. O “[...] projeto moderno, convém lembrar, representou um esforço duplo e contraditório: matar a arte para salvá-la” (BRITO, 2001, p. 203). O resultado é uma arte que procura comunicar e interagir com o público. Nesse sentido, contextualizamos a história para investigar, nos memes, a apropriação da mudança no *status* da arte.

No contexto das redes de transferência de informação, observamos que o mundo sempre esteve ligado em redes, entretanto compreendemos sua evolução acompanhada das tecnologias de cada tempo, pois os artistas formaram uma rede de comunicação em

decorrência da institucionalização do Regime Militar no Brasil, em 1964<sup>6</sup>. A arte postal foi instrumento dos artistas na ditadura, antes mesmo das redes digitais. Neste contexto de rede (e envio de mensagens para as gerações futuras), ressaltamos que Kittler (1987) considerou na tecnologia a possibilidade de guardar a voz dos que já se foram e Foucault (1967) observou as bibliotecas como correios, ao considerar o que foi escrito há décadas como uma correspondência preservada para as gerações futuras, uma rede de comunicação entre passado e presente.

Figura 1 - Envelope Descomemorativo – arte postal de Paulo Bruscky



Fonte: Reis (2019)<sup>7</sup>.

No âmbito das redes de comunicação, Arantes (apud GASPARETTO, 2014) aponta a arte postal como precursora de uma grande rede artística, antes mesmo de se pensar na *internet* como uma rede de comunicação. Freire (2006) aponta que, dessa rede, surge a noção de arte como comunicação, que atinge diretamente o seu público e desdenha das instituições tradicionais de exposição artística, como museus e galerias que privilegiam um público específico.

<sup>6</sup> De acordo com Freire (2006), a arte conceitual foi diretamente atingida pelo Ato Institucional número 5, Ditadura Militar no Brasil, em 1968, em que artistas de diversas áreas e intelectuais foram presos.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://blog.blombo.com/arte-postal-a-arte-pelo-correio/>. Acesso em: 21 ago. 2022.

Ao nos atentarmos para os objetivos da arte postal, Freire (2006) orienta que a circulação de informações não cessou no regime militar, justamente por causa da rede, pois, além dos selos, envelope e o próprio conteúdo das cartas que podiam conter fotos, xerox, etc., os artistas burlaram um sistema repressor e criaram um meio alternativo de comunicação em uma rede experimental de artistas que não se subverteu à pressão política. Nesse contexto, Freire (2006) aponta o correio enquanto difusor da arte e palco da “*Exposição internacional de arte Correio em Recife*”, em 1976, fechada pela polícia no dia de sua inauguração, com artistas presos. Ainda segundo o autor, outros exemplos de rede por intermédio da escrita é o “*Projeto Coca-Cola*” e o “*Projeto cédula*”, ambos da década de 1970, em que o artista Cildo Meireles se apropriou de garrafas de Coca-Cola e de cédulas de dinheiro para carimbar frases de opiniões críticas e informacionais, em uma grande rede de troca que as colocava em circulação. Desse modo, elas eram distribuídas em cascos da bebida retornáveis e em cédulas de dinheiro carimbadas com a frase “*Quem matou Herzog?*”, que seguia a ideia de grafite em movimento.

Figura 2 - Cildo Meireles. Inserções em circuitos ideológicos: Projeto Coca-Cola, 1970



Fonte: Moma (2022)<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/293092>. Acesso em: 21 ago. 2022.

Figura 3 - Cildo Meireles. Inserções em circuitos ideológicos: Projeto Cédula, 1970



Fonte: Moma (2022)<sup>9</sup>.

Figura 4 - Cildo Meireles. Inserções em circuitos ideológicos: Projeto Cédula: Quem matou Herzog?, 1975



Fonte: Moma (2022)<sup>10</sup>.

Curiosamente, em virtude da potencialidade e do alcance dos memes utilizados como linguagem ativa para as manifestações sociais, seria adequado observá-los como instrumento de propagação que seguem as orientações apresentadas na arte postal em um contexto atual? Freire (2006) considera que a arte postal é contemporânea, já que transfere o conceito do que seria tradicional para o entendimento mais amplo da cultura, e essa ação a qualifica, pelo menos para o seu tempo. Então, por esse motivo, observamos que existe a reestruturação da ideia original de arte postal promovida por meio da mudança de território, espaço e tempo. Consideramos que a crítica social que antes acontecia no ambiente físico foi transferido ao ambiente virtual, se observarmos o meme.

Com as novas tecnologias, apareceram novas formas de comunicação. Lemos (2003) sugere, com as novas tecnologias digitais, uma sociabilidade pós-moderna, a partir da década de 1960, e esclarece, a respeito da cibercultura, que

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/62006>. Acesso em: 21 ago. 2022.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/62006>. Acesso em: 21 ago. 2022.

Ela não é o futuro que vai chegar, mas o nosso presente (home banking, cartões inteligentes, celulares, palms, pages, voto eletrônico, imposto de renda via rede, entre outros). Trata-se assim de escapar, seja de um determinismo técnico, seja de um determinismo social. A cibercultura representa a cultura contemporânea sendo consequência direta da evolução da cultura técnica moderna (LEMOS, 2003, p. 1-2).

O autor ainda sugere que “[...] toda mídia altera a nossa relação espaço-temporal” (LEMOS, 2003, p. 3), contudo, no desenvolvimento humano das memórias até então registradas pela escrita, chegamos à *internet*, que transfere informação para além do espaço e tempo e proporciona a sensação do real imediato por intermédio das *lives*, com comunicação instantânea, que rompe as barreiras geográficas. Na internet o longe, em termos de distância, tornou-se perto; em termos de *bits*, “[...] na civilização do virtual, a metáfora dos bytes substituindo os átomos parece ser pertinente” (LEMOS, 2008, p. 22), e vai além: “[...] nós traduzimos o mundo em *bits* e, ao mesmo tempo, os bits nos traduzem em informação, alimentando as redes e os bancos de dados” (LEMOS, 2008, p. 23). Kittler (1987) abordava uma visão do futuro em que a comunicação seria operada por intermédio de qualquer mídia e transformaria os canais antigos de TV, rádio, telefone, etc. em formato de bites. Através do digital, várias mídias e formatos puderam ser empregados em um só lugar, o que propiciou o acesso de mais pessoas em uma só rede e expandiu a maneira de fazer arte através da artemídia.

Lemos (2003) considera vantagem um mundo ligado em rede, no qual as pessoas podem se comunicar a longas distâncias, uma conexão generalizada, de uma sociedade que se habituou ao uso da tecnologia no cotidiano. Entretanto, Nunes (2016) irá advertir com relação às *fakes* (que são as mentiras) na *internet*, onde abertamente as pessoas assumem possuir perfis falsos, pois o ambiente virtual permite ao indivíduo acesso irrestrito a informações e à produção de conteúdo, distante do contexto manipulatório dos *mass média* na modernidade. Os memes contemporâneos fazem juízo de informação no discurso virtual, mas

Hoje se fala muito de *fakes* na rede *Internet*. Com a popularização da rede mundial de computadores, conteúdos *fakes* espalham-se com poder de difusão nunca antes visto em outras mídias. Um desses conteúdos são os perfis *fakes* - falsos perfis pessoais presentes em redes sociais ou ambientes da chamada web 2.0 - Que se tornaram a própria designação do gênero. (NUNES, 2016, p. 25-26).

Nesse ambiente, encontramos inúmeras vantagens, porém, na mesma proporção, somos bombardeados por notícias falsas que denotam certas expertises para a averiguação das fontes de informações, no sentido de enxergar benefícios ou posicionamentos que não condizem com a realidade. Assim, os memes propagam informação e entretenimento, passam

informações e permitem ao espectador a virtualização dos contextos em um processo sinestésico que transcende o meio e alcança o imagético. Lemos (2005, p. 2) orienta que “[...] agora o lema da cibercultura é ‘a informação livre’”. As redes de relacionamento nos proporcionam uma interação diária com pessoas que contam diariamente suas rotinas.

Para Beiguelman (2003), na *internet*, autor e leitor se confundem em um ambiente de constantes mudanças para um texto, que pode ser alterado de qualquer máquina em um fluxo mundial, tamanha a dimensão que abre espaço para o campo artístico e para a multiplicação dos memes e os cenários que eles são capazes de alcançar. Bernardino (2010), ao considerar a produção das imagens por meio das tecnologias, entende que os processos criativos se modificaram e isso abre espaço para a discussão acerca da territorialidade que essas obras ocupam, entre o espaço físico e virtual, além da necessidade de formar vínculo com o receptor e, assim, criar obras interativas. Segundo Shanken (2013), muitos espaços interativos foram criados para arte com raízes nas telecomunicações. Os artistas deixaram de ser criadores enigmáticos de mensagens codificadas, que deveriam ser decodificadas por espectadores inteligentes.

No pensamento de obra que imita a realidade, Shanken (2013) pontua o simulacro como a imitação do real e enfatiza que distinções entre original e cópia são cada vez mais obscuras, visto que os originais podem não existir, sugerindo a hiper-realidade. No entendimento da humanização dos meios eletrônicos, da relação de territorialidade e da interação entre arte e observador, encontramos uma arte que dialoga com nosso cotidiano através das tecnologias. E podemos perceber diversas conexões no nosso meio, sendo modificado ou influenciado por algum viés tecnológico e de crítica social. Compreendemos que, a partir da afirmação, “[...] o homem é um ser político. Seu lugar é a pólis, a cidade, a rua. Não atrás de uma tela” (BEIGUELMAN, 2020a, p. 1), o artista exerce sua crítica e expande sua indignação para a comunidade.

Shanken (2013) observa o decorrer da evolução tecnológica e as apropriações dos meios pelos artistas, enquanto sugere que “[...] os artistas usam, readaptam e inventam meios eletrônicos que fascinam os sentidos” (SHANKEN, 2013, p. 11, tradução nossa). O autor acredita que os artistas humanizam os meios eletrônicos. Atualmente, em meio à pandemia da Covid-19 e às restrições de circulação e aglomeração de pessoas, encontramos na rede social *Instagram* o perfil “@projetemos<sup>11</sup>” que, dentro do contexto de arte e comunicação, tem se manifestado com críticas referente à falta de atuação do governo com relação à Covid-19 e outros temas, com projeções em grandes edifícios.

---

<sup>11</sup> Perfil do Instagram @projetemos.

Figura 5 - @randolferodrigues



Fonte: @projtemos, Instagram<sup>12</sup>.

Figura 6 - Sem identificação do autor



Fonte: @projtemos, Instagram<sup>13</sup>.

Neste contexto, a arte e a crítica social saem da tela do *smartphone* e se ampliam nas ruas da cidade. Conforme entende Beiguelman (2021, informação verbal), o uso da tecnologia nas práticas artísticas cria novas estéticas e gera novas práticas nas quais a tecnologia deixa de ser o mediador e se torna linguagem. Na concepção de que o artista é uma engrenagem que movimenta o uso da tecnologia para as experimentações humanas, os artistas investigam e procuram maneiras de utilizar as ferramentas de diferentes áreas. Santaella (2021) aponta as tecnologias avançadas que se assemelham às respostas dos seres vivos, como inteligência artificial e vida artificial: “[...] tão logo as mídias emergem, os artistas as tomam sob seu domínio e manipulação, extraindo delas novas poéticas regenerativas da sensibilidade e cognitiva humana” (SANTAELLA, 2021, p. 64).

Santaella (2021) confirma a multidisciplinaridade do uso tecnológico na arte, por intermédio das relações com a matemática, computação, dimensões biológicas, além de questões sociais de desigualdade que engloba os analfabetos digitais. Com foco na biologia, encontramos, em Andréia Oliveira (2021), a performance “*Time Capsule*”, de Eduardo Kac<sup>14</sup>,

<sup>12</sup> Disponível em: [https://www.instagram.com/p/CRhxQignOKM/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CRhxQignOKM/?utm_source=ig_web_copy_link). Acesso em: 05 nov. 2021.

<sup>13</sup> Disponível em: [https://www.instagram.com/p/CRkEK8zHyYr/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CRkEK8zHyYr/?utm_source=ig_web_copy_link). Acesso em: 05 nov. 2021.

<sup>14</sup> Segundo Oliveira (2021, p. 227), o artista brasileiro Eduardo Kac tem mostrado em seus trabalhos a inconsistência de polarizar orgânico e digital. Ao explorar os limites entre humano e não humano, entre local e remoto, entende que ambos estão interconectados e formam mais um espectro entre o digital e o biológico.

realizada em 1997, em São Paulo. A obra nos demonstra a aplicação das diferentes áreas intermediadas pela tecnologia, “[...] implantando uma cápsula com chip dentro, em sua perna, problematizando simbolicamente as fronteiras entre o biológico e o material” (OLIVEIRA, A., 2021, p. 227).

O cenário da performance consistia em sete reproduções gigantes de fotos da vó ainda jovem que, junto com a performance, eram registradas e divulgadas via transmissão televisiva e digital *online*. Como Kac coloca: ‘Queria confrontar uma memória natural com outra que não adquire artificialmente’ (Kac, 1997). Nos questiona o que ocorre quando uma memória analógica (fotografias da avó) torna-se digital. Instiga as memórias/lembranças dos observadores a partir de suas lembranças fotográficas. Contrasta memórias analógicas que são exteriorizadas pelas fotografias e interiorizadas como identidades sociais. O conteúdo do *chip* digital foi internalizado em seu corpo e foi externalizado pela *internet*, rompendo com limite da privacidade da memória exclusivamente subjetiva e mental (OLIVEIRA, A., 2021, p. 227-228).

Essa performance demonstra a relação entre o analógico e o digital, passado e presente e as questões de armazenamento relacionadas à memória. Entretanto, neste último ponto, contamos com a memória (original) armazenada no *chip* implantado e as memórias genéticas físicas (das lembranças vividas) que o artista carrega no seu cérebro, além das vertentes artísticas que envolvem as relações entre território (corpo), tempo (lembranças) e espaço (*chip* e cérebro). O armazenamento da imagem em *chip* e a introdução no corpo como memória pessoal e complemento físico em uma memória eletrônica propõem o pensamento de que a imagem não precisa ser exposta para existir como arte, sendo o meio a própria mensagem. Assim, compreendemos que, por intermédio da tecnologia, foi possível ressignificar a arte em diferentes áreas de conhecimento.

Nessa evolução tecnológica, compreendemos, tanto nos meios quanto nas expressões artísticas, a evolução das linguagens e podemos, então, chegar aos memes como instrumentos de propagação de informações e de críticas sociopolíticas acerca das vivências do cotidiano das pessoas, enfatizando a livre circulação das informações nos meios digitais e o público que os memes atingem, majoritariamente jovens e condutores das mudanças para o futuro.

## 1.2 COMUNICAÇÃO, IMAGENS E REDES DIGITAIS

### 1.2.1 Mídiação

A mídia e a propaganda são veículos de imagens com ascendência na modernidade e foco na comunicação, eles a privilegiam a fim de uma leitura visual, mas isso não significa “interpretação”. Somos tão habituais às imagens que não paramos para refletir sobre seus sentidos, na propaganda temos o exemplo da propaganda de câncer, no verso da embalagem de cigarro. Apesar do alerta sobre o câncer e das pessoas terem informação do que o fumo causa, elas não refletem sobre isso em suas vidas. Diferente destas propagandas voltadas para o consumo, a arte provoca a imaginação.

Na *internet*, ser “marcado” em uma determinada imagem ou publicação postada nas redes sociais já demonstra a intenção de alguém nos dizer alguma coisa, uma facilidade que a *internet* nos proporcionou e que, direta ou indiretamente, já nos mostra a necessidade de uma interpretação. Ter acesso a mensagens simples, associadas a imagens que são transformadas em figuras de fácil interpretação, é uma das comodidades do uso da *internet*. No ambiente virtual, somos atingidos por mensagens rápidas e imediatas e, assim como nos memes, que misturaram história da arte e entretenimento, tornam a arte mais próxima da vida. Beiguelman (2018, p. 1) aponta que pesquisadores como Shifman e Chagas consideram “[...] que os memes da *internet* são um gênero midiático que assume múltiplas formas, mas que são sempre marcados pelo humor, com potencial para subverter as mídias tradicionais, e se desenvolvem através da sua dimensão social nas redes”. Destaca, ainda, “[...] sua capacidade de quebrar os limites do politicamente correto, indo muito além do que as mídias de massa poderiam suportar” (BEIGUELMAN, 2021, informação verbal). Contudo, Nunes (2016) orienta que as mídias definem o que vira ou não vira assunto e sua proporção verdadeira ou não. De acordo com Debord (apud NUNES, 2016, p. 53), “[...] aquilo que o espetáculo deixa de falar durante três dias é como se não existisse. Ele fala então de outra coisa, e é isso que, a partir daí, afinal, existe. As consequências práticas, como se sabe, são imensas”. Entretanto, Gomes (apud NUNES, 2016) exemplifica que a TV não é só um instrumento de mediação, é uma influência para as pessoas diante do mundo e das coisas, que dita o que é e o que não é, como a chegada do homem à lua e a disputa política entre Estados Unidos e União Soviética. Nunes (2016, p. 55) ainda questiona a veracidade de um fato e sugere “[...] que quando difundido a uma coletividade é previamente legitimado”. Daí nos lembrarmos do bordão: se passou na televisão é verdade.

O processo informacional analógico tem sua veracidade questionada, pois ele corresponde a uma mídia de massa que pode ser tendenciosa. Segundo Nunes (2016, p. 59), “[...] a forma como o conteúdo é gerenciado pode ser mais importante do que a mensagem nele presente”, ao se referir aos meios utilizados nos processos tecnológicos (edição, transmissão, etc.) e aos gerenciadores desses conteúdos (*Google, Facebook, Instagram* e outros). No âmbito da *internet*, esses gerenciadores podem mudar a forma como a informação chega ao público. Beiguelman (2020b, p. 1) aponta que

[...] o meme é uma unidade replicadora que se alastra por imitação, sempre sujeito à mutação e à mistura, e que funciona como resistência crítica. Isso porque nos dá o poder ‘de nos revoltar contra nossos criadores’, e de ‘nos rebelar contra a tirania dos replicadores [os genes] egoístas’.

Diferente dos meios tradicionais, considerados transmissores de informação para sujeitos passivos (sentados frente à TV), a *internet* é um agregador de informações, na qual encontramos informações suficientes para ter diferentes opiniões. Parte do sujeito o interesse de verificar a procedência das informações que se recebe e buscar *sites* confiáveis. Podemos entender que os memes são informais, direcionados para o ambiente virtual e, por isso, não compactuam com a manipulação dos meios de comunicação de massa. Ainda destacamos a interatividade com o espectador, pois, “[...] evidentemente, a arte digital está intimamente ligada à ideia de ser interativa” (NUNES, 2016, p. 60).

Entre adeptos e críticos da utilização da tecnologia digitais pelos artistas, Nunes (2016, p. 62) defende que

Em todos os casos, a tomada dos meios tecnológicos por artistas é uma opção claramente política, já que a tecnologia é pensada como significativa parte de um contexto social, a gerar ou intermediar relações. É relevante ter sempre em vista que a maior parte das ações miméticas de artistas tecnológicos cultivam uma postura crítica em seu âmago.

A crescente ocupação de tarefas pelo ciberespaço era uma aposta nos anos 1990, quando as lojas virtuais criavam meios de atrair o consumidor, na tentativa de fidelizar o cliente. Entretanto, o crescimento das lojas virtuais e do *e-commerce* ocasionou o fechamento de várias lojas físicas, levando ao aumento das ações das lojas digitais.

No ambiente virtual, é possível encontrar vários comparativos miméticos entre o real e o virtual, principalmente relacionado ao *marketing* e seus apelos também nos perfis *fakes* e *hoaxes*<sup>15</sup>. Ardenne (apud NUNES, 2016) aponta a apropriação da rede na venda de arte, cuja

<sup>15</sup> Segundo Nunes (2016, p. 27), *Hoax* é o termo usado para definir boatos histórias que se passam por verdadeiras e são difundidas pela rede.

possibilidade de colocar valor às peças seria denominada como "*economics*", economia política. Nunes (2016) aponta, ainda, artistas que operam no que ele denomina empresas-ficção, que entendem o mercado como um espetáculo, porém não se desviam do foco político da proposta.

Nessa linha de análise, Bazzichelli (2013, p. 8) “[...] reflete sobre o status do ativista hacker e das práticas artísticas na nova geração de mídia social ou chamadas tecnologias web 2.0<sup>16</sup>”, com o objetivo de repensar o significado das práticas críticas da arte no hacktivismismo e nas redes sociais. Bazzichelli (2013) questiona o crescente compartilhamento pelas redes e as inovações de aplicativos que propiciam a mudança cultural, sendo possível ver que na arte promoveu-se a interação com o usuário da rede. A web 2.0 também se tornou uma estratégia de negócio,

[...] enquanto, por outro lado, enfrentamos oportunidades crescentes de compartilhamento e de contatos sociais entre um grande número de usuários da *internet*, que estão produzindo uma enorme massa de conteúdo da *internet* sem necessariamente serem especialistas em tecnologia (BAZZICHELLI, 2013, p. 7, tradução nossa).

Entre Bazzichelli (2013) e Nunes (2016), compreendemos que, no território virtual, encontramos duas vertentes entre ganhar e perder, pois à medida que cresce a disseminação e o alcance das informações, somos afetados pelas *fakes*; e na proporção do crescimento do *marketing* digital, as pessoas são facilmente bombardeadas por vírus de computador. Contudo, na abordagem artística, a web 2.0 possibilitou mudanças tanto na arte quanto na forma de interação com o internauta. Porém, não existe controle do que é colocado na rede, sendo que boa parte do conteúdo disponibilizado é produzido por quem não tem qualificação para atuação (contudo, apontamos em alguns casos a liberdade de expressão como fator positivo, desde que mantenha a ética). Apesar de os artistas expandirem seu território de vendas, eles também podem ser afetados por informações mal-intencionadas. Os memes podem ser alvo fácil para a disseminação de informações falsas, pois sua natureza é engraçada e de fácil assimilação e disseminação.

---

<sup>16</sup> O conceito de Web 2.0 sucede uma primeira geração de conteúdos da rede voltados à ideia da rede como espaço de leitura e armazenamento de dados. Nesta “segunda versão” de rede, há um reposicionamento do antigo leitor da web em um ativo produtor/gerenciador de conteúdos, um indivíduo que não está apenas disposto a buscar informações como também a produzi-las. Nessa concepção, explicita-se também a rede como Espaço das relações, intensificando os relacionamentos em rede. Nesse contexto, encontram-se *blogs*, as chamadas redes sociais e repositórios de vídeo criados por usuários, entre outras aplicações (NUNES, 2016, p. 26).

### 1.2.2 Memes: imagens técnicas

As imagens digitais são construídas por programas e ferramentas cuja passagem do físico para o digital orienta uma série de regras na imagem computacional. Flusser (2012, p. 69) sugere que “[...] nas imagens técnicas o que conta não é o significado, mas o significante: o seu ‘sentido’ é a direção para a qual aponta”. O autor apresenta fotografia e TV como imagens técnicas, além de indicar que “estamos presos” nos conceitos iniciais dessas imagens tradicionais, pois “[...] estamos enfrentando, inseguros, o futuro imediato que está emergindo – estamos apenas agarrados nas estruturas, que a utopia já produziu” (FLUSSER, 2012, p. 12). Assim, encontramos semelhanças se observarmos o que os artistas vivenciaram no modernismo, quando se desprenderam do tradicional, e as atuais investigações em tecnologia, a exemplo da realidade virtual.

As novas propostas e a recomposição da arte promoveram uma transformação conceitual e tecnológica na interação com o público. Flusser (2012) aponta o início de uma geração criativa consciente e aberta para as possibilidades de mudanças dentro do contexto de cibertização da sociedade. Em uma perspectiva futurística, Flusser (2012, p. 177) propõe que “[...] ‘os nossos netos saberão melhor que as imagens os dominam precisamente’, porque são eles os que dominam as imagens. Eles saberão melhor do que nós o que significa ‘paixão criativa’, ‘atividade apaixonante’, ‘liberdade para sofrer e sofrer a liberdade’”, pois compreendem as imagens técnicas como imagens que são produzidas a partir de/ou com auxílio de algum dispositivo. É o domínio das imagens mecanizadas.

As imagens técnicas integram a evolução artística na qual as técnicas tradicionais perderam espaço diante do modernismo. Em uma percepção mimética, a arte digital é a continuação desse distanciamento em outros territórios e configurações. Flusser (2012, p. 16) afirma que “[...] as novas imagens não ocupam o mesmo nível ontológico das imagens tradicionais, porque são fenômenos sem paralelo no passado”. É na sociedade informacional e de interesses que as imagens técnicas se tornam portadoras de informação. A manipulação da imagem técnica seria um meio de aprimoramento, o “[...] propósito de toda abstração é o de tomar distância do concreto para poder agarrá-lo melhor” (FLUSSER, 2012, p. 20). Entretanto, o autor discorre uma interessante analogia, quando sugere que

O futuro produtor de imagem tradicional está afastado da circunstância objetiva pela distância do comprimento do seu braço. Sua mão estendida fixou a circunstância em torno dele. A circunstância é seu objeto, e ele próprio é sujeito. A divisão abstraidora entre objeto e sujeito, feita há milhares de anos atrás, já não mais o perturba. Assume-a como ‘dado’. O que o futuro produtor de imagem tradicional

decide fazer é dar um passo para trás da sua circunstância objetiva, a fim de supervisioná-la. De maneira que o produtor da imagem recua para dentro da sua subjetividade. A partir da nova distância agora tomada, a circunstância não é mais palpável: a mão não a alcança mais. Deixa de ser 'manifesta'. É agora apenas aparente. [...] o futuro produtor de imagem penetra a dúvida quanto à realidade do mundo objetivo. (FLUSSER, 2012, p. 21-22).

Observamos que os artistas tradicionais e técnicos estão no mesmo processo de criação de arte, entretanto os "suportes" são diferentes, se pudermos compará-los quando o autor trata acerca do cumprimento do braço. É notório o propósito de cada um; o tradicional se coloca como protagonista, o técnico se enquadra em sua subjetividade. Assim, entenderemos diferenças nos dois segmentos, tanto no suporte (papel e mídia digital) como em seu manuseio (lápiz e pincel contra a máquina fotográfica, *mouse* e teclado). Até podem encontrar o mesmo objetivo, porém os gestos manuais são diferentes.

No que diz respeito aos futuros artistas e processos de criação, estamos emergindo em um território de constantes mudanças, que Bernardino (2010) aponta ser constituído por um conjunto de zeros (0) e uns (1) que formam a configuração técnica do computador. Contudo, independente dos meios, a busca é por comunicar. O autor orienta uma experiência sensorial antes e depois da tecnologia, além de sugerir que podemos criar nossas experiências na utilização dessas tecnologias. Em um argumento respectivamente positivo e negativo, Flusser (2012) compreende que podemos analisar atualmente, na "leitura" das imagens, a emancipação da imagem técnica na sociedade e atualmente no ambiente virtual:

Partindo das imagens técnicas atuais, podemos reconhecer nelas duas tendências básicas diferentes. Uma indica o rumo da sociedade totalitária, centralmente programada, dos receptores das imagens e dos funcionários das imagens; a outra indica o rumo para a sociedade telemática dialogante dos criadores das imagens e dos colecionadores das imagens. As duas formas de sociedade parecem fantásticas para nós, embora a primeira utopia tenha características negativas, a segunda positivas. (FLUSSER, 2012, p. 12-13).

Seguimos confiantes de que os memes se enquadram na segunda opção (positiva),

[...] então é quase certo que as imagens técnicas concentrarão os interesses existentes dos homens futuros.

Justamente isso nos autoriza e obriga a denominar a sociedade emergente como Utopia. Ela não estará em lugar nenhum nem em nenhum tempo, somente em áreas imaginárias; naquelas áreas em que cuja história e geografia se entrelaçam. (FLUSSER, 2012, p. 13).

O autor apresenta as imagens técnicas como fruto de uma sociedade que irá se valer da tecnologia para se comunicar no ambiente virtual de acordo com o entendimento e conhecimento de cada indivíduo, em que é possível a virtualização da imagem e sua

contextualização vinculada a nossas experiências. Ao debater acerca das imagens técnicas e multidisciplinarmente, entendemos sua existência no virtual. Flusser (2012) aposta em imagens que serão exploradas “pelo interesse dos homens futuros”, em uma sociedade que o autor indica ser puramente informacional. Compreendemos, então, que essa afirmação se aplica à *internet*, pois tratamos de imagens produzidas ou modificadas por programas de computador distribuídos sem controle de autoria, em uma “sociedade paralela”, virtual, que é desapegada das regras que regem as propriedades físicas, na sociedade do espetáculo.

Na abordagem imaginária dos memes, a imagem é a apresentação da informação, na qual encontramos reconhecimento imediato e novos sentidos. Entretanto, após alguns anos, o conteúdo do meme pode perder seu sentido, pois trata-se principalmente de informações imediatas. E “[...] como toda imagem nova o universo imaginário da sociedade é transformado, e o poder da imaginação faz com que a rigidez da circunstância, anterior à produção de imagens, seja substituída por fluidez e maleabilidade” (FLUSSER, 2012, p. 24), tornando necessária uma elucidação sem barreiras.

Não encontramos melhor explicação para conferir à apropriação das imagens tradicionais que a de Flusser (2012, p. 28), apesar de o autor não se referir aos memes: “[...] as imagens técnicas são tentativas de juntar os elementos pontuais em nosso torno e em nossa consciência de modo a formar em superfícies e destarte taparem os intervalos”. Assim, podemos analisar a imagem conforme nosso entendimento e situá-la em nossas vivências, ao retirá-la do contexto original, liberá-la de sua função principal e fazê-la livre. No ambiente virtual, a imagem não carrega a aura da história da arte, porém, ainda de acordo com o autor, “[...] o importante para compreensão da produção das imagens técnicas é que se processa no campo das virtualidades” (FLUSSER, 2012, p. 29), pois não seríamos capazes de transferir as técnicas da máquina para a imagem, *bits*, fótons, elétrons, etc., as máquinas fotográficas são aparelhos totalmente automatizados, o resultado da fotografia existe dentro de uma intencionalidade mecânica.

Por certo, o aparelho faz o que o fotógrafo quer que faça, mas o fotógrafo pode apenas querer o que o aparelho pode fazer. De maneira que não apenas o gesto, mas a própria intenção do fotógrafo é programada. Todas as imagens que o fotógrafo produz são, em tese, futuráveis para quem calculou o programa do aparelho. São imagens ‘prováveis’. (FLUSSER, 2012, p. 34).

No viés artístico, o autor aponta que “[...] o seu desafio é o de fazer imagens que sejam pouco prováveis do ponto de vista do programa dos aparelhos. O seu desafio é o de agir

contra o programa dos aparelhos no interior do próprio programa” (FLUSSER, 2012, p. 34) e indica que o problema está entre distinguir na produção a inteligência artificial e a humana.

A imagem, ao encontrar os argumentos para sua produção, despenca no artificial técnico e humano. Flusser (2012) concebe que, através de um clique, até um chimpanzé pode produzir uma imagem. Ao questionar a parcela de responsabilidade da máquina nessa produção, o autor ainda argumenta que, enquanto digita o texto e tateia as teclas, desnuda seus pensamentos e transfere o processo de escolha de cada tecla na formação de palavras, o que indica intencionalidade. Ao passo que, no clique da fotografia, a captura da imagem não é um processo transparente, pois ocorre no interior da caixa-preta. O que permeia o pensamento do autor é a capacidade intencional e não a automaticidade na produção, é distinguir entre inteligência artificial e humana. Assim, “[...] segundo a crítica cultural em voga devemos procurar o programador por detrás dos dois programas (meu e do chimpanzé) para responsabilizá-lo pelos textos que os dois estamos escrevendo? Por certo: é possível fazê-lo”. (FLUSSER, 2012, p. 45). Com certeza, sobressai a autonomia humana nas escolhas sobre o manuseio da máquina e se confirma a ação do acaso e da intencionalidade, principalmente acerca do que fotografar e o grau de sensibilidade artística que existe no que está sendo fotografado.

Precisamos considerar o aspecto original das obras, visto que, quando fotografamos uma obra e a transferimos para outro ambiente, como o virtual, ela não se apresenta mais como a obra original. Ali existem outros aspectos que agem diretamente na técnica da fotografia que não se trata mais da obra verdadeira, mas de uma reprodução da imagem, uma fotografia digitalizada, cuja existência foi convertida em *gigabytes* (GB).

É possível pensar que na arte digital o que a caracteriza são as tecnologias empregadas, a linguagem da programação utilizada por meio das diversas práticas e/ou virtuais; sobretudo, trazendo a noção sistêmica da arte, colocando o interator em posição privilegiada, o que dialoga com este espaço-tempo. (GASPARETTO, 2014, p. 42).

Se pensarmos no artista tradicional, compreendemos que o resultado das ações da arte indica um sujeito crítico, capaz de se colocar no “lugar do próximo”. Ao tentar decifrar a obra, o observador analisa o artista e sua intenção criativa, aplica o contexto da imagem e identifica o enredo da obra em suas próprias perspectivas. Essa experimentação é incorporada nas nossas vivências, e viver a arte pode ser analisar as intenções à nossa volta, interpretar.

Ao adentrar o território tecnológico, encontramos um ambiente novo, livre de amarras e de regras que possibilitam aos artistas empreender novos desafios, em uma sociedade que

irá agir e interagir, permitindo-se um autoconhecimento interativo com a obra ou um reconhecimento na sua interação, uma peça que completa a engrenagem.

A sociedade informática telematizada formará um todo funcional indivisível: 'caixa preta'.

O clima que prevalecerá nessa sociedade se assemelhará ao que vivenciamos em momentos de criatividade: o clima do êxtase de si mesmo e do mergulho no emergente, o clima do sonho e da Aventura - com a diferença de que nós vivenciamos tais momentos em 'diálogo interno' e nossos netos o vivenciarão em 'diálogo cósmico externo'. (FLUSSER, 2012, p. 196).

O autor orienta que o diálogo é "externo" porque ele acontece de fora para dentro e não enxergamos impasse no que se refere a uma sociedade politicamente ativa, pois tais manifestações já se formam, principalmente nos memes que iremos discutir. Beiguelman (2020b) afirma que o lugar do homem é a cidade e a rua, o que indica a necessidade de que o homem político ocupe os espaços urbanos. Com relação às imagens de transmissão *on-line*, a autora ainda completa que a distribuição da imagem não é o foco, pois considera a síntese do real; são imagens sintéticas que existem independentemente do real, diferente do cinema e da fotografia (BEIGUELMAN, 2021), pois nas transmissões podemos usar o recurso de mudança de plano de fundo que retira a pessoa de casa e a coloca onde desejar. Essa função virtual compreende o esclarecimento acerca do digital em suas especificações de território, espaço e tempo.

### 1.2.3 Memes: espaço, território e tempo

Em uma perspectiva de tempo, Flusser (2006) compreende que o fim do homem sempre é o caminho para a morte, entretanto Kittler (1987) observa na tecnologia um meio de registro, uma forma de guardar o tempo, de retorná-lo através das palavras, imagens e sons, por meio de um aparelho que pode voltar e/ou passar lentamente uma imagem ou o som de uma voz. Um acalento emocional mediado pela tecnologia que era, até então, registrada pela escrita. Observamos preocupação com a preservação da memória do passado. A tecnologia propiciou mais do que o registro dos que já se foram, tivemos o melhor aproveitamento do nosso tempo, inclusive relacionado às distâncias físicas, pois, apesar de separados, permanecemos ligados por aparelhos.

Nós vivemos na época da simultaneidade: nós vivemos na época da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado e do disperso. Julgo que ocupamos um tempo no qual a nossa experiência do mundo se assemelha mais a uma rede que vai ligando pontos e se intercepta com a sua própria meada do que propriamente a uma vivência que se vai enriquecendo com tempo. (FOUCAULT, 1967, p. 78).

No viés artístico, tratamos o tempo na atualização da obra de arte, como no caso do meme (atual) que apropria da obra de arte (passado). Lévy (1996) aponta uma multiplicidade contemporânea dos espaços, cujas opções de telepresença se tornam infinitas diante da aceleração das comunicações. O autor afirma ser um aspecto da contemporaneidade e enfatiza a possibilidade de a presença física ainda ser uma característica que prevalecerá.

O encurtamento das distâncias facilita a disseminação do conhecimento e o acesso das pessoas à arte, uma pesquisa na internet pode reunir as obras de um único artista em segundos, sendo possível contar com as técnicas de realidade virtual, pois “[...] é uma tecnologia ‘capaz de transmitir’ informações (imagens, sons, força e odores) aos órgãos sensoriais de um interator, de maneira que o espaço virtual por ele percebido seja um espaço virtual simulado e não um espaço real” (SANTAELLA, 2003, p. 240). Pode ser um vantajoso benefício estar virtualmente presente em qualquer lugar, sem precisar gastar para fazer uma viagem (turismo) ou até mesmo um aproveitamento de tempo, se o indivíduo estiver a trabalho. A escrita é capaz de registrar o tempo, porém, no aspecto virtual, “[...] estamos ao mesmo tempo aqui e lá graças às técnicas de comunicação e de telepresença” (LÉVY, 1996, p. 27), pois, com o aparato tecnológico, as transformações midiáticas possibilitaram a sensação de real. Quando participamos de uma *live*, por exemplo, ela altera a compreensão de espaço temporal. Entretanto, Lemos (2003), ao se referir às transmissões simultâneas, aponta que o tempo real exige dos participantes uma resposta imediata, que apressa a reflexão, a argumentação e a crítica.

Haesbaert (2011) considera que o ambiente virtual é um território capaz de comunicar sobre tudo, tamanha a sua capacidade de comunicação, porém, na mesma proporção, suas informações não carregam a confiabilidade necessária: uma obra de arte territorializada está em seu ambiente natural, compreendido nos espaços artísticos, porém no entendimento de obra desterritorializada, é retirada desse seu ambiente natural. As fotos das obras que encontramos na *internet*, por exemplo, não podemos considerar serem as mesmas, apesar da riqueza de detalhes, pois ali já existe a influência de outra técnica no ato de fotografar, que reflete conceitos de imagens técnicas de Flusser (2012). Nesse contexto, não deixamos de observar também o conceito de autoria, pois a obra foi criada por um artista e a foto foi feita por outro, o fotógrafo, portanto o fotógrafo a desrealiza e a contextualiza. Desse modo, entramos no questionamento sobre a autoria da obra, na compreensão de que o fotógrafo não recria a obra, mas cientes das influências técnicas que a máquina sugere a imagem.

Para compreender melhor sobre o território, Haesbaert (2011, p. 16) esclarece que

O mito da desterritorialização é o mito dos que imaginam que o homem pode viver sem território, que a sociedade pode existir sem territorialidade, como se o movimento de destruição de territórios não fosse sempre, de algum modo, sua reconstrução em novas bases.

Compreendemos a proposta emergente de que o ambiente virtual seria um ambiente desterritorializado e democrático para todos, sem distinções. Entretanto, o autor afirma que encontraremos “novas bases” nessa utopia e formaremos um novo território. Entendemos que os memes que tratamos são apropriações desterritorializadas das obras (retiradas do seu lugar original) e colocadas na *internet* e nos *smartphones* e *tablets*, nas novas bases. Gasparetto (2014) defende a *internet* como um espaço que pode ser utilizado para difusão de informação.

Todavia, é possível pensar que o ciberespaço, não somente serve ao circuito expositivo, mas também funciona como um circuito aberto onde cada usuário pode expor, produzir, comprar, vender, criticar, disseminar, valorizar ou manter a memória da arte, entre outras possibilidades (GASPARETTO, 2014, p. 117).

Podemos considerar, em Gasparetto (2014), que a arte digital coloca o internauta em uma posição privilegiada, ao passo que ela se expõe a um público maior e, por meio da sinestesia, aproxima o indivíduo da arte, pois oferece o autoconhecimento decorrente das sensações que a arte tecnológica pode despertar no público. O meio tecnológico retira do indivíduo o papel de observador da arte e o coloca na posição de participante, como sugere a contemporaneidade. “No mundo digital, a distinção do original e da cópia há muito perdeu qualquer pertinência. O ciberespaço está misturando as noções de unidade, de identidade e de localização” (LÉVY, 1996, p. 48).

A facilidade de acesso que a tecnologia permite possibilita experimentar novos olhares diante das mesmas coisas. Para a pessoa que nunca viu a praia, por exemplo, o celular é um instrumento de aproximação. Retirar a imagem de um lugar físico e a colocar em outro lugar pode significar novas experimentações com novas bases de apoio. Nesse sentido, o @ArtesDepressão usa a *internet* como território de apreciação das obras de arte e se vale de uma linguagem de associação na construção dos seus memes e aproximação com o público *on-line*. Forma um diálogo construído segundo a vivência do espectador, que se identifica com a imagem da obra de arte, que deixa sua função histórica renomada em riquezas culturais e, em sua releitura, consegue a aproximação e identificação através do diálogo que os memes estabelecem com a criação de um novo contexto para as imagens. Essa relação familiariza as pessoas, inclusive os nativos digitais (os mais novos) com as relações históricas expressas nas manifestações artísticas.

#### 1.2.4 Sobre a apropriação da obra

Observarmos na arte uma atmosfera imagética, virtualizada, de diálogo com o autor da obra e sua intenção, para além de seus recursos técnicos. Lévy (1996) considera que essa virtualização transcende sua capacidade inteligível em ato, ao se referir às possibilidades imaginativas de um texto.

A interpretação, isso é, a produção do sentido, doravante não remete mais exclusivamente à interioridade de uma intenção, nem a hierarquias de significações esotéricas, mas antes à apropriação sempre singular de um navegador ou de um surfista. O sentido emerge de efeitos de pertinência locais, surge da intersecção de um plano semiótico desterritorializado e de uma trajetória de eficácia ou prazer. Não me interessa mais pelo que pensou um autor inencontrável, peço ao texto para me fazer pensar, aqui e agora a virtualidade do texto alimenta minha inteligência em ato (LÉVY, 1996, p. 49).

Podemos basear os memes nesse argumento apresentado por Lévy (1996), pois o autor sugere que a interpretação da peça deve ser contextualizada em nosso cotidiano, sem a necessidade de buscar as referências do criador da obra ou de ter conhecimento sobre a história da arte, mas permitindo que o texto tenha sentido no território que está, como acontece atualmente no ambiente virtual. Contudo, outro ponto de vista deve ser considerado ao situarmos um texto ou uma obra em seu tempo. O artista supera a fronteira da vida e cria poéticas que são eternizadas para as gerações futuras, como um registro do presente expresso em obras.

A única coisa que todos esses artistas possuem em comum não é certamente uma linguagem estilística, plenamente desenvolvida e pronta para toda espécie possível de comunicação – o gênero de linguagem estilística que os pintores do Alto Renascimento possuíam. Em vez disso, encontramos neles uma resposta quase exageradamente sensível à atmosfera predominante. O que os pintores que venho analisando refletem, o que eles compartilham, é a tônica e as imagens da megalópole moderna, da ‘vida da maioria’, de homens encurralados em cidades e divorciados da natureza (LUCIE-SMITH, 2000, p. 164).

No processo de mudança modernista, Lucie-Smith (2000) considera o reflexo da vida na arte, ao apontar criticamente para o consumismo ilimitado, inclusive marcas como a Coca-Cola, que foram apropriadas e se tornaram obra de arte. Ressaltamos o desprezo pela beleza da natureza, que deixou de ser contemplada. As cidades grandes começaram a consumir, até nas artes, produtos industrializados, contrapondo a primeira ideia romântica de obras de arte como mensagens e registro. Os artistas abandonaram os padrões estéticos das pinturas e começaram a produzir arte para as massas, construindo ambientes com coisas reais e também

cartazes publicitários para uma sociedade de consumo. Cada vez mais, a arte foi desvinculada das formas artísticas clássicas de representação que Argan (2010) descreve como “arquitetura atônica”. Ele afirma que

[...] a arte não pode ser “de seu tempo”: ela se antecipa a ele com o sentimento do *progresso* [...] “O progresso é racional, a decadência inevitável. O contraste reflete um dilema mais grave: o progresso, motivo de orgulho da sociedade moderna, é uma ascensão da humanidade para a salvação ou uma louca corrida para a ruína?” (ARGAN, 2010, p. 225).

Segundo Argan (2010), é inevitável aceitar as transformações que acontecem no ambiente artístico, pois é na procura de mudanças que pressupomos o progresso. O afastamento do que é culturalmente praticado justifica a dispersão do que poderá vir a ser, então, incluímos a esse argumento a apropriação das obras de arte. Assim, destacamos os memes, que se apropriam das obras e se apoiam no texto para construir a relação com o cotidiano e formar seu sentido. Guerreiro e Soares (2016) destacam que, para a elaboração dos memes, usamos uma imagem e um texto, cada qual em seu contexto, e sua significação final é característica do meme. Nunes (2016), por sua vez, irá apresentá-lo como um gênero discursivo e digital. Entre o renascimento e a cibercultura, destacamos a diferença do território físico e virtual, contudo os gêneros empregados se adequam, já que os dois utilizam a imagem e se diferenciam entre oralidade e texto.

Na procura de novas maneiras de se relacionar, Lemos (2003) sugere, no ambiente virtual, uma comunicação bidirecional em que informações surgem a todo o momento, sem controle, uma adaptação dos formatos de mídias anteriores. A “[...] internet é um ambiente, uma incubadora de instrumentos de comunicação e não uma mídia de massa, no sentido corrente do termo” (LEMOS, 2003, p. 05). O autor argumenta sobre um ambiente que pode ser alimentado por qualquer pessoa, sem normas e, como já sabemos, esse espaço exige do usuário um comportamento mais atento às informações e às *fakes*. Poderíamos sugerir que, entre a vertente tradicional e a tecnológica, as ideologias surgiram de acordo com as mudanças artísticas: no renascimento, o crescimento da razão sobre a fé; na contemporaneidade, seria prudente considerar o crescimento das *fakes* sobre a razão?

Fora do mundo virtual, a mesma mecanicidade que articulou o chamado renascimento e a crescente emancipação das obras de arte também viabilizava a criação da obra de Duchamp, “*Elle a chaud au cul*” – 1919 (Figura 7) (ALZUGARAY, 2016), em que o artista desenha um bigode e um cavanhaque na Mona Lisa de Leonardo (Figura 8), contida em um

material impresso. Vale um reconhecimento à invenção de Gutemberg, pois este é um exemplo de apropriação no próprio ambiente físico.

Figura 7 - Reprodução de Mona Lisa (1919) - Marcel Duchamp



Fonte: Eba – UFMG<sup>17</sup>.

Figura 8 - Mona Lisa (1503-1506) - Leonardo da Vinci

---

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.eba.ufmg.br/museologia/duchamp/index.html>. Acesso em: 12 dez. 2020.



Fonte: Saber Cultural.<sup>18</sup>

Nunes (2016, p. 31-32) propõe que “[...] quando um artista desloca um objeto de um ambiente não artístico para um ambiente de arte realiza uma apropriação artística”. Entretanto, “[...] com os celulares que fotografam e filmam, qualquer indivíduo pode ser um produtor de conteúdo e publicar – além de compartilhar – nas redes sociais digitais. Todo esse processo pode destruir a aura do objeto original (FRANGE, 2016, p. 234).

Em relação à aura no processo de apropriação, Duchamp se dedicou a dessacralizar um símbolo do egocentrismo renascentista, a obra de Leonardo da Vinci, e a transformou em uma crítica. A imagem prensada e recontextualizada teve uma nova ressignificação na arte. Lembramos que Duchamp identificou sua obra com as siglas L.H.O.O.Q. e “[...] essa marca, que dá nome ou ‘tematiza’ a obra, em francês, parece dizer algo como ‘Elle a chaud au cul’, em português equivaleria a ‘Ela tem fogo no rabo’” (CAVALCANTE, 2007, p. 11). Nome esse que nos arranca uma boa gargalhada e abre espaço para um questionamento: esse poderia ser um meme, acaso tivesse sido criado para a *internet*?

Em um apontamento de inversão de valores, Flusser (2006) considera que, no início do século XX, houve uma tendência ao encolhimento e o desprezo do tradicional.

O Grande é desprezível por ser ridículo (ponha-se um bigode na Mona Lisa) e a aura benjaminiana que encobre toda a grandeza é dinossauriana. Em suma: o desprezo

<sup>18</sup> Disponível em: <http://www.sabercultural.com/template/obrasCelebres/LeonardoDaVinciMonaLisa.html>. Acesso em: 12 dez. 2020

incipiente pelo tamanho não é resultado de ódio ao grande, mas sim de falta de interesse pelo grande (FLUSSER, 2012, p. 186).

Não podemos comparar os memes às obras de arte, porque entendemos que eles são fruto do digital e da zoeira tecnológica que se apropria do tradicional. Mas poderíamos considerar o meme que se apropria da arte como uma inovadora opção de se pensar, fazer, ensinar e sentir arte? Se discutirmos o território das redes sociais e seu alcance, podemos considerar que Gasparetto (2014) o enxerga como um meio de cultura digital da contemporaneidade.

Se o século XX é o palco da profusão dos meios de comunicação, o início do século XXI tem sido marcado pelo compartilhamento de conteúdos, pelos trânsitos virtuais nas redes sociais, pelo uso de variadas mídias, em meio à cultura digital. Essas novas mídias provocam o circuito artístico, despertam novas sensações, configuram outros papéis e movimentam a arte contemporânea (GASPARETTO, 2014, p. 24).

Apesar de o meme não ser compreendido como arte, compreendemos que sua produção participa do viés artístico. Gasparetto (2014) vê na interação do usuário com a rede um ciclo que movimenta a arte contemporânea, “[...] não há dúvida de que estamos vivendo em novo ecossistema comunicacional e cultural, certamente enraizado nas forças produtivas que são próprias do capitalismo” (SANTAELLA, apud GASPARETTO, 2014, p. 24), em que a vida é reproduzida na arte e a arte transcende a vida. A “[...] nossa cultura não é uma cultura da simples apropriação ou empréstimo, da produção, do produto ou da audiência, mas uma cultura da participação, e essa participação se dá pelo uso e livre circulação de obras” (LEMOS, 2005, p. 03).

No cenário de apropriação estão relacionadas questões de autoria, porém nos memes do @ArtesDepressão são identificados os autores da obra de arte, o que enobrece o diálogo entre passado e presente. “Não há preocupação do produtor dessas imagens quanto ao design visual, pois são produzidas de modo colaborativo e com autoria não divulgada” (GUERREIRO; SOARES, 2016, p. 191). Talvez, por se tratar de uma apropriação ou tomar o que não foi licenciado, torne o pseudoartista um “mão-leve”, que não gostaria de se expor. Bourdieu e Darbel (2003, p. 71) esclarecem que “[...] a obra de arte considerada enquanto bem simbólico não existe como tal a não ser para quem detenha os meios de apropriar-se dela, ou seja, de decifrá-la”. Passos (2011, p. 4) completa que

A competência artística de um indivíduo corresponde ao seu grau de controle relativo ao conjunto dos instrumentos de apropriação da obra de arte, disponíveis em uma determinada época de uma sociedade. Assim, possuir competência artística é possuir os esquemas de interpretação para apropriação do capital artístico.

Podemos refletir essa característica com ênfase na obra e seu compartilhamento, que visa à expansão do entretenimento e do conhecimento, e não a objetificação da imagem como moeda de troca. Para Martino (2015, p. 178, apud NUNES, 2016, p. 191), “[...] qualquer pessoa com conhecimentos rudimentares de edição de imagem digital pode, potencialmente, se apropriar de uma ideia, modificá-la e compartilhá-la”. Assim, retomamos a afirmação de (LEMOS, 2003) de que o ambiente virtual é um território sem controle de informação.

Contudo, devemos atentar que os memes são distribuídos com a marca do perfil @ArtesDepressão, portanto eles são identificados por uma marca, além da característica de apropriação. Nesse sentido, entendemos que a divulgação do perfil pode aumentar a quantidade de seguidores. Essa proposta orienta que os interessados por memes sigam o perfil, reforçando o @ArtesDepressão como uma marca, e também impede o meme de perder seu rastro, pois todo compartilhamento carrega a identificação do perfil.

### **1.2.5 Autoria e coautoria no ambiente virtual**

Diante das mudanças decorrentes da emancipação artística, Freire (2006) observou que também ocorreram mudanças na postura dos artistas e aponta Picasso como destaque na primeira metade do século XX. Em contrapartida, Duchamp surge com a proposta de desmistificar a ideia do artista, com suas obras sem finalidades estéticas e autoria compartilhada com o público. Os artistas tradicionais valorizavam o *status* da autoria, porém, na interatividade moderna, o objetivo é que o espectador seja alcançado por qualquer sinestesia que a tecnologia permita vivenciar; o foco é o resultado final no público e não a capacidade ou conhecimento do artista. Segundo Lemos (2005, p. 1-2), “[...] as noções de autor e de propriedade intelectual surgem com o capitalismo e a imprensa a partir do século XVIII”. O autor afirma que, até então, não se tinha a noção de propriedade e bens simbólicos e que a modernidade romantizou a ideia de autor e dono de sua criação.

No pensamento de uma sociedade coletiva,

A ruptura das noções tradicionais de autoria está nos conduzindo para uma transformação cultural, de acordo com Lévy, que prevê uma ‘sociedade coletiva’ ligada por redes eletrônicas, com os cidadãos acoplados ativamente na invenção contínua das línguas e dos sinais de uma comunidade, onde a integração dos meios, a multimídia, é o catalisador para evolução social, uma ‘arquitetura do futuro’ - ou a linguagem da nova era. Ficamos entre o anonimato e o desejo de não estar só, que prefigura a pluralidade de complexidade das tecnologias [...] (BERNARDINO, 2010, p. 42).

As ideias que envolvem a noção de autoria no ambiente virtual não são iguais às do ambiente físico, pois não existe pertencimento do que se produz e sobre o uso do que foi lançado na rede, com exceção de alguns *sites* de venda de imagens. Nas redes sociais, é comum os usuários disponibilizarem seus trabalhos, sem o incômodo de onde a imagem poderá chegar ou como ela será usada. No que diz respeito aos memes, Beiguelman (2018, p. 1) os apresenta como imagens que não deixam rastro, são

[...] instâncias midiáticas de alta circulação que produzem o apagamento dos seus rastros nos processos de deslocamento e apropriação contínua. De baixa resolução, bastardos e sem assinatura, são imagens pobres, no sentido dado pela artista e ensaísta alemã Hito Steyerl à expressão, que podem atuar como um contraponto aos sistemas de representação dominantes.

Apesar de não deixarem rastro, os memes têm grande representação. É interessante pensar em um movimento que acontece em um lugar impalpável e transforma nossa concepção de espaço. Bernardino (2010) aponta uma sociedade cada vez mais isolada, dependente tecnologicamente e solitária, em que o anonimato é precioso e as imagens são disponibilizadas sem identificação de autoria, como nos memes, e são distribuídas livremente na *internet*.

Pela apologia do anonimato, temos assistido a um grande desenvolvimento de sociabilidade que foge ao controle social imposto pelo mundo real, formando assim uma contracultura que se concretiza de uma maneira não convencional – procurando um imaginário coletivo que pode e toma formas diferentes, desenvolvendo movimentos com poder capaz de interferir diretamente na realidade concreta do espaço real. (BERNARDINO, 2010, p. 41-42).

Entretanto, Bernardino (2010, p. 42) ainda aponta que

Essa nova forma de ‘estar socialmente’ provoca uma transformação no tecido da estrutura social terrestre. Em função de uma nova agregação social que vemos crescer numa identificação e união, criando solidariedade e cumplicidade, em formas de tribos de grupos de minorias no mundo real, existentes na rede, que devido à exclusão social apropriam-se de ‘falsas’ identidades na sociedade formal do mundo real (avatars que se jogam entre os pseudônimos e os heterônimos do anonimato) – onde encontram compensações e forças redobradas nas infinitas possibilidades, de trocas e de interações em diferentes níveis, nas diferentes comunidades virtuais.

A tecnologia não necessariamente impõe à sociedade esse isolamento, Bernardino (2010) sugere a prática de “viver socialmente” como maneira de ser aceito e encontrar atenção na interação com as comunidades virtuais, uma maneira do indivíduo manter a interação social, porém no ambiente virtual. Em outros aspectos, apesar da *internet* propiciar

o afastamento face a face e diminuir distâncias, também promove um sistema de inclusão que proporciona o acesso à informação.

A autoria, em Bernardino (2010), indica que, na elaboração do projeto da arte digital, por vezes, o artista precisa de mão de obra qualificada para resolução de propostas que visam a um resultado eficaz e que despertem a sinestesia do público. Entretanto, esse apoio técnico provém de engenheiros de programação, arquitetos e outros profissionais que efetivamente participam das condições para elaboração do trabalho. Por esse motivo, a noção de autoria e coautoria transita entre intenção, planejamento e elaboração do projeto.

Deste modo, vemos a necessidade de desmistificar valores convencionais e encarar, quer produtos quer processos, na arte contemporânea como resultado de algo que não parte apenas da manifestação de um sujeito, individualmente motivado, mas como o produto de uma equipe que trabalha em grupo, e que por esse motivo questiona a autoria individual. (BERNARDINO, 2010, p. 55).

Por intermédio da tecnologia, a arte evolui e não apenas explora o que já existe no tradicional. Beiguelman (2003, p. 22) afirma que “[...] não existe perda de autenticidade no campo da arte digital e a arte produzida para *internet* leva essa afirmação ao limite extremo. O ‘aqui agora’ se faz pelo fluxo no deslocamento dos arquivos pela rede”. Entendemos, então, que, na *internet*, a obra se multiplica pelo seu compartilhamento, sem limites, ultrapassando as estratégias do mercado, visto que a autoria não é vinculada à propriedade no ambiente virtual. Entretanto, o apoio especializado é necessário, inclusive para o crescimento artístico, pois Shanken (2013) sugere que, com o avanço das tecnologias, os artistas têm ganhado apoio, inclusive entre artistas, engenheiros e acadêmicos, para confecção e teorização de suas obras e que empresas também têm participações muito importantes para a divulgação da arte e da tecnologia.

A dificuldade para produzir arte eletrônica vai além das dificuldades técnicas encontradas nela mesma e perpassa a resistência em produzir arte tradicional. Um artista tem mais chances quando conhece outros artistas com quem pode dividir seus problemas e explorar uma rede de possibilidades, pois, da mesma maneira que os artistas precisam de uma rede de apoio, os programas de arte e ciência precisam de colaboração de profissionais de diversas áreas, o que revela as vantagens da coautoria.

No caso dos memes, eles

[...] apresentam construção temática, argumentos, propósito comunicativo e estilo, caracterizando-os como gêneros textuais em que muitas vezes o usuário que lê e ri do meme se torna um coautor desse texto, ao replicá-lo, fazendo poucas ou muitas alterações no texto. Todas essas características são mostradas de forma jocosa e bem-humorada, permitindo que pessoas leigas possam emitir opiniões sobre

questões complexas que ocorrem no mundo, em formato de meme (LIMA, 2019, p. 55).

Os memes não têm autor ou coautor. Segundo Gustavo von Ha (apud BEIGUELMAN, 2020b, p. 1), “[...] memes não têm autoria. Se virou meme, é porque se espalhou. E nesse processo, perdeu o rastro. O que faz o meme é a circulação, sua capacidade de falar com todo mundo. É assim que a imagem vira meme e se apaga a autoria”. A autora completa, ao sugerir que os memes são um noticiário paralelo e que, se “[...] antigamente valia o slogan: ‘Aconteceu, virou Manchete’, [...] hoje o correto seria dizer: ‘Aconteceu, virou meme’” (BEIGUELMAN, 2020b, p. 1). Contudo observamos que o @ArtesDepressão, por ser um perfil das redes sociais, identifica seu @ em suas peças e isso contribui para conseguir mais seguidores, o que propõe existência de um autor ou autor oculto, até a divulgação de uma marca.

Podemos considerar, então, que, na apropriação de uma tela pelos memes, o criador do meme toma posse de um patrimônio histórico para reformular seu sentido e se destacará em uma ideia, crítica ou mensagem.

## 2 CAPÍTULO

### 2.1 NASCIDOS NA ERA DIGITAL

Procuramos entender os usuários deste mundo que está em constante mudança, pois temos que recordar que a tecnologia digital faz parte de uma evolução humana e que, enquanto ela se constrói, nós aprendemos e nos adaptamos ao seu uso diante das inovações que são apresentadas no digital. Mesmo que os mais velhos tenham acompanhado essas evoluções, tudo indica que os mais novos absorvem melhor a tecnologia digital, pois não conhecem o mundo sem ela, o mundo analógico.

Não existe uma faixa etária para os usuários da rede, porém se investigarmos o interesse por esse misto de realidade e de tecnologia da nossa juventude, encontramos, em Palfrey e Gasser (2011), que o sucesso da *internet* entre os jovens nascidos depois dos anos 1980 acontece por se tratar de um canal aberto, que proporciona liberdade de expressão e de pequenos produtos criativos, com os quais os jovens tiveram a oportunidade de se estabelecerem profissionalmente: “[...] criar seus próprios programas de TV, [...] ou fazer mixagens digitais de mídias populares, estão entre os exemplos mais espetaculares de conteúdo criado pelos usuários” (PALFREY; GASSER, 2011, p. 131).

Os usuários encontram nas redes sociais um ambiente que é a representação de um mural (cibernético), onde postam seus assuntos, vídeos e fotos, interagem e se expõem. Entretanto, nem todo conteúdo é realmente criativo, muitas publicações têm o foco em interesses pessoais e tratam sobre turismo, festas, comidas e outros assuntos. De fato, segundo Palfrey e Gasser (2011), se compararmos com as trocas televisivas que os meios de comunicação propunham há cerca de 30 anos, éramos espectadores passivos que acompanhavam o fim da novela, sem poder palpitar. Porém, com os engajamentos digitais e o canal de fala que a *internet* ofereceu ao público, o autor de novela, para manter a audiência, chega a alterar o roteiro. Hoje em dia, “[...] há pouca dúvida de que atividade do usuário que vai além do mero consumo de conteúdo é uma característica da *internet*” (PALFREY; GASSER, 2011, p. 133). O espaço tecnológico permitiu interagir com um grupo maior de pessoas. Esse canal permitiu aos próprios usuários produzir e publicar seus conteúdos de interesses pessoais, o que movimenta e impulsiona a produção e o compartilhamento na atividade multimodal.

Entre os processos criativos na produção dos conteúdos dos nativos digitais está o material *remixado*<sup>19</sup>, *mash-up*<sup>20</sup>, *fan fiction*<sup>21</sup>, entre outros. Contudo, a produção desse material geralmente é uma adaptação de outros autores, e essa apropriação gera discussões acerca de direitos autorais, os quais são, por vezes, questionados, tendo como penalidade o que chamamos de "derrubar o vídeo", que implica em retirar o vídeo da plataforma.

Às vezes, estes *posts* são cortes diretos dos arquivos originais. Outras vezes, são rearranjos criativos de canções, textos, fotos e filmes. Essas práticas - criativas e não criativas - já estão gerando litúgio, sem conclusão à vista. A maneira como os Nativos Digitais estão interagindo com a mídia digital os coloca em um risco de contínuas penalidades por violação dos direitos autorais. (PALFREY; GASSER, 2011, p. 136).

Atualmente, a plataforma de vídeo da *internet YouTube*<sup>22</sup> oferece ao seu inscrito a opção de monetizar os vídeos publicados. Essa ação gera ao provedor da conta uma porcentagem em dinheiro de acordo com o número de acesso às postagens. Os vídeos monetizados basicamente exigem que os interessados no conteúdo assistam a pequenas propagandas publicitárias, antes e entre os vídeos monetizados da plataforma, e o conteúdo só inicia depois de decorridos os segundos da propaganda. Os vídeos postados chegam a milhões de acesso, de modo que existe um mercado de profissionais que investem na produção desse conteúdo, os chamados “influenciadores” e “*youtubers*”, que tiram seus lucros dos *views* (quantidade de visualizações) dos vídeos.

Palfrey e Gasser (2011) indicam um problema que não envolve somente o lucro dos vídeos *on-line*, mas se referem a personagens que são utilizados em *fan fiction*, que incentiva os usuários a criarem histórias que utilizam livros ou filmes já existentes.

Como a *fan fiction* é a imitação dos personagens originais, seus nomes, hábitos etc., o autor da *fan fiction* está correndo o risco de infringir a lei dos direitos autorais. Em um caso de pornografia envolvendo Harry Potter, uma firma de advocacia de Londres que representava Ms. Rowling e a Warner Bros [...] requereu que o site de *fan fiction* retirasse a história pornográfica. (PALFREY; GASSER, 2011, p. 137).

De fato, os nativos digitais procuram um espaço para comunicação, e o ambiente *on-line* oferece essa interação com diversificação dos grupos, entre próximos e distantes, inclusive desconhecidos e de outros países, com outras línguas e culturas. Sempre procuramos maneiras de comunicar usando as tecnologias e os suportes de cada tempo, desde a arte rupestre, com suas representações nas pedras, às telas e, atualmente, os meios digitais. Palfrey

<sup>19</sup> São os efeitos produzidos por programas de computador ou aplicativos.

<sup>20</sup> São mixagens ou mescla musical.

<sup>21</sup> São contos inspirados em outros contos que já são conhecidos.

<sup>22</sup> É uma plataforma de compartilhamento de vídeos, em que qualquer pessoa pode disponibilizar seu material.

e Gasser (2011) afirmam que, devido à preocupação de os jovens desbravarem um ambiente desconhecido, os mais velhos são essenciais para um direcionamento mais assertivo na condução desse novo caminho.

Cerca de 64% dos adolescentes que entraram *online* nos Estados Unidos criaram algum tipo de conteúdo na internet. (As pessoas mais velhas também não estão indo tão mal nessa atividade. Entre os adultos cerca de um terço dos usuários da internet criou e compartilhou conteúdo gerado pelo usuário, como texto, vídeo, categorias ou *tags* e redes de contato) [...]. (PALFREY; GASSER, 2011, p. 131).

O fato é que cada vez mais pessoas contribuem para a construção *on-line*, pois esse meio concede a todos os usuários a chance de falar e, por conseguinte, serem ouvidos. Esse canal de discussão não aconteceu com os mais velhos, o que é uma grande vantagem para esse tempo, pois os mais jovens podem expressar suas opiniões e encontrar outros que concordam com seus pensamentos. Porém para Palfrey e Gasser (2011), no aspecto que resguarda a verdade, os mais velhos são essenciais para orientar os mais novos a não acreditarem nas mentiras do mundo virtual e orientá-los à prática das pesquisas, até em outros canais ou redes de pesquisas, para evitar que sejam manipulados. Cabe não acreditar em tudo o que se recebe, pois na *internet* todos têm voz.

Apesar de todas as mudanças que a *internet* oferece, Palfrey e Gasser (2011) afirmam que as formas tradicionais de escrever, como lápis em papel, não serão substituídas pela *internet* e orientam que é importante que os pais incentivem o uso do material manual, para que ele não seja sucumbido pela tecnologia. Nós “[...] devemos encorajar os Nativos Digitais a usar uma ampla série de meios para se expressarem – incluindo meios de baixa tecnologia, como canetas, lápis de cor, aquarelas e papel, entre outros” (PALFREY; GASSER, 2011, p. 146). Os autores ainda afirmam não haver obra comparável às escritas por Shakespeare, ou as pinturas produzidas nos meios tradicionais, além de ressaltar que a fotografia foi descreditada como arte em comparação à pintura, em sua época, o que nos exige uma avaliação criteriosa sobre as substituições, trocas e valorização do tradicional.

### 2.1.1 Conceito de global

Diante do comportamento dos jovens, face ao pós-*internet*, devemos considerar que se trata de uma geração diferente, pois a vida social acontece nos dois mundos, físico e virtual.

Eles estudam, trabalham, escrevem e interagem um com o outro de maneiras diferentes das suas quando você era da idade deles. Eles leem *blogs* em vez de jornais. Com frequência se conhecem *online* antes de se conhecerem pessoalmente.

Provavelmente nem sabem como é um cartão de biblioteca, que dirá terem um; e, se o tiverem, provavelmente nunca o usaram. Eles obtêm suas músicas *online* - com frequência de graça, ilegalmente - em vez de comprá-las em lojas de discos. Mais provavelmente enviam uma mensagem instantânea em vez de pegarem o telefone para marcar um encontro mais tarde, à noite. [...] Os principais aspectos de suas vidas - interações sociais, amizades, atividades cívicas - são mediados pelas tecnologias digitais. E não conheceram nenhum modo de vida diferente. (PALFREY; GASSER, 2011, p. 12).

Shifman (2014, p. 151, tradução nossa) afirma que a *internet* é adequada para a disseminação em larga escala, entretanto o autor orienta que “[...] a realização desse potencial, no entanto, não é determinada apenas pela tecnologia; em vez disso, é o nexos complexo das práticas e escolhas dos usuários da *Internet* que gera modos de globalização”. Ainda segundo o autor,

De acordo com uma de suas inúmeras definições, a globalização é o ‘processo de desenvolvimento de interconexões complexas entre sociedades, culturas, instituições e indivíduos em todo o mundo’.

Embora as interdependências regionais e mundiais sejam fenômenos antigos, a velocidade e a escala dos fluxos globais acelerou dramaticamente nas últimas décadas, afetando quase todos os aspectos da vida social. Desde a década de 1990, o rápido crescimento da *Internet* levantou novas esperanças, ansiedades e debates sobre a globalização. (SHIFMAN, 2014, p. 152, tradução nossa).

A maioria dos jovens possui dispositivos móveis, e “[...] este foi o mais rápido período de transformação tecnológica que ocorreu, pelo menos no que se refere à informação” (PALFREY; GASSER, 2011, p. 13), pois nenhuma outra geração havia vivenciado toda uma vida na era digital, o que nos permite entender as diferenças de pensamentos entre crianças, jovens e adultos.

Palfrey e Gasser (2011, p. 24) apontam que, em 2011, “[...] apenas 1 bilhão dos 6 bilhões de pessoas no mundo [tinha] acesso às tecnologias digitais - pense nela [pessoas com acesso a tecnologia] como uma população”. Podemos entender a indicação dos autores de população como uma rede, ou comunidade da *internet*, um grupo de privilegiados digitais, pois destacam “[...] o impacto do abismo da participação. No mundo em desenvolvimento, a tecnologia é menos prevalente, e a eletricidade é, com frequência, escassa, o índice de analfabetismo é alto” (PALFREY; GASSER, 2011, p. 24). Além disso, consideram que, no mundo majoritariamente de pessoas sem privilégios, há bilhões de pessoas que não têm acesso à informação e/ou vivências que pessoas da mesma idade têm, principalmente de países subdesenvolvidos, e que estão em desvantagem em comparação aos que já entenderam que “[...] o mundo digital oferece novas oportunidades para aqueles que sabem como

aproveitá-las” (PALFREY; GASSER, 2011, p. 24). Apesar de os dados não estarem atualizados, eles nos dão uma noção de desigualdade no mundo atualmente.

A pandemia de covid-19, declarada pela Organização Mundial da Saúde em março de 2020, intensificou o uso de tecnologias digitais no Brasil, passando de 71% dos domicílios com acesso à *internet* em 2019 para 83% no ano passado, o que corresponde a 61,8 milhões de domicílios com algum tipo de conexão à rede.

Os dados são da Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros (TIC Domicílios) 2020, divulgados em livro hoje (25) pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), órgão do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) (NITAHARA, 2021, p. 1).

Em relação à tecnologia, o *on-line* melhorou os negócios, inclusive abriu espaço para a pesquisa de custo e diminuiu gastos com aluguéis, visto que as vendas *on-line* abrangem mais pessoas e a loja pode se concentrar em qualquer lugar. Sobre os "colonizadores digitais", como Palfrey e Gasser (2011, p. 13) denominam as pessoas mais velhas,

[...] também estão *online* e, muito sofisticadas no uso dessas tecnologias, ainda continuam a se basear muito nas formas tradicionais e analógicas de interação. Outras estão menos familiarizadas com esse ambiente, os Imigrantes Digitais, que aprenderam tarde na vida a mandar *e-mails* e usar as redes sociais. Você as conhece pelas piadas e advertências ‘caretas’ sobre as lendas urbanas que eles ainda encaminham para extensas listas de *e-mail ‘c’*.

Do mesmo modo, os Nativos Digitais podem encontrar dificuldades no ambiente físico de trabalho, pois não estão familiarizados com a rotina normal e formalidades documentais específicas de cartas, ofícios e até formalidades de comportamento. No virtual, o nativo digital consegue, com o mesmo *avatar*, viver várias vidas em diferentes ambientes virtuais e dividir de maneira normal seu tempo e sua vida entre o real e virtual, pois “[...] para esses jovens, as novas tecnologias digitais – computadores, telefones celulares, *sidekicks* – são os principais mediadores das conexões humanos-com-humanos” (PALFREY; GASSER, 2011, p. 14). Essa visão articula uma mudança na maneira de se relacionar, pois, para eles, é natural a vida conectada, pois, mesmo dormindo, as relações acontecem nas redes. Nessa configuração de relações, as amizades podem ser duradouras ou não, sem ter um prévio motivo ou pretexto para o afastamento. Eles podem se conectar com qualquer pessoa sem se importar com a distância e com a língua, pois se relacionam de maneira diferente dos seus pais e dos demais.

Entretanto, existem algumas preocupações sobre as relações dos Nativos Digitais com o *on-line*. Eles encontram informações de uma vida toda e de todo mundo, além de criarem conteúdo sobre eles mesmos que podem trazer constrangimentos futuros e danos, ou até

mesmo informações que podem colocá-los em perigo. Afinal, a *internet* diz sobre eles e os torna alvos de pedófilos, pornografia, intimidação com *cyberbullying*<sup>23</sup>. Podem se prejudicar com potenciais empregadores e até com postagens de opiniões antigas, pois ficam expostos a possíveis julgamentos, o que é uma penalidade alta para os que ainda estão simultaneamente aprendendo e vivenciando este ambiente. Segundo Palfrey e Gasser (2011, p. 17), “[...] a repercussão dessas mudanças, nas próximas décadas, será profunda para todos nós. Mas aqueles que estão crescendo como nativos digitais estão em vias de pagar o preço mais alto”. Nesse contexto, além dos pais e professores, a indústria de entretenimento também se preocupa com a liberdade de informação que a *internet* oferece, pois, para tal indústria, há possibilidades de perdas financeiras, o que gerou atrito entre ela e os jovens.

Em vez de tentar entender o que acontece com os jovens e a mídia digital, a indústria de entretenimento entrou em guerra contra eles, processando dezenas de milhares de jovens clientes. Em vez de preparar os garotos para lidar com o ambiente complexo explodindo de informações, os governos do mundo todo estão aprovando leis contra certo tipo de publicação que faz a proibição de livros parecer curiosa e inofensiva (PALFREY; GASSER, 2011, p. 19).

Lucie-Smith (2000) afirma que a modernidade foi marcada pela comunicação, por meio dos jornais, TVs, rádio, etc. Justamente com advento da *internet* surgiu a era da informação, que é contraponto para a indústria midiática fortalecida nas comunicações de massa. Claramente, a indústria de massa perdeu o seu espaço de manipulação construído na modernidade, posto que, com a liberdade de informação e de autonomia das pessoas na busca de notícias, não estamos tão vulneráveis aos veículos midiáticos como antes. Ao contrário, os pais se preocupam com a excessiva carga de informações, inclusive em outras línguas – informação do mundo todo, em tempo real e, muitas vezes, sem filtro de veracidade.

Apesar dos perigos que permeiam as relações no ambiente *on-line*, o crescimento e desenvolvimento dos jovens nesse ambiente deve ser estimulado, com certas preocupações e orientações para se desenvolverem com a sociedade em geral. São esses nativos digitais que irão vivenciar um mundo onde as coisas tendem a acontecer em uma esfera global e em várias culturas e línguas, tanto nas artes e comunicação quanto no comércio e exportações. Um mundo cada vez mais globalizado e ligado à rede. Shifman (2014) orienta existir um debate sobre globalização, em que aponta um fluxo que parte do ocidente para o resto do mundo e considera que

A globalização, segundo seus críticos, é uma forma de imperialismo ocidental, servindo aos interesses econômicos, culturais e políticos do Ocidente em geral e dos

---

<sup>23</sup> *Cyberbullying* é o *bullying* realizado nas tecnologias digitais.

Estados Unidos em particular. Essa descrição da globalização como um processo de americanização inevitável, de mão única e monolítica tem sido amplamente contestada (SHIFMAN, 2014, p. 152, tradução nossa).

O ideal seria uma cultura que, em esfera global, respeite e abranja todos os povos e que não sejamos massacrados apenas pela cultura americana, como uma cultura universal. Shifman (2014) orienta existir a globalização e a glocalização: nesta, as situações globais são adaptadas para regionais, orientando uma cultura multifacetada. O autor, juntamente com outros pesquisadores, fez estudo sobre a tradução de piadas verbais no escopo global pela *internet*, em que aponta uma piada da *internet* sobre o uso do computador entre homens e mulheres:

Emoldurado como uma carta de um usuário de computador frustrado para uma equipe de suporte técnico, o texto se concentra nas agonias de ‘Atualizar da namorada 7.0 para a esposa 1.0’. O usuário reclama que Esposa 1.0 ‘começou o processamento infantil inesperado que ocupava muito espaço e recursos valiosos’ e que bloqueia aplicativos como ‘noite de Poker 10.3, Futebol 5.0, Caça e pesca 7.5 e Corrida 3.6’. Em sua resposta, o representante do suporte técnico explica que os problemas do usuário decorrem de ‘um equívoco primário: muitas pessoas atualizam de Namorada 7.0 para Esposa 1.0, pensando que é apenas um programa de utilidades e entretenimento. Esposa 1.0 é um SISTEMA OPERACIONAL e foi projetado por seu criador para rodar TUDO!!!’ Embora esta versão seja ostensivamente de uma perspectiva masculina, uma versão feminina deste texto também se tornou difundida na Web. Em ‘Atualização do namorado 7.0 para Marido 1.0’, a esposa recém-casada reclama que ‘Marido 1.0’ limita severamente ‘acesso a aplicativos de guarda-roupa, flores e joias’, que ‘funcionou perfeitamente no Namorado 7.0’ e que ‘desinstalou muitos outros programas valiosos’, como ‘Romance 9.5’ e ‘Atenção pessoal 6.5’. Achamos essa piada muito popular em inglês e prevíamos que seus tópicos – computadores e amor romântico – atraíram pessoas em todo o mundo. [...] (SHIFMAN, 2014, p. 156 -157, tradução nossa).

O autor aponta que a piada foi traduzida por 8 línguas e afirma que “[...] as piadas ‘globais’ compartilhavam dois tópicos principais: diferenças de gênero e consumismo” (SHIFMAN, 2014, p. 159, tradução nossa). Porém a tendência da piada global é não segmentar lugares e empresas específicas, exceto as marcas mundiais, pois as piadas que geralmente não utilizam informações específicas, de política ou estereótipos de linguagem, como os caipiras, tendem a abranger mais pessoas.

Um importante exemplo do meme multimodal é o videoclipe “*Gangnam Style*”. Shifman (2014) argumenta que as informações visuais cruzam fronteiras, visto que se utilizam de elementos simples,

[...] repetitivos e conteúdo que parece (para a maioria dos espectadores não-coreanos) completamente caprichosos e cheios de elementos intrigantes. Esta combinação permite, por um lado, a fácil imitação de algumas das características básicas do vídeo (como a dança do cavalo e as expressões recorrentes), e por outro,

a incorporação de um leque muito amplo de temas e tópicos aos seus derivados. (SHIFMAN, 2014, p. 166, tradução nossa).

[...] as versões de ‘Gangnam Style’ usam o modelo universal/ocidental de movimentos de dança e edição rápida para retirar o vídeo de seu contexto original (coreano local) e carregá-lo com um significado diferente e específico da cultura. Assim, se a globalização é invisível no caso de piadas verbais traduzidas, a história dos fluxos transnacionais se manifesta explicitamente em vídeos meméticos como ‘Gangnam Style’ (SHIFMAN, 2014, p. 169, tradução nossa).

O vídeo "*Gangnam Style*" originou outros vídeos semelhantes em quase todos os idiomas possíveis. O autor considera interessante a maneira de os internautas reagirem, pois o vídeo se tornou atrativo em diversas culturas. Com o sucesso, apareceram outras versões, em línguas diferentes, decorrentes da popularidade do meme. Shifman (2014) considera que essas adaptações se devem a quatro estilos distintos, ou círculos identitários, dos quais destacamos um.

O primeiro e mais notável círculo de identidade diz respeito ao estilo como expressão de identidades nacionais, regionais ou subculturais. Alguns desses cliques parecem ser direcionados para fora, usando o vídeo como meio de atrair visitantes. Esses cliques estão em inglês ou têm legendas em inglês. (SHIFMAN, 2014, p. 167, tradução nossa).

Devemos observar como é conduzida a liberdade de acesso na globalização, pois os jovens podem passar o tempo no virtual, mas respondem por seus atos na vida real.

Enquanto as atividades meméticas capacitam os cidadãos a expressar opiniões políticas de maneiras novas e criativas, até que ponto os memes realmente influenciam processos políticos, como legislação ou mudança de regime, ainda não está claro. Por exemplo, embora o Occupy Wall Street tenha sido definitivamente um sucesso memético, não conseguiu abalar o status quo, muito menos gerar a transformação econômica e política que defendia. (SHIFMAN, 2014, p. 174, tradução nossa).

O autor questiona o resultado das ações viabilizadas pelas redes sociais e propõe pesquisas futuras sobre o efeito – como seria medido, sua efetiva ação transformadora – não somente de mobilização, mas nos pilares políticos, pois os jovens são profundamente atingidos pelas redes sociais. Porém é uma questão a ser averiguada: qual é o efeito e o impacto que as mobilizações na rede efetivamente têm na sociedade.

## 2.2 ORIGEM, NATUREZA E DEFINIÇÃO DO MEME

Para existirem, os memes dependem de fatos do cotidiano. Eles são orientados de acordo com o interesse das pessoas; são os comportamentos sociais e culturais que vão definir sua durabilidade nas redes sociais.

O termo meme teve origem na pesquisa de Dawkins (1976) que, baseado na teoria evolucionista de Darwin, comparou os genes aos memes no processo de evolução genética e cultural, segundo o qual os genes copiaram informações genéticas das células, se organizaram, adaptaram e construíram mimeses que contribuíram para a sobrevivência das espécies em um processo que seleciona os genes bons.

A definição que quero usar provém de G. C. Williams. Um gene é definido como qualquer porção do material cromossômico que dura potencialmente por um número suficiente de gerações para servir como unidade da seleção natural. [...] o gene é um replicador com alta fidelidade de cópia. Dizer fidelidade de cópia é outra maneira de dizer longevidade sob a forma de cópias e abreviarei simplesmente para longevidade. A definição requer justificação. (DAWKINS, 1976, p. 27).

Enfatizamos o conceito de Dawkins (1976) na comparação dos memes com genes, porque, ao tratarmos de um replicador como os memes, consideramos os genes como mentores. Enfatizamos que, nos memes, encontramos a livre circulação de informações e compartilhamento de opiniões e críticas sociais, pois trata-se de uma mensagem de simples entendimento que será replicada de pessoa para pessoa, com alcance extenso.

No contexto do prolongamento da espécie e na conservação do que é bom em suas características genéticas, Dawkins (1976) observa os grupos dos genes e dos memes como sociedades que se assemelham. Iremos compreender o gene egoísta como o que procura a evolução e a perpetuação da espécie, na busca pela melhora constante, que geneticamente se aperfeiçoa a cada geração. Segundo Dawkins (1976, p. 153-154), "[...] o que não levamos em conta anteriormente é que uma característica cultural poderá ter evoluído da maneira como o fez simplesmente porque é vantajoso para ela própria". Contudo, nesse processo genético, o autor observa que a evolução não foi planejada, pois não observou cultura e costumes, mas buscou vantagens para sobrevivência e perpetuação. Depende de quais argumentos culturais estivermos usando, por exemplo, as redes sociais são instrumentos culturais desta sociedade, e se ela não existir no futuro? Qual artifício o meme encontrará para ser compartilhado? É uma evolução baseada na cultura do período atual. Sobretudo, no que diz respeito aos memes, em Dawkins (1976), devemos considerar a vantagem racional humana com relação aos genes,

que nos permite a seleção do que é melhor para nossa sociedade e nos permite a renovação planejada do que pretendemos para o futuro.

Temos o poder de desafiar os genes egoístas de nosso nascimento e, se necessário, os memes egoístas de nossa doutrinação. [...] Somos construídos como máquinas gênicas e cultivados como máquinas mêmicas, mas temos o poder de nos revoltarmos contra nossos criadores. Somente nós, na Terra, podemos nos rebelar contra a tirania dos replicadores egoístas (DAWKINS, 1976, p. 153-154).

O autor observa a vantagem de sermos meméticos e escolhermos o que é bom para carregar para as gerações futuras, além de sermos capazes de uma previsão consciente nos memes, apesar de considerar:

[...] O que estou argumentando agora que mesmo que olhemos para o lado escuro e assumamos que o homem é fundamentalmente egoísta, nossa capacidade consciente de previsão - nossa capacidade de simular o futuro na imaginação poderia nos salvar dos piores excessos egoístas dos replicadores cegos. (DAWKINS, 1976, p. 154).

Ressaltamos a valorização da capacidade humana pela seleção do que é bom para a humanidade, sem a seleção cega dos genes egoístas que eliminaram o que entenderam ser o ponto fraco da evolução.

Dawkins (1976) também apresenta uma vantagem na natureza dos memes como replicadores conscientes, que definitivamente escolhem de maneira coletiva o que irão deixar para as gerações futuras. Tal como os memes que se multiplicam e é impossível precisar sua origem, os genes são replicadores do que preservamos em nossas condições físicas e as possibilidades de mudanças e mutações são capazes de durar por longas gerações, pois "[...] eles estão em mim e em você. Eles nos criaram, corpo e mente. E sua preservação é a razão última de nossa existência. Transformaram-se muito, esses replicadores. Agora eles recebem o nome de genes e nós somos suas máquinas de sobrevivência" (DAWKINS, 1976, p. 21). Esse argumento do autor tem o mesmo significado quando trocamos a palavra genes por memes.

Sobre a origem dos memes, Candido e Gomes (2015) afirmam que não se sabe exatamente quando o termo meme surgiu, entretanto apontam um *site* chamado *memepool*, de 1998, como um agregador de *links* virais. Conforme os autores, “[...] vale ressaltar que o termo ‘virais’ é utilizado na *internet* para designar os conteúdos que são divulgados por muitas pessoas e que acabam ganhando uma certa repercussão” (CANDIDO; GOMES, 2015, p. 1294). Neles encontramos uma construção mimética que Nunes (2016) sugere ser “Ato mais Imitação”. Uma criança, quando vivencia um super-herói em suas brincadeiras, está

dentro do conceito mimético; e nós, quando ocupamos o lugar do personagem, encarnamos essa experiência mimética.

Os memes demonstram com uma linguagem articulada, discursiva e digital, baseada na imitação e na formação de sentido que replica acontecimentos do cotidiano. Para Fernandes (2019, p. 236), “[...] o meme acompanhou as mudanças históricas e sociais, sendo na contemporaneidade, consolidado como materialidade discursiva digital que passa por alterações de acordo com as necessidades das práticas sociais”. Uma das principais características dos memes é perder suas origens, eles vêm acompanhados de uma piada e uma crítica, isso faz com que sua circulação seja rápida e por isso não é possível acompanhar sua trajetória de disseminação.

Sobre a natureza dos memes, Dawkins (1976) os aponta como replicadores que se reproduzem nos assuntos, situações e fatos. Quando são repassados, não apresentam uma cópia idêntica, mas são informações que passam de pessoa para pessoa, elementos culturais, porém podemos identificar algumas mudanças, como acontece com a localidade. Como se adaptam à realidade das pessoas, os memes carregam a referência do local, ou região que está. Esse é um truque da natureza dos memes, que buscam artifícios para se perpetuarem, com assuntos atuais adaptados à realidade das pessoas, através do processo mimético em que tudo pode ser copiado.

Assim como nos genes, os memes dependem do ser humano para existirem, pois precisam de um condutor de sentido que será interpretado de acordo com a vivência da pessoa. Segundo Dawkins (1976), os complexos gênicos podem ter sido editados na evolução genética propondo uma mutação com facetas que mimetizam sistemas de defesa de outras espécies e asseguram a sobrevivência da sua.

Um dos exemplos mais nítidos disto se relaciona com o fenômeno conhecido como mimetismo. Algumas borboletas tem gosto desagradável. Têm geralmente cores brilhantes e características e os pássaros aprendem a evitá-las através de seus sinais de "advertência". Outras espécies de borboletas que não tem gosto desagradável, então, se aproveitam. Mimetizam aquelas de gosto ruim. Elas nascem assemelhando-se às últimas em cor e forma (mas não gosto) e frequentemente enganam os naturalistas humanos e também os pássaros. [...] é assim que o mimetismo evolui. (DAWKINS, 1976, p. 30-31).

O meme também se reveste do mimetismo. Observamos no meme a reprodução de um assunto e, na apropriação de uma figura, a capacidade de reproduzir e reinventar. São subterfúgios do meme para construir seu sentido. Quando Dawkins (1976) compara genes e memes, ele observa os sistemas de mimeses de um indivíduo a outro, de cópias passadas de cérebro para cérebro. Porém, diferente dos genes, que acontecem dentro do organismo

genético, observamos a linguagem comunicacional desenvolvida no contexto externo, como o caso da *internet*, que não é parte de um corpo biológico, mas se apresenta para o corpo por um instrumento externo.

O termo meme "[...] deixou (ou ainda está deixando) de trazer o significado referente a qualquer coisa que se espalha no ciberespaço. A palavra agora faz referência, especificamente, a algumas imagens que ora são postadas, sobretudo, nas redes sociais [...]" (GUERREIRO; SOARES, 2016, p. 190). Portanto, os memes são sons, imagens, frases, entre outros elementos, que se disseminam na *internet* com ideias simples e de fácil compreensão, e são retirados do cotidiano das pessoas. Na junção de gêneros, cria-se uma significação que geralmente vem carregada de humor, crítica social e política, sátira e cultura que, juntos ou separados, são associados a fatos do cotidiano. Beigelman (2020c) orienta que são formatos de imagem característicos da *internet*. Eles são capazes de promover a interação com os usuários da rede, além de manifestações que servem como registros de acontecimentos. No universo humorístico, Calixto (2019) ainda orienta que o meme se apresenta como um articulador de zoeira entre o público jovem, sem qualquer finalidade que não seja a interação social pelo simples motivo de mexer com o próximo e zoar.

Na construção do meme e em sua interpretação, está a estrutura do *layout* e linguagem de simples entendimento e raciocínio rápido que "[...] podem ser produzidos com os mais básicos programas de edição, pois o objetivo não é arte, mas a situação que deseja comunicar, sempre com fundo de comicidade" (CANDIDO; GOMES, 2015, p. 1298, apud LIMA, 2019, p. 63). Segundo o sentido do meme, “[...] é uma pequena informação transmitida. [...]. É uma forma de expressar algo, de explicitar fatos que nos cerca, além de caracterizar um novo modo de expressão” (CANDIDO; GOMES, 2015, p. 1301).

Lima (2019, p. 55) demonstra que os

[...] memes apresentam construção temática, argumentos, propósito comunicativo e estilo, caracterizando-os como gêneros textuais em que muitas vezes o usuário que lê e ri do meme se torna um coautor desse texto, ao replicá-lo, fazendo poucas ou muitas alterações no texto. Todas essas características são mostradas de forma jocosa e bem-humorada, permitindo que pessoas leigas possam emitir opiniões sobre questões complexas que ocorrem no mundo, em formato de meme.

Os memes levantam frentes virtuais acerca de ideologias da população e exercem o direito de se organizar e protestar. Em sua estrutura,

[...] os memes são elaborados por intermédio de uma imagem, retirada de uma cena do cotidiano, e de um texto, extraído de um outro contexto, mas na configuração final do *meme* adquire uma significação característica. Outra questão observada é que não há preocupação do produtor dessas imagens quanto ao *design* visual, pois

são produzidas de modo colaborativo e com autoria não divulgada. (GUERREIRO; SOARES, 2016, p. 191).

Sobre os memes, Shifman (2014, p. 171, tradução nossa) destaca que

(1) O termo ‘meme’ é altamente relevante e aplicável para a compreensão de uma ampla gama de comportamentos contemporâneos, desde protestos políticos em todo o mundo até movimentos bizarros de dança coreana.

(2) Ao definir os memes da *Internet* não como unidades únicas que se propagam bem, mas como grupos de itens com características semelhantes, podemos estudar os memes como reflexos de coletivos culturais e sociais, bem como as vozes individuais que os constituem.

(3) Os termos ‘viral’ e ‘memético’ não são coextensivos: os recursos que nos levam a compartilhar um determinado vídeo ou foto diferem dos recursos que nos levam a imitá-lo ou remixá-lo.

(4) Os memes da *Internet* desempenham um papel fundamental nas formulações contemporâneas de participação política e globalização cultural.

Diante das funções que os memes desempenham, tanto no aspecto político, comunicacional, social e de interferência digital, Recuero (2009, apud FERNANDES, 2019, p. 238-239) apresenta uma proposta de análise de classificação dos memes pelas suas características que considera: fidelidade, longevidade, fecundidade e alcance.

Quadro 1 - Classificação das características dos memes

<b>Fidelidade da cópia</b>	<b>Replicadores</b>	Os memes replicadores se caracterizam pelo baixo nível de variação e pela fidelidade ao meme que lhe deu origem. Os classificados nesta categoria têm por função apenas informar as pessoas a respeito de um fato.
	<b>Metamórficos</b>	Ao contrário dos replicadores, estes são constantemente alterados e reinterpretados, são formulados em uma situação contextual de debate, em que a informação não é puramente repetida, mas discutida pelas pessoas.
	<b>Miméticos</b>	Este tipo de meme se constitui pela manutenção de sua estrutura, apesar de sofrer mutação e recombinação. Assim, a essência é mantida, sendo realizadas adaptações ao espaço de divulgação.
<b>Longevidade</b>	<b>Persistentes</b>	Esta categoria tem como característica a permanente replicação por um longo período, ou ainda por desaparecerem por um tempo e depois voltarem a ser ativos.
	<b>Voláteis</b>	Estes possuem uma vida útil bem curta, passam pelo processo de replicação, no entanto caem prontamente no esquecimento.
<b>Fecundidade</b>	<b>Epidêmicos</b>	Se definem por ter um alto nível de fecundidade, se espalhando rapidamente, como se fosse uma epidemia, em geral costumam originar de modismos e modos comportamentais.
	<b>Fecundos</b>	Neste grupo não temos memes que se espalham de forma epidêmica, mas que se replicam em grupos menores de forma fecunda.

<b>Alcance</b>	<b>Globais</b>	Se caracterizam por ter grande alcance, atingindo nós (laços entre usuários) que estão distantes entre si em uma rede social.
	<b>Locais</b>	São aqueles que ficam restritos a determinada localidade, um weblog, por exemplo, se associam a laços fortes entre usuários e a interação social.

Fonte: baseado nas definições de Recuero (2009, apud FERNANDES, 2019, p. 238-239).

Além dos 4 pontos de classificação de características dos memes (apontados no Quadro 1), sua origem advém de assuntos do cotidiano que irão definir a análise de interesse pelo meme na *internet*, pois requer um envolvimento do público para interpretá-lo. Vejamos alguns exemplos e a relação da imagem com o assunto. Observe a interação dos seguidores do @ArtesDepressão no *Facebook* e a quantidade de comentários e compartilhamentos dos memes a seguir.

Figura 9 - Meme: Ou no bolso da calça



Fonte: *Facebook* @ArtesDepressão.<sup>24</sup>

O meme chama a atenção, de maneira bem-humorada, ao fato de ser difícil achar dinheiro em uma época de *Pix* e *Picpay* (que são pagamentos por meio eletrônico). Porém, apesar de R\$2 reais ser pouco dinheiro, ainda representa um pouco de sorte e traz ânimo.

<sup>24</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/a.196281473834625/2042901109172643/>. Acesso em: 28 ago 2022.

Figura 10 - Meme: Sempre me ocorre



Fonte: Facebook @ArtesDepressão.<sup>25</sup>

O meme sugere que fazer as mesmas coisas não rende resultados diferentes, portanto, de vez em quando, temos essa sensação de que vai dar errado novamente.

Figura 11 - Meme: É de salivar a boca toda #DiadoBeijo



Fonte: Facebook @ArtesDepressão.<sup>26</sup>

<sup>25</sup> Disponível em: [https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/sempre-me-ocorreinstagram-artesdepressaotwitter-artes\\_depressaosolitude-frederic/1532532443542848/](https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/sempre-me-ocorreinstagram-artesdepressaotwitter-artes_depressaosolitude-frederic/1532532443542848/). Acesso em: 28 ago. 2022.

<sup>26</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/a.196281473834625/3725469050915832/>. Acesso em: 28 ago. 2022.

Os memes também questionam diretamente os usuários sobre assuntos que estão em nosso cotidiano, mesmo que as opiniões possam ser contrárias, como comer estrogonofe com batata palha ser melhor do que beijar. Ainda assim, conseguimos nos incluir na situação e interagir com o meme. Observem que os personagens são idosos e, talvez, essa seja a justificativa da preferência pela comida, não querendo problematizar a idade, mas levando em consideração os anos de casados que normalizam a relação a dois.

O meme se tornou uma mistura de linguagem no ambiente digital. Calixto (2019) apresenta em sua pesquisa a relação entre os memes na *internet* e a linguagem criadora de sentido no ambiente escolar. O meme é inserido como um articulador da zoeira, através de jargões que marcam território virtual, como “a *internet* não perdoa”, apontado pelo autor ao se referir aos acontecimentos críticos, paródias e piadas com algumas situações da *internet*.

‘Não perdoar’, no caso, suscita uma das marcas da interação na web e que, na linguagem digital, se convém classificar como ‘zoeira sem limites’. Zoar é uma forma de, a partir de alguma informação ou notícia que circula na *internet*, criar e compartilhar intervenções cômicas a respeito de um determinado tema. São, no geral, montagens e criações livres, que se manifestam em forma de meme. (CALIXTO, 2019, p. 134).

Calixto (2019, p. 135) ainda orienta que um dos elementos centrais dos memes é a zoeira, o que “[...] significa que os conteúdos, as mensagens e as paródias que circulam na web permeiam a cultura que jovens estão desenvolvendo no cotidiano”. O autor destaca a relação entre o universo infanto-juvenil e a cultura das redes sociais da “zoeira” na circulação das mensagens, paródias e montagens dos memes relacionados a uma nova modalidade comunicacional. Isso significa que, com a montagem e a “zoeira sem limites”, os memes atendem a necessidades comunicativas dos usuários da *internet* dentro da trama cultural contemporânea, com recursos apresentados no digital.

Entre as possibilidades que o digital propõe estão as inovadoras maneiras de se comunicar. Curiosamente, nessas relações de mudanças promovidas pela adaptação do físico para o digital, as cartas se tornaram *e-mails* e os álbuns de foto se tornaram galerias nas redes sociais. Beiguelman (2003) problematiza que a escrita *on-line* se apresenta demasiadamente complexa, também pelo fato de não existir uma nomenclatura para o ato de ler *on-line*, o que indica não existir um estudo que defina seus critérios.

Nesse sentido o que se impõe confrontar hoje é o desaparecimento dos critérios que permitam ordenar, classificar e distinguir não só os distintos formatos discursivos dos textos, em função de sua materialidade (carta, jornal, documento de arquivo livro), mas as próprias especificidades entre as mídias sonoras, visuais e textuais e que tem agora seus limites objetivos implodidos pela interface. (BEIGUELMAN, 2003, p. 13).

Na compreensão do assunto que é transmitido, relacionamos os acontecimentos sociais e os processamos ao entendimento da mensagem; nossos cérebros são as máquinas que irão decodificar as mensagens dos memes. Percebemos a interação dos usuários da rede com comentários que corroboram a intenção do meme com informações consistentes e acrescentam outros significados.

## 2.3 MEME NO MEIO DIGITAL

### 2.3.1 Quando o meme virou digital

O meme tem se tornado uma mistura de linguagens do ambiente virtual com texto, imagem, som, tudo interligado na produção de sentido, que é rapidamente assimilado e que potencializa as novas formas de interação social. Segundo Oliveira Neta (2017), os *emotions* que simbolizam carinhas foram considerados os primeiros memes da *internet*, criados por Scott E. Fahlman, em 1982. Os *emotions* são sinais gráficos que juntam pontuações do teclado e, na sequência, formam carinhas e transmitem sentido, por exemplo, carinha de felicidade :-)) e de tristeza :-( . Essas carinhas davam um tom para as conversas, com expressão de sentimentos. Oliveira Neta (2017) ainda argumenta que, apesar da popularidade dos *emotions*,

[...] ainda era considerada produto de subculturas da *Internet*, normalmente associada aos imageboards, com suas próprias condutas e humores idiossincráticos, a partir da introdução das novas plataformas da Web 2.0 no contexto digital e seu estabelecimento como principais canais de circulação de informação online, os memes, de uma maneira geral, passaram do seu estado de exclusividade e circulação em circuitos restritos para uma espécie de massificação, tornaram-se mesmo mainstream, ou seja, passaram a ser reconhecidos e aceitos por um público não associado a essas tendências (OLIVEIRA NETA, 2017, p. 3).

Os memes se espalharam de acordo com os acontecimentos; os discursos se propagavam com comentários imediatistas da realidade que acabava de acontecer e já se seguia com uma enxurrada de opiniões que acontecia em tempo real.

Oliveira Neta (2017) classifica os gêneros meméticos em cinco: *desenhomemes*, *textomemes*, *fotomemes*, *videomemes* e *image macros*.

Quadro 2 - Gêneros meméticos

<b>Desenhomemes (ou tirinhamemes)</b>	Eles podem ser agrupados pelas características formais que trazem em comum, isto é: uma estrutura em quadros que desenvolve uma forma narrativa no estilo de tirinhas e caracteriza-se pela baixa qualidade intencional de seus desenhos e traços. Assim, a ênfase desses quadrinhos no humor e nos temas menores típicos da <i>Internet</i> é permeada por uma estética <i>trash</i> , de bonecos palitos e de traços grosseiros, cheia de interferências visuais (OLIVEIRA NETA, 2017, p. 5-6).
<b>Textomemes</b>	[...] aqui podemos incluir, sobretudo, os bordões, ou seja, as frases feitas – normalmente retiradas das próprias entranhas da Web, isto é, quase sempre de vídeos virais – que vão sendo (re)circuladas em diversos contextos digitais, tais como: ‘fica, vai ter bolo’; ‘aham, Cláudia, senta lá’; ‘teve boatos de que eu ainda estava na pior’; ‘meu óculos, ninguém sai’ etc. (OLIVEIRA NETA, 2017, p. 07)
<b>Fotomemes</b>	[...]. Tal gênero é ancorado na apropriação de um elemento fotográfico através de recorte e/ou de justaposição, gerando um desvio do significado original ao agregar novos contextos e valores através da adulteração da imagem. Nesse sentido, elas são ‘exploráveis’, posto que podem tanto receber outras camadas imagéticas quanto ser realocadas para outros cenários, denotando o aspecto lúdico da sua feitura (OLIVEIRA NETA, 2017, p. 8).
<b>Videomemes</b>	[...] eles consistem em vídeos que contam com um amplo engajamento dos usuários na manipulação ou recriação do seu conteúdo através de dublagens, paródias, remix e toda sorte de obras derivativas (OLIVEIRA NETA, 2017, p. 9-10).
<b>Image macros</b>	[...]. Eles correspondem a uma indefectível estrutura magética-textual em frame único que carrega uma qualidade icônica. Desta maneira, podemos caracterizar estruturalmente o image macro como um texto em caixa alta, em uma fonte Impact branca com sombreamento preto, superposto a uma imagem – quase sempre para fins de humor, o que não impede, claro, o uso de outras tônicas. [...] Esses image macros têm seus templates, bem como suas referências intertextuais, extraídos de diversas fontes, tais como: videoclipes, fotografias, desenhos, filmes, seriados, videogames, comerciais, notícias, <i>Internet</i> etc. – a criatividade é absolutamente ilimitada nesse sentido. [...] Usando essa estrutura sígnica híbrida, os image macros tornam-se figuras dialéticas, espécies de imagens-texto cujo imbricamento desses dois elementos ocorre sem subordinação da experiência visual e nem da verbal – o pictórico complementa o discursivo em um processo de afetação recíproca. Esses memes representam, então, os novos regimes de visualidade requeridos pela <i>Internet</i> , pois a função monológica da imagem é atualizada pela linguagem hipermídia, e, cada vez mais, ela se faz acompanhar pelo texto (OLIVEIRA NETA, 2017, p. 11-12).

Fonte: Tabela montada com base nas definições de Oliveira Neta (2017, p. 5-12).

Dessa classificação nos interessa os image macros, que são os que correspondem à nossa pesquisa.

Quando o meme chegou ao ambiente digital, ficou evidente sua vantagem no aspecto mimético, pois a fidelidade de cópias se tornou maior; outra vantagem foi a capacidade de difusão e de longevidade, pois podem ser guardados por um tempo indefinido em vários arquivos. Shifman (2014) defende que os memes não nasceram com o digital, pois sempre fizeram parte da sociedade humana, mas atribui a esse ambiente algumas mudanças e

argumenta: “[...] o recurso mais valioso na era da informação não é a informação, mas a atenção que as pessoas prestam a ela” (SHIFMAN, 2014, p. 32, tradução nossa).

O gênero se expandiu na web 2.0, de *internet* participativa e da cultura de participação. Segundo Shifman (2014, p. 18, tradução nossa), “[...] embora eles se espalhem em uma base micro, seu impacto é no nível macro: os memes moldam as mentalidades, formas de comportamento e ações de grupos sociais”. Esse comportamento é parte da contribuição da cultura de participação, orientada pela web 2.0 e que tem a proposta de participação do usuário com plataformas de relacionamento, criação e troca de conteúdo, que impulsionam a circulação dos memes no *YouTube*, *Facebook*, *Twitter*, etc. Shifman (2014) ressalta três estratégias nos memes: mimetismo, remixagem e propagação. O mimetismo orienta a imitação; a remixagem envolve a manipulação tecnológica, quando usamos programas para manipulações e ressignificações; a propagação é seu compartilhamento.

Atualmente, as informações são compartilhadas tantas vezes, com alcance global e novas adaptações de acordo com a cultura de cada país e língua, que fica impossível determinar uma origem. Essa capacidade global de disseminação, sem fonte de origem e possibilidade de rastreamento, faz parte desta era que se apresenta cada vez mais diversificada em opções de interação no *on-line*.

### 2.3.2 Multimodalidade: texto / imagem

A multimodalidade é construída com as tecnologias que provêm do externo, porém depende das pessoas para ser compreendida e replicada. Na interpretação do texto multimodal, consideramos a afirmação de que existem quatro itens a serem essencialmente analisados em textos multimodais, são eles: “[...] o discurso, o design, a produção e a distribuição” (VIEIRA, apud GUERREIRO; SOARES, 2016, p. 195).

Sobre o **discurso**, entendemos que, assim como na construção do sentido para o texto, existe a necessidade da interpretação da imagem na multimodalidade e também do reconhecimento dos elementos presentes no meme de maneira simultânea. Silva (2016, p. 22) afirma que, “[...] mais que considerar que o texto é uma ação social e uma ação cognitiva, como se tratando de instâncias independentes, o que a LT<sup>27</sup> assume hoje é que cultura e processamento mental são duas instâncias intimamente interligadas”, pois o texto transmite uma mensagem que precisa ser processada – é a interpretação cultural. Dizemos cultura quando nos referimos a alguma situação cultural cuja interpretação dará sentido ao texto,

---

<sup>27</sup> Linguística Textual.

exemplo: o sol está “pocando”, vamos à praia? A palavra pocar é regional do Espírito Santo. No contexto da frase, quer dizer que o sol está muito forte e que está bom para ir à praia.

Entendemos que a cultura gera o sentido para a mente, pois a representação não acontece apenas na linguagem, mas também na construção sociocultural. Assim, podemos dizer que o assunto está presente na vivência do indivíduo, ao passo que o texto se constrói na sua virtualização mental, em suas relações cognitivas e ações sociais, que serão buscadas referências nas experiências vivenciadas. É o caso dos memes.

Sobre o **design** multimodal, consideramos que ele buscará várias práticas para a interação com o usuário. No mundo pós-moderno, somos envolvidos por uma linguagem verbal e não verbal (visual, gestual, dança, música, etc.), cada uma portadora de significado. A sociedade moderna está cada vez mais plural em sua linguagem, por intermédio dos meios eletrônicos e aparatos visuais imagéticos ou semióticos. É um mundo multimodal. Quanto à obra de arte tradicional (escultura, pintura, desenho), observamos uma linguagem visual-imagética, em que consideramos a imagem e fantasiamos seu contexto.

Podemos afirmar as vantagens que a multimodalidade trouxe, quando Lima (2019) defende que o abrangente alcance do digital oferece novos acessos de comunicação com as pessoas, com novos gêneros comunicativos que surgem a cada dia, com novas maneiras de se transmitir a mensagem, em que as mensagens digitais exploram o uso de imagem e texto.

A **produção** multimodal indica uma mistura verbal e não verbal, que depende também das sinestésias. No âmbito da percepção sensorial, Lima (2019) sugere que a multimodalidade fazia parte do cenário de análise de casos na década de 1920. Nesse período, já se percebia a relevância do tema na psicologia. Somos convocados a perceber a

[...] multimodalidade como o resultado do uso de diversas linguagens verbal (escrita e oral) e não-verbal (visual) constituindo-se como uma prática comunicativa que pode ser materializada, havendo ou não o texto escrito/impresso, em que a imagem poderá ‘falar’ com o leitor (XAVIER, 2005, apud LIMA, 2019, p. 58).

Lévy (1996) considera que todo entrelaçamento de sentido se trata de hipertexto, que se refere aos mecanismos que acionamos na compreensão do sentido.

Com efeito, hierarquizar e selecionar áreas de sentido, tecer ligações entre essas zonas, conectar o texto a outros documentos, arrimá-lo a toda uma memória que forma como que o fundo sobre o qual ele se destaca e ao qual remete, são outras tantas funções do hipertexto informático. (LÉVY, 1996, p. 37).

No contexto multimodal digital, além de se ter conhecimento da mensagem, também é preciso associar o texto à imagem e construir o sentido do meme. Xavier (2002, apud LIMA,

2019) observa que, na estrutura da hipertextualidade<sup>28</sup>, o leitor também é coautor nos memes, pois seus elementos permitem uma relação entre usuários das redes sociais em diferentes plataformas. Encontramos no ambiente digital infinitas possibilidades de circulação e **distribuição**. No entendimento de que as práticas da linguagem no ambiente virtual são constituídas na multimodalidade, Guerreiro e Soares (2016) apontam que elas podem ser as principais mudanças na comunicação, em que se unem áudio, imagem e textos nas redes sociais.

Em relação a intertextualidade, Koch, Bentes e Cavalcante (2008) nos lembram que, a intertextualidade ocorre quando um texto remete a outro anteriormente proferido, seja de forma implícita ou explícita como é o caso dos memes que se espalham virtualmente usando o recurso das redes sociais. As redes sociais trouxeram mudanças na forma como os internautas se relacionam não apenas no contexto, mas sim com a sociedade em geral, dando voz e visibilidade a quem estava invisível (LIMA, 2019, p. 59-60).

Os memes se enquadram nesses aspectos, pois fazem parte do universo criativo multimodal, uma produção textual sobre as situações cotidianas que se disseminam nas redes, com argumento humorístico e crítico. Com as mudanças nos padrões comunicativos preestabelecidos, observamos “[...] em Bazerman (2006) quando o autor afirma que os gêneros textuais são fatos sociais” (LIMA, 2019, p. 56), que os memes exercem essa funcionalidade e expressam os apelos da sociedade.

Segundo Marcuschi (2002, p. 22-23, apud LIMA, 2019, p. 60),

[...] usamos a expressão gênero textual como uma noção propositalmente vaga para referir os textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sociocomunicativas definidas por conteúdos, propriedades fundamentais, estilo e composição característica. Se os tipos textuais são apenas meia dúzia, os gêneros são inúmeros.

Com apoio da multimodalidade, expandimos ainda mais essa quantidade.

Lima (2019) considera o meme um gênero textual, mas, embora reconheça sua emergência, suas possibilidades variadas podem resultar em outros rótulos. Sobre os memes, podemos dizer que cada modalidade tem função específica, como a cultura da participação e a inteligência coletiva que estão presentes neles. Sobre a construção dos memes, o autor ressalta:

Adam e Jewitt (2016) enfatizam a importância de cada modo de comunicação na elaboração dos sentidos nos textos. Dessa forma, quando o usuário optar por utilizar uma imagem, uma foto tirada com uma determinada expressão facial, um *layout* específico para compor um meme, por exemplo, podemos constatar que tal escolha

---

<sup>28</sup> É uma forma de leitura não linear e interativa que surgiu com a *internet*.

não é aleatória, visto que os aspectos visuais têm tanta importância quanto os linguísticos. (LIMA, 2019, p. 61).

A compreensão do texto não está totalmente definida sem sua linguística, mas na construção da interpretação, contexto, sentido e memórias.

Quando nos referimos aos textos humorísticos, encontramos em Sodré (2018, p. 12) a seguinte reflexão:

A respeito do tipo humorístico, Travaglia pondera que se trata de ‘*uma comunicação não confiável*’, na medida em que nesse texto se desfaz o “compromisso da comunicação com a seriedade, de ser algo válido em que se pode confiar [...]’ (idem, p.12). A surpresa no ato da comunicação humorística e o rompimento de sua confiabilidade, se dá pela bissociação, em que dois mundos são cruzados, superpostos, numa interseção, de modo que o receptor pensa estar falando de um quando na verdade é de outro que se trata, ocorrendo por vezes a imbricação de ambos. Disso resulta, ainda segundo Travaglia (idem, p.52) uma comunicação ambígua, homonímica, em que se dá mais de um mundo possível, cuja passagem entre um e outro é desencadeada pelo gatilho, dispositivo que insinua ou revela a incongruência da superposição, da interseção daqueles mundos ou, nos termos do linguista, ‘elemento que faz a passagem de um mundo para o outro dos dois, geralmente superpostos ou em interseção nos textos humorísticos’ (idem, p. 63).

O texto do meme é diferenciado, pois está vinculado ao seu suporte, que trabalha a ressignificação por intermédio dos leitores e combina vários códigos semióticos, principalmente texto e imagem.

Convém notarmos que, tais como as ações sociais constituem-se como fenômenos multimodais, os gêneros discursivos também. Isso porque, quando produzimos um texto, seja na fala ou na escrita, utilizamos mais de um modo de representação, bem como, palavras e gestos, palavras e entonações, palavras e imagens, palavras e sorrisos etc. (DIONÍSIO, 2011, apud GUERREIRO; SOARES, 2016, p. 194).

Vejamos as categorias que podem indicar e analisar o humor e seu funcionamento, encontradas em Travaglia (2015, apud SODRÉ, 2018, p. 12-13).

Quadro 3 - Indicação de Humor

<b>Humor quanto à composição</b>	a) descritivo; b) narrativo; c) dissertativo.
<b>Objetivo do humor</b>	a) crítica social ou a caracteres; b) denúncia; c) liberação; d) riso pelo riso.
<b>Humor quanto ao grau de polidez</b>	a) humor de salão; b) humor sujo ou pesado; c) humor médio.
<b>Humor quanto ao assunto</b>	a) negro; b) sexual, erótico, pornográfico; c) social; d) étnico.
<b>Humor quanto ao código</b>	a) verbal ou linguístico; b) não verbal.
<b>Scripts que levam ao humor</b>	a) estupidez, burrice; b) esperteza, astúcia; c) ridículo; d) absurdo; e) mesquinhez.

<b>Mecanismos (recursos para criar humor)</b>	a) cumplicidade; b) ironia; c) mistura de lugares sociais ou posições de sujeito; d) ambiguidade; e) uso de estereótipo; f) contradição; g) sugestão; h) descontinuidade de tópico ou quebra de tópico; i) paródia; j) jogo de palavras; k) trava-língua; l) exagero; m) desrespeito a regras conversacionais; n) observações metalinguísticas; o) violação de normas sociais.
---	--

Fonte: tabela montada com base nas definições de Travaglia (2015, apud SODRÉ, 2018, p. 12-13).

Na construção da mensagem como um todo, Guerreiro e Soares (2016) ainda destacam que cada elemento semiótico cumpre sua função.

As considerações a respeito da teoria multimodal e as perspectivas de análise contribuem para uma nova forma de letramento: o visual [...]. Não apenas a estrutura interna das imagens, seus enquadramentos, seleção de cores e distribuição dos elementos são itens necessários a serem lidos e analisados, como também os pressupostos que partem de uma análise que vai além desses itens e chega até os elementos sociais e culturais adjuntos a esses textos. (GUERREIRO; SOARES, 2016, p. 195).

Na multimodalidade, consideramos as diferentes formas de comunicação e representação da linguagem em imagens, palavras, cores, etc., formatos que, juntos, comunicam, expressam e produzem sentido: "[...] falamos, usamos a linguagem nas práticas tanto individuais quanto sociais que se materializam através de nossos gestos, palavras, entonações, imagens e animações, que se manifestam através dos gêneros textuais" (SILVA, 2016, p. 28).

Na elaboração do sentido, é comum encontrarmos nos memes a metáfora. A metáfora representa uma figura de linguagem, e na escrita voltada para *internet* encontramos situações que dependem de interpretação dessas linguagens, como, por exemplo, ESCREVER EM LETRAS MAIÚSCULAS, significa falar em voz alta ou gritar.

Sobre o assunto, compreendemos que

[...] a metáfora reside num fenômeno em que se usa 'o nome de uma coisa para designar outra' (BERBER SARDINHA, 2007, p. 20). A seu ver, a metáfora configura-se como um mecanismo que evoca uma comparação direta, uma questão de palavras, uma transferência de sentidos de uma coisa para outra. É na realidade, um recurso figurativo, embelezador da linguagem, atrelado a boa retórica e que povoava a linguagem extraordinária, peculiar da linguagem poética (SILVA, 2016, p. 56-57).

É um artifício da linguagem usado como recurso figurativo. Encontramos geralmente nos memes esse artifício que embasa e dá sentido à figura, em consonância à crítica social que é associada à construção do interesse do meme. Segundo Silva (2016, p. 58), "[...] a metáfora é concebida como integrante da nossa vida cotidiana e não apenas como uma simples figura

de linguagem própria da feitura poética". Ela inclusive assume a característica do pretexto cotidiano do meme. A metáfora compreende a linguagem cotidiana, pois a mente se ocupa da interpretação e do entendimento dos acontecimentos sociais, das interações diárias que produzem o sentido.

Nos memes, encontramos texto e imagem, que criam sentido e permitem a construção de uma linguagem visual imagética, baseada nos acontecimentos do cotidiano, que orientarão o sentido da mensagem transmitida. No universo criativo do meme, há ambiguidade de interpretação e a relação entre dois contextos, o fato real e o da criação do meme. Estes são classificados nas relações humorísticas, mas carregam e impulsionam a inconformidade social em forma de crítica. Essas manifestações são relacionadas à cultura de participação e às movimentações coletivas, em que as reações saem do digital e vão para as manifestações de rua.

### 2.3.3 Meme Multimodal

A multimodalidade se baseia na junção das linguagens e se apresenta nos gêneros discursivos como *gifs*, memes, *tweets*, etc. Esses gêneros são decorrentes do digital e, nesse âmbito, podemos entrever uma manifestação crítico-social que se inicia com o cotidiano do ambiente físico, que passa para o virtual, dissemina-se na inteligência digital e ganha as ruas no movimento de indignação da população. O digital permite a união da conformidade de opiniões e o agrupamento das pessoas que no físico estão distantes uma das outras. Ele encurta distâncias e segmenta por afinidades.

A multimodalidade é definida por Kress e van Leeuwen (1996) como uma área de estudo com um compromisso de explorar as diversas formas de significação que emergem do mundo moderno, pois, para eles, o visual possui peculiaridades próprias de representação, além de construção de relações interacionais e constituição de significados, o que faz da compreensão da imagem uma necessidade. (SILVA, 2016, p. 27).

A multimodalidade propõe a transmissão da mensagem não apenas em formato de texto, mas também pela interpretação da imagem, sons, entre outros, e ela foi facilitada pelo ambiente virtual. De acordo com Silva (2016), os textos multimodais são os geradores de sentidos escritos, orais, visuais, gestuais, entre outros. Os memes se evidenciam nas diversas representações das redes sociais. Segundo Guerreiro e Soares (2016, p. 186), “[...] as diversas modalidades textuais e sua dinamicidade convergem à criação de gêneros característicos do ambiente virtual, especialmente nas redes sociais, tais como o *tweet*, o *gif* e o *meme*”, que são

apontados pelos autores como gêneros emergentes, reflexo das mudanças comunicativas e do surgimento de novos gêneros discursivos. “Bakhtin analisou e concluiu que todo e qualquer modo de comunicação, seja verbal ou não verbal, constitui-se necessariamente pela presença do que convencionou chamar de gêneros discursivos [...]” (GUERREIRO; SOARES, 2016, p. 189).

Na era digital, os domínios digitais agruparam textos verbais e imagéticos, em movimento, sons e áudios, que interagem com imagens e sugerem que a multimodalidade conduz uma mudança nos formatos contemporâneos e se tornam virais, sendo humorísticos ou irônicos.

Sobre a duração dos assuntos e a repercussão no ambiente virtual, os memes que tratam das políticas sociais e criticam os aspectos sociais em algum acontecimento tendem a durar pouco. Guerreiro e Soares (2016, p. 199) afirmam que “[...] o fato de eles serem efêmeros, ocorre justamente por isso, agregar em situações envolvendo acontecimentos recentes. Logo, a maioria deles, em poucos dias, são descartados e substituídos por outros”. Apesar do tempo de duração no ambiente virtual ser maior, a rotatividade de acontecimentos e a instantaneidade fazem com que os assuntos passados não sejam mais interessantes. Nesses casos, não é tão fácil entender sobre o que o meme trata, pois o assunto foi de algum fato que não foi mais comentado. É preciso ter memória daquilo para sua interpretação.

Candido e Gomes (2015, p. 1295) definem os memes como

[...] um resumo, qualquer conceito propagado através da *internet*, independentemente da forma, podendo ser, por exemplo, uma imagem, um vídeo, um áudio ou até mesmo uma palavra ou uma frase. [...] *Meme* é uma pequena informação transmitida de cérebro em cérebro, que vai se propagando. Essas informações são geralmente um fato do cotidiano, ‘O objetivo dessa transmissão é a identificação com esses fatos ou então satirizar algum fato ou ideia. Comparado aos genes na sua dinâmica que se divide, se multiplica, se transforma, propagando-se’.

Eles se espalham pelo ambiente virtual sem que haja um motivo específico ou um porquê, começam em uma piada interna que pode ser advinda de fatos ou fotos, paródias audiovisuais, imagens e telemontagens, *fakes*, músicas, jargões, histórias em quadrinhos, em multimodalidades. Segundo Candido e Gomes (2015), o que encontramos em comum entre eles é que não existe autoria e se referem a uma filosofia coletiva de criação própria da *internet*.

Observamos que a língua é uma linguagem coletiva, e que por outro lado a fala individual, pois expressa opinião do indivíduo e seu pensamento: No caso dos *memes*, observamos uma comunidade integrada geralmente por jovens e adultos que expressam situações do cotidiano de maneira cômica, utilizando a *internet*, ou seja, essas novas formas de linguagem são produzidas e propagadas no ciberespaço,

podendo se expandir para outros espaços e até mesmo outros grupos. (CANDIDO; GOMES, 2015, p. 1299).

Entendemos a linguagem como expressão coletiva e individual, além de um canal que expande opiniões. Porém, voltamos a afirmar que depende das mídias como essas opiniões serão distribuídas. Sobre a mídia, Lima (2019, p. 74) ainda afirma que

A forma como o usuário vai se relacionar com o gênero depende da mídia que ele irá usar. Pode ocorrer de forma convencional a partir da leitura de algo que chame a sua atenção como um *outdoor* na rua (convencional) ou pela leitura de uma mensagem no pára-choque de um caminhão (acidental). Marcos (2008) afirma que a principal tarefa do suporte digital para fixar e mostrar o texto é a *homepage* e o *site* que representam suportes de outros suportes de gêneros.

Na relação do usuário com os memes, entendemos que a interação se dá através do compartilhamento, dada a facilidade de acesso das redes sociais por meio de *smartphones* e outros aparelhos, em qualquer lugar. O usuário é atingido a qualquer tempo pelas redes sociais.

#### 2.3.4 Memes x Viral

Percebemos conteúdos virais de diferentes gêneros espalhados no ambiente virtual, são vídeos, fotos, memes, etc. Shifman (2014) aponta a viralização de um conteúdo como um processo de boca a boca, como uma música que viraliza. Neste processo, Shifman (2014) destaca três tópicos para a viralização: o compartilhamento de pessoa para pessoa, a velocidade mediada pelas redes sociais e o alcance por intermédio de várias redes, além de ressaltar o que os diferenciam.

A principal diferença entre os memes da *Internet* e os virais, portanto, está relacionada à variedade: enquanto o viral compreende uma única unidade cultural (como um vídeo, foto ou piada) que se propaga em muitas cópias, um meme da *Internet* é sempre uma coleção de textos (SHIFMAN, 2014, p. 56, tradução nossa).

Shifman (2014) ainda sugere que, se pensarmos o viral e o memético como duas extremidades de um espectro dinâmico, uma diferenciação mais precisa seria tripla:

(1) um viral: uma única unidade cultural (formulada em palavras, imagem ou vídeo) que se espalha por vários agentes e é visto por muitos milhões.  
 [...] (2) um meme baseado no fundador: um meme da *Internet* que é desencadeado por um texto, vídeo ou foto específico (geralmente viral) [...].  
 [...] (3) um meme igualitário: compreendendo muitas versões que parecem ter evoluído simultaneamente sem um texto original claro. (SHIFMAN, 2014, p. 58, tradução nossa).

Porém na viralização se abrem outras vertentes de pesquisa. Shifman (2014) defende que um estudo focado no meme da *internet* (em vez de focar na viralização), segundo Carey (apud SHIFMAN, 2014) pode estar ligado à comunicação como um ritual.

Esses estudos refletem a noção de que as atividades meméticas desempenham um papel importante na construção de valores compartilhados nas culturas digitais contemporâneas. Tratando os memes como blocos de construção culturais, eles tentam entender as escolhas meméticas das pessoas, bem como os significados que atribuem aos memes. [...] Uma maneira interessante de avançar seria inverter as maneiras pelas quais estudamos memes e virais, analisando o conteúdo viral em termos de ritual e examinando o conteúdo memético em termos de transmissão. Na prática, isso exigiria a avaliação de vídeos virais não apenas em termos de sucesso ou eficácia, mas também em termos de suas implicações culturais e papel na formação de identidades sociais e políticas. (SHIFMAN, 2014, p. 61-62, tradução nossa).

O estudo focado no conteúdo seria importante para afirmar, de maneira descritiva, o que imaginamos sobre a influência dos memes na construção cultural e como exercem influência na sociedade. Teríamos um pensamento mais consciente do instrumento comunicacional “meme” como difusor de informação e como meio consciente de manifestação da população.

### **2.3.5 Políticas Sociais / Memes de política**

Os memes são instrumentos de persuasão, podemos observar isso nas mensagens que eles carregam e na crítica que fomentam sobre situações do dia a dia, também associadas às políticas sociais. Entretanto, o instrumento que originou essa possibilidade foi a web, que lá na sua criação não demonstrava essa intenção. Os motivos originários para a criação da *internet* estão na rede de relacionamento. Shifman (2014) considera que a criação da web 2.0 estava relacionada com a utilização para lazer e lindas postagens de foto dos pets, porém ressalta que as postagens “[...] podem ser extremamente poderosas nas mãos de ativistas digitais, especialmente aqueles em ambientes onde a liberdade de expressão é limitada” (SHIFMAN, 2014, p. 119, tradução nossa).

Um exemplo da ação do meme relacionada diretamente à política foi a campanha da presidência dos Estados Unidos de 2008, que representou a primeira campanha eleitoral da web 2.0. Em um viés político de utilização das novas mídias, os memes virais foram importantes para as ações via web. Shifman (2014, p. 122-123, tradução nossa) afirma que os memes políticos cumpriram 3 funções:

(1) Memes como formas de persuasão ou defesa política. O uso extensivo de memes nas recentes campanhas eleitorais demonstrou sua capacidade persuasiva. [...] a maioria dos estudos sobre esse assunto analisou virais (em vez de memes), tentando avaliar sua influência e padrões de difusão. (2) Memes como ação popular. Com base na noção de ‘ação conectiva’ digital de Lance Bennett e Alexandra Segerberg, discutirei o papel central dos memes na ligação do pessoal e do político para capacitar a ação coordenada dos cidadãos. (3) Memes como modos de expressão e discussão pública. A criação de memes é um caminho acessível, barato e agradável para expressar opiniões políticas. Como resultado, qualquer grande evento dos últimos anos gerou um fluxo de memes de comentários. (SHIFMAN, 2014, p. 122-123, tradução nossa).

Pelas grandes manifestações mundiais nas redes e mobilização política das pessoas em protestos sobre diferentes assuntos, Shifman (2014) aponta que, em 2011, a revista Times reconheceu o “Manifestante” como "pessoa do ano" pelos protestos de rua em diferentes locais do mundo. Nesse contexto, o autor também afirma que as pessoas ouvem a opinião dos seus vizinhos, familiares e comunidade sobre política.

[...] a influência pessoal é um aspecto central da persuasão – provavelmente mais importante do que as mensagens da mídia de massa. Não é surpreendente, então, que se espere que as pessoas tratem anúncios políticos encaminhados a eles por seus amigos e colegas de forma mais favorável do que os anúncios comuns transmitidos. Além disso, a própria viralidade é considerada altamente persuasiva: números brutos de ‘contagem de visualizações’ informam aos espectadores que muitos outros acharam um conteúdo específico interessante. (SHIFMAN, 2014, p. 124, tradução nossa).

Observamos, portanto, que a quantidade de acessos, curtidas e compartilhamento também é influência para que as pessoas considerem um conteúdo interessante. Em uma visão inversa (de dentro para fora da rede), a *internet* abriu caminho para a organização de manifestações e deu voz à indignação popular; disseminou posições contrárias que, antes, seriam focos sem força. Porém um fato interessante chama a atenção, nas eleições presidenciais de 2008, os vídeos virais não foram produzidos por pessoas comuns, mas por grupos de interesse, apoiados financeiramente, como estética profissional, por exemplo.

[...] ‘Yes We Can’ – amplamente reconhecido como o videoclipe mais influente durante a campanha – foi produzido por um grupo de artistas apoiadores de Obama. Ele combina imagens de duas fontes - imagens de televisão do discurso de Obama após a primária de New Hampshire e aparições de celebridades de estrelas como Scarlett Johansson, Kate Walsh e Kareem Abdul-Jabbar (SHIFMAN, 2014, p. 126, tradução nossa).

Os memes desempenham um importante papel nas ações de divulgação das manifestações. Segundo Shifman (2014), cada vez mais as pessoas divulgam em redes

sociais, e essa tecnologia acaba por exercer o papel das organizações que estão responsáveis por esses acontecimentos.

Um exemplo explorado pelo autor são os protestos que ocuparam as ruas, como o ocupe Wall Street 2011 e a bailarina Graciosa com a estátua do Touro, que subverte um ícone, símbolo da economia do Wall Street: "[...] a bailarina do touro era o primeiro de uma onda de memes que acompanhou os protestos" (SHIFMAN, 2014, p. 132, tradução nossa).

Figura 12 - Ocupe Wall Street 2011



Fonte: Amazonia fiocruz (2020).<sup>29</sup>

Figura 13 - Bailarina Graciosa



Fonte: Amazonia fiocruz (2020).<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Disponível em: <https://amazonia.fiocruz.br/scdp/blog/purpose-of-case-study-in-psychology/occupy-wall-street-movement.php>. Acesso em: 21 ago. 2022.

<sup>30</sup> Disponível em: <https://amazonia.fiocruz.br/scdp/blog/purpose-of-case-study-in-psychology/occupy-wall-street-movement.php>. Acesso em: 21 ago. 2022.

Ainda segundo Shifman (2014), com a crescente dos protestos, conseqüentemente foram criados outros memes com direcionamento político, como o "We are 99%" (Figura 12), que saiu em defesa de uma melhor distribuição das riquezas, com argumento de que 1% da população teria quase todo o patrimônio financeiro do país, contra 99% dos demais habitantes. Esse meme gerou um contrameme – "We are 53%" – que foi criado por ativistas conservadores que representam 53% dos pagantes de impostos, segundo pesquisa de 2009, que afirmava que os outros 47% restante eram os protestantes que, segundo eles, não contribuíram.

Dentro dos movimentos iniciados na *internet* e que ganharam apoio e representação estão os movimentos políticos. De acordo com Santos (2016), a sociedade conectada representa um espaço de autonomia, iniciado em 2010, com uma onda de movimentos de indignação no mundo. Os movimentos sociais na rede, sem influência governamental e empresarial, são dinâmicos, com uma comunicação multimodal.

[...] as instituições são construídas por aqueles que detêm o poder, segundo seus próprios interesses, exercidos pela coerção ou/e manipulação simbólica (sendo esta forma mais estável e decisiva). Em conseqüência das relações de poder, as lutas hegemônicas suscitam, pois, a conexão em rede, sem substituir as outras formas de interação existentes, mas trazendo novas possibilidades de inter-ação, não só entre indivíduos, mas também entre instituições e poderes quem têm controle na sociedade em rede. (CASTELLS, 2009, apud SANTOS, 2016, p. 186).

Essa relação política com a rede movimenta sociedades pelo mundo. Para entender os movimentos iniciados na *internet*, Santos (2016) cita os movimentos na Tunísia e Islândia e enfatiza a importância da rede no desprezo das políticas vigentes.

Ambos protagonizaram o uso da *internet* e das redes sociais para a mobilização do povo. A semelhança fundamental entre os movimentos é o sucesso em suas lutas, suas semelhanças e características estabeleceram modelo para o surgimento de novos movimentos. (SANTOS, 2016, p. 187).

Outro exemplo foi a revolução egípcia, em que o faraó foi destituído em 18 dias, chamando a atenção para a resistência feminina: “[...] o despertar das mulheres egípcias durante a revolução é um dos principais temores de uma sociedade profundamente patriarcal e está desencadeando uma onda de violência contra as mulheres que pode crescer com o tempo” (CASTELLS 2013, p. 67, apud SANTOS, 2016, p. 187). O Egito, na tentativa de frear a revolução, bloqueou a *internet* e instaurou a censura à mídia, mas ressaltamos a importância das redes, porque, “[...] Apesar das tentativas de minar a revolução, ela resistiu, pois sua plataforma de comunicação era *multimodal* e a conexão foi reestabelecida após sete dias”

(SANTOS, 2016, p. 188). De acordo com Chagas (2018), na visão política, os memes fazem parte da história das eleições e estratégia de campanhas, eles criam associações com as imagens, *slogans* e *jingles*. Beiguelman (2018, p.01) aponta as eleições americanas como a "[...] grande guerra dos memes de 2016" entre Bernie Sanders, Hillary e Trump. Os memes assim como as charges para os jornais foram ganhando espaço no ambiente virtual e contribuindo para as manifestações sociais, sobre os memes de política, Lima (2019, p. 94-95) afirma que,

De acordo com Chagas *et al.* (2017), os memes de *internet* que atuam como peças para militância e que se constituem como verdadeiros termômetros eleitorais podem ser considerados memes da política. Assim, como esses memes não deixam de ser humorísticos, ao contrário, muitas vezes, servem como válvula de escape para os momentos de tensão, persuadem, e até mesmo, fundem ações coletivas (LIMA, 2019, p. 94-95).

No Brasil, os memes tiveram participação desde 2014. Beiguelman (2018) cita a participação dos memes no *impeachment* da Presidente Dilma Rousseff, protagonizado por outros acontecimentos, e o caso do presidente Michel Temer que, em 2017, proibiu o uso de sua imagem em outros contextos, senão presidencial ou jornalístico. A proibição da imagem do Presidente aumentou ainda mais a circulação dos memes que satirizavam a decisão. Essa ação foi apontada por Beiguelman (2018) como um marco na história política e das imagens. Baseada em Guy Debord, a autora afirma que “[...] o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediatizada por imagens” (BEIGUELMAN, 2018, p. 1).

Em contrapartida, o meme se apresenta muito além das mídias tradicionais e também gera conteúdos racistas e de ódio. Para Beiguelman (2018, p. 1), “[...] é hora de pensar em como criar imaginários alternativos que façam frente ao universo simbólico de apologia à violência e cerceamento da liberdade que toma as redes e as ruas. Antes que ela se torne dominante nos memes e na política”. A importância desses movimentos no contexto dos memes se refere à voz que é levantada no ambiente virtual, onde a sociedade se mobiliza e se organiza para reagir contra as tiranias governamentais que são impostas ao povo. Entretanto, existe uma preocupação na proliferação dos memes quando nos referimos às *fakes*. Por ser um movimento de fácil propagação, os memes também são usados principalmente em campanhas políticas como instrumento de divulgação enganosa. Dawkins (1976) sugere que esse processo se perpetua desde o gene.

Quando quer que um sistema de comunicação se desenvolva, há sempre o perigo de que alguns o explorem para seus próprios fins. Criados como fomas dentro da ideia

de evolução do ‘bem da espécie’, naturalmente imaginamos antes de mais nada que os mentirosos e enganadores pertencem a espécies diferentes: predadores, presas, parasitas e assim por diante. No entanto, devemos esperar que mentiras, enganos e exploração egoísta de comunicação apareçam quando quer que os interesses dos genes de indivíduos diferentes diverjam. Isto incluirá indivíduos da mesma espécie. Como veremos, devemos até mesmo esperar que filhos enganem seus pais, que maridos trapaceiem com as esposas e que irmão minta para irmão. (DAWKINS, 1976, p. 55).

Em relação à Covid-19, Beiguelman (2020a) aponta o meme como o registro dos fatos das ocorrências do período do vírus, sugerindo que essa história é contada através dos memes que viralizaram durante a quarentena. Na cronologia do vírus, a autora ainda faz referência à Netflix e sugere o "memeflix da coronavírus" (trocadilho com os nomes) como recurso para compreender as ações políticas no Brasil no combate ao vírus e a romantização do teletrabalho no período do isolamento. Nos memes, foram retratadas as dificuldades com relação à Covid-19, e a autora considera que eles são fontes para os historiadores, pois revelam o impacto da pandemia em nossa sociedade. Com as orientações do distanciamento que modificou a sociabilidade da população, ressaltamos a rua como um lugar de encontro e entretenimento e as telas como maneiras de vigilância algorítmica em que somos impactados pelas imagens.

É importante destacar esses acontecimentos, porque não é somente no humor que os memes atuam, eles carregam conteúdo informativo, importantes para a sociedade. Lima (2019) compreende nos memes um importante representante para a crítica social.

### 3 CAPÍTULO

#### 3.1 MEMES: @ARTESDEPRESSÃO

O @ArtesDepressão trata-se de um perfil das redes sociais – *Facebook, Instagram e Twitter* – que cria e divulga conteúdo humorístico de entretenimento. Entre suas postagens, estão memes relacionados às vivências e acontecimentos do cotidiano, cujas construções se apropriam de telas de obras de arte e criam um novo significado. Essa ressignificação constrói um diálogo entre o passado e a contemporaneidade.

Focados no perfil do *Facebook*, percebemos que o @ArtesDepressão se engajou nas publicações sobre o vírus da Covid-19, ao postar e repostar nas redes memes com mensagens críticas sobre o tema. Observamos, também, a narração cronológica de eventos cotidianos, em sequência, nos *posts* que acompanharam a trajetória do vírus. Nesse sentido, lembramos que Dawkins (1976) se refere à palavra meme como memória e completa que eles estão em tudo. Devemos enfatizar a capacidade de compartilhamento dos memes, pois, segundo o autor, quanto maior o alcance, mais informação é transmitida. Dawkins (1976, p. 148) afirma que, “[...] quando você planta um meme fértil em minha mente, você literalmente parasita meu cérebro, transformando-o num veículo para a propagação do meme, exatamente como um vírus pode parasitar o mecanismo genético de uma célula hospedeira”. Se entendermos essa afirmativa e compará-la com o perfil do @ArtesDepressão, podemos imaginar o alcance e a capacidade de transferência de informação que o meme tem, pois, de acordo com a descrição informativa da página do perfil de entretenimento do *Facebook* @ArtesDepressão, eles possuem um quantitativo de 1.540.874<sup>31</sup> seguidores e propõem brincar com o imaginário das artes ao produzir conteúdo engraçado, sarcástico e crítico, relacionando assuntos sociais e atuais aos contextos históricos. Nesse sentido relacional com o internauta, Fuller (2005) aponta a existência de fatores positivos na construção dos memes e a facilidade de interação do observador com os acontecimentos do cotidiano. O autor sugere que “[...] a vantagem da abordagem é que ela é potencialmente e igualmente sintonizada com tagarelices emergentes, frases de efeito, redirecionamentos minoritários, moda, lapsos de língua gerados coletivamente [...]” (FULLER, 2005, p. 116, tradução nossa). Com essa afirmação, compreendemos as associações das obras do passado com as tagarelices do presente e o sentido da mensagem que o meme transmite.

---

<sup>31</sup> Dados do *Facebook*. Acesso em: 24 ago. 2022.

Uma das características do perfil @ArtesDepressão é se apropriar das imagens de obras de arte descontextualizadas do seu período histórico e, ao retirá-las do seu pretexto inicial, criam uma afinidade com os internautas que se identificam, de maneira humorada, com as situações que são reconstruídas por frases que propõem o significado dos memes. Os internautas são orientados, através dos memes, ao reconhecimento com o cotidiano de séculos atrás e sua estrutura propõe um diálogo que rompe a barreira temporal entre passado e presente, uma sociedade e outra, além de considerar que a linguagem utilizada nas frases traduz pensamentos e/ou justifica uma interpretação para assuntos atuais.

O conteúdo dos memes evidencia um sistema relacional com o público, por intermédio de um diálogo interpretativo, construído segundo a vivência do espectador, que se identifica com a imagem da obra de arte. A imagem deixa sua função histórica renomada em riquezas culturais e, em sua releitura, consegue aproximação e identificação através do diálogo memético, ou seja, a criação de um novo contexto. O meme é um sistema de entretenimento reconhecido no ambiente digital e se apresenta em diversas facetas da comunicação contemporânea.

Na interpretação e entendimento dos memes do @ArtesDepressão percebemos que, para entender seu sentido, nós nos incluímos na obra para justificar a pintura, orientados pelo texto. Nesses casos, atentamos que o significado do meme não está ligado à formalidade e culto atribuído à obra de arte, mas o observamos como instrumento comunicacional de entretenimento em nosso cotidiano. Por intermédio do movimento de circulação de informação da *internet* e da atração das imagens publicadas no ambiente virtual, as pessoas identificam nas imagens assuntos próprios do cotidiano em que estão inseridas. Assim, somos evocados a um nexos temporal, que torna possível romper a barreira de tempo e espaço foucaultiana para associar uma obra do passado ao assunto atual. Lima (2019, p. 72) argumenta que é “[...] por meio da interatividade que o usuário das redes sociais, controla a interface dos memes e comentários que são publicados, tornando-se um sujeito ativo” e torna possível a manifestação do usuário da rede no julgamento ou manifestação do que foi exposto. Entretanto, os comentários por vezes conseguem ser tão engraçados quanto o próprio meme. É comum as pessoas acompanharem os comentários, por serem a manifestação popular, a percepção das pessoas e a interação com o conteúdo.

Portanto, afirmamos que, mesmo em seu posicionamento crítico, os memes promovem entretenimento, inclusive é comum darmos uma boa gargalhada com eles, ao contrário de uma manchete de jornal, que é capaz de trazer o sentimento de indignação. O meme ironiza as situações. Através de suas frases, faz uma abordagem crítica ao se apropriar das telas de arte e

associá-las aos contextos cotidianos. Para além do movimento de atualização e produção de sentido socialmente experimentados, os memes também estabelecem uma relação entre o passado vivido e o presente construído, com criticidade informacional que vislumbra o futuro, compreendidos entre o refúgio histórico da arte e o imediatismo experimentado no mundo virtual.

No @ArtesDepressão, compreendemos que o meme se encaixa no contexto da vida das pessoas, e que o hipertexto orienta o sentido da imagem e o assunto em uma experiência que torna a imagem apropriada ao nosso tempo através do sentido criado pela frase. Apesar de se tratarem de reproduções que se diferenciam principalmente por sua desterritorialização e reterritorialização, é nessa nova alocação, o *on-line*, que as imagens proporcionam ao usuário uma nova experimentação. Iazzetta (2006, p. 377), ao aprofundar acerca da sensorialidade do indivíduo, considera que a imagem “[...] é tudo aquilo que representa algo, por analogia ou semelhança, por figuração” e argumenta que acessamos imagens através de aparelhos eletrônicos, porém quando acessamos em nossas memórias nos tornamos o próprio suporte, a base, e as memórias são imagens mentais, a virtualização das nossas próprias experiências. Entendemos, então, que, assim como Dawkins (1976) sugere que os memes são informações que passam de cérebro para cérebro, também trabalhamos com nossas memórias nesse sentido, quando passamos nossas vivências, ao contar um acontecimento ou escrever sobre alguma passagem.

Para compreender essa relação, os memes a seguir (Figuras 14, 15 e 16) apresentam movimentos críticos no ambiente virtual, baseados na obra de Carl Heinrich Bloch - *Em uma Osteria Romana* - 1866, postados pelo @ArtesDepressão. Eles formam uma relação com diferentes signos dos zodíacos, em que cada um apresenta uma personalidade diferente. Entretanto, expressam as mesmas sensações e dependem do interesse do público por esse assunto para confrontar sua personalidade com a descrição do meme, o qual constrói uma crítica à personalidade do indivíduo e, ao mesmo tempo, convida a pensar se temos a descrição que o signo descreve.

Figura 14 - Meme: ♈ #Áries



Fonte: @ArtesDepressão (2016).<sup>32</sup>

Figura 15 - Meme: ♉ #Touro



Fonte: @ArtesDepressão (2016).<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/a.892462854216480/892474720881960/>. Acesso em: 17 jul. 2022.

<sup>33</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/a.892462854216480/892474730881959/>. Acesso em: 17 jul. 2022.

Figura 16 - Meme:  #Gêmeos



Fonte: @ArtesDepressão (2016).<sup>34</sup>

A imagem original que foi apropriada pelo meme, a tela *Em uma Osteria Romana* - 1866, retrata uma mesa com três pessoas que observam alguém. É como se estivessem olhando para fora da tela. Podemos imaginar que observam o quarto personagem que é o próprio espectador. Na interpretação do meme, a 4ª pessoa indica alguém que nasceu no mês do signo cujo comportamento está descrito pela frase. Parece ser uma pessoa preterida, visto que o meme descreve os “problemas” da personalidade do signo. Por isso, é comum as pessoas marcarem outras pessoas deste signo, como demonstram os comentários. É uma maneira de mostrar, de modo irreverente, que as referências do signo são perceptíveis. Curiosamente, os memes de signos postados pelo perfil são os que mais tem interação com os seguidores.

Cabe lembrar que, apesar de identificarmos a imagem como “*Em uma Osteria Romana*” - 1866, ela ganhou aspectos que a distinguem da original, pois não se trata da verdadeira obra de Carl Heinrich Bloch, mas de uma reprodução reterritorializada no ambiente virtual, uma foto digitalizada, cuja existência foi convertida em GB.

É possível pensar que na arte digital o que a caracteriza são as tecnologias empregadas, a linguagem da programação utilizada por meio das diversas práticas e/ou virtuais; sobretudo, trazendo a noção sistêmica da arte, colocando o interator em posição privilegiada, o que dialoga com este espaço-tempo. (GASPARETTO, 2014, p. 42).

<sup>34</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/a.892462854216480/892474737548625>. Acesso em: 17 jul. 2022.

A obra se torna uma reprodução no movimento de apropriação das obras da história da arte e produção de novos sentidos, através de um processo regido por transmutação e sucessivas rupturas.

Por certo: determinada imagem pode propor símbolos novos, mas estes serão decifráveis apenas contra o fundo 'redundante' do código estabelecido. Imagem desligada da tradição seria indecifrável, seria 'ruído'. Mas, ao inserir-se na correnteza da tradição, toda imagem propõe por sua vez a tradição rumo a novas imagens. Isso é: toda imagem contribui para que a mundivisão da sociedade se altere. (FLUSSER, 2012, p. 23).

Outra característica do perfil @ArtesDepressão é creditar em suas publicações os autores das obras de arte e, assim, acreditamos que difundem conteúdo artístico e se reconhecem como disseminadores de conteúdo artístico. Para isso, se utilizam de situações retratadas nas obras e as vinculam a diferentes contextos do nosso cotidiano, desta maneira as imagens das obras se tornam atemporais. Esse movimento evidencia um sistema de diálogo entre o passado e o presente, por intermédio da tecnologia, que facilita o acesso ao digital, pois o celular se torna um mediador e a qualquer momento você pode acessar ou receber informações da *internet*.

Compreendemos que o sentido da arte, mesmo que inovado e apropriado pelos memes, cumpre o papel de transmitir uma mensagem, induzir que o receptor construa pensamento criativo. A esse respeito, Rhyne (2000, p. 145) esclarece:

Ao usarmos a linguagem gráfica, buscamos criar formas visuais que correspondem às nossas imagens interiores; queremos expressar graficamente como estamos sentindo ou pensando. Inevitavelmente, faremos isso no nosso próprio estilo, e o conteúdo que incluímos refletirá o que está acontecendo na nossa vida naquele momento. Usamos materiais de arte para traduzir o que e como sentimos no domínio da nossa própria subjetividade para formas externas objetivas. Os tipos de materiais que usamos tornam-se, então, parte integral da experiência de arte; o tipo de material contribui para que se complete a mensagem visual, ou que dela se desvie.

Sem dúvidas, no digital, a divulgação das peças se expande a qualquer pessoa que faz uso desse instrumento e se propaga, de forma rápida e sem custo, entre os seguidores que interagem com as postagens. Em um momento em que as informações se disseminam rapidamente e as *fake news* tomam proporções sem lei no território *on-line*, faz-se importante entender o uso de obras de arte que disseminam informação e pensamento crítico mediado pelos meios tecnológicos nas propostas vigentes da contemporaneidade.

A sociedade do início do século XXI experimenta uma época de mudanças sem precedentes, tanto pela sua velocidade quanto pelo tipo, que estão causadas e/ou

aceleradas pela presença da tecnologia digital e computacional em todas as esferas de nossa vida cotidiana. Isto é algo que percebemos desde a última década do século passado e que continua se produzindo como um processo progressivo que supõe o aparecimento de uma nova época, a qual tem recebido o nome de cibercultura por vários autores contemporâneos. (TORRES, 2020, p. 45).

Na rota das mudanças propostas pelo digital, os memes sugerem interação e afinidades entre imagem e os usuários da rede, a fim de despertar o lúdico que envolve a arte também no ambiente digital. O meme abre um canal relacional, pois representa com ironia e entretenimento uma identificação pessoal do sujeito com a imagem, além da aproximação por mediadores sociais. Nesse caso, por intermédio da tecnologia, ao invés da admiração das telas de pintura, observamos atentos as telas dos computadores, *tablets* e *smartphones*.

A página do *Facebook* @ArtesDepressão oferece ao público um conteúdo de entretenimento cultural, que deve ser avaliado como contribuição para os que não entendem ou não têm acesso à arte, mas que podem absorvê-la por situações relacionadas aos acontecimentos da sociedade. Outra rede social utilizada pelo @ArtesDepressão é o *Instagram*. Apesar de o *Facebook* ter maior número de seguidores, pudemos observar que no *Instagram* a interação com o público é maior. Não podemos definir um motivo, entretanto, ressaltamos uma migração de usuários do *Facebook* para o *Instagram*. Também é importante ressaltar que os memes do @ArtesDepressão, por não terem autoria identificada, carregam a marca que identifica o perfil e, assim, não perdem a origem.

### 3.2 TEMA DA COVID-19 – ENFRENTAMENTO x NEGACIONISMO

A Covid-19 é uma infecção respiratória aguda provocada por um vírus, grave, que acometeu o mundo no primeiro trimestre de 2020. Entre os nomes relacionados à Covid-19 estão, também, Coronavírus, SARS-CoV-2, Corona, além da Coronavida – criada pela artista plástica e escritora Giselle Beiguelman. Ela defende que a Coronavida é socialmente

[...] a vida parametrizada pelo coronavírus. A pandemia modifica as formas de sociabilidade, cada vez mais mediadas por imagens e por novas formas de ocupar o espaço público, e de nos relacionarmos com a vigilância algorítmica. Também afeta profundamente nossa compreensão de cidade e cultura urbana. Implica um encolhimento da rua como lugar do encontro, do compartilhamento e da imprevisibilidade. (BEIGUELMAN, 2020a, p. 1, grifo do autor).

Questionamos a sociedade isolada e as interações sociais, principalmente neste período em que enfrentamos a Covid-19, e lembramos as vidas que foram interrompidas. Entendemos como é perigoso negligenciar as pequenas coisas, pois a Organização Mundial da

Saúde – OMS (2022) registra 6.453.458 mortes. Nesse cenário, a população mundial enfrentou amedrontada o vírus, porém, no Brasil, a posição do presidente era de que

[...] ‘no meu caso particular, pelo meu histórico de atleta, caso fosse contaminado pelo vírus, não precisaria me preocupar, nada sentiria ou seria, quando muito, acometido de uma gripezinha ou resfriadinho’. A afirmação foi feita em pronunciamento nacional em cadeia de rádio e TV. (MUNIZ, 2021, p. 1).

A Fundação Oswaldo Cruz (FIOCRUZ, 2020) formulou uma cartilha educativa com informações gerais para Saúde Mental e Atenção Psicossocial em que orienta: “[...] durante uma pandemia é esperado que estejamos frequentemente em estado de alerta, preocupados, confusos, estressados e com sensação de falta de controle frente às incertezas do momento” (FIOCRUZ, 2020, p. 1).

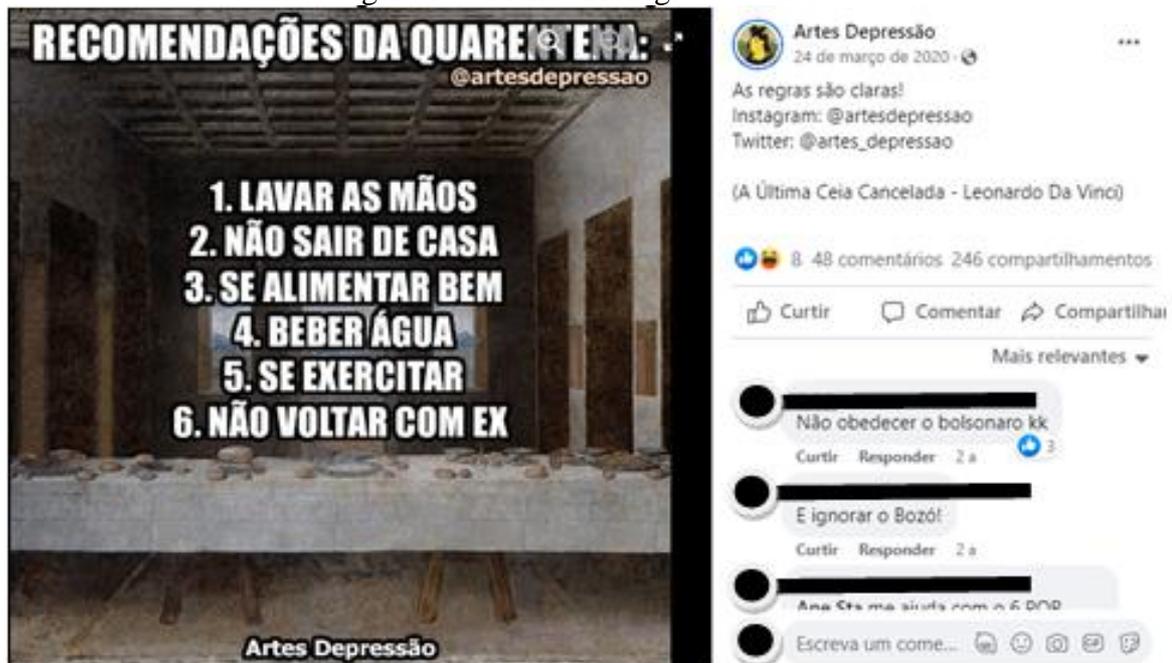
Em ocasião do vírus e atento às políticas públicas, o @ArtesDepressão postou memes direcionados à situação do vírus; retratou as situações do cotidiano; humorizou situações complicadas, como o uso da máscara e o álcool 70% para higienização; além de criticar as ações ou a falta de ação do governo no combate ao vírus, já que o próprio presidente do Brasil declarou que não tomaria a vacina, desacreditando o imunizante.

A Polícia Federal iniciou a investigação sobre a declaração do presidente Jair Bolsonaro, que no ano passado associou a vacinação contra Covid a um risco de desenvolver Aids. Essa relação, que não existe, foi feita por Bolsonaro em uma transmissão nas redes sociais, no ano passado. (FALCÃO; VIVAS, 2022, p. 1).

Uma desinformação que atinge a população na prevenção contra o vírus. Beiguelman (2020a, p. 1) considera que “[...] a apropriação da história da arte também foi incrível. [...] A torrente de memes que se seguiu às polêmicas declarações do presidente Bolsonaro também são inesquecíveis”.

Na relação da imagem com a crítica social, podemos considerar o meme a seguir (Figura 17) como uma crítica bem humorada às pessoas que, por causa das medidas de isolamento, tentaram reatar relacionamentos anteriores para ficar em isolamento com alguém fixo, para não ter vários parceiros e respeitar as medidas de prevenção da Covid-19.

Figura 17 - Meme: As regras são claras!



Fonte: @ArtesDepressão (2020).<sup>35</sup>

A figura anterior, mesmo que alterada digitalmente, tendo seus personagens retirados, remete-nos à santa ceia de Jesus Cristo. Com relação ao texto, Flusser (2012, p. 18) orienta que “[...] os textos representam cenas imaginadas, assim como as cenas representam a circunstância palpável. O universo mediado pelos textos, tal universo contável, é ordenado conforme os fios do texto”. Nesse sentido, observamos a apropriação da imagem, sua *remixagem* com a retirada dos personagens da mesa e a referência às medidas de isolamento relacionadas à Covid-19. O ponto alto que sustenta o humor no meme é a recomendação de não procurar o ex, já que traz à maioria a lembrança de um relacionamento que não recompensa reatar.

Lucie-Smith (2000) sinaliza, na contemporaneidade, o poder da informação. Os internautas são ativos na construção das informações que correm o mundo através do ambiente digital, enraizados no distanciamento do tradicional e na cibercultura. Lemos (2008, p. 24) entende que “[...] toda cibercultura está imersa no processo de desterritorialização/virtualização, principalmente com a valorização da informação e do conhecimento”. A cibercultura é a desterritorialização; informação e conhecimento são virtualizações. Todos os fatores se relacionam na construção do meme, pois a partir deles compreendemos sua capacidade comunicacional.

<sup>35</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/2688727104590037>. Acesso em: 17 jul. 2022.

Os memes transmitem uma mensagem irreverente característica da *internet*, uma mensagem engraçada, rápida e de fácil assimilação. Eles propagam imagens irônicas que, de acordo com Beiguelman (2018, p. 1), "[...] expressam uma imagem de apropriação e de consumo rápido, que adere a temas do movimento". A autora afirma que os mais compartilhados apresentam imagens com textos curtos e letras garrafais e ainda os define tecnicamente como macro imagem ou como "frase imagem". Um formato em que o texto não funciona como complemento explicativo da imagem nem a imagem ilustra o texto, mas os dois elementos encadeiam-se para produzir um terceiro sentido.

Diante do imediatismo do ambiente virtual, Beiguelman (2018, p. 1) considera que “[...] os memes transformaram-se em uma espécie de comentário à queima-roupa de todos os acontecimentos cotidianos, constituindo um noticiário paralelo, baseado em imagens”. A autora ainda afirma que, diante das dificuldades impostas pelo Corona, “[...] há quem diga que a Coronavida poderia ser pior. Poderia não ter memes, a dádiva da *Internet* no tempo das redes sociais. É fato que quem vai contar a história da nossa Coronavida são os memes” (BEIGUELMAN, 2020d, p. 31).

Se observarmos o poder de compartilhamento e o imediatismo relacionado ao ambiente virtual, identificamos no viés político a impossibilidade de discussão e reflexão acerca do que é compartilhado. O meme retrata uma ação e/ou uma crítica a determinada situação, entretanto, não apresenta argumentos que embasam ou encorajam o receptor a se informar sobre os acontecimentos. Em um processo crítico, não se aprofunda na reflexão, o que no imediatismo virtual tem relevância, pois são muito usados em campanhas eleitorais.

Beiguelman (2020d) associa a Covid-19 ao nascimento de Cristo, brinca com o a.C. e o d.C. (antes e depois do Coronavírus) e ainda repercute sobre as incertezas da duração da pandemia e o fato de termos que ficar em casa em decorrência do isolamento; fatos que certamente mudaram os hábitos da população mundial. A autora aponta que os maiores prejudicados com essa prática foram os espaços públicos e afirma que não tem nada mais contemporâneo que a Covid-19. A população que movimentava os grandes centros passou a se encontrar na virtualidade. Obviamente, o pânico e a desconfiança distanciaram as pessoas do presencial. Sobressaiu a sensação de incerteza e de que qualquer um poderia transmitir o vírus, visto que existem os assintomáticos. Entretanto, Beiguelman (2020d) construiu seu olhar do isolamento ao considerar que foi para poucos, dado que camelôs, faxineiras, trabalhadores da construção civil, trabalhadores do *iFood* e *Rappi* não puderam fazer seus trabalhos de forma remota, o que demonstra a desigualdade e o problema dos mais pobres

com o isolamento. Quanto à questão social, a autora ainda indica, em relação às pessoas, que “[...] seu lugar é a pólis, a rua, a cidade. Não atrás da tela” (BEIGUELMAN, 2020d, p. 7).

No cenário da vigilância algorítmica, Beiguelman (2020c) destaca a dificuldade que os moradores de comunidades e periferias (favela, desabrigados e moradores de ocupações) tiveram para manter o isolamento e a falta de representatividade na televisão, o que se confundiu também com conflito de classes e situações que foram ressaltadas pelo jornalismo independente.

A incapacidade (ou falta de determinação?) dos noticiários de tevê para dar visibilidade às pessoas das periferias é desconcertante. Talvez isso ocorra porque implicaria, afinal, uma tomada de posição a respeito das políticas públicas de fato emergenciais. Na bolha do #fiqueemcasa em que os meios de comunicação operam tal recorte definitivamente não cabe. (BEIGUELMAN, 2020c, p. 1).

Diante desse cenário em que os trabalhadores tinham que sustentar suas famílias, correndo risco de morte com a contaminação, enfrentamos opiniões políticas divergentes do resto do mundo, que buscava a cura ou maneiras de enfrentamento, pois o governo negava e associava os dados de mortalidade pelo vírus a fraudes. Enquanto os números aumentavam a cada dia, o governo indicava, sem comprovação de resultado, o uso de cloroquina no combate à Covid-19, medicamento que teve, posteriormente, comprovada sua ineficácia.

O audiovisual marcou um levante com a pandemia de imagens, com projeções em paredes pelas cidades, como pudemos acompanhar através do perfil @Projetemos<sup>36</sup> do *Instagram*. Segundo Beiguelman (2020d, p. 10), “[...] no Brasil da pandemia, o sinal luminoso funciona como uma espécie de grito de socorro e mecanismo de protesto”.

A dificuldade de adaptação tecnológica dos espaços artísticos ficou evidente. Com a pandemia, enxergamos o problema do atraso tecnológico dos museus, galerias e instituições culturais. Eles, “[...] atropelados pela pandemia e sem conteúdo artístico e cultural criado para a web, aderiram aos únicos campos da vida on-line que conhecem: redes sociais, e-commerce e saídas de emergência apontadas para o *Google Arts Institute*” (BEIGUELMAN, 2020d, p. 21). Os serviços de *internet* também foram afetados, pois, como o consumo de *internet* disparou, algumas operadoras manifestaram, ainda no início do confinamento, temores de uma demanda muito maior do que a infraestrutura disponível. Na excessiva utilização da *internet* com visitas virtuais, *videochats* e reuniões *on-line*, podemos dizer que as *lives* foram fenômenos na quarentena, pois algumas bateram recordes, como o show do Gustavo Lima “Boteco em Casa” (GUH LIMA, 2022).

---

<sup>36</sup> Conforme Figuras 5 e 6- p. 22.

Gusttavo Lima faz shows pela web por causa da quarentena e tem mais de 10 milhões de visualizações.  
 'Embaixador' tocou mais de 100 músicas, ficou entre os assuntos mais comentados do mundo e bateu o recorde de transmissão de maior acesso simultâneo no Brasil. (OLIVEIRA, D., 2020, p. 1).

No âmbito educacional,

Um ano após o início da pandemia COVID-19, quase metade dos estudantes do mundo ainda são afetados pelo fechamento parcial ou total das escolas, e mais de 100 milhões de crianças adicionais cairão abaixo do nível mínimo de proficiência em leitura como resultado dessa crise de saúde. Priorizar a recuperação da educação é essencial para evitar uma catástrofe geracional, conforme destacado na reunião ministerial de alto nível, realizada em março de 2021. (UNESCO, 2021, p.01).

Uma situação que não afetou apenas a educação básica e o ensino médio, mas também os cursos superiores e a formação de profissionais para o mercado de trabalho. O vírus impactou diversas áreas da sociedade, revelou fragilidades e pontos que necessitam de atenção, principalmente tecnológico.

### 3.3 METODOLOGIA

Para entender a significância dos memes do perfil @ArtesDepressão dentro do contexto político e social da pandemia no Brasil, pensamos em seguir uma metodologia que promove a leitura e a interpretação de forma qualitativa, descritiva e explicativa. Qualitativa, no sentido de diálogo teórico entre as formas históricas e atuais de produção de sentidos, com o interesse de compreender a temporalidade das imagens e sua ressignificação. Assim, realizamos uma pesquisa descritiva e explicativa, baseados em Gil (2008), que percebe a pesquisa descritiva como a que procura detalhar as características de um grupo ou fenômeno, ou procura estabelecer relações entre variáveis. A pesquisa explicativa (GIL, 2008) busca explicar a razão e o porquê das coisas e pode ser originada em uma pesquisa descritiva, para que haja a compreensão do que é estudado, pois assim podemos conhecer suas características principais.

Comprendemos a necessidade de uma análise descritiva quando propomos a seleção de três memes que se apropriam de obras de arte, a fim de justificar a sua ressignificação e utilização pelo perfil @ArtesDepressão, da rede social *Facebook*, nos anos de 2020 a 2022, com o tema Covid-19. O estudo comparativo irá comprovar a construção de sentido pela rede.

Para embasar a análise das imagens, seguimos a Proposta de Modelo de Análise de Fotografia da Universidade Jaume I, Analisisfotografia (2003), referente a quatro modelos e 61 conceitos:

- **Nível contextual:** investiga as informações referentes à obra e impede conclusões sobre o que está sendo visto. As informações levantadas sobre as obras originais conduzem o estudo e desvendam o contexto histórico da peça e a descrição fiel da imagem.
- **Nível morfológico:** investiga a natureza subjetiva do trabalho analítico, através de uma visão gestaltiana da imagem, conduz o motivo da imagem e seus elementos técnicos.
- **Nível composicional:** avalia em conjunto os itens anteriores, com foco no resultado da imagem.
- **Nível enunciativo:** analisa a ação dos personagens, a transparência, mecanismos enunciativos e a intertextualidade da imagem.

Como nos memes não tratamos diretamente de motivos fotográficos, mas da fotografia da tela de arte, compreendemos que nem todos os conceitos se encaixam para a análise. Para tanto, adequamos a análise da fotografia para a imagem do meme e julgamos não ser necessária a transição de todos os pontos que envolvem essa análise. Assim, consideramos os trechos mais significativos para sua compreensão, conforme seguem os quadros para análise das imagens dos memes, baseados no Anexo A.

### 3.4 ANÁLISE DE CASOS - MEMES

Apresentamos três memes que tratam das situações vivenciadas no período da Covid-19 para análise de caso. São memes de humor e crítica que relatam os acontecimentos nos anos de 2020, 2021 e 2022, de interpretação glocal, pois, apesar de o vírus ser mundial, os memes observaram, com metáforas bem humoradas, o cenário brasileiro. Consideramos os memes como articuladores de zoeira em sua multimodalidade, até mesmo para assuntos sérios como a Covid-19, ao tratar de imagem mais texto.

Na interpretação das imagens dos três memes que tratam do tema da Covid-19, a metodologia de avaliação será baseada na ampla análise fotográfica da Universidade de Jaume I da Espanha, Analisisfotografia (2003). Iremos nos aproximar conceitualmente da análise da imagem do meme, contudo enfatizamos que, mesmo considerando a imagem a

partir da apropriação de uma tela de arte, suas origens não serão o foco principal, nossas considerações estão na reconstrução de um significado para a imagem.

Ressaltamos que a análise do gênero discursivo meme não compreende a exatidão da mensagem que se pretende transmitir, dela depende o contexto em que ele foi criado e a referência à qual ele foi vinculado, portanto também devemos esclarecer, ao considerar o contexto em que o meme está inserido, as relações que eles criam com o presente e o quanto eles contribuem com a crítica social.

[...] interpretar um texto não é esclarecer o sentido intencional do autor: trata-se de um *fanatismo epistemológico* a ser evitado, como apontou Umberto Eco em *Os limites da interpretação* (1990). A leitura de uma fotografia em chave *intencional* domina o mundo dos catálogos e museus que, no fundo, responde a um idealismo crítico, de cariz romântico. (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003, p. 1).

Observamos na análise de caso dos três memes que selecionamos que eles se enquadram na classificação proposta por Travaglia (2015, apud SODRÉ, 2018, p. 12-13) apresentada no Quadro 3. Elaboramos a proposta a seguir com base nas características dos memes que analisamos neste estudo. Compreendemos nesses memes o grau de humor aplicado, considerando os resultados que seguem.

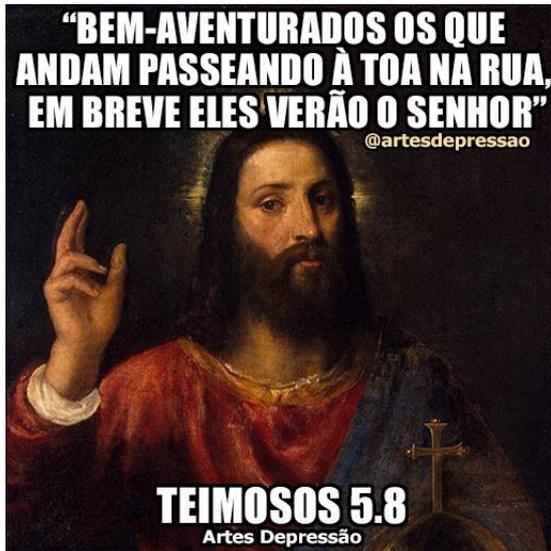
Quadro 4 - Análise da indicação de humor dos memes selecionados

<b>Humor quanto à composição</b>	c) dissertativo.
<b>Objetivo do humor</b>	a) crítica social ou a caracteres; b) denúncia.
<b>Humor quanto ao grau de polidez</b>	a) humor de salão.
<b>Humor quanto ao assunto</b>	c) social.
<b>Humor quanto ao código</b>	a) verbal ou linguístico.
<b>Scripts que levam ao humor</b>	b) esperteza.
<b>Mecanismos (recursos para criar humor)</b>	b) ironia; d) ambiguidade.

Fonte: baseada em Travaglia (2015, apud SODRÉ, 2018, p. 12-13).

Atentamos também para as possibilidades de interpretação, conjecturando texto, imagem e tema nos memes, observando em Oliveira Neta (2017) as definições de Image macro que seguem.

Figura 18 – Meme: Jeje tá de olho no seu rolê desnecessário



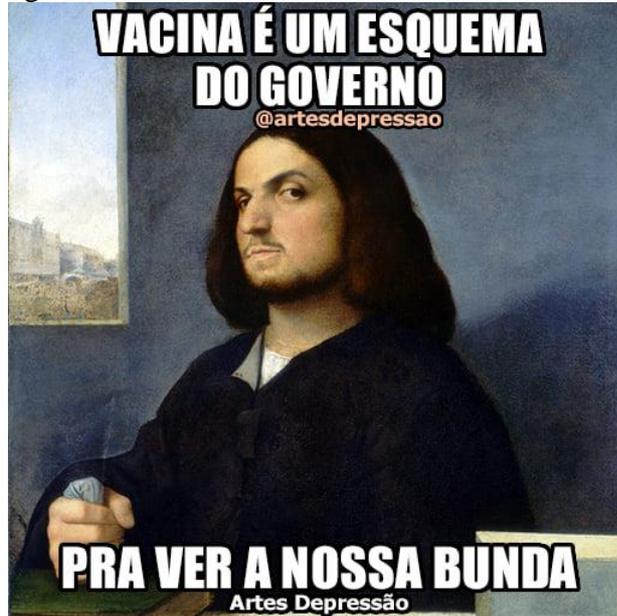
Fonte: @ArtesDepressão (2022)

Figura 19 - Meme: Equivalentes no valor, inclusive



Fonte: @ArtesDepressão (2020)

Figura 20 – Meme: Nova Série: o Cidadão de Bem



Fonte: @ArtesDepressão (2021)

### 3.4.1 Análise do meme nº 1 - “Jeje tá de olho no seu rolê desnecessário” (Figura 18)

Figura 18 - Meme: Jeje tá de olho no seu rolê desnecessário



Fonte: @ArtesDepressão (2022).<sup>37</sup>

Para a análise da imagem apropriada pelo meme, seguimos as orientações para análise de imagem da Universidade de Jaume I da Espanha, Analisisfotografia (2003), e elaboramos quadros, com base nos apontamentos do Anexo A, como segue.

<sup>37</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/2689933244469423>. Acesso em: 17 jul. 2022.

Quadro 5 - Nível contextual

NÍVEL CONTEXTUAL		
Dados Gerais	<i>Título</i>	Como não se trata da análise da construção da obra, mas sim do meme, iremos considerar o título como a frase da postagem que é <b>“Jeje tá de olho no seu rolê desnecessário”</b> . Essa frase do post nos remete à reflexão que as pessoas faziam antes de sair de casa e a necessidade dessa saída, já que o alerta se faz em decorrência do vírus da Covid-19. O meme traz referências bíblicas de morte/ressurreição e o tema da Covid-19.
	<i>Autor, ano, nacionalidade</i>	O autor do meme não é identificado, mas o meme carrega a marca do perfil @ArtesDepressão, com divulgação no ano de 2022. Trata-se de um perfil nacional.
	<i>Gênero e subgêneros</i>	Ele é do gênero meme, em um movimento de apropriação das telas de arte, característico dos memes do @ArtesDepressão. É um meme de humor e crítica social.
	<i>Procedência da imagem</i>	A imagem é uma fotografia de uma tela da história da arte e foi apropriada pelo meme, criando um novo contexto para a imagem.
	<i>Movimento</i>	Movimento de apropriação das imagens de arte.
<b>Parâmetros técnicos</b>	<i>Formato</i>	O meme carrega o formato de texto + imagem (apropriada) convertida em GB, para o digital.

Fonte: Baseado na Análise de imagens fotográficas da Universidade de Jaume I (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003).

Quadro 6 - Nível morfológico (descrição do motivo/elementos morfológicos)

NÍVEL MORFOLÓGICO		
Descrição do motivo fotográfico		A fotografia foi apropriada para criação do meme, pois, em meio à Covid-19 e às medidas de isolamento, o meme encontrou no pretexto da ressurreição de Jesus argumento para que as pessoas refletissem sobre o perigo de morte
<b>Elementos morfológicos</b>	<i>Ponto</i>	É possível identificar através da publicação que se trata de uma foto digitalizada de uma pintura pela textura que a imagem apresenta e pelo contexto que a imagem carrega em sua versão original.
	<i>Plano(s)-Espaço</i>	Tratamos dois planos: o primeiro plano, que é referente à imagem de Jesus Cristo, e o segundo plano, que é o plano de fundo.
	<i>Escala</i>	A imagem mostra um plano médio da representação de Jesus Cristo, que ocupa o centro da tela.
	<i>Forma</i>	Por se tratar de um meme que se apropria de uma tela de arte, o seu sentido mudou de contexto. Onde Jesus apareceria na imagem abençoando, com os dedos levantados, no meme, Ele está repreendendo com o mesmo gesto.
	<i>Textura</i>	Observamos que é uma tela pela textura da pintura da imagem original que a fotografia conseguiu retratar.
	<i>Nitidez da imagem</i>	Trata-se da foto de uma tela. A fotografia está nítida com sombreamentos e definições de claro e escuro, inclusive pela auréola que é retratada como foco de luz na cabeça de Jesus Cristo e o contraste das cores.

Fonte: Baseado na Análise de imagens fotográficas da Universidade de Jaume I (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003).

Quadro 7 - Nível composicional (sistema composicional/representação do espaço/tempo)

<b>NÍVEL COMPOSICIONAL</b>		
<b>Sistema sintático ou compositivo</b>	<i>Perspectiva</i>	A imagem apresenta primeiro e segundo plano. Não possui uma perspectiva com outros objetos.
	<i>Ritmo</i>	Observa-se na imagem o ritmo das mãos de Jesus, que sugere movimento.
	<i>Tensão</i>	Podemos identificar a tensão no foco de luz (auréola) representada em Jesus Cristo, no topo da sua cabeça.
	<i>Proporção</i>	O personagem é proporcional ao tamanho da imagem e ocupa o centro dela.
	<i>Distribuição de pesos visuais</i>	Na foto tem apenas uma imagem central, sem outras ao redor que disputam espaço ou atenção, além de apresentar uma luminosidade que destaca o personagem principal, que é Jesus Cristo.
	<i>Lei dos terços</i>	O personagem está em evidência no centro da imagem (formato em triângulo ao centro), o texto está em destaque e se localiza na parte superior da imagem.
<b>Ordem icônica</b>		Referente à ordem icônica, podemos acentuar a espontaneidade da face de Cristo, cores e as investidas nos sombreamentos.
	<i>Trajeto visual</i>	Somos atraídos no meme pelo olhar do personagem que nos encara com semblante pacífico e, em seguida, pela advertência da sua mão estendida.
	<i>Pose</i>	A pose do personagem está no centro da tela, com a cabeça virada para a direita e com olhar fixo para o espectador e faz um gesto de advertência e repreensão com a mão.
<b>Tempo da representação</b>	Para essa fotografia, é preciso representar a tela o mais fielmente possível, portanto não observamos existir efeitos de imagens na representação fotográfica do meme.	

Fonte: Baseado em Analisisfotografia (2003).

Quadro 8 - Nível enunciativo (ponto de vista articulatório/interpretação global)

<b>NÍVEL ENUNCIATIVO</b>		
		(continua)
<b>Articulação do ponto de vista</b>	<i>Ponto de vista físico</i>	A imagem do meme é representada na altura da linha do horizonte. O personagem olha diretamente para o espectador e seu enquadramento centralizado direciona nosso olhar para os olhos do personagem no centro da imagem e suas mãos. Apesar de o personagem ser observado, ele também faz juízo do espectador. Um frente ao outro. A composição forma um triângulo no personagem, da cabeça para baixo.
	<i>Atitude das personagens</i>	Observamos que o personagem mantém um olhar fixo para fora da tela, em que Ele repreende o espectador. Temos esse sentido da imagem, porque somos orientados por um texto que nos faz refletir sobre a real necessidade de estarmos à toa na rua. A cabeça do personagem está virada para a direita, porém seu olhar se mantém para frente, que sugere que, apesar de aprovar (virando a cabeça), Ele quer que o espectador o veja encarando. Sua mão com os dedos postos indica uma bênção que contraria a frase. Podemos interpretar que Deus abençoa e guarda, caso exista a necessidade de sair de casa, porém Ele não te isenta da infecção e por isso o descontentamento de Cristo, pois depois apela para que Ele cure.
	<i>Qualificadores</i>	O personagem é Jesus, com sua mão levantada, que normalmente representa um sinal de bênção. Neste contexto também indica uma advertência, um aviso para a possível vida após a morte. Podemos interpretar pela expressão e gesto de Cristo que Ele argumenta: “Estou avisando!”
	<i>Transparência / sutura / verossimilhança</i>	A fotografia da tela transparece verossimilhança com a original, não apresenta traços de efeitos fotográficos, porém recobramos que se trata de uma reprodução do ambiente físico para o virtual e essa mudança de ambiente já interfere na obra.
	<i>Marcas textuais</i>	Por se tratar de uma fotografia de uma obra de arte, não encontramos traços do autor da foto, pois a intenção é retratar fielmente a obra, mas encontramos no meme a identificação do perfil que demonstra a origem do meme e permite que os que gostam do estilo sigam o perfil.
	<i>Olhares das personagens</i>	O olhar do personagem está direcionado para o espectador, que se sente advertido pela imagem. A foto mantém a imagem frontal e conserva o conceito do pintor de que o personagem olha para o espectador, sendo replicada de frente, o que permite a continuidade do olhar da imagem.

<b>NÍVEL ENUNCIATIVO</b>	
(continuação)	
<i>Enunciação ou declaração</i>	Observamos que a foto da arte e seu contexto no meme mantém relação com nossa situação atual. No caso do meme, que apela para a religião e vida após a morte, com o sentido de orientar sobre a necessidade de se manterem os cuidados com relação à Covid-19. A imagem é orientada pelo texto.
<i>Relações intertextuais</i>	<p>O meme explora a relação entre morte/ressurreição que encontramos na bíblia e a história da vida de Jesus Cristo, além de deixar oculta a possibilidade de o sujeito não ir para o céu, por isso Cristo chama a atenção para mais uma oportunidade, já que, pelas suas palavras, os salvos terão vida em abundância. Atinamos para a possibilidade do inferno, pois ir para a rua também é uma desobediência.</p> <p>No contexto atual, encontramos referência à campanha do presidente Bolsonaro, que defende Deus, Pátria e Família. O meme representa um apelo de Cristo para que as pessoas fiquem em casa, pois, apesar de ser amor, Deus também é justo, por isso repreende os seus. Contudo, diante da desobediência e da possibilidade de ser cobrado pelas consequências da desobediência das pessoas, o meme utiliza sua imagem para conversar com o público que acredita e aceita os desígnios de Deus.</p> <p>Todos queremos o paraíso de Deus, mas ninguém quer morrer para viver lá.</p>
<b>Interpretação global do texto fotográfico</b>	<p>A imagem apropriada pelo meme é da tela do pintor Ticiano Vecellio, “<i>Bênção de Cristo</i>” – 1570. Na interpretação da imagem, entendemos que Cristo está em posição de bênção, com sua mão e dois dedos levantados, o que é confirmado pelo nome da tela, vestimenta do personagem, auréola na cabeça do personagem (representação de um santo), cruz à direita e um olhar fixo no observador. O olhar de Deus que tudo sabe e tudo vê. Nesses olhos encontramos ainda benevolência e piedade.</p> <p>Na junção da imagem e do texto que caracterizam o meme, mudamos o sentido da imagem e conseguimos enxergar um Cristo com o olhar de repreensão, porque a frase nos leva à interpretação de uma advertência para que as pessoas não fiquem andando à toa na rua, pois o único capaz de ressuscitar é Cristo. O sentido se completa pela indicação do versículo que aponta que somos TEIMOSOS, diferente dos bem-aventurados e obedientes. Em Flusser (2012), encontramos amparo para trazer as imagens para o contexto das nossas vivências, neste caso o da Covid-19.</p> <p>Sobre a contextualização da imagem com a atualidade, compreendemos que o atual governo confirma a preferência religiosa cristã, por esse motivo o tema bíblico pode ser uma maneira de propagar entre seus simpatizantes e aos contrários ao isolamento sua necessidade. Ao usar a imagem de Jesus Cristo, o meme orienta (mesmo que com sarcasmo) a possibilidade de morte, pois o único capaz de ressuscitar é Cristo.</p>

## NÍVEL ENUNCIATIVO

(continuação)

O nome do versículo, TEIMOSOS, também orienta que Cristo chama atenção para a desobediência dos seus filhos.

A frase do meme “*Bem-aventurados os que andam passeando à toa na rua, em breve eles verão o Senhor’ Teimosos 5:8*” sugere que as pessoas não fiquem perambulando pela rua e fiquem em casa, reforçando a importância do isolamento devido ao contágio do vírus da Covid-19, porque na rua pode acontecer a contaminação.

A frase ainda reproduz o formato dos versículos bíblicos com indicação de livro, capítulo e versículo, que faz referência e resgata as bem-aventuranças do evangelho de Mateus 5 (BÍBLIA, 1999), e direciona práticas para que os fiéis sigam.

A indicação de Teimosos 5.8 é inspirada em “Bem-aventurados os limpos de coração, porque eles verão a Deus” (BÍBLIA, Mateus, 5.8). A frase do meme foi inspirada no versículo bíblico para que as pessoas se identificassem com essa associação ao evangelho. Compreendemos que a relação com a bíblia foi utilizada para atingir o público evangélico que não concorda com a exigência do isolamento. As duas frases exaltam a possibilidade do encontro com o Senhor, porém o meme sugere o adiantamento desse “encontro”, pois, com o indivíduo na rua, a possibilidade de contágio do vírus e morte é maior, comparado com quem fica em casa.

Outra referência bíblica é a comemoração da ressurreição de Cristo, pois na imagem Jesus olha para o usuário da rede e o adverte que foi Ele quem ressuscitou na Páscoa e deixa o alerta para os que não serão capazes de fazer o mesmo. Além de seguir com a afirmativa para que as pessoas fiquem em casa. Esse meme alerta sobre a vida após a morte, porque o próprio Jesus Cristo vigia sobre o risco de morte e a possibilidade de se encontrar precocemente com Ele. Consideramos, também, de maneira indireta, outra referência, que é o nome do presidente Jair Messias Bolsonaro e o de Jesus Cristo que é o Messias: a qual dos dois vamos seguir?

Fonte: Baseado em Analisisfotografia (2003).

### 3.4.2 Análise do meme nº 2 - "Equivalentes no valor, inclusive" (Figura 19)

Figura 19 - Meme: Equivalentes no valor, inclusive



Fonte: @ArtesDepressão (2020).<sup>38</sup>

Seguimos as orientações para análise da imagem do meme da Universidade de Jaume I da Espanha, Analisisfotografia (2003) e elaboramos quadros com base nos apontamentos do Anexo A, como segue.

<sup>38</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/2686999228096158>. Acesso em: 17 jul. 2022.

Quadro 9 - Nível contextual

<b>NÍVEL CONTEXTUAL</b>		
<b>Dados Gerais</b>	<i>Título</i>	Consideraremos o título como a frase da postagem que é “ <b>Equivalentes no valor, inclusive</b> ”. Esse meme faz uma comparação do whisky com o álcool 70%, que foi muito utilizado para combater o vírus da Covid-19. Pela grande procura, até faltou o produto nos pontos de comércio. O meme ainda associa a bebida aos monges, que são conhecedores do processo de fabricação dos destilados.
	<i>Autor, ano, nacionalidade</i>	O autor do meme não é identificado, mas o meme carrega a marca do perfil @ArtesDepressão, com divulgação no ano de 2020. Trata-se de um perfil nacional.
	<i>Gênero e subgêneros</i>	Ele é do gênero meme. Em um movimento de apropriação das telas de arte, característico dos memes do @ArtesDepressão.
	<i>Procedência da imagem</i>	A imagem é uma fotografia de uma tela da história da arte e foi apropriada pelo meme, criando um novo contexto para a imagem.
	<i>Movimento</i>	Movimento de apropriação das imagens de arte.
<b>Parâmetros técnicos</b>	<i>Formato</i>	O meme carrega o formato de texto + imagem (apropriada) convertida em GB para o digital.

Fonte: Baseado em Analisisfotografia (2003).

Quadro 10 - Nível morfológico (descrição do motivo/elementos morfológicos)

<b>NÍVEL MORFOLÓGICO</b>		
<i>Descrição do motivo fotográfico</i>	A fotografia foi apropriada para a criação do meme, pois em meio às medidas de isolamento e à necessidade de usar álcool 70% para desinfecção das superfícies, o meme encontrou na figura do monge argumento para reflexão sobre o álcool 70% e o trocadilho com o álcool do whisky.	
<b>Elementos morfológicos</b>	<i>Ponto</i>	É possível identificar através da publicação que se trata de uma foto de uma pintura, pela textura da imagem e pelo contexto que a imagem carrega em sua versão original.
	<i>Plano(s)-Espaço</i>	Tratamos de três planos, o primeiro plano com a imagem do monge, que segura uma taça de whisky (o personagem principal ocupa a metade da imagem para o lado direito). O segundo plano enfatiza uma jarra na mesa (acima do braço e ombro direito do personagem) e pode ser percebida a perspectiva entre a jarra e a garrafa de vidro à frente, na lateral esquerda da tela. O terceiro plano é a parede do local em que o personagem está.
	<i>Escala</i>	A imagem mostra um plano médio de um monge que ocupa 2/3 da tela.
	<i>Forma</i>	Por se tratar de um meme que se apropria de uma tela de arte, o sentido da arte mudou de contexto. O monge deseja tomar o whisky por conta do isolamento e o comprou no pretexto de precisar de álcool 70%. Também podemos justificar que, como aconteceu a escassez do produto, ele comprou o que encontrou, o whisky.
	<i>Textura</i>	Na fotografia do meme, sabemos que se trata de uma pintura, pois é possível identificar sua textura. Por ser uma foto nítida, permite-nos observar também a transparência do copo de vidro, do líquido do whisky, além da luz que incide na prata, ilumina o copo e a pele do monge.
	<i>Nitidez da imagem</i>	A foto da tela está nítida e com qualidade, é possível identificar texturas e objetos, como: prata, vidro, líquidos, além da pele, fios de cabelo e iluminação.

Fonte: Baseado em Analisisfotografia (2003).

Quadro 11- Nível composicional (sistema composicional/representação do espaço/tempo)

<b>NÍVEL COMPOSICIONAL</b>		
		(continua)
<b>Sistema sintático ou compositivo</b>	<i>Perspectiva</i>	O primeiro plano apresenta o personagem principal em destaque. A partir da taça que está na mão do personagem, podemos definir um ponto de fuga dela e do personagem, no canto esquerdo da tela. O segundo plano se encontra no canto esquerdo da tela, com a mesa, a jarra e as garrafas de vidro. O terceiro plano é a parede de fundo atrás do personagem. Esses três planos criam uma profundidade na tela.
	<i>Ritmo</i>	A imagem apresenta um ritmo no brilho da luz, que reflete no vidro da taça e na sua transparência. Temos a impressão do movimento da taça por esse brilho e pela feição no rosto do monge, que deseja degustar a bebida.
	<i>Tensão</i>	Através da foto reprodução da tela, foi possível capturar os contrastes da luz rebatida nas diferentes superfícies, com nitidez.
	<i>Proporção</i>	As proporções da imagem sugerem, juntamente com a claridade a importância de cada plano, que o personagem principal está proporcional ao tamanho da imagem.
	<i>Distribuição de pesos visuais</i>	O personagem principal ocupa a maior parte da imagem. A foto enquadra o personagem no canto direito, porém não retira a importância da taça em sua mão, que ganha uma luminosidade contrastante com o fundo escuro. Também é luminoso o seu sorriso de satisfação observando a taça de whisky. A jarra que é coadjuvante à taça, no fundo, demonstra que o monge é adepto de destilados.
	<i>Lei dos terço</i>	O personagem está centralizado na tela em atitude de contemplação da taça de bebida que está em sua mão.
<b>Ordem icônica</b>		Referente à ordem cônica, podemos acentuar a previsibilidade e a espontaneidade. Na imagem apropriada pelo meme, é possível prever a ação de beber, depois da admiração do monge à taça de whisky. Também consideramos a clareza-ambiguidade, pois a claridade da tela está em pontos específicos que são utilizados para chamar a atenção.
	<i>Trajeto visual</i>	Somos atraídos pela figura de satisfação do monge, que olha para a taça de bebida que chama atenção com sua transparência, líquido e aspecto de vidro; além da jarra no fundo, que está na direção da taça, em segundo plano, compondo o cenário.

<b>NÍVEL COMPOSICIONAL</b>		
(continuação)		
<b>Sistema sintático ou compositivo</b>	<i>Pose</i>	O monge não posa para a foto, ao contrário, ele está com olhar fixo e semblante agradável para a bebida, admirando-a e querendo degustá-la.
<b>Tempo da representação</b>	Para essa fotografia, é preciso representar a tela o mais fielmente possível, portanto não observamos efeito de imagem na representação fotográfica de que o meme se apropria.	

Fonte: Baseado em Analisisfotografia (2003).

Quadro 12 - Nível enunciativo (ponto de vista articulatório/interpretação global)

<b>NÍVEL ENUNCIATIVO</b>		
(continua)		
<b>Articulação do ponto de vista</b>	<i>Ponto de vista físico</i>	O ponto de vista é lateral do personagem e na altura da linha do horizonte.
	<i>Atitude das personagens</i>	Pela análise do gesto do personagem, ele deseja degustar o whisky que está na taça. Por sua face de contentamento, sentimos o quanto o whisky é desejado por ele. Se pensarmos no contexto da pandemia, muitos de nós, isolados em casa, nos deliciamos com uma boa bebida para relaxar a tensão destes tempos.
	<i>Qualificadores</i>	O personagem é um monge. A imagem orienta uma intimidade entre o monge e o whisky e até um consumo constante, já que temos, ao fundo, garrafas e jarras na imagem. A relação estabelecida é de intimidade e apego. Observamos na face do monge um contentamento pela fabricação do whisky e a satisfação em degustar a bebida, podemos sentir o tanto que o monge deseja provar a bebida, pelo sentimento de água na boca que ele transparece ao olhá-la.
	<i>Transparência / sutura / verosimilhança</i>	A fotografia da tela da arte preserva o aspecto da transparência da prata, do vidro e das nuances de claro e escuro. Ela também mostra os detalhes da pele e os fios da barba do monge. Não apresenta traços de efeitos fotográficos. Conserva e apresenta fidelidade na reprodução da fotografia.

<b>NÍVEL ENUNCIATIVO</b>		
(continuação)		
<b>Articulação do ponto de vista</b>	<i>Marcas textuais</i>	Por se tratar de uma fotografia de uma obra de arte, não encontramos traços do autor da foto, pois a intenção é retratar fielmente a obra, mas encontramos no meme a identificação do perfil @ArtesDepressão que demonstra sua origem e permite aos que gostam do estilo seguir o perfil.
	<i>Olhares das personagens</i>	O olhar do personagem está direcionado à taça de whisky, que parece ser o desejo do monge, visto que ele a observa com muita admiração e semblante de contentamento. Tudo nesse ambiente contribui para a bebida. As garrafas, a atmosfera de penumbra da sala, que proporciona o descanso para as vistas e para os pensamentos, além do contentamento do monge, que remete à alegria do consumo.
	<i>Enunciação ou declaração</i>	Observamos que a foto da arte e seu contexto no meme mantêm relação com nossa situação atual. Como já dissemos anteriormente, muitos de nós recorreram a uma boa bebida para ajudar a passar por esses tempos difíceis, entretanto ressaltamos a zoeira pela zoeira, que relaciona o álcool 70% com o whisky e contrapõe o meme anterior (figura 18), que sugere “sair à toa”, e esse justifica a saída para adquirir álcool.
	<i>Relações intertextuais</i>	Compreendemos que o meme explora a relação dos monges com a fabricação de whisky e a relação da Covid-19 com o álcool, tanto para os que ficaram em casa e recorreram ao álcool (bebida) como fuga da realidade quanto aos que saíram de casa em busca do produto (álcool 70%) para combater o vírus.
<b>Interpretação global do texto fotográfico</b>	Observamos que se trata de uma relação de prazer, pelo contexto do monge de satisfação ao observar o whisky. Neste contexto que vivenciamos, foi possível, de forma humorada, associar a desinfecção com o álcool pela ingestão de álcool para combater o vírus e por isso a imagem está sendo utilizada. O meme “ <i>Equivalentes no valor, inclusive</i> ” do @ArtesDepressão orienta uma afinidade entre o monge e o whisky, que é confirmada pelo nome da tela <i>Monge Bebendo</i> , sem data, de Ernst Nowak. Na interpretação da imagem, atentamos que o monge segura uma taça de bebida com olhar e expressão de satisfação, enquanto o cenário nos desvenda o gosto do monge pela bebida, pois vemos no canto esquerdo outra taça com garrafas e uma jarra de prata em cima de uma mesa. A atmosfera da imagem circunda a bebida, pois parece que a luz reflete a cor do whisky na barba do personagem, que aparenta estar de avental, o que nos leva a questionar se foi ele quem produziu a bebida. Consideramos também que o ambiente pode ser frio, pelo peso das roupas do personagem, isso também justificaria o consumo da bebida para esquentar o corpo.	

**NÍVEL ENUNCIATIVO**

(continuação)

A frase “saí para buscar álcool 70% e voltei com whisky escocês” sugere que o monge saiu para comprar álcool 70%, utilizado para combater o vírus da Covid-19, porém retornou com outro álcool, que é o whisky escocês, que é justificado pelo título do meme como equivalentes, inclusive. Podemos considerar a ironia do título do meme “*Equivalentes no valor, inclusive*” a equivalência entre álcool 70% e whisky na porcentagem de álcool e no valor do produto. O whisky é uma bebida forte e cara. Como a procura por álcool 70% aumentou, seu preço subiu, o que também justifica a comparação do preço entre os dois produtos. Na relação de intimidade com a bebida, consideramos que “[...] ao longo dos tempos, os monges produziram e aperfeiçoaram bebidas alcoólicas, eles escreviam e mantinham os registros dos processos” (KOLLER, 2018, p. 1).

Sobre a relação do meme com a atualidade, compreendemos que a bebida alcoólica foi uma boa companhia no período de isolamento. Observamos que foi comum brincar que: passar o álcool mata o vírus, se beber fica imune!

Porém ressaltamos que o principal rival do governo Bolsonaro, o ex-presidente Lula, é declarado amante de cachaça e carrega o adjetivo de cachaceiro. Podemos entender que esse meme, no imaginário brasileiro, também foi associado à imagem de cachaceiro de Lula. Falamos sobre o imaginário, porque no perfil não identificamos manifestações a favor do ex-presidente, portanto não podemos afirmar apoio a ele no meme através dessa brincadeira, mas consideramos que se assemelham, pois também se trata de um senhor barbudo que gosta de beber.

Tratamos sobre apoio político, pois no meme da Figura 18, atentamos para a alerta de não sair de casa e neste se justifica a saída para comprar bebida. Observamos um possível apoio ou afinidade com a esquerda.

Fonte: Baseado em Analisisfotografia (2003).

### 3.4.3 Análise do meme nº 3 - “Nova Série: o Cidadão de Bem” (Figura 20)

Figura 20 - Meme: Nova Série: o Cidadão de Bem



Fonte: @ArtesDepressão (2021).<sup>39</sup>

Iremos acrescentar a série completa somente para demonstrar o desdobramento das situações referenciadas pelos memes (Figuras 21 a 30).

Ressaltamos que os memes da “Nova Série: o Cidadão de Bem” contextualizam situações ou falas do presidente. No movimento de disseminação da mesma série pelo @ArtesDepressão na rede social, observamos uma interação maior com o público do *Instagram*, com 17.936<sup>40</sup> likes, se comparado às 168 curtidas do *Facebook*.

<sup>39</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/3973919349404133>. Acesso em: 09 jan. 2022.

<sup>40</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cf2zeqBuK-4/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>. Acesso em 30 nov. 2022.

Figuras 21 a 30 - Nova Série: o Cidadão de Bem. Cite uma frase do famigerado [#CidadãodeBem](https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/5103300643132659)

Figura 21



Figura 22

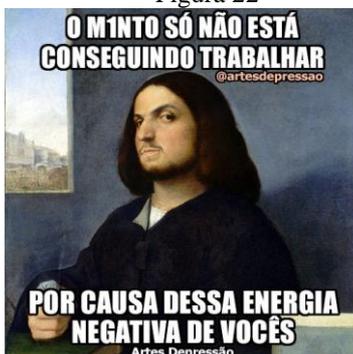


Figura 23



Figura 24



Figura 25



Figura 26



Figura 27

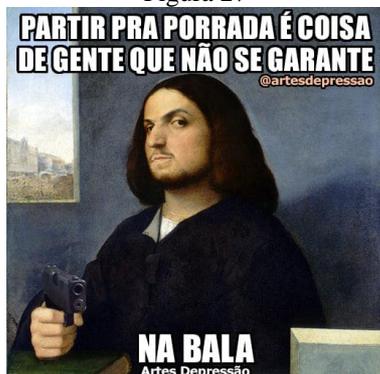


Figura 28

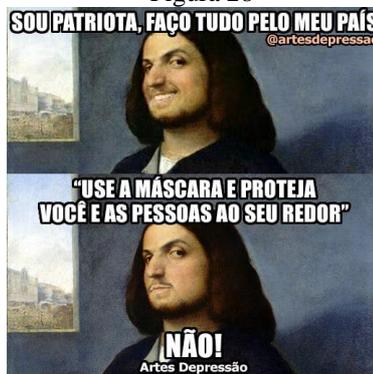


Figura 29

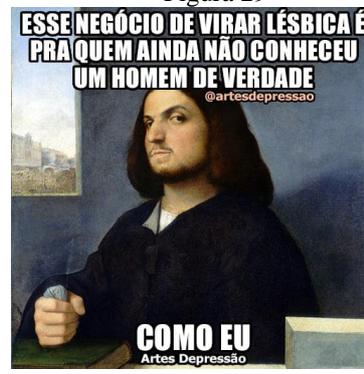


Figura 30



Fonte: @ArtesDepressão (2022).<sup>41</sup>

<sup>41</sup> Figura 21 - Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/5103300643132659>. Acesso em: 04 set. 2022.

Sobre a análise da imagem apropriada pelo meme, seguimos as orientações na análise de imagem da Universidade de Jaume I da Espanha, Analisisfotografia (2003) e elaboramos outros quadros com base nos apontamentos do Anexo A, como segue.

---

Figura 22 - Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/5103300636465993>. Acesso em: 04 set. 2022.

Figura 23 - Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/5103300233132700>. Acesso em: 04 set. 2022.

Figura 24 - Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/3982867538509314>. Acesso em: 04 set. 2022.

Figura 25 - Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/3973919109404157>. Acesso em: 04 set. 2022.

Figura 26 - Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/3973919319404136>. Acesso em: 04 set. 2022.

Figura 27 - Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/5103300643132659>. Acesso em: 04 set. 2022.

Figura 28 - Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/5103300636465993>. Acesso em: 04 set. 2022.

Figura 29 - Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/5103300233132700>. Acesso em: 04 set. 2022.

Figura 30 - Disponível em: <https://www.facebook.com/ArtesDepressao/photos/3982867538509314>. Acesso em: 04 set. 2022.

Quadro 13 - Nível contextual

<b>NÍVEL CONTEXTUAL</b>		
<b>Dados Gerais</b>	<i>Título</i>	Consideraremos o título como a frase da postagem, que é “ <b>O cidadão de bem</b> ”. Essa frase nos remete ao movimento negacionista que, sem amparo científico, disseminou a ineficácia da vacina contra a Covid-19.
	<i>Autor, ano, nacionalidade</i>	O autor do meme não é identificado, mas carrega a marca do perfil @ArtesDepressão, com divulgação no ano de 2021. Trata-se de um perfil nacional.
	<i>Gênero e subgêneros</i>	Ele é do gênero meme. Em um movimento de apropriação das telas de arte característico dos memes do @ArtesDepressão.
	<i>Procedência da imagem</i>	A imagem é uma fotografia de uma tela da história da arte e foi apropriada pelo meme, criando um novo contexto para a imagem.
	<i>Movimento</i>	Movimento de apropriação das imagens de arte no contexto da Covid-19.
<b>Parâmetros técnicos</b>	<i>Formato</i>	O meme carrega o formato de texto + imagem (apropriada) convertida em GB para o digital.

Fonte: Baseado em Analisisfotografia (2003).

Quadro 14 - Nível morfológico (descrição do motivo/elementos morfológicos)

<b>NÍVEL MORFOLÓGICO</b>		
<i>Descrição do motivo fotográfico</i>	O meme encontrou nesta imagem pretexto para esclarecer ou satirizar a desconfiança em tomar o imunizante, tendo como foco a ironia de o governo querer ver a bunda da população.	
<b>Elementos morfológicos</b>	<i>Ponto</i>	É possível identificar, através da publicação, que se trata de uma foto de uma pintura pela textura da imagem e pelo contexto que a imagem carrega em sua versão original.
	<i>Plano(s)- Espaço</i>	A frente da fotografia tem um quadrado no canto direito que não está definido e o personagem principal segura um tecido com punho fechado em cima de um livro que está a sua frente e que podemos associar com a bíblia. O segundo plano é o plano de fundo, a parede ao fundo do personagem contém sua sombra. Ainda encontramos um terceiro plano, que é a paisagem da vista da janela. O personagem principal ocupa o centro da imagem, encontramos uma paisagem representada na vista de uma janela.
	<i>Escala</i>	A imagem mostra um plano médio de um personagem que ocupa o centro da tela.
	<i>Forma</i>	Por se tratar de um meme que se apropria de uma tela de arte, seu contexto mudou o sentido da imagem. O personagem reforça a sua opinião contrária à vacina.
	<i>Textura</i>	A fotografia da tela permite identificar que se trata de uma pintura com nuances definidas de luz e sombra.
	<i>Nitidez da imagem</i>	A foto está nítida, com qualidade, e nos permite identificar nuances de claro e escuro, assim como a incidência da luz nos objetos e o contraste das cores.

Fonte: Baseado na Análise de imagens fotográficas da Universidade de Jaume I (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003).

Quadro 15 - Nível composicional (sistema composicional/representação do espaço/tempo)

<b>NÍVEL COMPOSICIONAL</b>		
		(continua)
<b>Sistema sintático ou compositivo</b>	<i>Perspectiva</i>	Em primeiro plano, observamos um quadrado que se destaca refletindo a luz em sua superfície. A mão cerrada do personagem, que segura forte um tecido, também atrai nossa atenção pela luz que clareia sua pele e que também destaca o tom da pele do rosto e projeta sua sombra na parede em segundo plano. Na visão de fora da janela, observamos a incidência da luz diurna, no que parecem ser construções e natureza. Percebemos na divisão o uso de claro e escuro das sombras que a imagem apresenta para a leitura visual dos planos que percorrem o lado direito ao esquerdo, seguindo o ponto de fuga da imagem. Enfatizamos que a incidência de luz não vem da janela, pois ela está atrás do personagem. Consideramos existir uma iluminação frontal do personagem.
	<i>Ritmo</i>	Pela representação da imagem, é possível identificar o ritmo na mão do personagem, visto que ele está com a mão fechada e isso sugere a continuidade do aperto do tecido na mão. A expressão facial também sugere continuidade na desaprovação ao encarar o observador com a face erguida.
	<i>Tensão</i>	Através da foto é possível observar o contraste das luzes e sombras em diferentes superfícies, inclusive na mão fechada do personagem e em sua face, que são enfatizados por seu gesto e expressão.
	<i>Proporção</i>	O personagem principal está centralizado e proporcional ao tamanho da imagem.
	<i>Distribuição de pesos visuais</i>	O personagem ocupa o centro da imagem e se posiciona lateralmente. A leitura visual segue um sentido da direita para a esquerda. O personagem, no entanto, é representado da esquerda para direita, iniciando na mão fechada e seguindo sua face.
	<i>Lei dos terços</i>	O personagem encontra-se no centro da tela. Os espaços à direita e à esquerda também são ocupados.
<i>Ordem icônica</i>	Destacamos a previsibilidade e espontaneidade, que são percebidas pela expressão na face do personagem e pelo gesto de sua mão, além de se destacar a profundidade da imagem.	
	<i>Trajeto visual</i>	O trajeto visual propõe que a imagem nos encara, para que depois façamos a leitura do restante.

<b>NÍVEL COMPOSICIONAL</b>		
		(continuação)
<i>Ordem icônica</i>	<i>Pose</i>	O personagem está no centro da tela, e encara com altivez o espectador. A expressão facial do personagem não é de contentamento, é de julgamento, e sua mão direita segura firme um tecido; aparentemente ele demonstra nervosismo e falta de paciência.
<b>Tempo da representação</b>		Para essa fotografia é preciso representar a tela o mais fielmente possível, portanto não encontramos efeitos de imagens na representação fotográfica de que o meme se apropria.

Fonte: Baseado na análise das imagens fotográficas da Universidade de Jaume I, Analisisfotografia (2003).

Quadro 16 - Nível enunciativo (ponto de vista articulatório/interpretação global)

<b>NÍVEL ENUNCIATIVO</b>		
		(continua)
<b>Articulação do ponto de vista</b>	<i>Ponto de vista físico</i>	A imagem do personagem é lateral. Ela foi enquadrada na altura da linha do horizonte.
	<i>Atitude das personagens</i>	O personagem encara o espectador com altivez e aperta um tecido em sua mão direita, como sinal de desaprovação ou teimosia, por ser obrigado a fazer o que não concorda. Deseja demonstrar poder ou impaciência pela exigência da vacina.
	<i>Qualificadores</i>	O personagem é um homem e pode querer demonstrar força e poder.
	<i>Transparência / sutura / verosimilhança</i>	A fotografia da tela foi capaz de transmitir suas sombras e nuances. Não apresenta traços de efeitos fotográficos.

<b>NÍVEL ENUNCIATIVO</b>		
		(continuação)
<b>Articulação do ponto de vista</b>	<i>Marcas textuais</i>	Por se tratar de uma fotografia de uma obra de arte, não encontramos traços do autor da foto, pois a intenção é retratar fielmente a obra, mas encontramos no meme a identificação do perfil @ArtesDepressão que indica a origem dele.
	<i>Olhares das personagens</i>	O personagem está posicionado lateralmente, com a face voltada para o espectador. Podemos propor que o personagem e o observador medem forças ou ideologias.
	<i>Enunciação ou declaração</i>	Observamos que a foto da arte e seu contexto, no meme, mantêm relação com nossa situação atual.
	<i>Relações intertextuais</i>	Compreendemos que o meme explora os questionamentos que estão sendo feitos à ciência, em virtude das <i>fake news</i> que foram espalhadas a respeito da vacina.
<b>Interpretação global do texto fotográfico</b>	<p>A imagem apropriada pelo meme é da tela do pintor Ticiano, “<i>Retrato de Veneziano</i>”, 1515.</p> <p>A imagem do meme é um retrato que sugere certo empoderamento e impaciência do personagem, que encara o observador com altivez. Aparentemente, demonstra ser uma pessoa culta, pelo livro em que ele apoia sua mão, também por suas roupas, cabelos e barba arrumados. Observamos a paisagem da janela, que pode representar a vista de sua propriedade, ou podemos interpretar que se trata de uma pessoa com estudos que mora na cidade para ter instrução, estudos. Se considerarmos a hipótese de se tratar de um indivíduo estudado, assim como encontramos pessoas que desacreditam na ciência e na vacina, a representação do personagem é condizente com nossos negacionistas atuais. Esse meme retrata a opinião negacionista dos que acreditam que o vírus é invenção ou que é só uma gripezinha.</p> <p>O meme “<i>Cidadão de bem</i>” do @ArtesDepressão representa uma visão negacionista dos que acreditam na ineficácia da vacina de combate à Covid-19, pois o presidente do Brasil, Jair Bolsonaro, declarou que não iria se vacinar por considerar o vírus uma gripezinha, para os que “como ele, têm histórico de atleta”, o que gerou entre os bolsonaristas uma forte recusa aos apelos de distanciamento social. “Cidadão de bem” é uma indicação utilizada pelo presidente do Brasil para se referir à população politicamente correta.</p> <p>A postura do personagem demonstra a reprovação do que está vendo e a mão cerrada representa a reação de força sobre sua opinião. A expressão facial do personagem demonstra seu descontentamento diante da</p>	

**NÍVEL ENUNCIATIVO**

(continuação)

possibilidade de alguém ver suas nádegas por conta da aplicação da vacina. A frase propõe que existe uma conspiração para que o governo veja a bunda da população, para ironizar a posição dos que não querem tomar a vacina e não acreditam na ciência. O engraçado é pensar, por que o governo quer ver a bunda do povo?

Somos amparados por Lévy (1996) nas possibilidades de virtualização das imagens, quando propomos que a imagem nos remete a um homem machista, típico homem de bem, que defende o mundo tradicional. Observamos o machismo na justificativa de ter que mostrar a bunda a alguém e esclarecemos que a vacina é aplicada no braço. Nesse sentido, a vacina ou a agulha pode ter uma conotação sexual, com referência a introduzir algo na bunda.

Podemos considerar nessa imagem a glocalização, pois ela se enquadra no contexto brasileiro, em que encontramos um humor sarcástico e de zoação com a opinião alheia, neste caso, a opinião política. Sobre as considerações, queremos enfatizar seu título “Cidadão de bem”, pois faz referência ao governo Bolsonaro que cita os cidadãos em detrimento dos que não aceitam o que ele apoia. Um exemplo é a população armada para resguardar os cidadãos de bem. E esse meme é um entre uma série de memes que fazem crítica aos assuntos que eles defendem e ao governo.

Fonte: Baseado na Análise de imagens fotográficas da Universidade de Jaume I (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003).

### 3.4.4 Análise geral dos memes selecionados

A seleção dos memes que tratam do tema Covid-19 (Figuras 18, 19 e 20) foi realizada de forma aleatória, sem um critério. Portanto, consideramos que a relação estabelecida entre eles é resultado do argumento crítico característico dos memes do perfil @ArtesDepressão, contudo, iremos nos ater especificamente aos três memes selecionados, para a análise das peças. Com base nesta seleção, consideramos que eles envolvem a religião e política na construção de sentido crítico, pois observamos:

- No julgamento do Senhor aos fiéis teimosos. A religião representada por Cristo é utilizada como instrumento de repreensão dos que negligenciavam o isolamento (alguns argumentavam preocupação com a economia e pediam a abertura do comércio, porém os que tinham autorização eram supermercados, farmácias etc.);
- Na figura do monge religioso, que gosta de beber. Entretanto o personagem pode representar os partidos de esquerda, com a imagem do velho barbudo e cachaceiro que podemos comparar com o Ex-presidente Lula;
- No negacionista da vacina (ciência), que impõe sua opinião amparada por um livro que podemos interpretar como a bíblia. O cidadão de bem pode representar os partidos de direita com um personagem defensor dos bons costumes.

Pelas telas das obras de arte apropriadas, autor e data das obras, consideramos que as pinturas do artista Ticiano (Figuras 18 e 20) compreendem o período Renascentista, enquanto atribuímos a (Figura 19) obra de Ernst Nowak ao Barroco. Observamos a incidência da luz nas 3 figuras, mesmo sendo representados em ambiente fechados.

As Figuras 18 e 20 apresentam em comum o fato de os personagens olharem para fora da tela (encaram o espectador que os observam), enquanto a Figura 19 tem como foco principal a bebida e a observa.

Ao contrário da Figura 20 a Figura 18 repreende a população de sair à rua (uma posição de esquerda), enquanto a Figura 20 justifica (ou autoriza) a saída para comprar bebida. Neste caso, a ironia está no fato do fim justificar o meio.

Em suas semelhanças observamos personagens masculinos, retratados em plano médio e que demonstram cuidado com a aparência, através de seus cabelos arrumados (solto ou preso), barbas e roupas. Eles orientam ações, como: não sair à rua, beber e não tomar vacina, ao passo que enfatizamos as mãos dos personagens nestas ações, pois as mãos contribuem para a mensagem que os personagens querem transmitir.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O interesse pelos memes surgiu da curiosidade de compreender as diferentes reações sinestésicas diante dos memes que se apropriam das imagens de arte. Imagens que nos abrocham o choro, por intermédio da tecnologia conseguem despertar em nós uma boa gargalhada nos memes. Digo tecnologia porque os meios tecnológicos retiram a imagem de arte da formalidade dos museus e a ressignifica, através de uma orientação textual, para situações do nosso cotidiano. Buscamos neste estudo, compreender a apropriação e a ressignificação das imagens com o presente, observando as questões de território (físico e digital).

Coincidentemente a seleção dos memes, foi realizada aleatoriamente pelo interesse no tema Covid-19, sem a intenção de buscar conexões entre eles, assim qualquer vínculo que se propôs entre um e outro, foi construído de maneira ocasional.

Curiosamente, apesar de exaltarmos a *internet* como um espaço de informação sobre tudo, lamentamos não encontrar referências no ambiente virtual sobre as imagens originais das obras de arte que foram apropriadas pelos memes (Figuras 18, 19 e 20), nem pela busca escrita, nem por identificação da imagem (recurso do Google). Destacamos que a única imagem disponível, enquanto se fazia esta pesquisa, foram as imagens dos memes do @Artes Depressão, e que a busca de informações sobre as imagens originais foi necessária para seguir as orientações da análise de imagem da Universidade de Jaume I da Espanha, Analisisfotografia (2003). Entretanto, reforçamos que apesar de não encontrarmos informações sobre a obra, ela se representa no meme, o que confirma a distribuição da imagem de arte no ambiente virtual e no contexto do seu tempo.

Apesar da característica de perda de origem da *internet* e do @ArtesDepressão propositalmente identificar o autor das obras de artes em seus *post's*, entendemos que a ausência informações na *internet* sobre o contexto histórico da arte, reforça a falta de investimento tecnológico nos acervos digitais dos museus, já destacado neste estudo.

Compreendemos que foi possível estabelecer relação entre passado e presente, pois os memes do @ArtesDepressão criam essa associação por intermédio do texto + imagem. Apesar das imagens retratarem o cotidiano do passado, elas carregam um sentido através da orientação textual que as transportavam para o cotidiano da nossa sociedade. Também podemos pensar nos memes como um novo tipo de letramento proveniente da cibercultura, como instrumento político que se manifesta em críticas, posicionamentos e na expressão de questões ideológicas

No movimento crítico do meme com relação à pandemia, destacamos assertiva a escolha do tema da Covid-19, feita pela possibilidade de explorar o momento atípico que vivenciamos para investigar sua posição de humor crítico mediante as falas governamentais que, por si só, contribuía para a zoeira do meme como instrumento de entretenimento, de zoeira da linguagem jovem.

Findamos esta pesquisa ressaltando a necessidade da investigação contínua dos gêneros de comunicação das novas mídias e a relação que eles estabelecem com o passado, porque a cada nova mídia surge novos gêneros baseados no novo modelo comunicacional, pois observamos existir uma interação maior entre os usuários do *Instagram* em comparação às curtidas do *Facebook*, visto que os quantitativos de curtidas do *Facebook* são menores que os *likes* do *Instagram*. Isso pode ser justificado pela migração dos usuários do *Facebook* para o *Instagram* e o formato de interação diferenciado de uma rede social para outra. Porém, acreditamos que esse assunto sugere outra pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- @ARTE DEPRESSÃO. Facebook – Artes Depressão, 2012. Disponível em: [https://www.facebook.com/ArtesDepressao/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/ArtesDepressao/?ref=page_internal). Acesso em: 28 ago. 2022.
- AIDAR, Laura. **Modernismo**. 2020. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/o-modernismo/>. Acesso em: 13 dez. 2020.
- ALZUGARAY, Paula. Mona Lisa, o eterno retorno: com série de 100 Monalisas manipuladas artesanalmente, Nelson Leirner revolve a própria memória e volta ao cinema. **Isto É**, n. 2238, 2016. Disponível em: <https://istoe.com.br/241451-MONALISA-O-ETERNO-RETORNO+/>. Acesso em: 13 dez. 2020.
- ANALISISFOTOGRAFIA. **Propuesta de modelo de análisis de la imagen**. Universidade Jaume I, 2003. Disponível em: [http://www.analisisfotografia.uji.es/root2/meto\\_por.html](http://www.analisisfotografia.uji.es/root2/meto_por.html). Acesso em: 17 set. 2021.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- BAZZICHELLI, Tatiana. Introduction + 1 Disrupting Business in Networkscapes. *In*: BAZZICHELLI, Tatiana. **Networked Disruption: rethinking oppositions in art, hacktivism and the business of social networking**. Aarhus: Aarhus University, 2013. p. 8-66. Disponível em: <https://networkingart.eu/books/>. Acesso em: 25 ago. 2020.
- BEIGUELMAN, Giselle. **O livro depois do livro**. São Paulo: Peirópolis, 2003. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/thebook/ebook.htm>. Acesso em: 25 ago. 2020.
- BEIGUELMAN, Giselle. Ocupar os memes é preciso. **Revista Zum**, maio, 2018. Disponível em: <https://revistazum.com.br/colunistas/memes/>. Acesso em: 29 ago. 2021.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Coronavida: pandemia, cidade e cultura urbana**. São Paulo: ECidade, 2020d. Disponível em: [https://escoladacidade.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/200811\\_op\\_giselle\\_LEITURADIGITAL.pdf](https://escoladacidade.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/200811_op_giselle_LEITURADIGITAL.pdf). Acesso em: 26 jun. 2021.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Coronavida 06: Coronavida é narrado ao vivo pelos memes que transformam a Internet em deliciosa memeflix**. 2020b. Disponível em: <https://www.select.art.br/coronavida-06/>. Acesso em: 29 ago. 2021.
- BEIGUELMAN, Giselle. Memes ajudarão a contar a história da temporada covídica. **O Globo**, São Paulo, nov. 2020a. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/memes-ajudarao-contar-historia-da-temporada-covidica-diz-artista-visual-giselle-beiguelman-24750952>. Acesso em: 24 nov. 2020.
- BEIGUELMAN, Giselle. Minha casa meu cenário: A intimidade doméstica ganha espaço inédito na tevê e na internet. **Folha de São Paulo**, ed. 165, 2020c. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/materia/minha-casa-meu-cenario/>. Acesso em: 21 ago. 2022.

BEIGUELMAN, Giselle. Palestra "**Intersecções entre Arte e Tecnologia**" | Encontro Regional Sudeste e Centro-oeste 2021. Youtube, 2021, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BIFRgVCs0xI&feature=youtu.be> . Acesso em: 25 jun. 2021.

BERNARDINO, P. Arte e tecnologia: intersecções. **ARS**, São Paulo, v. 8, n. 16, p. 39-63, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1678-53202010000200004>. Acesso em: 25 jun. 2021.

BÍBLIA. Português. **Bíblia Sagrada**. Traduzida em português por João Ferreira de Almeida. Revista e Atualizada no Brasil. 2 ed. Barueri: Sociedade Bíblica do Brasil, 1999.

BOURDIEU, P.; DARBEL, A. **O amor pela arte**: os museus de arte na Europa e seu público. São Paulo: Zouk, 2003.

BRITO, Ronaldo. Certeza estranha. In: BASBAUM, Ricardo (org.). **Arte Brasileira Contemporânea**. Rio de Janeiro: Rios Ambisiosos, 2001.

CHAGAS, Viktor. A febre dos memes de política. **Revista Famecos**, v. 25, n. 1, 2018. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/27025>. Acesso em 21 ago. 2022.

CALIXTO, Douglas de Oliveira. Memes na *internet*: entrelaçamentos entre a “Zoeira” de estudantes e a apropriação do gênero discursivo na escola. **Revista Periferia**, v. 11, n. 2, maio/ago, 2019. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/periferia/article/view/36457>. Acesso em: 21 ago. 2022.

CASTRO, Janaina. **Como funciona o Facebook?** Abr. 2011. Disponível em: [Como funciona o Facebook? \(novaescola.org.br\)](http://novaescola.org.br/artigos/como-funciona-o-facebook). Acesso em: 10 jul. 2021.

CANDIDO, Evelyn Coutinho Rother; GOMES, Nataniel dos Santos. Memes de linguagem lúdica. **Revista Philologus**, Ano 21, n. 63, set./dez.2015 Disponível em: <http://www.filologia.org.br/rph/ano21/63supl/092.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2022.

CAVALCANTE, Sandra Maria Silva. **Dimensões sócio-cognitivas do fenômeno da intertextualidade**. São Paulo: Ensaio sobre leitura, 2007. Disponível em: <https://scholar.google.com.br/citations?user=kGAYfJYAAAAJ&hl=pt-BR&oi=sra>. Acesso em: 18 jun. 2020.

DAWKINS, Richard. **O gene egoísta**. 1976. Edição digital. Disponível em: [https://www2.unifap.br/~alexandresantiago/files/2014/05/Richard\\_Dawkins\\_O\\_Gene\\_Egoista.pdf](https://www2.unifap.br/~alexandresantiago/files/2014/05/Richard_Dawkins_O_Gene_Egoista.pdf). Acesso em: 17 set. 2021.

FALCÃO, Márcio; VIVAS, Fernanda. PF começa a investigar declaração de Bolsonaro que associa vacinas ao risco de contrair Aids. **TV Globo**, Brasília, mar. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/noticia/2022/03/03/pf-quer-cooperacao-internacional-em-inquerito-que-apura-mentira-de-bolsonaro-ao-relacionar-vacina-contra-covid-a-aids.ghtml> - Acesso em: 18 jun. 2022.

FACEBOOK. @ArtesDepressão. Disponível em:

<https://www.facebook.com/ArtesDepressao>. Acesso em: 24 ago. 2022.

FERNANDES, Patricia Damasceno. Memes: Gênese, classificação e desdobramentos.

**Revista Philologus**, Rio de Janeiro, ano 25, n. 73, jan./abr. 2019. Disponível em:

<http://www.filologia.org.br/rph/ANO25/73/17.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2021.

FIOCRUZ. Fundação Oswaldo Cruz. **Saúde-Mental e Atenção Psicossocial na Pandemia Covid-19**. Publicado em Maio 2020. Disponível em:

<https://www.fiocruzbrasil.fiocruz.br/wp-content/uploads/2020/04/Sa%C3%BAde-Mental-e-Aten%C3%A7%C3%A3o-Psicossocial-na-Pandemia-Covid-19-recomenda%C3%A7%C3%B5es-gerais.pdf>. Acesso em: 13 maio 2020.

FLUSSER, Vilém. Do inobjeto. **ARS**, São Paulo, v. 4, n. 8, p. 30-35, 2006. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ars/a/wWRrkk5hYQL3Fgn7m4Gnp5j/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 17 set. 2021.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: elogio da superficialidade. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2012.

FOUCAULT, Michel. **De outros espaços**. (Conferência proferida por Michel Foucault no

Cercle d'Études Architecturales, em 14 mar. 1967). Disponível em: <http://escolanomade.org/wp-content/downloads/foucault-de-outros-espacos.pdf>. Acesso em: 03 maio 2019.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1987.

Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/121335/mod\\_resource/content/1/Foucault\\_Vigiar%20e%20punir%20I%20e%20II.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/121335/mod_resource/content/1/Foucault_Vigiar%20e%20punir%20I%20e%20II.pdf). Acesso em: 26 jun. 2021.

FRANGE, Marcelo Bechara S. N. As técnicas de reprodução e o espetáculo no jornalismo esportivo na *internet*. In: MORAESA, Ana Luiza Coiro; COELHO, Cláudio Novaes Pinto (orgs.). **Cultura da imagem e sociedade do espetáculo**. São Paulo: Uni, 2016. (Série: Comunicação na contemporaneidade). Disponível em:

<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/05/CULTURA-DA-IMAGEM.pdf>. Acesso em: 17 set. 2021.

FREIRE, Cristina. **Arte conceitual**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006. Disponível em:

<https://pdfcoffee.com/arte-conceitual-cristina-freire-pdf-free.html>. Acesso em: 27 jul. 2021.

FULLER, Matthew. **Media Ecologies**: materialist energies in art and technoculture.

Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.

GASPARETTO, Débora Aita. **O 'curto-circuito' da arte digital no Brasil**. Santa Maria, RS:

Ed. do Autor, 2014. Disponível em: [https://www.academia.edu/7883275/O\\_Curto\\_Circuito\\_da\\_arte\\_digital\\_no\\_Brasil](https://www.academia.edu/7883275/O_Curto_Circuito_da_arte_digital_no_Brasil). Acesso em: 10 jul. 2021.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GUH, Lima. **Gusttavo Lima -Buteco em Casa (Live 1)[Ao Vivo]**, Youtube, 2022.

Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=LX0\\_8vdZAng](https://www.youtube.com/watch?v=LX0_8vdZAng). Acesso em 04 jan. 2023.

GUERREIRO, A.; SOARES, N. M. M. Os memes vão além do humor: uma leitura multimodal para a construção de sentidos. **Revista Texto Digital**, Florianópolis, v. 12, n. 2, p. 185-208, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2016v12n2p185>. Acesso em: 10 jul. 2021.

HAESBAERT, Rogério. Definindo território para entender a desterritorialização. In: HAESBAERT, Rogério. **O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multiterritorialidade**. 6. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

IAZZETTA, Fernando. A Imagem que se ouve. In: PRADO, Gilberto; TAVARES, Monica; ARANTES, Priscila (org.). **Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa**. São Paulo: ECA/USP, 2016. p. 376-395. Disponível em: [https://www.academia.edu/44609677/A\\_Imagem\\_que\\_se\\_Ouve](https://www.academia.edu/44609677/A_Imagem_que_se_Ouve). Acesso em: 25 jul. 2021.

KITTLER, Friedrich. **Gramophone, Film, Typewriter**. Tradução: Von MUCKE, Dorothea; SIMILON, Philippe L. Cambridge, v. 41, n. 102, p. 101–118, out. 1987. Disponível em: [http://www.intelligentagent.com/CNM200/Kittler\\_GramophoneFilmTypewriter.pdf](http://www.intelligentagent.com/CNM200/Kittler_GramophoneFilmTypewriter.pdf). Acesso em: 25 jul. 2021.

KOLLER, Felipe Sérgio. **Gazeta do Povo**, 2018. Disponível em: <https://www.semprefamilia.com.br/religiao/7-bebidas-alcoolicas-que-foram-inventadas-ou-aperfeicoadas-por-monges-grades-e-freiras/>. Acesso em: 25 jul. 2021.

LEMOS, A. Cibercultura: alguns pontos para compreender a época. In: LEMOS, A. & CUNHA, P. **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. Disponível em: <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibercultura.pdf>. Acesso em 15 out. 2022.

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix**. Artigo escrito para apresentação no seminário “Sentidos e Processos” dentro da mostra “Cinético Digital”. Centro Itaú Cultural. A mesa tinha como tema: “Redes: criação e reconfiguração”. São Paulo, Itaú Cultural, ago. 2005. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2014.

LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura. **Revista Famecos**, v. 4, n. 6, p. 21-31, 2008. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/2960/2243>. Acesso em: 10 jul. 2021.

LÉVY, Pierre: **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA, Aline Souza. **Referenciação e humor em memes do perfil dilma bolada do Facebook**. 2019. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2019. Disponível em: [http://portais4.ufes.br/posgrad/teses/tese\\_13400\\_ALINE\\_DEFESA\\_CORRIGIDA.pdf](http://portais4.ufes.br/posgrad/teses/tese_13400_ALINE_DEFESA_CORRIGIDA.pdf). Acesso em: 25 jul. 2021.

LUCIE-SMITH, E. Arte Pop. In: ZAHAR, J. **Conceitos da arte moderna**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000. p. 160-169.

MANOVICH, Lev. Une esthétique post-média. **Appareil**, Paris, n. 18, p. 0–14, 2017. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>. Acesso em: 10 jul. 2021.

MUNIZ, Mariana. Com Saúde em colapso, Bolsonaro faz piada com ‘histórico de atleta’. **Veja**, mar. 2021. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/radar/com-saude-em-crise-bolsonaro-volta-a-fazer-piada-com-historico-de-atleta/>. Acesso em: 21 ago. 2022.

NITAHARA, Akemi. Estudo mostra que pandemia intensificou uso das tecnologias digitais. Desigualdades de inclusão digital foram acentuadas. **Agência Brasil** – RJ, 2021. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-11/estudo-mostra-que-pandemia-intensificou-uso-das-tecnologias-digitais>. Acesso em: 04 set. 2022.

NUNES, Fabio Oliveira. **Mentira de artista: arte (e tecnologia) que nos engana para repensar o mundo**. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

OLIVEIRA, Danielle. Gustavo Lima faz show pela web por causa da quarentena e tem mais de 10 milhões de visualizações. **G1 globo**, mar. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/go/goias/noticia/2020/03/29/gustavo-lima-faz-show-pela-web-por-causa-da-quarentena-e-tem-mais-de-10-milhoes-de-visualizacoes.ghtml>. Acesso em: 18 jun. 2022.

OLIVEIRA, Andréia Machado. Memória biológica, psíquica e coletiva em arte e tecnologia. In: WILIAM, Adelson. **Relação entre arte, ciência e tecnologia: tendências criativas contemporâneas**. Belo Horizonte, MG: LPF/2021.

OLIVEIRA NETA, Juracy Pinheiro de. **Por uma Tipologia dos Memes da Internet**. 2017. Disponível em: <http://entremeios.com.puc-rio.br/media/Juracy%20Oliveira.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2022.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). **Pandemia da doença de Coronavírus (COVID-19)**. 2022. Disponível em: <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>. Acesso em 24 ago. 2022.

PASSOS, Juliana C. Arte como discurso ou a discursividade nas linguagens artísticas. **Revista Cena em Movimento**. n. 2, 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/cenamov/issue/view/1450>. Acesso em: 12 dez. 2020.

PALFREY, Jonh; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

RIBEIRO, Jéssica. A não-obrigatoriedade da disciplina de Filosofia e a ideologia neoliberal: Notas acerca de um retrocesso político e educacional. **Saberes**, Natal - RN, v. 19, n. 2, p. 234-243, ago. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/saberes/article/view/13544>. Acesso em: 01 jul. 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. As artes em tecnologias emergentes. *In*: GOBIRA, Pablo; BERNAL, Raúl Niño (orgs.). **Relações entre arte, ciência e tecnologia**: tendências criativas contemporâneas. Belo Horizonte: UEMG, 2021. p. 57-76.

SANTOS, Thaísa de Carvalho dos. RESENHA, 2016 CASTELLS, Manuel. **Redes de Indignação e Esperança**. Movimentos sociais na era da *Internet*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 271 páginas, 2013.

SERENO, Ana. **O ready-made em Marcel Duchamp, a dimensão estética e o seu carácter conceptual na contemporaneidade**. 2010. Dissertação (Mestrado em Estudos Artísticos: Teoria e Crítica da Arte) - Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, Porto, 2010. Disponível em: [https://sigarra.up.pt/fbaup/pt/pub\\_geral.pub\\_view?pi\\_pub\\_base\\_id=23823](https://sigarra.up.pt/fbaup/pt/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=23823). Acesso em: 20 dez. 2020.

SHANKEN, Edward A. **Inventar el futuro**: Arte – Electricidad - Nuevos médios. Nova York: Departamento de Ficción, 2013. Disponível em: <https://inventarelfuturo.files.wordpress.com/2013/06/inventar-el-futuro-arte-electricidad-nuevos-medios-edward-a-shanken-departamento-de-ficcio81n-2013-1.pdf>. Acesso em: 17 set. 2021.

SHIFMAN, Limor. **Memes in digital culture**. Cambridge: MIT press, 2014.

SILVA, Marcos Helam Alves da. **O processo de recategorização metafórica na construção de sentidos de memes verbo-imagéticos**. 2016. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2016. Disponível em: [https://repositorio.ufpi.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/1073/Marcos-Helam\\_Disserta%c3%a7%c3%a3o-Completa\\_VF\\_Revisada.pdf?sequence=1](https://repositorio.ufpi.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/1073/Marcos-Helam_Disserta%c3%a7%c3%a3o-Completa_VF_Revisada.pdf?sequence=1). Acesso em: 25 jul. 2021.

SODRÉ, Paulo Roberto. Sobre o tipo e os gêneros do texto humorístico: o aspecto literário. **PERcursos Linguísticos**, Vitória (ES), v. 8, n. 20, 2018. ISSN: 2236-2592 1. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/percursos/article/view/20777>. Acesso em: 21 ago. 2022.

TORRES, David Ruiz. Transições da arte no meio digital: novas reinterpretações além do tempo do artista. **Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais**, v. 07, n.01, 2020. Disponível em: [https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/sensorium/article/view/3349/pdf\\_3](https://periodicos.unespar.edu.br/index.php/sensorium/article/view/3349/pdf_3). Acesso em 15 set. 2022.

UNESCO. **Educação: da interrupção à recuperação**, 2021. Disponível em: <https://pt.unesco.org/covid19/educationresponse>. Acesso em: 18 jun. 2022.

## ANEXO A

- **Nível contextual**

O nível contextual irá analisar as informações que a obra carrega, baseado no apego que seu autor teve na criação da obra, quando propôs a técnica, nome e suas referências. É a criação de uma ficha técnica.

Quadro 17 – Nível Contextual

<b>NÍVEL CONTEXTUAL</b>		
		(Continua)
<b>Dados Gerais</b>	<i>Título</i>	[...] é fundamental porque tende a fixar ou ‘ancorar’ o sentido da fotografia, na perspectiva da instância do autor empírico. Às vezes, o título não acrescenta muito à análise da fotografia. Em outros casos, ao contrário, a legenda da foto é um elemento fundamental para esclarecer o significado da imagem, mesmo que apenas parcialmente, pois é uma informação que faz parte do objeto de análise. [...].
	<i>Autor, ano, nacionalidade</i>	[...] estabelece a autoria da imagem, a nacionalidade do fotógrafo e o ano de produção da fotografia, o que nos permitirá localizá-la geograficamente e historicamente. [...] No entanto, é muito comum não ter esse tipo de informação. Estamos cercados por milhares de imagens das quais desconhecemos a autoria nem a época em que foram feitas, o que não deve ser obstáculo à sua análise.
	<i>Gênero e subgêneros</i>	Outro aspecto importante é a <b>classificação genérica da fotografia</b> , aspecto muitas vezes difícil, pois a mesma fotografia pode compartilhar várias atribuições genéricas ao mesmo tempo. [...] <b>Muitas fotografias participam simultaneamente em várias categorias genéricas</b> , especialmente quando algumas delas (como a fotografia ‘artística’, ‘social’ ou ‘publicitária’) são extremamente ambíguas [...].
	<i>Procedência da imagem</i>	Também é conveniente explicar a <b>origem da imagem</b> , a partir de um livro, catálogo ou documento eletrônico do qual a obtivemos. Não é o mesmo valorizar uma fotografia reproduzida em catálogo, cuja qualidade pode ser melhor ou pior que o original fotográfico, com suas dimensões e qualidades plenas.
	<i>Movimento</i>	Em alguns casos, é mesmo possível situar o autor da fotografia numa determinada corrente ou movimento artístico, escola fotográfica, etc., cujo conhecimento pode ser muito útil para a análise textual da fotografia.

<b>NÍVEL CONTEXTUAL</b>		
(Continuação)		
<b>Parâmetros técnicos</b>	<i>Formato</i>	Outro aspecto igualmente importante é o <b>tamanho e as dimensões</b> da cópia ou imagem positiva que analisamos. Às vezes, essa informação é incluída na legenda da própria imagem. É óbvio que as condições de recepção de uma fotografia mudam substancialmente quando as imagens são grandes[...] ou quando são muito pequenas [...]. [...] Com os meios digitais, difundiram-se todos os tipos de formatos de imagem, cuja utilização é muito variada, bem como no campo do design de páginas web.

Fonte: Análise das imagens fotográficas da Universidade de Jaume I (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003, p. 1).

- **Nível morfológico** (descrição do motivo/elementos morfológicos)

Neste tópico, quando analisamos a imagem, observamos a aparência, a forma, a estrutura. Consideramos a natureza subjetiva do trabalho analítico, na análise e interpretação da imagem, em que interpretamos os significados e, entre outros aspectos, destacamos:

#### Quadro 18 - Nível Morfológico

<b>NÍVEL MORFOLÓGICO</b>	
(continua)	
<i>Descrição do motivo fotográfico</i>	A análise propriamente dita da fotografia deve começar com uma detalhada <b>descrição do motivo fotográfico</b> , quer dizer, daquilo que a fotografia representa numa primeira leitura da imagem. Esta primeira aproximação informa-nos sobre o grau de figuração ou de abstração da fotografia e, assim, da chave ou chaves genéricas na(s) qual (quais) se pode integrar o texto fotográfico que estudamos.

## NÍVEL MORFOLÓGICO

(Continuação)

<b>Elementos morfológicos</b>	<i>Ponto</i>	<p>[...] <b>o ponto é o elemento visual mais simples</b>, já que, do ponto de vista da composição da imagem, uma fotografia é formada por grão fotográfico, mais ou menos visível, no caso da fotografia fotoquímica, ou por ‘pixels’ (picture elements) no da fotografia digital.</p> <p>Em alguns casos, a visibilidade do grão permite à fotografia a representação de uma <b>textura pictórica</b>. Em outras ocasiões, a não manifestação do grão da imagem pode relacionar-se com uma maior <b>verossimilhança da representação fotográfica</b>, quando se persegue um efeito de realidade na construção da imagem. [...] Finalmente, a existência de dois ou mais pontos pode facilitar a criação de vectores de direcção de <b>leitura da imagem</b>, o que multiplica a força dinâmica e tensional da composição.</p>
	<i>Plano(s)-Espaço</i>	<p>[...] Quando falamos da existência de planos numa fotografia, estamos-nos a referir à presença de vários planos, dimensões ou limites numa imagem, de tal forma que lhe determinam a existência de uma profundidade espacial, pelo que a natureza do plano é profundamente espacial.</p>
	<i>Escala</i>	<p>[...] A escala refere-se ao <b>tamanho da figura na imagem</b>, sendo a dimensão do corpo humano no enquadramento o princípio organizador das diferentes opções que podemos considerar. Deste modo, é possível distinguir: Grande plano / Plano médio / Plano americano / Plano inteiro / Plano geral / Plano de detalhe / Plano de conjunto etc.</p>
	<i>Escala</i>	<p>[...] A utilização de cada um destes tipos de tamanho do sujeito fotografado produz uma determinada <b>significação</b>, dependendo do contexto visual.</p>
	<i>Forma</i>	<p>Precisamente, a forma constitui o aspecto visual e sensível de um objeto ou da sua representação. O professor Villafañe afirma que a ‘forma’ se refere ‘ao conjunto de características que se modificam quando o objeto visual muda de posição, orientação ou, simplesmente, de contexto’.</p>

<b>NÍVEL MORFOLÓGICO</b>	
(Continuação)	
<i>Textura</i>	<p>A textura é um elemento que possui, simultaneamente, <b>qualidades ópticas e tácteis</b>. Este último aspecto é o mais saliente, já que a textura é um elemento visual que sensibiliza e caracteriza materialmente as superfícies dos objetos ou dos sujeitos fotografados.</p> <p>Na fotografia fotoquímica, a textura é determinada sobretudo pelo tipo de <b>emulsão fotográfica</b> empregada. Quanto menos sensível (mais lenta) é a película, menos visível será o grão fotográfico e a resolução da imagem será muito maior. Pelo contrário, quanto mais sensível (mais rápida) for a emulsão fotográfica, menor será a resolução da imagem e mais visível será o grão fotográfico.</p>
<i>Nitidez da imagem</i>	<p>Vimos como a nitidez da imagem está estreitamente vinculada ao trabalho sobre o grão (ou o pixel) fotográfico, quer dizer, ao conceito de textura. O controle da focagem é uma técnica que permite destacar uma figura sobre o fundo da imagem. Por outro lado, a falta de nitidez da imagem pode produzir consequências notáveis na transmissão de uma determinada ideia de dinamismo ou de temporalidade da fotografia.</p>

Fonte: Análise das imagens fotográficas da Universidade de Jaume I, (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003, p.01).

- **Nível composicional** (sistema composicional/representação do espaço/tempo)

Dentro da análise da imagem, esse tópico trata de avaliar em conjunto os itens anteriores, com foco no resultado da imagem.

Esta estrutura tem para nós um valor **estritamente operativo**, não ontológico, já que não se trata de algo que se encontra oculto na superfície do texto. Por razões de economia na análise, optamos por incluir neste nível os chamados elementos escalares (perspectiva, profundidade, proporção) e os elementos dinâmicos (tensão, ritmo), que, ainda que possuam uma clara natureza quantitativa (os primeiros) e temporal (os segundos), como sublinhou com pertinência Justo Villafañe (1988), produzem efeitos consideráveis naquilo que se conhece como composição plástica da imagem. (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003, p.01).

Consideramos aqui, também, o espaço e o tempo, como segue a Proposta de Modelo de Análises da Fotografia - Universidade Jaume I, Analisisfotografia (2003).

Quadro 19 - Nível Composicional

<b>NÍVEL COMPOSICIONAL</b>		
		(continua)
<b>Sistema sintático ou compositivo</b>	<i>Perspectiva</i>	[...]. Sem dúvida, as gradações perceptivas são responsáveis pela construção do espaço tridimensional. Estas gradações seriam definidas como o <b>‘crescimento ou diminuição progressiva de alguma qualidade perceptiva no espaço e no tempo’</b> (Arnheim, 1979, p. 204).
	<i>Ritmo</i>	O <b>ritmo</b> de uma composição, pelo contrário é uma noção de maior dimensão: refere-se a uma conceptualização estrutural da imagem, na qual a ideia de repetição é essencial.
	<i>Tensão</i>	Em si, a tensão é outra variável da imagem fotográfica. Pode aparecer em composições que apresentam um claro equilíbrio que, neste caso, será de natureza dinâmica, o chamado <b>equilíbrio dinâmico</b> . Entre os fatores plásticos que podem contribuir para criar uma tensão visual, podemos destacar os seguintes: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>As linhas</b> podem, em alguns casos, serem decisivas para dotar de tensão a composição, quando estas expressam movimento. Na banda desenhada, fala-se da presença de linhas cinéticas.</li> <li>• <b>As formas geométricas regulares</b>, como o triângulo, o círculo ou o quadrado são menos dinâmicas que as formas irregulares. Quanto mais diferem das formas simples, maior tensão introduzirão na composição.</li> <li>• <b>A representação dos elementos em perspectiva</b> ou a presença de orientações oblíquas no modo de organizar os elementos no interior do enquadramento contribui para transmitir tensão ao espectador.</li> <li>• <b>O contraste de luzes ou o contraste cromático também é responsável pela criação de tensão de composição.</b></li> <li>• <b>A presença de diferentes texturas</b>, de fortes diferenças de nitidez nos diferentes termos ou planos da imagem, etc., contribuem para criar uma composição dotada de tensão.</li> <li>• Finalmente, <b>a fratura das proporções</b> do sujeito ou do objeto fotografado também é um fator que introduz uma forte tensão na composição [...].</li> </ul>
	<i>Proporção</i>	[...] Embora a sua natureza seja quantitativa e, nesse sentido, possui uma dimensão escalar, a proporção é um parâmetro que merece ser tratado entre os conceitos de composição pela sua importância. Geralmente, fala-se de proporção quando se faz referência aos modos de representar a figura humana no espaço da composição.

NÍVEL COMPOSICIONAL		(Continuação)
	<i>Distribuição de pesos visuais</i>	<p>[...]. Alguns dos fatores que determinam a distribuição de pesos numa imagem seriam os seguintes, tendo por base a pertinente exposição de Villafañe (pp.188 e ss.):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A localização no interior do enquadramento é uma circunstância que pode aumentar ou diminuir o peso de um elemento de uma composição.</b> Uma localização ao centro contribui para tornar mais simétrica uma composição. De uma forma geral, aceita-se que um elemento apresenta maior peso quanto mais se situar na parte superior direita de um enquadramento.</li> <li>• <b>O tamanho maior de um elemento visual é determinante no momento de ganhar peso no enquadramento.</b> [...] que pode ser compensado em termos de composição com a presença de uma série de elementos visuais mais pequenos.</li> <li>• <b>Os elementos visuais situados em perspectiva,</b> se bem que possuam um tamanho menor, ganham peso visual, dependendo da sua</li> </ul>
Sistema sintático ou compositivo	<i>Distribuição de pesos visuais</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nitidez.</li> <li>• <b>A claridade visual no isolamento de um elemento afeta especialmente o aumento do seu peso visual</b> (determinado pela nitidez das linhas de contorno do referido objeto, do contraste, da forma, da cor, etc.) [...].</li> </ul> <p><b>O tratamento superficial dos objetos visuais,</b> a sua textura aparente perante um acabamento brilhante também é determinante no aumento do peso de um elemento visual no enquadramento.</p>
	<i>Lei dos terços</i>	<p><b>A maior ou menor importância do centro de interesse de um objeto visual no interior do enquadramento está intimamente ligada ao peso que tenha na composição, em relação com outros elementos visuais. [...]. A força visual de um elemento plástico será mais intensa quando este esteja situado em alguns dos pontos de interseção das chamadas linhas de terços. [...] a obtenção destas linhas de terços se consegue ao dividir a imagem em três partes iguais, horizontal e verticalmente, tomando como referência os limites horizontal e vertical da própria moldura da fotografia.</b></p>

## NÍVEL COMPOSICIONAL

(continuação)

*Ordem icônica*

*O conceito de ordem icônica é um parâmetro que afeta os elementos morfológicos e compositivos. Como afirma Villafañe, a ordem visual 'manifesta-se através das estruturas icônicas e da articulação destas'. Com efeito, trata-se de um conceito nuclear 'sobre o qual se baseia a composição da imagem' (Villafañe, 1987, pp. 165-166).*

*O professor Villafañe distingue, de forma acertada, a existência de dois tipos básicos de equilíbrio compositivo (Villafañe, 1987, p. 181):*

*Por um lado, o equilíbrio estático, caracterizado pela utilização de três técnicas: a simetria, a repetição de elementos ou séries de elementos visuais e a modulação do espaço em unidades regulares. Estas duas últimas técnicas estariam muito relacionadas com o ritmo compositivo, como conceito estrutural.*

*Por outro, seguindo a terminologia de Arnheim, o equilíbrio dinâmico, cujo resultado é a permanência e invariabilidade da composição, baseada no seguinte: o modo como está hierarquizado o espaço plástico, a diversidade de elementos e relações de natureza plástica, e o contraste luminoso e cromático.*

*Dondis (1976, pp. 130-147) enumera uma série de situações compositivas que oscilam entre aplicações extremas no campo do desenho, a qual poderia estender-se sem dificuldade ao campo da fotografia. Alguns deles são:*

*Equilíbrio-Desequilíbrio. A quebra do equilíbrio pode dar lugar à aparição de composições provocadoras e inquietantes para o espectador.*

*Simetria-Assimetria. A simetria define-se como equilíbrio axial. A ruptura da simetria oferece um elenco muito variado de possibilidades.*

*Regularidade-Irregularidade. Uma composição baseada na regularidade serve-se da utilização de uma uniformidade de elementos.*

*Simplicidade-Complexidade. A ordem icônica baseia-se na simplicidade compositiva, com uma utilização de elementos simples.*

*Previsibilidade-Espontaneidade. A previsibilidade compositiva refere-se à facilidade do receptor para antecipar, quase instantaneamente, como será a mensagem visual.*

*Atividade-Passividade. A atividade consiste na representação de movimento e dinamismo.*

*Transparência-Opacidade. Trata-se de composições nas quais o observador pode perceber sem dificuldade elementos visuais dissimulados no fundo perceptivo, semi-ocultos por outros localizados no primeiro plano da imagem.*

*Coerência-Varição. A coerência compositiva baseia-se na compatibilidade formal dos elementos plásticos empregues na composição.*

<b>NÍVEL COMPOSICIONAL</b>		(continuação)
<b>Ordem icônica</b>	<p><i>Realismo-distorção. Este par define o grau de distorção do motivo fotográfico.</i></p> <p><i>Superfície-Profundidade. Baseia-se na ausência ou utilização da composição em perspectiva.</i></p> <p><i>Singularidade-Justaposição. Quando a composição se baseia na utilização de um tema isolado.</i></p> <p><i>Sequencialidade-Aleatoriedade. Uma composição sequencial apoia-se na utilização de uma série de elementos visuais dispostos segundo um esquema rítmico.</i></p> <p><i>Clareza-Ambiguidade. A agudeza está vinculada à clareza da expressão visual, o que facilita a interpretação da mensagem. [...] A série de situações examinadas corresponde a manifestações da ordem visual cujo valor é, portanto, estrutural. [...] Simultaneamente, a identificação da ordem visual e de estruturas está carregada de significação, que não pode desligar-se da análise da composição.</i></p>	
	<i>Trajeto visual</i>	<p>A ordem na leitura dos elementos visuais é determinada pela própria organização interna da composição, que define uma série de direções visuais. O professor Villafañe (pp. 187-190) estabelece uma classificação dos tipos de direções visuais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [...] a representação do movimento, a presença de braços ou dedos que assinalam direções concretas ou a presença de formas e objetos pontiformes) ou induzidas pelos olhares dos personagens presentes no enquadramento.</li> <li>• Por outro lado, as direções de leitura, em certas ocasiões, são determinadas pela existência dos vetores direcionais presentes na própria composição. Também neste caso podemos sentir o peso da tradição cultural ocidental, na qual a leitura se realiza da esquerda para a direita e de cima a baixo.</li> </ul>
	<i>Pose</i>	<p>Aqui trata-se de descrever como posa o sujeito, se nos encontramos perante uma fotografia que pretende captar a espontaneidade de um gesto ou olhar determinados, ou se o modelo está a posar conscientemente. A valorização da sua atitude e o exame dos qualificadores serão tratados no nível interpretativo da análise.</p>
<b>Tempo da representação</b>	<p><i>Como ocorre com o espaço, o tempo de uma imagem é sempre uma modelização do real. No caso da fotografia, devemos recordar que, mais ou menos explicitamente, a temporalidade está profundamente ligada à própria natureza do meio fotográfico. Toda a fotografia supõe um “corte” do contínuo temporal, uma seleção interessada de um momento essencial que, segundo os casos, pode expressar desde a singularidade de um instante à narração de um relato complexo, com uma</i></p>	

<b>NÍVEL COMPOSICIONAL</b>	
(continuação)	
<b>Tempo da representação</b>	<p><i>temporalidade mais ou menos dilatada.</i></p> <p><i>Enquanto elemento estrutural da imagem, a temporalidade constrói-se através da articulação de uma série de elementos, como nos recorda Villafañe. Entre outros, podemos citar o próprio formato e escala da imagem, o ritmo, as direções de leitura da fotografia ou o tipo de representação selecionado, como a composição em perspectiva.</i></p> <p>No campo da fotografia, o controle do parâmetro técnico da velocidade de obturação é o que possibilita a construção da dimensão temporal da imagem.</p>

Fonte: Análise fotográfica da Universidade de Jaume I, (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003, p.01).

- **Nível enunciativo** (ponto de vista articulatório/interpretação global)

Este nível propõe a atenção nos modos de articulação do ponto de vista, “[...] qualquer fotografia, na medida em que representa uma seleção da realidade, um lugar a partir do qual se realiza a tomada fotográfica, pressupõe a existência de um **olhar enunciativo**” (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003, p. 1).

Quadro 20 - Nível Enunciativo

<b>NÍVEL ENUNCIATIVO</b>		
(continua)		
<b>Articulação do ponto de vista</b>	<i>Ponto de vista físico</i>	<p>[...] <b>o enquadramento de uma fotografia é o resultado da seleção de um espaço e tempo dados.</b> Todo o enquadramento responde a um ponto de vista, corresponde a uma determinada maneira de olhar, e isso implica uma relação entre elementos materiais e imateriais, presentes e ausentes na própria representação. [...].</p> <p>A descrição do ponto de vista físico consiste no estudo dos parâmetros que regem o local de onde foi realizada a fotografia, se a fotografia é feita à altura dos olhos do sujeito fotográfico, em picado, em contra-picado, ou de outras posições.</p>

NÍVEL ENUNCIATIVO	
(continuação)	
<b>Articulação do ponto de vista</b>	<p><i>Atitude das personagens</i></p> <p>A atitude das personagens pode revelar ironia, sarcasmo, exaltação de determinados sentimentos, desafio, violência, etc., e promover no espectador certo tipo de emoções. <b>Estas atitudes podem ser estudadas a partir do exame da encenação e da pose dos atores da fotografia.</b> O exame dos olhares das personagens é outro aspecto que nos pode dar bastantes pistas sobre as suas atitudes.</p>
	<p><i>Qualificadores</i></p> <p>[...] propõe-se o estudo dos modos de qualificação das personagens por parte da instância enunciativa. Estes <b>qualificadores</b> informam-nos do grau de integração do sujeito fotográfico com o seu redor, e o grau de proximidade ou afastamento que a instância enunciativa promove no espectador da fotografia.</p>
	<p><i>Transparência / sutura / verosimilhança</i></p> <p>Já se fez referência ao fato de que, com frequência, numerosas encenações fotográficas, baseadas na concepção indicial da fotografia, seguem <b>o princípio do apagamento das marcas enunciativas</b> que, precisamente, salienta a sua confusão com o referente, com a própria realidade.</p>
	<p><i>Marcas textuais</i></p> <p>Como afirma Santos Zunzunegui, <b>o enunciador se definiria como a presença do autor no próprio texto visual</b>, que não deve confundir-se com o autor empírico. A tensão entre linhas, dominantes cromáticas, a co-presença de centros de interesse ou focos de atenção na imagem, a tensão entre formas geométricas (triângulos-retângulos), a presença de composições simétricas ou irregulares, a complexa organização interna da composição fotográfica, juntamente com outros elementos, são algumas marcas textuais que nos informam da presença do enunciador na imagem. [...] <b>O enunciatário é um sujeito também propriamente textual que não pode confundir-se com o receptor ou espectador físico.</b> É através da análise que podemos reconhecer a presença de ambos. Como explica Zunzunegui (1988, pp. 82-83), <i>‘a presença do observador é reconstruível e, portanto, visível, inclusivamente nos casos em que se pretende ocultar as suas marcas, através de duas atividades discursivas essenciais’</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>a aspectualização:</b> consiste na operação de localizar um conjunto de categorias aspectuais (ação, tempo e espaço) que revelam a presença implícita de um sujeito-observador.</li> <li>• <b>a focalização:</b> <i>‘permite apreender mediante um ponto de vista mediador o conjunto do relato’</i>, quer dizer, refere-se, no nosso caso, ao modo ‘como’ é mostrado o motivo fotográfico.</li> </ul>

NÍVEL ENUNCIATIVO		
(continuação)		
<b>Articulação do ponto de vista</b>	<i>Olhares das personagens</i>	<p>Em determinados gêneros, como a fotografia social e a fotografia de imprensa, a presença do fotógrafo <b>é sistematicamente ocultada mediante a não exibição do olhar dos personagens para a câmara</b>. A fotografia obtida mostra uma ação, situação, relações de força, etc., que tem como efeito um maior realismo, o qual deve ser vinculado com o efeito discursivo da impressão de realidade.</p> <p><b>O olhar para a câmara da personagem protagonista constitui uma interpelação direta, desafiante, ao espectador da imagem.</b> Trata-se de um olhar que, em determinadas ocasiões, sublinha a presença do dispositivo técnico que torna possível a própria representação fotográfica, o que rompe o verosímil fotográfico.</p>
	<i>Enunciação ou declaração</i>	<p>A fotografia não é, [...], <b>o resultado de um fazer e de um saber-fazer</b>; é um verdadeiro ato icônico, quer dizer, deve entender-se como um trabalho em ação.[...] Denis Roche expressou esta ideia de um modo muito simples e direto: <b>‘o que se fotografa é a própria ação de fotografar’</b>. Deste modo, em todo o texto visual pode-se reconhecer a marca do sujeito da enunciação ou enunciador, por definição.</p> <p>Uma análise do ‘corte’ ou seleção que o enquadramento fotográfico supõe, através do exame dos parâmetros que temos vindo a fazer nos níveis morfológico e compositivo permitir-nos-ia determinar como se concretiza esta presença do sujeito da enunciação.</p> <p>Na metáfora, a relação entre o signo e o referente não existe por continuidade, mas absolutamente livre, o que explica a virtualidade de leituras múltiplas que motivam os discursos artísticos. Reiteramos que a origem da fotografia reside na relação indicial que a imagem fotográfica mantém com o real.</p>

**NÍVEL ENUNCIATIVO**

(continuação)

<p><b>Articulação do ponto de vista</b></p>	<p><i>Relações intertextuais</i></p>	<p>Em primeiro lugar, há que destacar que todo o texto, por definição, se relaciona sempre com outros textos que o precederam.[...] A marca destas influências ficará registada, de forma mais ou menos visível, na própria materialidade do texto fotográfico que produz, e que se manifesta nas marcas enunciativas de que falamos antes. Em certas ocasiões, pode-se falar da presença ou reconhecimento de motivos iconográficos, o que supõe estabelecer uma relação entre um conceito com figuras, alegorias, representações narrativas ou ciclos, como a paixão (como motivo religioso), os anjos, o cemitério (romantismo), etc.</p> <p>Deste modo, podem-se estabelecer diferenças de matiz nos modos de registar estas influências no texto fotográfico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A citação</b> consiste na presença literal de uma obra de outro fotógrafo ou criador (em sentido amplo).</li> <li>• <b>A colagem</b> é uma técnica que se baseia explicitamente no uso de fragmentos de outros textos visuais.</li> <li>• <b>O pastiche</b> consiste em tomar determinados elementos característicos da obra de um fotógrafo, artista ou criador e combiná-los de tal maneira que dêem ao espectador a impressão de se tratar de uma criação independente.</li> <li>• Finalmente, falar-se-á, de forma geral, de <b>intertextualidade</b> quando se detecta um jogo de relações suficientemente elaborado e trabalhado entre o texto analisado e outros textos com os quais se relacione de um modo produtivo.</li> </ul>
---	--------------------------------------	--

<b>NÍVEL ENUNCIATIVO</b>	
(continuação)	
<b>Interpretação global do texto fotográfico</b>	<p><i>A interpretação global do texto fotográfico, de caráter fundamentalmente subjetiva, como vimos, contempla a possibilidade de reconhecer a presença de oposições que se estabelecem no interior do enquadramento, a existência de significados para os quais podem remeter às formas, cores, texturas, iluminação, etc.; como se constrói a aspectualização e a focalização do texto fotográfico, através do exame da articulação do ponto de vista e dos modos de representação do espaço e do tempo; que tipos de relações e oposições intertextuais (relações com outros textos audiovisuais) se podem reconhecer, assim como uma valorização crítica da imagem (quando adequado).</i></p> <p><i>Neste nível interpretativo é recomendável seguir o chamado 'princípio da parcimônia', que consiste na eleição da hipótese interpretativa mais simples entre as múltiplas que podem surgir, como proclamam alguns filósofos da ciência como Cohen ou Nagel. Diz-se que 'uma hipótese é mais simples que outra se o número de tipos de elementos independentes é menor na primeira que na segunda' (Arnheim, 1979, p. 75). Trata-se de oferecer uma leitura crítica da imagem através de uma visão de totalidade, para o que deverá fazer-se uma síntese dos aspectos tratados mais relevantes, ainda que sob uma ou várias perspectivas que relacionem as diferentes hipóteses enunciadas durante a análise. Não queremos finalizar a exposição da nossa metodologia de análise, sem esquecer que o prazer visual é um fator-chave na recepção das imagens. Caberia acrescentar que a própria atividade analítica não está isenta de prazer, já que entender (ou crer entender) o sentido oculto (ou sentidos ocultos) na mensagem fotográfica é uma atividade que também proporciona prazer.</i></p>

Fonte: Análise fotográfica da Universidade de Jaume I, (ANALISISFOTOGRAFIA, 2003, p.01).

A proposta de análise fotográfica da Universidade de Jaume I da Espanha, Analisisfotografia (2003), é importante para descrever a imagem e observar os demais elementos que compõe sua significação.