

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**

Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes

Arte: História, Crítica e Curadoria

**HELENA KIMIE FUGIWARA GIMENES**

QUANDO O MEME INVADE AS TELAS

São Paulo  
2024

**HELENA KIMIE FUGIWARA GIMENES**

**QUANDO O MEME INVADE AS TELAS**

Monografia apresentada à banca examinadora da Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para obtenção de título de Bacharel em Arte: História, Crítica e Curadoria.

Orientador: Prof. Dr. Marcus Vinicius Fainer Bastos

**São Paulo  
2024**

**HELENA KIMIE FUGIWARA GIMENES**

**QUANDO O MEME INVADE AS TELAS**

Aprovado em: São Paulo, \_\_\_\_/\_\_\_\_/2024

**BANCA EXAMINADORA**

Marcus Vinicius Fainer Bastos  
Prof. Dr. Orientador

Cauê Alves  
Prof. Dr.

Priscila Almeida Cunha Arantes  
Profª. Dra.

**São Paulo  
2024**

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, pelas valiosas sugestões e paciência, agradeço meu orientador Professor Marcus Bastos. Suas aulas e conhecimento foram inspiradoras para elaboração deste trabalho e minha paixão pela investigação no campo da comunicação e novas mídias.

Aos membros da banca, Professora Priscila Arantes e Cauê Alves, que também contribuíram enormemente estando presentes durante toda a minha graduação, e pelas trocas, que serviram de estímulo para meu entusiasmo com a área da pesquisa.

Agradeço aos meus pais, Alex e Sonia. Sem vocês eu não seria. Obrigada pelo carinho, atenção, amor incondicional e suporte. Amo vocês para sempre.

A Rebecca Briganti Cruz, minha amiga confidente. Existir em sua companhia é ar fresco e motivação para seguir em frente. Te amo.

A Max Pinheiro de Aquino que apesar de distante se faz tão perto. Sua amizade é fortaleza e colo. Obrigada por tudo.

A Carla Gil, Daniken Domene, Emily Andrade, e Vitor da Silva. Amizades que a Universidade me proporcionou. Obrigada pelo apoio, admiração, trocas, risadas e colaborações. Não poderia deixar de agradecer Giorno Angelone e Paula Nunes, sem vocês seria impossível.

A Stephan Gallbach, meu amor. Por tudo. Obrigada por acreditar e me incentivar, e principalmente, obrigada por sonhar ao meu lado, todos os dias.

A Tina, Gal, Nico, Chica e a minha Fifi, que nos deixou depois de quinze anos de muito amor. Agradeço a eles pelo amor extraordinário, suporte emocional e principalmente pela companhia. À equipe da Act., que nestes últimos dois anos, em conjunto com a graduação fez-se casa da minha formação profissional e intelectual. Obrigada Camila Regueira, Felipe Chodin, Marina Dias Teixeira, Marina Scaramuzza, Maxime Bouquillon, Yasmin Abdalla e claro, Sofia Gravina que me orientou e guiou para minha formação como Produtora Cultural, onde me encontrei. Agradeço nossas experiências, profissionais e pessoais, pelas conversas, conselhos, risadas infinitas e incentivos.

Por fim, agradeço a todos meus familiares e àqueles que me apoiaram e me inspiraram de alguma forma, não só na produção deste trabalho, mas na vida.

Em memória da minha querida avó paterna Maria de Lourdes Gimenes, que se foi durante o processo desta pesquisa. Sua força, resiliência e bom humor são inspiração, todos os dias.

Para Ditian e Batian, Tadatoshi Fugiwara e Mitsuko Fugiwara, que não tiveram a oportunidade de me ver adulta, mas estão sempre presentes.

A mim, que muitas vezes desacreditei na minha capacidade de continuar, mas segui e consegui

“plus ça change, plus c'est la même chose”

(Alphonse Karr, 1848)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Trecho publicado na edição de janeiro de 1849, no periódico francês de sátiras, “Les Guepes” por Alphonse Karr. A frase, em português significa: “quanto mais se muda, mais é a mesma coisa”. [Tradução livre.]

## RESUMO

O presente trabalho busca compreender o meme e sua estruturação como conceito, numa perspectiva da arte. Não só investigar as influências da computação e internet na arte contemporânea, aqui pretende-se posicionar o fenômeno contemporâneo do meme, como mídia. Da origem do termo, no campo da biologia, à sua apropriação mais recente, na comunicação informal das redes sociais, serão pontuadas as relações entre as características estruturantes deste conceito – definidas pela memética – e os elementos estéticos que posicionam o meme numa perspectiva da comunicação. Imitação, replicação e intervenção são elementos constantes que dão base aos cruzamentos entre a arte e os memes e aqui, farão a ponte para compreendermos os modos em que o meme aparece na arte ou como arte, e vice-versa. Para delimitarmos estas relações, serão analisados exemplos de memes, suas características, categorizações e aspectos estéticos, que potencializam as maneiras que essas imagens “viralizam” e são replicadas.

Palavras-chave: Memes; Arte Contemporânea Brasileira; Linguagem Memética; Internet

## **ABSTRACT**

**This research aims to understand the meme and its structuring as a concept from an art perspective. As well as investigating the influences of computing and the internet on contemporary art, the aim here is to position the contemporary phenomenon of the meme as a medium. From the origin of the term in the field of biology to its more recent appropriation in the informal communication of social networks, the relationships between the structuring characteristics of this concept - defined by memetics - and the aesthetic elements that position the meme from a communication perspective will be highlighted. Imitation, replication and intervention are the constant elements that underpin the intersections between art and memes, and here they will be the bridge to understanding the ways in which the meme appears in art or as art, and vice versa. In order to delimit these relationships, we will analyze examples of memes, their characteristics, categorizations and aesthetic aspects, which enhance the ways in which these images “go viral” and are replicated.**

**Keywords: Memes; Brazilian Contemporary Art; Memetic Language; Internet**

## LISTA DE IMAGENS

Figura 1 Tabela das definições de meme de internet.....	15
Figura 2 Página de abertura de Bulletin Board System.....	16
Figura 3 "I Can Has Cheezburger" .....	18
Figura 4 "Distracted Boyfriend" .....	19
Figura 5 Meme "Phil Collins / Pop / Prog" .....	19
Figura 6 "Namorada Distraída" .....	21
Figura 7 Meme do "namorado distraído" fica com ciúmes .....	21
Figura 8 "Popcreto para um popcrítico", 1964.....	28
Figura 9 Série Derivadas de uma imagem", 1969 .....	30
Figura 10 "Meme que tenta localizar os memes dentre correntes artísticas e estéticas .....	31
Figura 11 "Did You Read the East?" interface online, 2002.....	34
Figura 12 Esquematização da estrutura da obra "Leste o Leste?" de 2002 .....	34
Figura 13 Registro de upload de usuário reproduzido em outdoor na cidade, para projeto "egoscope", 2002 .....	35
Figura 14 Captura de tela da aba "teleintervenção" do site "desvirtual", 2002 .....	35
Figura 15 Outdoor com intervenção do grupo BLF .....	36
Figura 16 "Dear art collector", 2015 .....	37
Figura 17 As vantagens de ser uma artista mulher, português, 2017 .....	37
Figura 18 Detalhe do livro "Mémoires", de Debord e Asger Jorn .....	38
Figura 19 Obra original "Ecce Homo", o restauro de Gimenez e registro do evento de 2020 .....	40
Figura 20 Trabalho de Cecília Giménez em rótulo de vinho .....	41
Figura 21 Captura de tela da seção "Panorama Botijão da Arte Brasileira" .....	43
Figura 22 Meme incluído na seção "Panorama Botijão da Arte Brasileira" .....	43
Figura 23 "ideas for a new art world #004" .....	44
Figura 24 "Sem título" da série "Operações Especiais", 2024.....	45
Figura 25 Pôster de divulgação da primeira individual do artista, 2024 .....	46
Figura 26 "Arti do Esculacho II", 2022 .....	46
Figura 27 "Mosaico" de Von Há, produzido no perfil no Instagram do MAC USP .....	47
Figura 28 Vista da exposição "Lanche Feliz", 2023 .....	48
Figura 29 Vista da exposição "Lanche Feliz", 2023 .....	48

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO 1: O MEME COMO LINGUAGEM: TRANSMISSÃO E CULTURA .....</b>	<b>13</b>
1.1 Do gene ao viral: origem e transmissão .....	13
1.2 Meme como conhecemos hoje: o meme de internet .....	18
1.3 Linguagem memética: humor, internet e <i>o ready made</i> .....	22
<b>CAPÍTULO 2: CRUZAMENTOS ENTRE MEME E A ARTE: DESVIO, INTERVENÇÃO E REMIX.....</b>	<b>26</b>
2.1 Por uma estética do meme: primeiras experimentações digitais.....	26
2.1 Arte contemporânea brasileira e o meme: uma (auto)crítica institucional.....	31
<b>CAPÍTULO 3: MEMES DE ARTE E ARTE DE MEMES: POR UMA ARTE DO ESCULACHO .....</b>	<b>39</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>50</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>52</b>

## INTRODUÇÃO

Quem vê, recebe ou compartilha um meme, jamais vai relacionar sua origem ao pensamento teórico e acadêmico que fundou este conceito, pois sua ressignificação é fenômeno que evoluiu junto da internet. Para conceituarmos o Meme hoje, é necessário partir da primeira aparição do termo, na obra científica “O gene egoísta” (1974) de Richard Dawkins, para que seja possível compreender como este conceito, proveniente do campo da Biologia, se ressignificou para se tornar uma ciência voltada à análise da cultura, a memética. A partir da revisão literária dos estudos do meme realizados pelo professor Viktor Chagas, um dos criadores do #MUSEUdeMEMES e pesquisador do tema, posicionaremos como campo interdisciplinar o estudo da memética, disciplina que estuda o meme, sua propagação, replicação e evolução no âmbito social – e como estas características são intrínsecas ao próprio conceito – como um campo interdisciplinar. Com isso, será possível traçar como se deu o avanço da memética, em paralelo aos avanços da internet e tecnologias que aceleraram exponencialmente os métodos de comunicação e propagação de informações, possibilitando o ambiente perfeito para os primeiros Memes de Internet surgirem.

Ao investigarmos a evolução e estudo do meme, será possível visualizar de que maneira ele despontou para fora dos fóruns de internet, consolidando-se como gênero midiático. Atualmente, além de o meme como o conhecemos estabelecer os aspectos construtivos desta mídia, perceberemos que ele carrega em si elementos textuais, imagéticos e culturais, marcando a experiência de hipermediatização da sociedade.

Partindo dos elementos estruturantes do meme e de sua permeabilidade na comunicação, compreenderemos de que maneiras ele e a arte se atravessam. Para isso, será apresentada a ideia de mimese na história da arte e de que modo a imitação é posicionada neste meio. Também, será analisado de que modo características formativas do meme como a repetição, intervenção e fotomontagem apareceram na arte “pré-era digital”.

Em virtude disso, seguiremos para as formas em que a arte se vale do meme e quando o meme se vale da arte. Para este objetivo, serão apontados outros elementos intrínsecos ao meme de internet, como: a ação coletiva, humor, memória e remix, permitindo a consolidação de uma estética do meme que abrirá caminhos para a análise do uso da linguagem do meme em suportes tradicionais da arte; sua inserção em espaços institucionalizados; e sua potência como suporte de crítica institucional.

A fim de consolidarmos as reflexões geradas neste trabalho, serão analisados alguns exemplos de como a lógica do meme aparece como estratégia na arte, mesmo antes dos memes

serem associados à internet. A partir de obras de Waldemar Cordeiro, Giselle Beiguelman, Celo Moreira e outras, será possível traçar um paralelo entre as primeiras experimentações no campo da arte digital, até um momento mais atual, que por meio de suportes tradicionais, artistas incorporam elementos essencialmente digitais dentro da lógica memética.

## CAPÍTULO 1: O MEME COMO LINGUAGEM: TRANSMISSÃO E CULTURA

### 1.1 Do gene ao viral: origem e transmissão

Com base na teoria darwinista da seleção natural em que o gene é posto como unidade transmissora de informações por meio da hereditariedade, o zoólogo Richard Dawkins contraria a teoria do determinismo biológico em que o gene é posto como “a única base de nossas ideias a respeito de evolução” que leva ao pensamento da “vantagem biológica” para se analisar e comparar determinadas civilizações. (Dawkins, 1979). Com isso, Dawkins introduz, no último capítulo de seu livro “O gene egoísta” (1976), a tese de que a evolução animal ocorre não somente no âmbito biológico, mas também no cultural, para então propor o argumento do "meme", conceito análogo ao gene.

Assim como o gene biológico, cuja transmissão se dá via reprodução, o meme seria uma "entidade replicadora" de informações, porém sua transmissão ocorreria por meio da imitação. As capacidades necessárias para definir a unidade replicadora com “potencial de replicabilidade e variação”, segundo Dawkins, são: fidelidade, fecundidade e longevidade. Deste modo, memes devem ser capazes de realizar múltiplas cópias idênticas e de permanecer no tempo para se reproduzirem e sobreviverem no meio em que surgiram.

O novo caldo é o caldo da cultura humana. Precisamos de um nome para o novo replicador, um substantivo que transmita a ideia de uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação. *Mimeme* provém de uma raiz grega adequada, mas quero um monossílabo que soe um pouco como "gene". Espero que meus amigos helenistas me perdoem se eu abreviar *mimeme* para *meme*. Se servir como consolo, pode-se, alternativamente, pensar que a palavra está relacionada à "memória", ou à palavra francesa *même*. Exemplos de memes são melodias, ideias, *slogans*, modas do vestuário, maneiras de fazer potes ou de construir arcos. (Dawkins, 1979)

A partir dos anos 1990, a Memética – o estudo formal dos memes – passa a se consolidar. Segundo a revisão literária dos estudos do meme realizada pelo professor Viktor Chagas, um dos criadores do #MUSEUdeMEMES e pesquisador do tema, é a partir do pensamento do filósofo Daniel Dennett e da psicóloga Susan Blackmore, que o pensamento de Richard Dawkins é desenvolvido e aprofundado. Na visão de Dennett, o meme depende do meio para sobreviver e se replicar “com sucesso”, isto é, assim como é o caso dos genes recessivos e dominantes, eles precisam “lutar pela própria sobrevivência”, para assim, “infectar” o tecido individual e social, possibilitando sua fixação e garantindo sua existência. É desta lógica que surge a ideia de “viral”. (Chagas, 2021)

Em "The Meme Machine"(1999), Susan Blackmore propõe a ideia de que a mente humana em si é uma criação dos memes. Ela argumenta que somos estruturados por meios da imitação, e que a linguagem, música, religião e a própria ideia do "eu" são transmitidas por

meio de cópia. Para além disso, Blackmore coloca os memes não como constituintes da mente, mas como instruções ou informações que “distorcem a consciência para uma ilusão”, assim, o único objetivo de um meme seria sua replicação no ambiente e por meio dele. A consciência humana é apenas a hospedeira; somos máquina para os memes. (Blackmore, 2003).

Neste momento, a memética se expande como um campo interdisciplinar, passando pelo estudo da biologia e psicologia cognitiva. Com os debates centrados no meme aprofundando-se cada vez mais nas capacidades de reprodutibilidade e disseminação de informações, surgia em paralelo o hábito de nomear “como memes piadas, trocadilhos e outras formas de virais que ganhavam rapidamente alcance nos fóruns de discussão *online* e *newsgroups*”, além disso, já existiam grupos de pesquisa da memética organizados online. (Chagas, 2021)

Em uma edição da revista Wired, em janeiro de 1994, o meme é citado pela primeira vez dentro de uma perspectiva do digital. A primeira vez ocorreu na coluna de 3 de janeiro, “A economia das ideias”<sup>2</sup>, em que John Barlow discorre a respeito do processo de patente e propriedade intelectual na era digital, e define a informação como sendo uma ação que ocorre a partir da “interação entre mentes ou objetos, ou outras peças de informações.”. Para isso, baseia-se no meme de Dawkins para defender como informações possuem “desejos”, “se reproduzem, interagem com o entorno e se adaptam, mutam, elas persistem” e com isso, necessitam ser livres.

É apenas em 2014 que, a partir do pensamento da pesquisadora Limor Shifman o meme passa a ser compreendido e estudado como mídia. A grande virada conceitual acontece no posicionamento de Shifman a respeito dos aspectos materiais do meme. Para ela, eles correspondem a “itens digitais”, sua forma — antes a “unidade replicadora” de Dawkins — agora é compreendida como um “agrupamento de conteúdos” e sua circulação ocorre sob influência da agência humana, deixando de lado a perspectiva do sujeito como hospedeiro, anteriormente postulada por Susan Blackmore. (Chagas, 2021)

---

<sup>2</sup> BARLOW, John Perry. The Economy of Ideas., 1980–2020. Wired, mar. 1994. Disponível em: [https://www.wired.com/1994/03/economy-ideas/...](https://www.wired.com/1994/03/economy-ideas/)

Figura 1 Tabela das definições de meme de internet

Principais definições	Fonte
O meme de internet é uma ideia particular apresentada como texto escrito, imagem, linguagem animada ou alguma outra unidade cultural	Knobel e Lankshear (2020)
O meme de internet é uma peça ou conteúdo cultural, tipicamente uma piada, que ganha influência a partir de sua transmissão online	Davison (2020)
O meme de internet é um grupo de itens digitais que compartilham características comuns em sua forma, conteúdo, e postura, que foram criados com ciência um do outro, e foram postos em circulação, imitados e/ou transformados através da internet por diferentes usuários	Shifman (2014)

Fonte:

Chagas, 2021

Faz-se importante olhar a trajetória dos estudos do meme para compreendermos como chegamos ao meme hoje – o meme de internet –, e quais são as características que constituem esta mídia. Ao atravessar a linha do tempo do meme, partindo de Dawkins e da memética, é possível notar como a ideia de meme expandiu junto ao conhecimento e desenvolvimento de tecnologias, e de que modo – sem qualquer previsão do futuro – o termo segue mais atual do que nunca.

Segundo a revisão de Chagas, o pensamento de Shifman (2014) é marco para o que seria, para ele, a “segunda geração de pesquisadores dedica a reinterpretar epistemologicamente os memes”, em especial nos memes de internet. Com isso, as pesquisas derivadas da terceira onda que, considerando os debates anteriores, já não precisam focar tanto na conceituação do termo, passam a focar em “um conjunto de observações empíricas a respeito do papel social desempenhado por esse gênero discursivo”.

Paralelamente ao desenvolvimento do estudo do meme, surgia o princípio das redes sociais que conhecemos hoje. Em agosto de 1972, em Berkeley, Califórnia, um grupo de entusiastas da computação se reunia na loja de discos Leopold’s Records com o intuito de instalar um terminal para uso da comunidade: era o início da geração dos computadores pessoais, em contraste à época, quando o acesso aos aparelhos ocorria geralmente apenas em instituições. O Community Memory Project, como o grupo se denominava, foi responsável pela criação do primeiro Computerized Bulletin Board System (CBBS), o antecessor dos fóruns de internet. No início, os BBS funcionavam como um “quadro de avisos”. No sistema era possível

registrar textos, publicar anúncios e organizar informações. Durante os anos 1980<sup>3</sup> eles se popularizaram como correio eletrônico e arquivo digital.

Figura 2 Página de abertura de Bulletin Board System



Fonte: IEEE, 2016<sup>4</sup>

Neste período, os terminais possibilitavam a entrada de informações apenas por texto, isto é, apenas pelos caracteres disponíveis no teclado do aparelho. A título de elucidação do humor posto em textos e conversas, Scott E. Fahlman propôs, em 1982, o uso de caracteres para “ilustrar” feições, como a junção dos símbolos “dois pontos”, hífen e o parêntese fechado formavam o “emoticon” de um rosto feliz. Com isso, a interpretação de texto nos fóruns era facilitada, evitando mal-entendidos entre usuários. O uso dos pictogramas :- ) e :- ( passa a ser replicado por toda a internet, evoluindo para os *emojis*, que atualmente possuem um espaço dedicado na maioria dos teclados de dispositivos móveis como smartphones e tablets.

Em “A linguagem dos memes de internet (dez anos depois)”, 2020, Patrick Davison apresenta os primeiros emoticons como sendo os primeiros memes de internet, principalmente pela sua característica viral e pela necessidade do usuário por um marcador que transmitisse “entonação emocional” para acompanhar o texto escrito:

Se analisarmos o meme emoticon sob um ponto de vista genético, que valoriza a sobrevivência e define o sucesso como a replicação contínua, ele se prova muito bem adequado. Emoticons podem ser empregados de forma muito ágil. Emoticons são muito fáceis de serem usados. As ferramentas para se fazer um emoticon estão incluídas em qualquer dispositivo que possamos usar para escrever. (Davison, 2020)

<sup>3</sup> No Brasil, o software surge em 1984, antes da Internet, e foi distribuído pela Rede Brasileira de TeleInformática (Rede Brasileira de TeleInformática, 2004) – Disponível em: [https://rbt.net.br/p\\_bbs.htm](https://rbt.net.br/p_bbs.htm)

<sup>4</sup> INSTITUTE OF ELECTRICAL AND ELECTRONICS ENGINEERS. Social Media’s Dial-Up Ancestor: The Bulletin Board System. Disponível em: <https://spectrum.ieee.org/social-medias-dialup-ancestor-the-bulletin-board-system>

Proveniente do famoso Board System 4chan, outro marco para a história do meme de internet, foram os *LOL CATS*, que consistiam na combinação de imagens de gatos com textos cômicos, geralmente com algum erro de digitação. O caráter memético destas imagens-macro (imagem e texto sobrepostos) consiste na utilização de animais considerados fofos, que, contando com a receptibilidade dos usuários, são compartilhados entre mais pessoas. Além disso, em conjunto com o uso da linguagem de maneira “equivocada”, beirando o absurdo, auxiliam a criação do efeito “sem-sentido” (*no sense*) presente na maioria dos memes deste tipo. Os *LOL Cats* se tornaram uma categoria de memes na internet, isto é, este formato foi e segue sendo replicado e transformado inúmeras vezes. As bases do meme se mantêm e sua evolução ocorre por meio da linguagem e do texto que, por sua vez, podem ser alterados, gerando milhares de outros memes. (Lohmann, 2019)

Um elemento relevante para a construção dos memes de internet é a linguagem *LOL Speak*, conhecida como “a linguagem da internet”, e composta por gírias, abreviações, subtração e adição de outros caracteres “equivocados”. Também chamada de *ChanSpeak*, a forma de escrever se caracteriza principalmente pela simplificação de palavras, adição de numerais entre caracteres, com intuito de substituir alguma letra ou sinais de pontuação. É o caso de “v1d4”, em que os algarismos um e quatro substituem as letras “i” e “a” respectivamente, e do uso exagerado de sinais de exclamação, como em “Olá!!!”, onde pode-se notar que o atalho “shift+1”, para modificação do símbolo da tecla, deixou de ser pressionado, resultando na inclusão de um carácter “errado” no meio da frase.

Esta maneira de comunicação através de texto se populariza principalmente através dos fóruns (*chans*) da internet e permanece sendo utilizada até hoje. Segundo Lohmann (2019), os *LOL Cats* foram transformados em “um império de vários milhões de dólares”, já que a categoria de meme se transformou em um site, nomeado de “*I Can Has Cheezburger*”, pertencente a um grupo proprietário de outros sites voltados à difusão e criação de memes, como o “*Know Your Meme*” (2017), uma enciclopédia dedicada a categorizar, arquivar e explicar memes de internet.

Figura 3 "I Can Has Cheezburger"



Fonte: Cheezeburger,

## 1.2 Meme como conhecemos hoje: o meme de internet

Com o pretexto de definir o meme de internet, é necessário não só revisitar a origem do termo, que se estrutura no campo da biologia, mas também conceituá-lo na História da Arte. São evidentes as características que delimitaram o conceito do meme até a compreensão atual do termo. O meme é e se estrutura como elemento contemporâneo, e é evidente como os avanços tecnológicos, principalmente no campo da computação, serviram de base para o objeto desta pesquisa. Agora, pretende-se o levantamento dos aspectos que estruturam o meme como multimídia e, posteriormente, como ele aparece na história da arte.

O pensamento de Dawkins e o desenvolvimento da memética na academia deram bases para o uso vernacular do termo. O fato é que sem “O gene egoísta” de Dawkins, o meme de internet não existiria. A replicação por imitação e transmissão de informação através da cultura são definições do meme que remontam à memética e perduram na conceituação do meme atualmente. Além disso, com a internet em evidência, outras características intrínsecas ao meme passam a se estabelecer.

Existem diversos formatos em que um meme se apresenta na internet. Os mais difundidos são os memes de imagem-macro, como os *LOL Cats* ou aqueles produzidos por meio de sites geradores de meme, como o *Imgflip*<sup>5</sup> que possui uma base de dados de imagens

<sup>5</sup> IMGFLIP LLC. Imgflip Meme Generator. Disponível em: <https://imgflip.com/memegenerator>.

já populares no universo dos memes de internet e possibilita que o usuário insira qualquer texto sobre a imagem escolhida, gerando um meme novo.

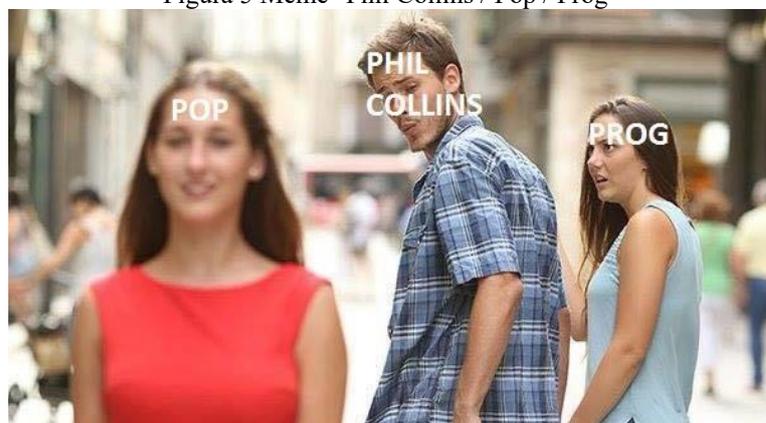
Este é o caso dos memes que possuem a imagem “Namorado distraído” como base, criado a partir da fotografia, feita por Antonio Guillen, publicada pela primeira vez em novembro de 2015 no iStock, um banco de imagens digital para uso publicitário e comercial, com a descrição: “Homem desleal com sua namorada, olhando para outra mulher”. A fotografia registra um casal andando de mãos dadas em uma rua, em segundo plano, e uma mulher de vermelho em primeiro plano, andando na direção oposta. O homem, olha para a mulher de vermelho, de costas para ele, enquanto a namorada olha para o rosto do rapaz expressando indignação.

Figura 4 "Distracted Boyfriend"



Fonte: Meme Generator IMGFLIP, 2024

Figura 5 Meme "Phil Collins / Pop / Prog"



Fonte: KnowYourMeme, 2018

Segundo o site *KnowYourMeme*, a imagem **Error! Reference source not found.** foi utilizada pela primeira vez em um grupo turco do Facebook voltado aos fãs de rock progressivo. Na fotografia foram inseridas as palavras “Pop”, “Phill Collins” e “Prog” que, aplicadas à imagem, criam o seguinte contexto: Phil Collins, músico britânico, encara o Pop, apesar de estar comprometido com o Rock Progressivo. Este meme, que se apresenta como imagem-macro, nasce a partir de uma imagem, e seu significado é acompanhado de um texto, inserido posteriormente, que desvia o sentido da imagem, gerando assim variações de meme e transmitindo diferentes sentidos produzidos a partir da primeira imagem.

O aspecto comunicante do meme se apoia justamente na apresentação ou intersecção de uma ou mais mídias, isto é: o meme passa a se consolidar como mídia a partir do momento que a internet se torna um ambiente absolutamente eficaz para sua sobrevivência, uma vez que o meio digital oferece a possibilidade de um meme mudar e replicar-se quase infinitamente. Além disso, a internet permite o acesso a conteúdos de inúmeras áreas do conhecimento, tornando-se assim, eficaz em oferecer ao usuário informações suficientes para a produção de variações de uma só imagem.

Essencialmente, um meme de internet se estrutura a partir da junção de linguagens. Existem memes de imagens-macro e memes que são apenas imagens, sejam elas desenhos, fotografias, imagens extraídas de veículos de comunicação, como novelas e animações da televisão, ou a junção de duas ou mais imagens, possibilitando uma colagem. Como nos memes criados a partir da imagem "Namorada Distraída", descoberta pela internet em 2017, a fotografia, também de Antonion Guillem, estava hospedada em outro banco de imagens e registra três pessoas posicionadas da mesma maneira que o casal e a mulher da **Error! Reference source not found.** Porém, o casal do segundo plano é composto pela mulher da primeira imagem e outro homem, que a encara enquanto ela olha para um homem – em primeiro plano – que anda na direção oposta, como na figura 4. Além disso, o homem que está sendo “cobiçado” pela mulher é o namorado na imagem "Distracted Boyfriend", indicando que, assim como outras imagens produzidas por Guillen, os mesmos modelos foram fotografados em uma sessão de fotos da mesma categoria e assunto.

A partir do momento em que outras fotografias do mesmo autor são “descobertas” pela internet, surgem novas variações de meme. Os usuários passam a criar colagens das imagens, justapondo uma ou mais imagens da mesma sessão. Consequentemente, a partir das sequências criadas, era possível traçar diferentes narrativas, novos memes, outras ficções, como no “Meme do "namorado distraído" fica com ciúmes”, onde texto e fotomontagem compõem um novo meme, construindo uma metalinguagem, já que a própria **Error! Reference source not found.**

é inserida, por meio do programa de edição através do Photoshop, sobre o namorado da Figura 6, construindo o efeito de humor. Esta narrativa humorística consiste, no primeiro meme, da foto de Guillen “demonstrando” indignação quando a namorada, identificada pelo texto como “eu”, “flerta” com a segunda fotografia, descoberta posteriormente. Deste modo, a inclusão da palavra “eu”, pelo usuário que criou o meme da imagem 7, leva o leitor para dentro da narrativa. Com isso, o compartilhamento e caráter viral do meme gerado passa a atingir principalmente aqueles que, já conhecendo o primeiro meme, se interessaram pela “novidade”.

Figura 6 "Namorada Distraída"



Fonte: KnowYourMeme, 2018

Figura 7 Meme do "namorado distraído" fica com ciúmes



Fonte: KnowYourMeme, 2018<sup>6</sup>

O desvio de sentido, o caráter multimídia, o uso do humor e a metalinguagem são as características intrínsecas ao meme de internet, cuja compreensão foi possibilitada pelas figuras analisadas acima, que configuram o metameme.

<sup>6</sup> KNOW YOUR MEME. Distracted Boyfriend. Disponível em <<https://knowyourmeme.com/memes/distracted-boyfriend>>

Nessa mesma lógica, nota-se também o modo como a imagem se constrói. Ao realizar a fotomontagem, a partir das originais, com a marca d'água do *Shutterstock*<sup>7</sup>, evidencia-se que as imagens não tiveram seus direitos adquiridos pelo criador da imagem e que foram realizadas capturas da tela através do computador a fim de possibilitar a reprodução da imagem e a criação da montagem “Meme da montagem do namorado distraído”.

Em “Breve tipologia dos memes fotográficos” (Chagas, 2018), em que o autor discorre a respeito dos elementos particulares dos meme de imagem-macro, o tempo do meme é levantado como característica determinante para o acabamento estético do meme de internet.

[..] como é comum à fotografia manipulada (digital ou analogicamente), os memes que dele derivam estão pouco preocupados com isso, e o exagero e a intertextualidade são as peças-chave da estética adotada por essas imagens, normalmente de baixa qualidade, com recortes e acabamento ruins. Parte dessa estética é explicada pela velocidade com que esses conteúdos são produzidos - muitos surgem em tempo quase real, durante a veiculação de programas televisivos ou no calor dos acontecimentos. Mas, há um esforço em produzir um conteúdo que pareça amador ou que enfatize o erro propositado. A piada não se pretende passar por verdade; ao contrário, ela valoriza sua natureza *nonsense*. (Chagas, 2021)

### 1.3 Linguagem memética: humor, internet e *o ready made*

As “peças-chave da estética” a que Viktor Chagas se refere no artigo de 2018, “Breve tipologia dos memes fotográficos” para a Revista Zum, são determinantes para identificarmos os pontos intrínsecos ao objeto desta pesquisa. O tempo do meme é questão que remonta o pensamento filológico de Richard Dawkins sobre a permanência da unidade replicadora no meio como característica essencial para a sobrevivência do meme. A partir de Chagas, a relação da “velocidade dos ciclos de atenção da internet” e da estética do meme, são evidenciadas. Deste modo, é possível notar que estes aspectos são consequência do meio em que ele está inserido contexto que define a estética do meme evidencia a maneira em que ele foi criado, através da vontade do sujeito que produziu em demonstrar que a imagem é produto amador. Evidencia-se também as ferramentas utilizadas, como no caso de memes que são colagem, em que o recorte da imagem aparece não tão bem delineado, se diferindo do resultado produzido por um profissional.

Provocada não só pelo acesso a ferramentas digitais de edição ao usuário comum da internet, a técnica e prática do meme estão intimamente relacionadas à maneira que a as

---

<sup>7</sup> Elemento que é inserido em documentos e arquivos para evitar falsificação e reprodução não autorizada. Na internet, principalmente em sites de bancos de imagens, como *Shutterstock* e *iStock*, é possível realizar uma captura de tela – através de ferramentas do próprio computador – da imagem no site, a marca d'água se mantém mediante autorização ou licenciamento de uso do proprietário dos direitos da imagem. Segundo o Dicionário Michaelis Marca d'água significa: Imagem impressa em papel que é visível somente contra a luz; filigrana. (Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa)

informações se movimentam na internet. Segundo Raquel Recuero, o estudo do meme evidencia uma rede de valores associados ao capital social, são eles: “a autoridade” que se relaciona com a capacidade de determinados atores de “gerarem memes epidêmicos” suas capacidades de divulgação e “a reputação”, presente em qualquer meme, que “confere algum tipo de valor e influência”, essenciais para a sobrevivência do meme no meio digital. (Recuero, 2007)

O valor e a influência gerados pelos memes são chave essencial para compreendermos como e por que essas peças de informação são características de uma cibercultura, e conseqüentemente, definem as, conseqüentemente, definidoras de uma cultura contemporânea. Neste sentido, Raquel Recuero aponta dois tipos de valores de capital social, gerados pelos memes, que caracterizam os modos em que a informação circula no meio digital o capital social relacional e o cognitivo. O primeiro se refere à “sociabilidade da rede que o difunde, na complexificação dos laços sociais e, mesmo, na ampliação da própria rede; e o cognitivo, é relacionado ao valor da informação do que circula nessa rede”. (Recuero, 2009)

A partir dos apontamentos apresentados acima a respeito da movimentação de informações em um mundo cada vez mais digitalizado, encontramos no meme a estética que ilustra esta cultura. Dentro da “lógica hipermemética”, proposta por Shifman, é possível compreender como a aceleração das informações em meio digital, segundo a autora memes possuem uma “presença multidimensional” a partir do momento que o meme marca a cultura digital contemporânea. O compartilhamento, cópia e imitação movem esta lógica cultural, definida a partir da Web 2.0.<sup>8</sup>

Além disso, o fator participativo é de extrema relevância. A “democratização dos canais midiáticos” oferece ao usuário as ferramentas necessárias para a produção de novas imagens, novos memes. O caráter participativo, oferecido pelo advento da internet, possibilita a transferência do papel do usuário, antes receptor, para um protagonismo. O indivíduo, antes passivo, passa a ser criador, consumidor e reproduzidor de tudo o que o permeia no âmbito digital. Na era da internet, ao mesmo tempo em que o sujeito é posto em perspectiva de espetacularização, ele acaba por se identificar com microesferas sociais, motivadas por afinidades, gerando um senso de comunidade:

[...] em uma era de acelerada individualização, espera-se que as pessoas criem uma identidade e imagem únicas e dessa forma ativamente construam suas personalidades. Ao mesmo tempo, indivíduos participam na formação de redes sociais, demonstrando um anseio humana por um senso de comunidade. Um meme

---

<sup>8</sup>A Web 2.0 é caracterizada como a segunda geração dos sistemas online. Seu marco ocorre a partir dos anos 2000. É nesse momento que as redes como LinkedIn, MySpace e Orkut surgem. Sua principal característica é a dinamização dos processos informacionais e o foco na interação com o usuário. (Primo, 2007)

gerado por um usuário poderia proporcionar tudo isso: o usuário pode enviar um vídeo que ele mesmo criou ou uma fotografia editada no computador, indicando que ele é digitalmente letrado, único e criativo; por outro lado, o texto que ele envia, com frequência, diz respeito a um meme de vídeo, imagem ou fórmula comumente conhecido e compartilhado. (Lohmann, 2019)

Partindo da ideia do meme e sua recente conceituação no campo da comunicação, baseada nos fatores intertextuais deste dispositivo multimídia, podemos passar a relacionar o meme com a História da Arte. Com isso, faz-se relevante abordarmos a ideia de *mimesis* que deu bases etimológicas para o meme de internet, tema norteador desta pesquisa.

A *mimesis*, palavra grega para imitação, aparece na filosofia clássica, como um dos conceitos fundamentais para a definição da prática artística. No pensamento platônico, a pintura é colocada como cópia da aparência do real, e o pintor como um "forjador de fantasmas" que, ao executar uma imagem, estaria imitando a natureza e a obra de outros artífices. Ao retratar um objeto, o artista produz uma cópia da cópia de uma ideia, esta última imperando no real. Assim, todo fazer artístico possuiria caráter mimético e estaria a serviço da aparência, a três passos da verdade, o que, para o filósofo, qualificaria mediocridade.

Por outro lado, Aristóteles defendia a *mimesis* como forma de aquisição de conhecimento, algo intrínseco ao ser humano que atua de modo positivo. A imitação é, para ele, ferramenta de intermediação do sujeito com a natureza, capacitando-o para a realização de arte, poesia, música e outras atividades e, além disso, o auxiliaria na busca no entendimento sobre a natureza e a si mesmo.

A imitação é uma ferramenta de aprendizado, é a partir dela que o ser vivo, ao observar o outro, adquire as habilidades essenciais para seu desenvolvimento inicial. Ao reproduzir movimentos, sons e palavras, o ser humano se insere na linguagem de sua sociedade. Por exemplo, é replicando ações e informações transmitidas pela comunidade à sua volta que a criança aprende a existir no coletivo. Enquanto no pensamento platônico a cópia e a imitação estão relacionadas a um distanciamento do real e ditam as questões de autenticidade e originalidade, vemos, na Era Digital, como estes elementos assumem um viés mais aristotélico sobre estas questões, segundo o qual a imitação passa a ser base para a lógica contemporânea.

Diante das características expostas, fica evidente que as estratégias comunicantes do meme envolvem não só a imitação e a participação coletiva, mas uma série de determinantes. Um meme de internet, no qual são incorporadas referências da cultura de massa, não se pretende representar a realidade, pelo contrário, ele se funda em uma corrente de sátiras de sátiras, releituras de releituras e cópias de cópias.

A ação retórica do meme, possibilitada pelo meio digital, dá espaço para o usuário ser criador e consumidor de críticas e, conseqüentemente, de ação política a partir do momento que dá suporte ao público para a expressão de angústias e revoltas – políticas, existenciais e subjetivas – que, disfarçadas de opinião individual, se encaixam em um sentimento maior e coletivo. O uso do humor aparece também como estratégia a partir do momento que, consciente de sua autenticidade, o meme oferece ferramentas de transgressão e desvio de sentido para o usuário. Assim, a internet se transforma em uma rede de espaços de troca e, acima de tudo, de identificação emocional coletiva.

## CAPÍTULO 2: CRUZAMENTOS ENTRE MEME E A ARTE: DESVIO, INTERVENÇÃO E REMIX

### 2.1 Por uma estética do meme: primeiras experimentações digitais

A expansão do universo dos memes ocorre paralelamente ao avanço e domínio das redes sociais na contemporaneidade – que estão associados não somente aos meios de comunicação e às trocas de informações, mas também à maneira como o sujeito consome, performa e se relaciona com o coletivo. Por consequência, os memes que hoje circulam nessas redes se apresentam nos mais variados formatos. Com isso em mente, aqui, propõe-se uma análise das relações entre a estética do meme e a arte. Para isso, faz-se necessário traçar este laço a partir do campo da arte.

Diante do desenvolvimento da computação e da ciência da informação nos meados dos anos 80 a 90, as experimentações artísticas se expandem junto das noções de espaço e tempo, que se ampliavam em meio às possibilidades oferecidas pelas novas mídias e recursos:

Questionar as distâncias espaciotemporais, criar ambientes que ampliam o campo perceptivo do interator, criar espaços específicos de cooperação, onde os usuários experimentam, compartilham, transformam e intensificam maneiras de sentir e ver o mundo, trabalhar com questões da área da biologia e vida artificial têm sido, desde então, a tônica das experimentações em mídias digitais. (Arantes, 2005)

A partir dos anos 1960, a área da computação expande para além do meio científico, e só então, aproximadamente vinte anos após a criação do primeiro computador<sup>9</sup>, a tecnologia passa a ser utilizada em corporações. Neste período, os monitores ainda não existiam, computadores eram calculadoras que ocupavam salas inteiras, e a única maneira de entrada e saída de informações geradas nos sistemas era através de cartões perfurados. É neste contexto que surgem as primeiras ocorrências de experimentação artística com recursos computacionais.

Em 2005, no texto "Arte e Mídia no Brasil: Perspectivas da estética digital", Priscila Arantes percorre as experimentações do digital na arte e propõe o conceito da interestética: “uma estética híbrida que pretende diluir os limites, trazendo para seu interior as inter-relações e interconexões com outras áreas do saber”. (Arantes, 2005). A autora aponta que, uma vez tendo saído da era da reprodutibilidade técnica, e agora na pós-modernidade, a obra de arte

---

<sup>9</sup>O primeiro computador eletrônico é desenvolvido em 1945, na Universidade de Pensilvânia nos Estados Unidos, em contexto de pós segunda Guerra Mundial. Na ocasião, o projeto do ENIAC (Computador e Integrador Numérico Eletrônico) foi patrocinado pelo exército norte-americano. A partir de 1950, já era possível a manipulação e exibição de imagens.

passa a estar posicionada em meio à era digital. Deste modo, é neste momento que passam a se difundir propostas estéticas que acompanhassem o contexto cultural de inovação técnica.

A Estética Informacional, proposta por Abraham Moles (1920 – 1992) e Max Bense (1910 – 1990) surge nos anos 1960, orientada pela teoria da comunicação e pelo “tratamento automático da informação”, se debruçando sobre o “aspecto informacional” e do objeto da obra e, portanto, abandonando os aspectos subjetivos de recepção e interação entre interlocutores. (Arantes, 2005). A partir do conceito da estética informacional, propõe-se, nos anos 1970<sup>10</sup>, a Estética Cibernética. A proposição surge como retificação dos aspectos passivos do espectador que foram colocadas previamente conforme Moles e Bense. A obra de arte, ainda dentro de uma perspectiva racional e matemática, passa a ser interpretada como o “objeto de comunicação e, por este motivo, não existe comunicação passiva” (Guimarães, 2011). No cenário nacional, a estética informacional se materializa principalmente a partir das experimentações de Waldemar Cordeiro (1925- 1973).

O artista foi um dos fundadores da arte concreta no Brasil, precisamente a partir do Manifesto Ruptura, em 1952. Para o núcleo concreto paulista, a obra de arte deveria romper com o figurativismo e convencionalismo, para se debruçar, ontologicamente e sobre os aspectos formais e estruturantes do objeto. Ao vincular a prática artística à objetividade, a arte concreta propõe uma visualidade racional: “a nova arte não poderá partir de uma outra arte pré-existente, mas dos elementos primários e objetivos das leis que condicionam a faculdade humana de comunicação por imagens”. Além disso, a arte concreta deve estar vinculada ao seu tempo, se comprometendo com os “meios de comunicação proporcionados pelos progressos da indústria mecânica”. (Cordeiro, 1959).

O movimento concretista brasileiro estendeu-se a várias cidades do país, notadamente a Fortaleza (Arialdo Pinho) e Campinas (a página “Minarete Experiência”, do Correio Popular). Finalmente, chegou o reconhecimento internacional, como o de Max Bill, no catálogo da exposição de Enzo Mari, na Galeria Danese de Milão (27 de novembro de 1959): “Aos tenazes pioneiros da arte concreta juntaram-se outros artistas de vários países: os brasileiros Clark, Cordeiro, Fejer, Lauand, Lima, Mavignier, Serpa, Vieira...”. (Cordeiro, 1969)

Mais adiante, na primeira metade dos anos 1960, perante o a ditadura empresarial-militar de 1964 que o país vivia, Waldemar Cordeiro passa a desenvolver o pensamento concreto para uma prática ligada à realidade dos fatos sociais. Neste momento, a Arte Concreta Semântica, ou PopCretos, em resposta às novas tendências europeias, propõe:

---

<sup>10</sup> Durante as décadas de 1960 e 70, seguidores de Max Bense e Abraham Moles aperfeiçoaram o conceito de estética informacional e criaram a estética cibernética. Helmar Frank e Herbert W. Franke tentam criar uma síntese deste pensamento, “criando uma estética cibernética, em que retificam a omissão da função participativa do receptor na teoria de Bense”. (Guimarães, 2011)

Para mim o problema é deslocar a arte objetivo-condutal da infraestrutura para a superestrutura, passando da esfera de produção. Deslocar a pesquisa do estudo racional do comportamento diante dos fenômenos óticos para o do comportamento diante dos fatos visíveis carregados de intencionalidade e significação dentro de contextos históricos-sociais. Passar da percepção (Gestalt) para a apreensão (Sartre). Do ícone para a comunicação, do estímulo “puro” para o “estímulo associado”. E não basta pesquisar. A realidade exige opções combativas. (Cordeiro, 1964)

Vale ressaltar que é na fase dos PopCretos que o artista desenvolve o aspecto *ready-made* de sua obra, onde o “objeto é construído e constrói um espaço”. Para além dos aspectos formais, o objeto artístico aparece como um conjunto de experimentações, como ocorre com o uso da fotomontagem de recortes de imagens de jornais e com a apropriação de elementos presentes na cultura de massas e no desvio de sentido através da composição e recomposição. Além disso a intenção de desvincular a representação do objeto de uma imagem polida e bem-acabada, é demonstrada a partir do momento em que o tempo, uso e processo são assumidos na obra. O “novo realismo” que postula Cordeiro está principalmente relacionado aos meios de comunicação e ao “problema específico da imagem e da sua constituição, da sua reprodução e disseminação na sociedade”.<sup>11</sup>

Figura 8 "Popcreto para um popcrítico", 1964



Fonte: Site do Artista, 2024

Entre as décadas de 1960 e 70, o artista é apresentado ao físico Giorgio Moscati e expressa sua vontade de realizar experimentações artísticas a partir da computação. Neste

<sup>11</sup> NUNES, Fabricio Vaz. Waldemar Cordeiro: da arte concreta ao "popcreto". 2004. 215 p. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1597472>.

momento, o computador IBM/360 é instalado no Departamento de Física Nuclear da antiga Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras da USP, substituindo o modelo 1620, o primeiro computador da universidade, que em 1962, Moscati utiliza para obtenção de seu doutorado na faculdade. Frutos deste encontro, as experimentações artísticas com Cordeiro foram nos primórdios da *Computer Art*, sucessora da arte concreta.

Segundo o depoimento do físico, redigido em 1993, para a exposição em homenagem a Cordeiro<sup>12</sup>, a colaboração entre os dois se deu após uma série de trocas e discussões envolvendo ambas as áreas do conhecimento. Eles se debruçavam na construção de através do computador, geração e modificação de imagens, som e cor, e focavam em explorar e gerar técnicas: “A abordagem girava sempre no sentido de perceber as possibilidades de cada técnica para gerar novas formas de expressão artística, fugindo sempre do simples uso de uma nova técnica para substituir uma técnica antiga sem renovar a mensagem.” (Moscati, 1993)

Em seu artigo “Arteônica” de 1972, Waldemar Cordeiro propõe a fusão entre as palavras Arte e Eletrônica para nomear uma nova leitura estética. No Manifesto Ruptura, o artista sinaliza a importância do concretismo na inserção de métodos digitais na prática artística, possibilitada principalmente pelo contexto de industrialização e desenvolvimento técnico dos anos 1950 e 60. Cordeiro introduz o texto, levantando as “variáveis da crise da arte contemporânea” principalmente no que diz respeito à transmissão de informações. Para além do movimento das informações, a crise no sistema de comunicação da arte se relaciona com “a ineficácia da informação enquanto linguagem, pensamento e ação”. Como proposta para solucionar as questões apontadas, o artista propõe a arteônica: “A utilização de meios eletrônicos pode proporcionar uma solução para os problemas comunicativos da arte mediante a utilização das telecomunicações e dos recursos eletrônicos, que requerem, para a otimização informativa, determinados processamentos da imagem”. (Cordeiro, 1972)<sup>13</sup>

Nos primeiros trabalhos que realizaram em colaboração, Cordeiro e Moscati experimentaram com as operações de variação, que Moscati define ao listar as propriedades físicas e matemáticas exploradas: “a derivada de uma função é uma nova função com muita informação sobre as propriedades da função original”, deste modo, a dupla unia em suas investigações “deformações (como imagens em espelhos curvos)” (Moscati, 1993), variações

---

<sup>12</sup> MOSCATI, Giorgio. Waldemar Cordeiro e o Uso do Computador nas Artes: Sobre uma Experiência Pioneira. Catálogo Exposição Arteônica, 1993. Disponível em <https://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/catalogo/catalogo.pdf>

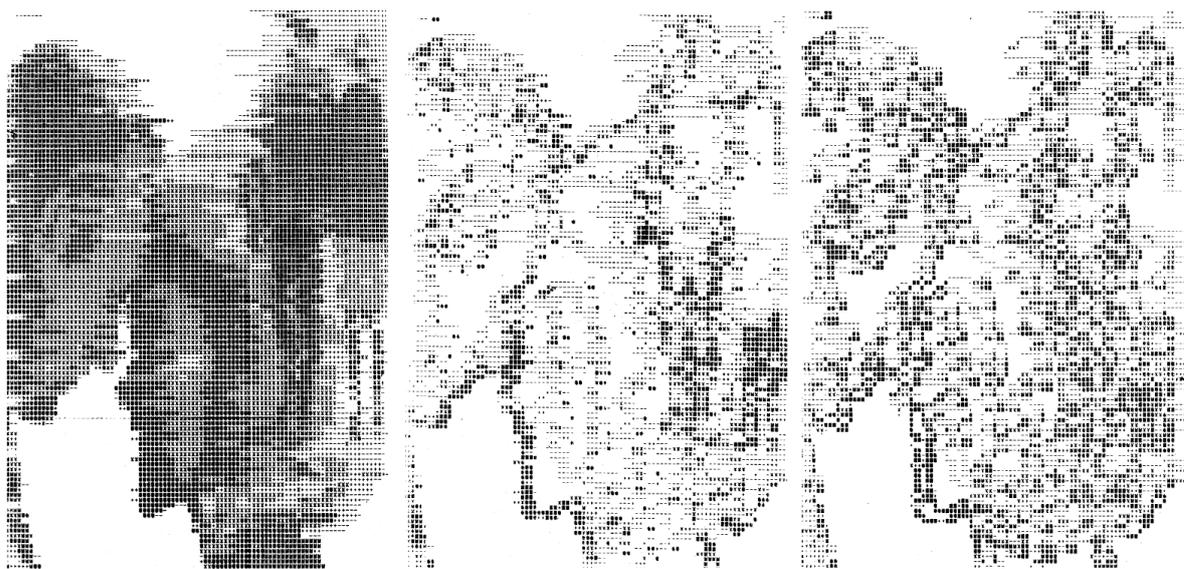
<sup>13</sup> IMPA - Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada. Waldemar Cordeiro: uma retrospectiva. Disponível em: <<https://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/expo.htm>>.

dos aspectos essenciais da imagem, como contraste, granulosidade e cor, e combinação de imagens.

No processo de criação da sequência de trabalhos "Série Derivadas de uma imagem", 1969, segundo o depoimento de Moscati, Waldemar Cordeiro digitalizou uma imagem publicitária do Dia dos Namorados: tratava-se das figuras de uma mulher e de um homem, de frente um para o outro, colados, representando um casal.

O resultado da inserção da imagem no computador, sua derivação e, em seguida, uma terceira derivação, resulta na "imagem computacional" (Arantes, 2021), cujo resultado impresso consistia na transformação da imagem em áreas claras e escuras, "representadas" por uma "sucessão de pontos" (Moscati, 1993), ou algarismos, formando uma "malha", assim como as matrizes da serigrafia, em que a tinta preenche o espaço entre os fios, possibilitando a criação de volumes e sombras.

Figura 9 "Série Derivadas de uma imagem", 1969



Fonte: Site do Artista, 2024<sup>14</sup>

A partir do recorte dos primeiros passos da Arte Digital no Brasil – por meio da obra de Waldemar Cordeiro – faz-se necessário estabelecermos as relações entre a estética do meme e a arte. É inevitável abordarmos primeiramente o fator tecnológico e estrutural que ambas carregam. Mais que isso, a questão da estética do meme e da arteônica aborda essencialmente as questões de transmissão da informação por meios de comunicação de massa, repetição e derivação de imagens.

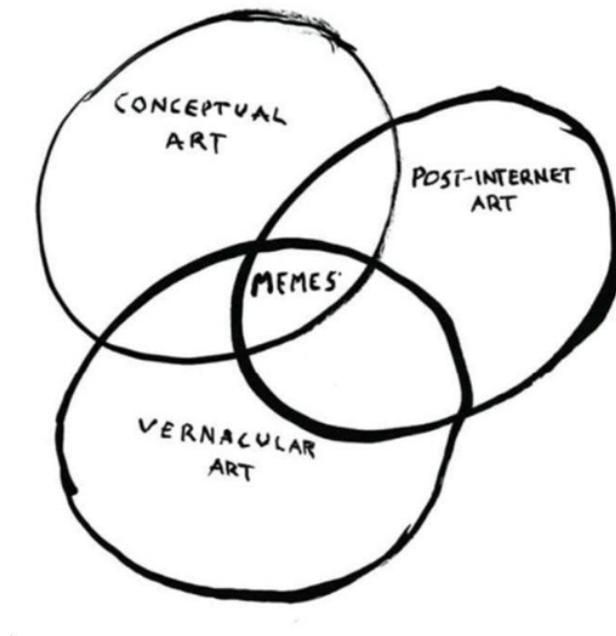
<sup>14</sup> CORDEIRO, Waldemar. Arteônica. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1972. Disponível em: <https://www.waldemarcordeiro.com/artonica>

## 2.1 Arte contemporânea brasileira e o meme: uma (auto)crítica institucional

A expansão do universo dos memes ocorre principalmente nas redes sociais – e, mais que isso, ela se nutre da cultura de massas e símbolos se fácil associação do senso comum. A título do estabelecimento de uma “Tipologia do Meme de Internet”, Juracy de Oliveira pontua os aspectos geracionais que estruturam o meme, a partir do momento em que define que “o meme é uma forma digital (áudio)visual e/ou textual que é apropriada e recodificada pelos usuários, sendo introduzidas de volta na infraestrutura da Internet de onde vieram”. Além disso, a autora salienta a importância da associação do receptor para a construção do caráter viral e do meme. “Em última instância, essas ambiências afetivas e emocionais do digital acabam por sugerir que o que se propaga pode ser a própria reproduzibilidade: a pura afetividade da replicação e do compartilhamento.” (Oliveira, 2017)

A fim de agrupar os “gêneros meméticos”, Oliveira apresenta as categorias formais do meme a partir da pontuação das características isoladas que se amontoam em uma “rede de modelos com suas próprias regras e convenções”. Ou seja, ela separa os memes através de uma categorização dos elementos constantes em memes de internet, e evidencia as multifaces deste fenômeno híbrido que é o meme.

Figura 10 "Meme que tenta localizar os memes dentre correntes artísticas e estéticas



Fonte: Mendes, 2020<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Imagem extraída do texto “Feeling Cute, Might Delete it Later: Newmemeseum e o uso de memes na crítica institucional” (Mendes, 2020). O desenho é de autoria de Juan Uribe, 2018. Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/BqksUdMBL7G/?img\\_index=6](https://www.instagram.com/p/BqksUdMBL7G/?img_index=6)>.

Ao apresentar os *desenhomeme* – aqueles que se valem dos softwares abertos de desenho digital e se estruturam como principalmente como quadrinhos –, a autora pontua a “baixa qualidade intencional de seus desenhos e traços” e uma estética do *digital trash*, definida por Raquel Recuerdo através da análise do “caráter lúdico e marginal”, características que compõem um meme de internet.

Deste modo, o *digital trash*, se demarca para além do mainstream, adentrando na internet, esta rede construída pelo próprio usuário. Recuerdo também aponta a associação afetiva através da ludicidade e “do que causa ruído”, em meio ao espaço livre que habitam as informações no digital e sua consequente geração de capital social relacional, atingindo grupos grandes de pessoas.

Outra categoria de meme delimitada na tipologia são os *textomemes*. Estes se definem como aqueles que possuem informações de “código escrito”, e são consequência da replicação, reapropriação e variações geradas de um texto primeiro. Dois exemplos constantes na comunicação digital são as *hashtags* e *tweets*, que se estruturam como unidades textuais com capacidade de serem “compartilhadas” e recontextualizadas diversas vezes. Os *fotomemes*, são aqueles que se constituem pela justaposição, edição e “adulteração da imagem”, assim como os *tirinhameme*<sup>16</sup>, criados a partir do acesso a tecnologias de edição como o programa Photoshop.

Neste contexto, é inevitável abordar o fenômeno viral dos vídeos rápidos gravados com dispositivos móveis na posição vertical e tamanho de 1080x1920 pixels. Disponibilizadas por redes sociais como a “antiga” Musical.ly, fundada na China em 2014 e transformada em 2018 na atual - e fenomenal<sup>17</sup> – plataforma de vídeos TikTok. E a ferramenta Reels, introduzida ao aplicativo de fotos Instagram em 2020, após uma crescente global do *app* da chinesa ByteDance. Os “videozinhos” – como a “memesfera brasileira” nomeia – se inserem na categoria de *videomemes*, e são definidos como: “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, 2017)

Para além das características formais do *videomeme*, Juracy Oliveira aponta a tendência desta categoria entre os usuários como resultado do uso da paródia como estratégia elaborada a partir da transformação e da “dessacralização” do original:

<sup>16</sup> A autora cria o termo *tirinhameme* como sinônimo de *desenhomeme*, a partir da união do termo Tirinha, que se refere às tiras de quadrinhos, como em charges publicadas em jornais.

<sup>17</sup> Segundo a BrandFinance a plataforma Tik Tok, da empresa de aplicativos ByteDance alcança a posto de 10ª “rede social mais valiosa do mundo”. No texto de janeiro de 2023, publicado pela Forbes Money, Monique Lima pontua: “Uma aposta que deu algum resultado, pelo menos em termos de valor de marca: o Instagram valorizou 41,5% ao longo de 2022 e passou da 47ª posição para 26ª neste ano, com sua marca avaliada em US\$ 47,4 bilhões (R\$ 246,43 bilhões)” (Lima, 2023)

Nesse caso, as paródias acabam sobressaindo-se por serem uma clara expressão da importância da ideia de imitação para a cultura digital contemporânea – representando uma diferenciação irônica no próprio coração da performance que é copiada –, implicando na dessacralização mesmo do original e na glorificação da cópia, “além da validação de uma forma de “criação” baseada na repetição, na citação e na ironia” (Oliveira, 2017)

Por fim, a autora define as *imagens-macro*, já pontuadas anteriormente no breve histórico dos primeiros memes de internet como portadoras de “uma qualidade incônic”. Ela posiciona o *remix* como um “jogo memético” que caracteriza os aspectos estéticos de “baixa qualidade” e cheios de ruído dos memes gerados a partir da junção de uma ou mais imagens, produzindo uma série de releituras alternativas à original.

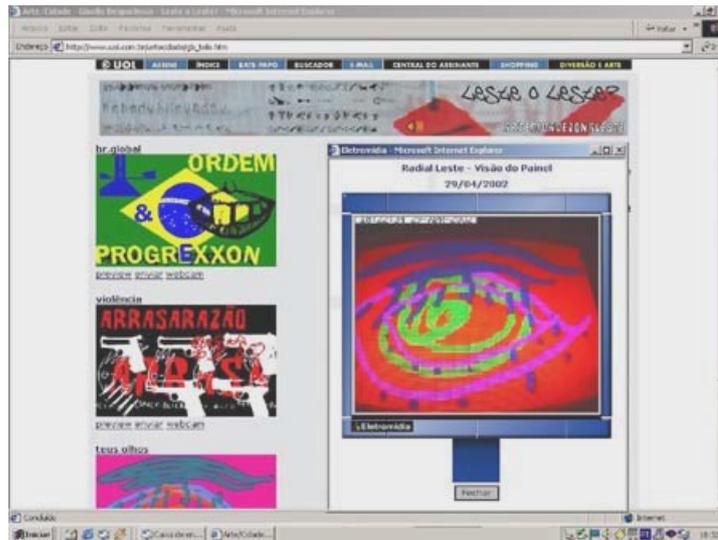
Na arte contemporânea, ainda numa perspectiva de experimentação e investigação dos novos dispositivos digitais, a artista e pesquisadora Giselle Beiguelman sugere uma Estética da Transmissão<sup>18</sup>. O experimento de intervenção urbana parte do monumento inserido no “espaço informacional”, que sofre uma tensão em sua escala no momento que foram criadas, entre 2002 e 2004. Em **Error! Reference source not found.**, a artista se apoia na “apropriação do sistema de propagandas como espaço público”, ao “ocupar” *outdoors* da Radial Leste, em São Paulo, – cenário que aparece em outras experimentações da artista – através de programação.

A *teleintervenção*, como define Beiguelman, consiste na interação entre usuários da Web, através de “recursos de *browsers, e-grafitti*” e de sites online inseridos na página do projeto. No trabalho *e-site specific*, Beiguelman transmitia, a cada 3 minutos, e no período entre 11h30 e 20h30, os *uploads* dos usuários a partir de uma série de imagens digitais que instigavam o debate em torno da “violência, hipocrisia social”. Ainda, através de *webcams*, o participante podia assistir a transmissão online das imagens.

---

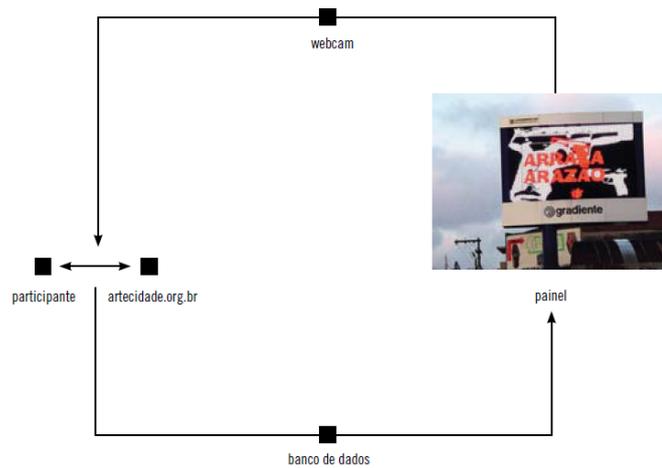
<sup>18</sup> BEIGUELMAN, Giselle. For an aesthetics of transmission, *First Monday* n.4. 2006, Disponível em: <<https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1553>>.

Figura 11 "Did You Read the East?" interface online, 2002



Fonte: Catálogo da exposição “Arte/Cidade – Zona Leste”, 2012<sup>19</sup>

Figura 12 Esquemática da estrutura da obra "Leste o Leste?" de 2002



Fonte: Catálogo da exposição “Arte/Cidade – Zona Leste”, 2012

<sup>19</sup> BRISSAC, Nelson. Catálogo Arte/Cidade Zona Leste, 2012 388p. Disponível em: [https://www.academia.edu/43235596/Arte\\_Cidade\\_Zona\\_Leste](https://www.academia.edu/43235596/Arte_Cidade_Zona_Leste)

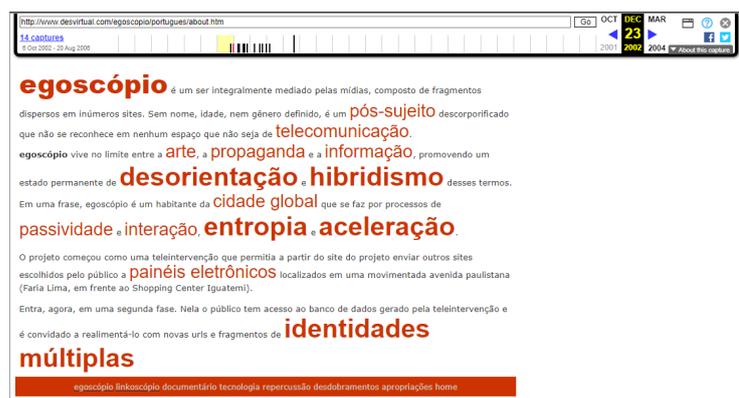
Figura 13 Registro de upload de usuário reproduzido em outdoor na cidade, para projeto "egoscope", 2002



Fonte: Catálogo da exposição “Arte/Cidade – Zona Leste”, 2012

Estas experimentações corroboraram o desenvolvimento de outros trabalhos como o egoscópio, uma derivação dos trabalhos feitos na Radial Leste, no qual a artista posiciona o elemento desarmônico entre forma e conteúdo em relação ao suporte, os painéis publicitários<sup>20</sup>, como motivação estética ao utilizar “amor e lirismo” como elementos da imagem. (Beiguelman, 2006). Assim como Giselle Beiguelman fez em 2002, é relevante apontarmos a utilização da ação retórica e de desvio presentes nestas práticas, e frequente na estética meme.

Figura 14 Captura de tela da aba "teleintervensão" do site "desvirtual", 2002



Fonte: Internet Archive, 2024<sup>21</sup>

<sup>20</sup> Presentes na maioria das grandes estradas e rodovias do Brasil, os *outdoors* são elementos da nossa paisagem urbana e rural. Através da disposição de enormes painéis iluminados, eles colaboram com a presença visual de anúncios e propagandas em nosso cotidiano. A lei nº 14.223 de 2006, nomeada de “Lei Cidade Limpa”, na gestão de Gilberto Kassab na prefeitura de São Paulo, proíbe na cidade os painéis publicitários, anúncios em edificações, e estabeleceu normas padronizando a escala de elementos gráficos nas publicidades, com o objetivo de “reduzir o ruído visual na cidade”.

<sup>21</sup> Captura de tela da emulação do site “desvirtual” através do “Internet Archive”. A ferramenta possibilita que o usuário acesse qualquer data dentro da linha do tempo da URL inserida. Para a criação desta imagem foi selecionada a data de 23 de dezembro de 2002, que corresponde ao período em que o projeto estava ao ar na internet. Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20021223213537/http://www.desvirtual.com:80/egoscopio/portugues/about.htm>

Outro exemplo relevante na história da arte são as intervenções realizadas pelo movimento de *culture jamming*<sup>22</sup> em meados dos anos 60 a 80 nos Estados Unidos. A causa se voltava para a subversão de publicidades e, “combatendo o simbolismo com o simbolismo”, respondia a uma cultura orientada pela ascensão do corporativismo. A motivação do grupo era uma “revolução a serviço da poesia”, como foi proposta pela Internacional Situacionista. pelos valores da Internacional Situacionista, que propunha uma “revolução a serviço da poesia”. A ação dos *jammers*, aqueles que praticavam as intervenções, consistia na *reapropriação* e *reinterpretação* das mensagens, difundidas pelos meios de comunicação.

Ao subverterem os signos presentes em outdoors, grupos como o Billboard Liberation Front<sup>23</sup> utilizavam o humor como arma, alterando ou – como se refere Jack Napier, fundador da BLF – melhorando campanhas de grandes corporações. A ferramenta do humor aparece nas ações de *culture jamming* e na tipologia dos memes como disparadores de provocações, evidenciando, através de “anti” propagandas, a hipocrisia da sociedade de consumo, como no **Error! Reference source not found.**, em que uma propaganda de cigarro tem seu texto alterado através de colagem, passando a dizer: “Estou realmente doente, só fumo fatos”. Para além do ato, a prática do *jamming* centra-se na livre expressão dos cidadãos, extraindo os valores propostos pelos situacionistas na década de 1960, e iniciando um movimento de retomada.

Figura 15 Outdoor com intervenção do grupo BLF



Fonte: Reprodução Lodown Magazine<sup>24</sup>

<sup>22</sup> Em português se traduz para: intervenção cultural. O verbo *jamming*, em inglês refere-se ao ato de intervir.

<sup>23</sup> Aqui faz-se importante citar o grupo The Guerrilla Girls, um coletivo feminista que surge em Nova Iorque, em 1984. Se apropriando da linguagem publicitária e através da intervenção, exposição de fatos e disseminação por meios como *billboards*, posters e ações, as artistas criticam instituições e o sistema da arte.

<sup>24</sup> GRÜNHÄUSER, Amber. Billboard Liberation Front & Guerrilla Girls. Lodown Magazine, 2016. Disponível em: <http://lodownmagazine.com/features/billboard-liberation-front-guerrilla-girls>.

Figura 16 "Dear art collector", 2015



Fonte: Reprodução Lodown Magazine

Figura 17 As vantagens de ser uma artista mulher, português, 2017

# AS VANTAGENS DE SER UMA ARTISTA MULHER:

Trabalhar sem a pressão do sucesso  
 Não ter que participar de exposições com homens  
 Poder escapar do mundo da arte em seus quatro trabalhos como freelancer  
 Saber que sua carreira pode decolar quando você tiver oitenta anos  
 Estar segura de que, independentemente do tipo de arte que você faz, será rotulada de feminina  
 Não ficar presa à segurança de um cargo de professor  
 Ver as suas ideias tomarem vida no trabalho dos outros  
 Ter a oportunidade de escolher sua carreira ou a maternidade  
 Não ter que engasgar com aqueles charutos enormes nem ter que pintar vestindo ternos italianos  
 Ter mais tempo para trabalhar quando o seu homem lhe deixar por uma mulher mais nova  
 Ser incluída em versões revistas da história da arte  
 Não ter que passar pelo constrangimento de ser chamada de gênio  
 Ver sua foto em revistas de arte usando uma roupa de gorila

UMA MENSAGEM DE UTILIDADE PÚBLICA DAS **GUERRILLA GIRLS** CONSCÍENCIA DO MUNDO DA ARTE

Fonte: Reprodução, Acervo MASP<sup>25</sup>

Posteriormente posicionada como prática do *cultural jamming*, a Internacional Situacionista foi fundada na Itália, ao final dos anos 1950, por um grupo de artistas e pensadores. A partir da crítica de Guy Debord, um dos fundadores do grupo, à cultura ilusória do consumo e espetáculo, um método de vanguarda é proposto para a leitura do espaço e da sociedade. Através da deriva e do desvio de finalidade que, nas experimentações do grupo, se

<sup>25</sup> GUERRILLA GIRLS. As vantagens de ser uma artista mulher. 1988. Serigrafia sobre papel. 73 x 58 cm. Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand - MASP, São Paulo. Disponível em: <https://masp.org.br/acervo/obra/as-vantagens-de-ser-uma-artista-mulher-portugues>.

materializam em misturas de recortes de imagens pré-concebidas para elaboração de uma nova mensagem, como no filme "*La Société du Spectacle*" (1973)<sup>26</sup>, de Debord, em que trechos de vídeos e sobreposição de áudio constroem um novo significado, desviando completamente a função “original” produzida primeiramente nas imagens que constroem a colagem. Na pintura e desenho, os artistas carregavam a tela de cores, textos e imagens, construindo uma obra de arte livre, que se relaciona com o espaço em que está inserida.

Método este baseado numa “prática da comunicação” voltada a uma construção livre e crítica em busca de uma retomada das “interpretações sistemáticas” e da superação da teoria da arte moderna por meio de um “diálogo prático com as tendências revolucionárias de sua época”. (Corrêa, 2018)

Figura 18 Detalhe do livro "*Mémoires*", de Debord e Asger Jorn



Fonte: Reprodução Princeton Library, Graphic Arts.<sup>27</sup>

<sup>26</sup> DEBORD, Guy. *La Société du Spectacle*. Direção: Guy Debord. 1973. Disponível em: <https://vimeo.com/149558450>.

<sup>27</sup> DEBORD, Guy; JORN, Asger. *Mémoires*. Paris: Internationale situationniste; Copenhague: Permild & Rosengreen Press, 1959. Graphic Arts Collection GAX 2019-in process.

### **CAPÍTULO 3: MEMES DE ARTE E ARTE DE MEMES: POR UMA ARTE DO ESCULACHO**

A partir da consolidação da ideia de meme como nova mídia e das relações formais com a arte, estabelece-se um panorama razoável para analisar o meme como elemento cada vez mais recorrente na arte contemporânea enquanto temática e estética – não só o meme de internet como suporte de criações feitas em ferramentas digitais.

É evidente que os nichos da arte contemporânea se propõem a criar uma arte de seu tempo a partir de uma prática centrada em novos métodos de criação. Por outro lado, a maneira em que a estética do meme se insere na arte é um fenômeno mais recente. Assim, é claro que, a partir da expansão do meme dos chans a partir dos anos 2000, inúmeras “bolhas” foram estouradas para o público da internet.

Um exemplo notável é o caso dos memes criados em 2012 a partir de um restauro realizado por Cecilia Gimenez em Zaragosa na Espanha. O afresco foi produzido pelo artista Elías García Martínez (1858) em uma das pilastras do Santuário da Misericórdia, em Borja, no século XIX. Gimenez, na época aos 81 anos, foi convidada a trabalhar na restauração da obra, que apresentava sinais evidentes de deterioração do tempo.

O detalhe que levou a internet ao êxtase foi o resultado inesperado: o Jesus de Martinez estava irreconhecível. Com o restauro circulando em massa em redes sociais, os usuários tiveram acesso a debates até então inexplorados pelo senso comum. Questões como preservação de monumentos, arte pública e patrimônio circularam de modo viral no ano do restauro.

Como resultado da opinião pública disseminada principalmente pelas redes sociais, decidiu-se pela permanência das modificações de Cecilia Gimenez. Além disso, a influência que a pequena cidade de Borja alcançou após o restauro foi decisiva para a compreensão da importância da preservação inclusive da criação de 2012, se tornou destino de turistas do mundo todo.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> O GLOBO. Da chacota ao estrelato: restauração mal-feita de Jesus é homenageada 10 anos depois na Espanha. O Globo, 25 maio 2022. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2022/05/da-chacota-ao-estrelato-restauracao-mal-feita-de-jesus-e-homenageada-10-anos-depois-na-espanha.ghtml>.

Figura 19 Obra original “Ecce Homo”, o restauro de Gimenez e registro do evento de 2020

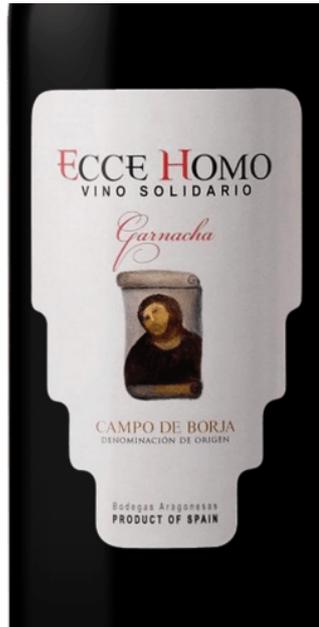


Fonte: O Globo,2022

As derivadas do Ecce Homo de Martinez e Gimenez, que permanecem nas redes digitais hoje, adquiriram caráter icônico no fim dos anos 2010. A terceira imagem da figura **Error! Reference source not found.** é um registro de 2020 da homenagem pública organizada para a artista pela Fundação Ecce Homo de Borja, em decorrência das contribuições que seu trabalho gerou para o turismo, economia e reconhecimento da cidade. Esta movimentação evidencia a atribuição de valor associado à repercussão da considerada "paródia" de Giménez.

Para além disso, é evidente a maneira em que a prática de *melhoramento*, que vimos na *culture jamming* anteriormente, está relacionada a este caso. Apesar de não ter sido a intenção do padre do Santuário e nem da artista, a interferência e ressignificação de Ecce Homo de Martinez aparece como disparadora de provocações a partir da disseminação por meio de métodos contemporâneos de comunicação.

Figura 20 Trabalho de Cecília Giménez em rótulo de vinho



Fonte: O Globo, 2022

Sob perspectiva, mas ainda dentro da seara dos memes de arte, nota-se uma tendência de perfis no Instagram voltados à compilação de memes. Por isso, inclusive, boa parte da pesquisa foi realizada por meio da plataforma, através de perfis como o @newmemeseum, criado por um coletivo em 2020 com o objetivo de debater sobre o meio da arte com humor. Para além da ideia inicial de um acervo de memes, a página – nomeada partindo de um trocadilho com nome do museu New Museum de Nova Iorque – elabora suas publicações por meio de conteúdos enviados pelos seguidores. A identidade do coletivo segue em anonimato desde sua criação, mas supõe-se que os membros administradores são trabalhadores do sistema das artes.<sup>29</sup> Uma das motivações para as criações do perfil são justamente as necessidades de expor – com humor – as nuances desta área, como as relações de poder e concentração de renda entre agentes, hipocrisias e angústias no ambiente de trabalho.

A pandemia do Covid-19, que ocorreu entre 2020 e 2022, foi um marco para todo o sistema das artes. Diante das políticas de distanciamento social exigidas neste período, instituições foram obrigadas a ter uma presença maior no meio digital: feiras, galerias e museus adotaram ferramentas como os *Viewing Rooms*, uma alternativa de “visitação” digital a acervos, exposições e catálogos de galerias de arte.

<sup>29</sup> SESC SÃO PAULO. New Memeseum: o acervo memético e satírico da arte. SESC SP, [s.d.]. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/new-memeseum-o-acervo-memetico-e-satiro-da-arte/>.

Neste contexto, um exemplo relevante que demonstra um reposicionamento do meme como suporte e disparador catártico da opinião pública foi a “ocupação” virtual feita pelo NewMemeseum na terceira edição plataforma digital Pivô Satélite (2021) da associação cultural Pivô, uma instituição cultural fundada em 2012 que oferece residências, propostas curatoriais, cursos, a associação fica localizada no piso térreo do edifício Copan, no centro de São Paulo. O projeto consistia numa “sala de projetos digital”, com exposição de artistas, selecionados por curadores convidados. A terceira edição, que contou com a curadoria de Raphael Fonseca, foi nomeada de “Sexo, mentiras e videotape”. Trazendo o vídeo para uma perspectiva do cotidiano, Fonseca tensiona questões de vigilância, narcisismo na autoimagem e crítica institucional.

A seleção do NewMemeseum para esta exposição, parte então do pressuposto do humor como ferramenta de denúncia. Em “Panorama Botijão da Arte Brasileira”, uma reapropriação do título da exposição coletiva “Panorama da Arte Contemporânea Brasileira”, que ocorre anualmente no Museu de Arte Moderna de São Paulo, a página de memes, junto dos usuários – via chamada aberta publicada no Instagram – propôs uma coletânea de imagens digitais de botijões de gás.

Para entender a significância desta iniciativa, é relevante ressaltar que a intervenção foi construída no contexto de elevação dos preços do gás de cozinha. Somando-se a isso, Fonseca estabelece uma coletânea de imagens de botijões decorados com capas produzidas artesanalmente. Com isso, o curador transforma o botijão em ícone de memória e identificação na cultura brasileira:

Essa ocupação está baseada. portanto, em mosaico de imagens frases e situações que dançam conforme os absurdos orquestrados pelo governo brasileiro nos últimos anos. O botijão de gás portanto se torna em ícone, problema e *ready-made*. Quem ri por último ri melhor? É o que dizem, mas quando o assunto é a classe trabalhadora das artes visuais - que também sofre com o aumento do botijão de gás não esqueçamos choro e riso parecem se tornar numa coisa só. Chorremos, portanto. (Fonseca, 2021)

Figura 21 Captura de tela da seção "Panorama Botijão da Arte Brasileira"

Karla & Cris Artesanatos  
Ribeirão das Neves/MG  
@karlaecrisartesanatos | Elo7



Fonte: Pivô Satélite, 2021<sup>30</sup>

Figura 22 Meme incluído na seção "Panorama Botijão da Arte Brasileira"



Fonte: Pivô Satélite, 2021

Além da NewMememuseum, outras páginas que discutem a arte através de memes. É o caso do projeto The White Pube, nome que satiriza o nome da galeria londrina White Cube, desenvolvido em 2015 por Gabrielle de la Puente e Zarina Muhammad. Como alternativa à velha crítica de arte e através de podcasts, colunas e entrevistas a dupla estabelece um espaço de troca e debate a respeito das angústias daqueles que trabalham no meio.

<sup>30</sup> PIVO. Pivô Satélite. *Pivô*, [2021.]. Disponível em: <https://pivo.org.br/programas/pivo-satelite/>.

Entre os meses de janeiro e abril de 2021, a dupla colocou em prática o projeto “ideas for a new art world”, (2021), que utiliza a estratégia de ocupação do espaço público dos outdoors de Londres – assim como no *cultural jamming* – para elaboração de cartazes que continham frases provocativas dentro da proposta de “um novo mundo da arte”. Nas frases, propõe-se uma série de ações revolucionárias para a arte, dentre elas estão a retirada de obras racistas do Tate Museum, devolução de obras roubadas no auge do neocolonialismo Britânico e a proposta de uma instituição que dialogue com seu público.

Figura 23 "ideas for a new art world #004"



Fonte: The White Pube, 2022<sup>31</sup>

A fim de tensionar as nuances que constroem a cidade do Rio de Janeiro, o artista Celso Moreira utiliza de elementos do cotidiano carioca para expor uma cidade não tão maravilhosa em sua realidade. O ruído visual, o excesso e a desarmonia no trabalho de Moreira aparecem aqui quase como metáfora das ironias e hipocrisias de uma cidade que vive em guerra constante. A milícia, a igreja neopentecostal, o tráfico, a televisão e o abandono do Estado servem de fonte para o remix cacofônico proposto pelo artista.

O deboche de Moreira revela um Rio que não quer ser visto, um Rio que apesar de indigesto, aparece como festa. A memória coletiva expressa nas pinturas do artista retrata não

<sup>31</sup> THE WHITE PUBE. Ideas for a new art world. *The White Pube*, [s.d.]. Disponível em: <https://thewhitepube.co.uk/blog/ideas-for-a-new-art-world/>.

só aqueles elementos que conhecemos por meio da televisão e propaganda, mas aqueles que são detalhe, e estão presente na intimidade.

Figura 24 "Sem título" da série "Operações Especiais", 2024.



Fonte: Lado B e Celso Moreira, Instagram, 2024<sup>32</sup>

O uso dos tons saturados, a cerveja, a objetificação do corpo da mulher e a Igreja Evangélica aparecem lado a lado nas composições do artista. Ao reproduzir e incorporar em sua obra, elementos da cultura visual do trabalhador, como placas pintadas a mão e propagandas de lanchonete, Moreira apresenta aquilo que é do cotidiano do povo, o que passa despercebido, mas sempre esteve lá. Mais que apenas um retrato da sociedade carioca e suas contradições, Moreira propõe em sua prática artística uma Arte do Esculacho, guiada por um sentimento de amor e ódio pela cidade, que ora acolhe, ora perturba.

Dentro das tradições da arte, a contemplação é um dos principais fundamentos para se obter uma resposta racional ou irracional de determinada obra. Mas como manter essas convenções dentro de um território indigesto, no qual o simples exercício de observação pode ser uma das sentenças mais cruéis para o espectador, seja ele um operador de cargas pesadas, um crítico de arte ou um vagabundo. A prática de pensar em arte, dentro do contexto carioca pode soar pedante e arrogante, visto que estamos postos num emaranhado cru e intragável dos imediatismos funcionais de uma sociedade exaurida e anestesiada pela ordem do senso comum. (Moreira, 2024)

<sup>32</sup>MOREIRA, Celso, LADO B PROJETOS. Instagram de Celso Moreira. Disponível em: [https://www.instagram.com/p/C7NJeZVJ-GQ/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C7NJeZVJ-GQ/?img_index=1)

Figura 25 Pôster de divulgação da primeira individual do artista, 2024



Fonte: Celso Moreira, Instagram, 2024<sup>33</sup>

Figura 26 "Arti do Esculacho II", 2022



Fonte: Reprodução de Publicação, Instagram de Celso Moreira, 2024

No dia 5 de maio de 2021, os seguidores da página no Instagram do Museu de Arte Contemporânea de São Paulo, o MAC-USP, levaram um susto. O que parecia uma invasão de hackers, era apenas uma intervenção do artista Gustavo von Ha. O artista que já se apoia em questões como reprodução, imitação e consumo, invadiu o perfil institucional do Museu com publicações com zooms exagerados, qualidade pixelada e sem contexto algum. Ao realizar esta

<sup>33</sup> MOREIRA, Celso. Instagram de Celso Moreira. Disponível em: [https://www.instagram.com/celomoreira/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/celomoreira/?img_index=1).

intervenção, von Ha tensionou a relação do museu como espaço legitimador do que é arte ou não. Por que esta página postou um meme? O perfil não era do Museu?

Figura 27 "Mosaico" de Von Há, produzido no perfil no Instagram do MAC USP



Fonte: Veja São Paulo, 2021<sup>34</sup>

A produção de memes pintados é outra tendência interessante na arte contemporânea que se relaciona intimamente ao meme de internet. O trabalho de Felipe Barsuglia, é um bom exemplo deste movimento. O artista é idealizador do projeto @ainda.brasil, que organiza exposições coletivas independentes em espaços não institucionalizados. Aqui, destaca-se a exposição “Lanche Feliz”, uma coletiva organizada na hamburgueria paulista Generoso Burger em 2023.

A exposição contou com obras comissionadas de Marcelo Cipis, Yan Coppelli e Barsuglia ocuparam a hamburgueria durante um dia, em horário comercial. As obras que dialogam com o universo do hamburguer, fast food e lanchonetes, ocupam o ambiente físico do restaurante. A alusão à norte-americana McDonald’s é evidente, desde o título da exposição, que remete ao Mc Lanche Feliz, combo infantil da rede, às cores amarelo e vermelho, ao uso de ícones próprios da marca como a letra M e o Ronald McDonald – mascote da rede.

Tudo parece se amalgamar com o ambiente do Generoso Burger. O cliente – ou espectador – é levado quase que inconscientemente ao caixa, e pede um combo “Lanche Feliz” – concebido por ocasião da exposição – enquanto aguarda pode se deliciar com as distorções das pinturas de Barsuglia, das esculturas de Yan Copelli, que incorporam o “digital trash”, e as peças de Cipis, que trazem elementos industriais e um acabamento milimetricamente pensado.

<sup>34</sup> Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/coluna/arte-ao-redor/conta-do-mac-usp-foi-hackeada-entenda-o-caso>

Figura 28 Vista da exposição "Lanche Feliz", 2023



Fonte: Reprodução do site de Felipe Barsuglia, 2024

Figura 29 Vista da exposição "Lanche Feliz", 2023



Fonte: Reprodução do site de Felipe Barsuglia, 2024<sup>35</sup>

36

Para além de memes de arte, e artes de meme, a estética do meme aparecem cada vez mais recorrente não só como elemento visual, mas como estratégia de comunicação no sistema das artes. Cada vez mais se utiliza de elementos intrinsecamente virtuais para criação artística, seja na incorporação de *videomemes*, utilização de ferramentas de inteligência artificial ou de processos que evidenciam uma pesquisa voltada ao digital e novas mídias.

Com isso, é relevante apontar como a recepção destas propostas tem sido cada vez mais aceita pelo mercado da arte. Isso ocorre não só no momento que um museu convida um

<sup>35</sup> BARSUGLIA, Felipe. Lanche feliz. Cargo Collective, [s.d.]. Disponível em: <https://cargocollective.com/felipebarsuglia/lanche-feliz>.

artista a ocupar seu perfil em uma rede digital, – como no caso de Von Ha – ou quando artistas como Celo Moreira possuem seu trabalho exposto em exposições de galerias inseridas no circuito, como a A Gentil Carioca ou Nara Roesler, ambas fluminenses. Mas quando, ao oferecer estes espaços, se assume que sim, é arte e pode ser lida como arte. Assim, ocorre uma transferência dos aspectos vernacular e amador associados ao meme para um caráter artístico e de valor estético.

A importância aqui, segue sendo a ruptura com os métodos tradicionais e pré-estabelecidos, mas desta vez da arte. A incorporação do humor como elemento de obras e exposições de arte como as apresentadas, aparece como catarse em um sistema tão rígido e frio como o da arte. Assim sendo, a arte memética surge como dispositivo despressurizador em um universo de tantas contradições, como a cidade, a feira de arte e a instituição.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O meme, em perspectiva da arte, aparece aqui, não só como imagem a ser explorada, mas como linguagem. Fenômeno da comunicação, capaz de sintetizar a lógica contemporânea, o meme é decifrado nesta pesquisa, para além da internet. Seus aspectos estéticos, que desviam do bem acabado e limpo, e seus elementos estruturantes - imitação, reprodução e intervenção - são conceitos fundamentais para a elaborarmos um pensamento em que a arte pode ser vista como meme.

A construção da memética como campo da filosofia dedicado ao estudo do meme, posiciona este objeto como conceito, e passa a aplicá-lo na análise da sociedade contemporânea. O meme, unidade replicadora de informações culturais e seus aspectos reprodutivos permanecem constantes no estudo da memética.

Atravessado pela velocidade na qual as informações se movimentam e se reproduzem na internet, a ideia contemporânea de meme de internet nasce. Célula informacional, de caráter viral e mutante, o meme opera na velocidade da internet, ou seja tudo que é visto, compartilhado e veiculado online possui a capacidade de “viralizar” e se tornar meme, porém não são todos os conteúdos que captam a atenção do usuário no instante em que o sujeito entra em contato com o vídeo, imagem ou texto, e mais que isso, permanecem “relevantes” para além do momento. O meme, é elemento intrínseco à cultura contemporânea e necessário para uma leitura das novas mídias. Pensar no meme para além do meme de internet nos possibilita um outro modo de olhar para as imagens, pensar o meme como linguagem, informação viral, a moda e tendência.

Ao analisarmos a prática de determinados artistas e coletivos apontados nesta pesquisa, outros modos em que arte acontece e pode acontecer são evidenciados. Para além do suporte, o meme aparece aqui como forma de ação coletiva e crítica, capaz de desviar o sentido do “original” e transmitir uma nova ideia.

Quando notamos que a arte pode se tornar meme, e o que poderia ser lido como meme, é arte, assumimos uma leitura crítica e contemporânea das imagens. A incorporação de elementos da memória brasileira, ícones da cultura popular e humor *no sense* da linguagem memética, não são novidades na arte, entender o meme nos possibilita uma nova leitura do que pode ou não ser visto como arte.

A paródia ri sem pudor daquilo que tenta ser sério, das coisas por causa das quais estamos acostumados a sofrer. O humor, riso, deboche e, acima de tudo, o esculacho – propostos por Celo Moreira – parecem ser a única tática possível para sobreviver em tempos desagradáveis. Diante do colapso ambiental em iminência, cenário de fome, e num mercado –

da arte - que nunca vai se descolar da burguesia - a piada, a resignificação, o desvio de sentido e a internet aparecem como ferramenta de resistência a um sistema tão hostil e antipático.

O meme como unidade, como arte e como mídia são só alguns exemplos de como a lógica memética opera no cotidiano. A padronização de corpos, de comportamentos e opiniões é meme, tudo é. Nada mais Como diz a frase de Alphonse Karr e epígrafe deste trabalho, “quanto mais algo muda, mais ela é a mesma coisa.”

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANTES, Priscila. **Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital**. [S.l.]: SENAC/FAPESP, 2005.
- ARANTES, Priscila. **Waldemar Cordeiro e a Arteônica: reescrituras da arte digital no Brasil e na América Latina**. MODOS: Revista de História da Arte, v. 5, Campinas: UNICAMP, 2021.
- BARLOW, John Perry. **The Economy of Ideas.**, 1980–2020. Wired, mar. 1994. Disponível em: <https://www.wired.com/1994/03/economy-ideas/>.
- BARSUGLIA, Felipe. **Lanche feliz. Cargo Collective**, [s.d.]. Disponível em: <https://cargocollective.com/felipebarsuglia/lanche-feliz>.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Egoscópio**. Site desvirtual. 2002 Disponível em: <https://web.archive.org/web/20021223213537/http://www.desvirtual.com:80/egoscopio/portugues/about.htm>.
- BEIGUELMAN, Giselle. **For an aesthetics of transmission**. First Monday, 2006.
- CHAGAS, Viktor. **Breve tipologia dos Memes Fotográficos**. Revista ZUM, n. 14, [S.l.]: Instituto Moreira Salles, 2018.
- CHAGAS, Viktor. **Da memética aos memes de internet: uma revisão da literatura**. Revista Brasileira de Informação Bibliográfica em Ciências Sociais, 18 mar. 2021.
- CORDEIRO, Waldemar. **Arte Concreta Semântica**. Catálogo Galeria Atrium, Exposição Individual. São Paulo: Galeria Atrium, 1964.
- CORDEIRO, Waldemar. **Arteônica**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1972. Disponível em: <https://www.waldemarcordeiro.com/arteonica>
- CORDEIRO, Waldemar. **Concretismo**. Revista Módulo, Rio de Janeiro: Avenir, 1959.
- CORDEIRO, Waldemar. **Verbete: Concretismo**. Enciclopédia Abril, São Paulo: Abril, 1969.
- CORRÊA, Erick Quintas. **Guy Debord e a Internacional Situacionista. Crítica unitária da economia política e da cultura**. Revista Angelus Novus, São Paulo: USP, 2018.
- DAVISON, Patrick. **A linguagem dos memes de internet (dez anos depois)**. In: CHAGAS, Viktor (Org.). **A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**, 2020.
- DAWKINS, Richard. **Memes: Os novos Replicadores**. In: **O gene egoísta**. [S.l.]: Editora Itatiaia Limitada, 1979.

DEBORD, Guy. **La Société du Spectacle**. Direção: Guy Debord. 1973. Disponível em: <https://vimeo.com/149558450>

DEBORD, Guy; JORN, Asger. **Mémoires**. Paris: Internationale situationniste; Copenhague: Permild & Rosengreen Press, 1959. Graphic Arts Collection GAX 2019-in process.

MICHAELIS. **Marca d'água**. In: *Michaelis Online*. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/palavra/laOPd/marca-d%E2%80%99%C3%A1gua/>

FONSECA, Raphael. **Pivô Satellite #3 - NewMememseum**. Pivô, 2021. Disponível em: [https://pivo.org.br/\\_satelite/new-memeseum/](https://pivo.org.br/_satelite/new-memeseum/).

GUERRILLA GIRLS. **As vantagens de ser uma artista mulher**. 1988. Serigrafia sobre papel. 73 x 58 cm. Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand - MASP, São Paulo. Disponível em: <https://masp.org.br/acervo/obra/as-vantagens-de-ser-uma-artista-mulher-portugues>.

GRÜNHÄUSER, Amber. **Billboard Liberation Front & Guerrilla Girls**. Lodown Magazine, 2016. Disponível em: <http://lodownmagazine.com/features/billboard-liberation-front-guerrilla-girls>.

GUIMARÃES, D. S. **Caminhos estéticos: fotografia, Inteligência artificial e gamearte**. In: #10.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2011, Brasília. #10.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2011.

IMGFLIP LLC. **2024 Meme Generator - Distracted Boyfriend**. Imgflip, 2024. Disponível em: <https://imgflip.com/memegenerator>.

INSTITUTE OF ELECTRICAL AND ELECTRONICS ENGINEERS. **Social Media's Dial-Up Ancestor: The Bulletin Board System**. Disponível em: <https://spectrum.ieee.org/social-medias-dialup-ancestor-the-bulletin-board-system>

KARR, Alphonse. **Les Guêpes**, Paris, v. 16, p. 304, jan. 1849. Disponível em: <https://archive.org/details/lesgupes16sr05karr/page/304/mode/2up?q=m%C3%A4me+chose>.

KNOW YOUR MEME. **Distracted Boyfriend**. Disponível em <https://knowyourmeme.com/memes/distracted-boyfriend>

LIMA, Monique. **Forbes Money**. Forbes Brasil, 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2023/01/tiktok-e-a-marca-de-rede-social-mais-valiosas-do-mundo-em-2023/#:~:text=Neste%20ano%2C%20a%20marca%20TikTok,passagem%20de%202021%20para%202022>.

LOHMANN, Renata. **Manda Memes: dinâmicas e trajetos de imagens**. Tese de doutorado. Porto Alegre: [s.n.], 2019.

MENDES, Malena Pires. **Feeling cute might delete it late: Newmememuseum e o uso de memes na crítica institucional.** Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2020.

MOSCATI, Giorgio. **Waldemar Cordeiro e o Uso do Computador nas Artes: Sobre uma Experiência Pioneira.** Catálogo Exposição Arteônica, 1993. Disponível em <https://www.visgraf.impa.br/Gallery/waldemar/catalogo/catalogo.pdf>

PIVO. **Pivô Satélite.** Pivô, Disponível em: <https://pivo.org.br/programas/pivo-satelite/>.

PORTO, Lilian Mara Dal Cin. **Memes: construção de sentidos e efeito de humor.** Programa de Estudos Pós-Graduados em Língua Portuguesa, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2018. 189 p. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/21796>. Acesso em: 1 mai. 2023

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0.** *E-Compós*, v. 9, 2007. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.153>.

MOREIRA, Celo. **Instagram de Celo Moreira.** Disponível em: [https://www.instagram.com/celomoreiraa/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/celomoreiraa/?img_index=1).

O GLOBO. **Da chacota ao estrelato: restauração mal-feita de Jesus é homenageada 10 anos depois na Espanha.** O Globo, 25 maio 2022. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2022/05/da-chacota-ao-estrelato-restauracao-mal-feita-de-jesus-e-homenageada-10-anos-depois-na-espanha.ghtml>.

OLIVEIRA, Juracy Pinheiro de. **Por uma tipologia dos Memes de Internet.** Revista Discente da Pós-Graduação em Comunicação Social, v. XIII, GT1 – Cultura & Tecnologia, nov. 2017. Rio de Janeiro: PUC-RJ.

RECUERO, Raquel. **O Digital Trash como Mainstream: Considerações sobre a difusão de informações em redes sociais na Internet.** In:

PEREIRA, Vinícius Andrade (Org.). **Cultura Digital Trash: Linguagens, Comportamentos e Desafios,** Rio de Janeiro: [s.n.], 2007.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet.** In: GOMES, Luis (Ed.). Porto Alegre: Meridional, 2009. v. 1.

REDE BRASILEIRA DE TELEINFORMÁTICA. **O que é BBS e como participar.** RBT e Fidonet Brasil - Região 4:80, 2004. Disponível em: [https://rbt.net.br/p\\_bbs.htm](https://rbt.net.br/p_bbs.htm).

SESC POMPEIA. **New Memeseum: o acervo memético e sático da arte.** Editorial: Artes Visuais, São Paulo: [s.n.], 2021.

THE WHITE PUBE. **Ideas for a new art world.** The White Pube, [s.d.]. Disponível em: <https://thewhitepube.co.uk/blog/ideas-for-a-new-art-world/>.