

O MEME COMO EXPRESSÃO POPULAR NO ENSINO DE ARTE ALGUNS PENSAMENTOS E CONCEITOS BASE DO PROJETO DE PESQUISA EVMS

Autor: Felipe Aristimuño

Resumo

Apresentaremos neste artigo alguns pensamentos e conceitos que estão servindo de base para o projeto de pesquisa "Educação visual em mídia social – a criação e propagação de memes em redes sociais no desenvolvimento da subjetivação e identidade adolescente na lusofonia" (EVMS). Este Projeto integra a linha de investigação em Arte e Multimídia do Programa de Doutorado em Belas Artes da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. A partir dos conceitos presentes na descrição do projeto e de uma reflexão acerca do que é 'meme', analisamos aqui algumas imagens coletadas em redes sociais no sentido de localizar elementos significativos na procura de questionamentos e respostas aos objetivos traçados para esta investigação.

Palavras-chave: artes visuais, cultura visual, identidade, ensino, educação, redes sociais, meme.

Abstract

This paper presents some thoughts and concepts which serve as basis for the research project "Visual education in social media. The creation and propagation of social networks memes in the development of subjectivity and identity of adolescents within Portuguese-speaking based cultures ('lusofonia')" (EVMS). This project is part of the field of research in Art and Multimedia, from the PhD Program of "Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa", in Lisbon, Portugal. Based on the concepts presented in the project description and a reflection of what are memes, we analyze here some images collected from social networks in order to find significance to answer the objectives outlined in this research.

Key-words: visual arts, visual culture, identity, education, social networks, meme.

O projeto EVMS em poucas palavras

O que pretendemos no EVMS é investigar acerca das linguagens visuais utilizadas nas mídias sociais, tendo como foco a criação e propagação de conteúdos digitais conhecidos como "memes" nas redes sociais, observando suas potencialidades criativas e formadoras de identidade na educação básica dos Países de Língua Oficial Portuguesa (PALOP), visando responder lacunas na literatura especializada gerando, simultaneamente, novas propostas de ações arte educativas em redes sociais no contexto da lusofonia.

Nesta investigação, pensamos acerca da inclusão digital enquanto linguagem e expressão, como algo que vai para muito além do ter acesso às ferramentas e procedimentos técnicos da computação. A inclusão digital que já aconteceu refere-se ao acesso material dos dispositivos tecnológicos que hoje fazem parte da vida das pessoas de praticamente todas as classes sociais no Brasil (JANSEN, 2013). Contudo, a problemática para a educação com as novas tecnologias mantém-se no campo simbólico. A Exclusão digital é entendida como a "incapacidade de pensar, de criar e de organizar

novas formas, mais justas e dinâmicas de produção e distribuição de riqueza simbólica e material" (SCHWARTS, 2000). Essa realidade contemporânea gera novos desafios para os educadores da arte: ensinar, por meio da ação (em mídia) social, a expressão e compreensão crítica numa cultura visual, digital e midiática.

Propomos, nesta perspectiva, um pensamento acerca do digital enquanto linguagem e expressão, levando em conta potencialidades de criação, invenção e transformação social, envolvendo os atores centrais da educação, mais especificamente: professores, educandos e a comunidade. No momento em que as potencialidades criativas das ferramentas digitais online são convertidas em proposta de ensino, observando-se o seu poder de alcance massivo e interpessoal, acreditamos que emerja uma nova experiência educativa não linear, descentralizada e baseada na valorização de toda a produção e diversidade cultural, independentemente dos rótulos tradicionais de "popular" e "erudito".

O meme da internet, uma entidade de informação digital criada e propagada em escala global nas mídias sociais, é aqui pensado a partir de sua linguagem ao mesmo tempo global e local, capaz de romper fronteiras sem perder a habilidade de conservar e criar características específicas de grupos, forjando identidades contemporâneas. Assim, formulamos a proposta de realizar estudos de campo para esta pesquisa em países de língua oficial portuguesa, mais especificamente Portugal, Brasil e Angola, a fim de observar e participar das relações culturais em diferentes contextos sociais, tendo como ponto de contato a expressão em língua portuguesa e o desenvolvimento/consumo de memes em redes sociais. Acreditamos que as mídias sociais representem um momento de reencontro e reconstrução da cultura lusófona, agora sem a força da dominação colonial, mas com a liberdade e o desejo da expressão livre em uma nova "lusofonia" global.

Por este projeto propor-se como uma investigação em ação (THIOLLENT, 2011), onde a teoria constrói-se na prática, pensamos no meme como um objeto que convida à ação criativa coletiva, tomando o produto visual como obra aberta e em constante processo de reconstrução. A qualquer usuário, mesmo sem conhecimento técnico, é dada como legítima a oportunidade da apropriação de ferramentas para criação visual, gratuitas (como o *Paint*, da Microsoft, ou o *Gimp*, no Linux), para expressar-se sobre qualquer imagem. Diferentemente do rabiscar sobre uma fotografia em uma revista no passado, nas mídias sociais as intervenções tornam-se públicas, construindo narrativas visuais sociais em espaços virtuais de alcance global.

Os conceitos de nativos e imigrantes digitais, propostos por Prensky (2001), caracterizam os jovens contemporâneos como nativos das linguagens digitais, e os mais maduros como imigrantes, inseridos numa nova cultura. Nesse sentido, estudar a linguagem dos memes vai além do simples ensinar algo para alguém, uma vez que o aluno aqui pode até conhecer mais sobre o assunto que o professor. Por isso acreditamos que faça muito mais sentido o compartilhar e construir conhecimentos para descobrir possibilidades expressivas e críticas.

O que são Memes

Richard Dawkins, em 1976, definiu a partir do termo grego "*mimeme*" o conceito de "*meme*", uma unidade mínima de conhecimento/imitação, análoga ao gene biológico, que compõe o caldo da cultura humana (DAWKINS, 2006, p. 189). Os *memes*, conforme Dawkins, podem ser melodias, ideias, slogans, modas de vestiário e até deuses. Os *memes* propagam-se pelo processo de imitação, pulando de cérebro para cérebro, sofrendo mutações ao longo desse processo.

Raquel Recuero (2009) afirma que Os *memes* na internet funcionam como os *memes* definidos por Dawkins, e parecem replicar-se também da mesma maneira, consoante à longevidade, fecundidade e fidelidade de cópia (DAWKINS, 2006, P. 190). Agora, porém, o veículo entre os cérebros receptores são as redes sociais na internet. Os *memes* na internet expandem-se de maneira extremamente rápida, atingindo milhões de replicações em poucos dias e até horas, rompendo as barreiras de língua e espaço. Mas em última instância, ainda é o cérebro humano o responsável pela propagação do *meme*, uma vez que é este o seu criador e este o seu consumidor. Dawkins (2006), já em 1976, fez uma analogia do cérebro com a memória do computador e da relação entre *memes*:

Os computadores nos quais os *memes* vivem são os cérebros humanos. O tempo possivelmente seja um fator limitante mais importante do que o espaço de armazenamento; ele é objeto de forte competição. O cérebro humano e o corpo por ele controlado não podem fazer mais do que algumas coisas de cada vez. Se o *meme* quiser dominar a atenção de um cérebro humano, ele deve fazê-lo à custa de *memes* "rivais" (p. 197).

A partir dessas definições, podemos pensar o *meme da internet* como qualquer entidade de informação digital passível de ser propagada em escala global via redes sociais, independentemente do seu conteúdo. Os *memes* se propagam através da imitação e, durante esse processo, sofrem modificações uma vez que não são replicadores de alta fidelidade (DAWKINS, Op. cit.).

O valor do meme enquanto expressão popular no ensino de artes

A corrente que pode ser denominada como "educação artística para a compreensão da cultura visual" é a proposta pedagógica (HERNANDEZ, 2009) (ACASO, 2009) onde são repensados os currículos tradicionais da educação artística, abrindo seu campo de estudo para toda a produção cultural, colocando ao mesmo pé de importância todas as criações visuais da humanidade, independentemente dos rótulos tradicionais de "popular" ou "erudito". A partir dessa perspectiva, as fronteiras do campo artístico são questionadas, descrevendo o valor artístico como algo imaterial, composto por comunidades interligadas, sugerindo uma revisão da história da arte e dos tradicionais paradigmas para o ensino de artes visuais.

Conforme Hernandez (Op. cit.), as artes visuais, entendendo-se este campo como delimitado pela história da arte, ampliou seu estudo na contemporaneidade para além de suas fronteiras e aborda muito frequentemente as questões de comunicação:

Desde los inicios de la década de los noventa el mundo del arte ha comenzado a mostrar una serie de cambios que se

percibían como incipientes en décadas anteriores y que, como ha apuntado con acierto Arthur Danto, 'reflejan el estado del arte después del fin del arte'. En este contexto, tanto lo que se presenta como obra de arte, como el papel social que asumen los artistas se muestra en medio de una enorme diversidad. En esta situación aparecen diferentes artistas que optan por actuar como "contadores de Historias" (...) Hoy el artista se plantea el problema de la comunicación. Se trata de comunicar, pero que? (Op. cit., p. 31)

Neste novo campo artístico aberto, percebemos os memes e demais linguagens visuais das mídias sociais como elementos construtores de narrativas contemporâneas e, quiçá, da história da arte. Conforme Argan, a história da arte não é tanto uma história de coisas como uma história de juízo de valor (ARGAN, 1999). Qualquer objeto produzido pela humanidade pode vir a ser considerado arte, independente da técnica ou linguagem utilizada na sua construção. Dentro dessa perspectiva, uma moeda ou uma cidade inteira poderiam vir a ter valor artístico.

Como exemplo da potencialidade narrativa visual dos memes, apresentamos algumas imagens extraídas de fóruns em redes sociais (Figura 01). A partir destas amostras, é possível perceber a emergência de diversos imaginários da cultura midiática, por exemplo: a cultura da celebridade, a política/corrupção, a religião e a identidade de gênero/sexualidade. Observamos no meme, como em obras de arte pop, que os criadores aproveitam-se das imagens de consumo para construir novas obras a partir da



apropriação e ressignificação.

Figura 01 - memes extraídos da rede social Facebook – 29 de set. de 2014

No meme, a imagem apropriada ganha novo significado na medida em que dialoga com o texto e com o contexto da rede onde se insere. Podemos pensar no meme como um objeto que, por sua natureza, convida à intervenção criativa coletiva, questionando todo produto visual entregue para ser consumido como obra acabada: nada é intocável numa mídia social.

A autoria e o consumo do meme estão em constante intercâmbio. Quem vê um meme e compartilha em sua linha do tempo não será apenas um fruidor, mas também coautor. Isso porque o discurso narrativo do meme só ganha sentido pela relação com a soma de vários memes em seu contexto (a rede social). Como exemplo do diálogo entre memes, trazemos a imagem de um fórum (figura 02), gerado a partir da publicação de um meme, onde aparecem as respostas dos usuários contendo outros memes.



Figura 03 - fórum extraídos da rede social Facebook – 29 de set. de 2014

Uma experiência educativa com a linguagem dos memes - descobrindo, reconhecendo e rompendo as barreiras

Na primeira experiência prática realizada no âmbito do projeto EVMS, publicada na Revista Matéria Prima da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa (2013), realizada no componente curricular optativo denominado Expressão Plástica, no oitavo ano do ensino básico, pudemos observar alguns pontos negativos que, contudo, geraram novas diretrizes para a investigação. Apontamos algumas impressões acerca dessa primeira atividade: Trabalhar com *memes* em sala de aula na educação básica representou um momento de desconstrução de alguns paradigmas estereotipados acerca do que é e o que não é conteúdo para ser estudado na escola e, mais especificamente,

em uma aula de arte. O ponto de maior tensão de toda a atividade foi o confronto que tivemos com as linguagens consideradas não apropriadas (palavrões) utilizadas pelos *memes* nas mídias sociais. Podemos, enquanto educadores, permitir o uso ou a presença desse tipo de linguagem na escola? Percebemos esta problemática como complexa, uma vez que os professores, assim como todos os demais atores da escola, encontram-se sob as hierarquias institucionais.

Percebemos, no entanto, que a limitação nas expressões verbais (os palavrões são considerados inapropriados pelo senso comum) incluiu simbolicamente o elemento (ou contexto) "escola" à criação dos *memes*, gerando um componente a mais para a interação cultural. A linguagem utilizada nesta experiência prática não pôde ser exatamente a dos adolescentes na rede social, mas uma nova, adaptada ao espaço da escola, fazendo-nos perceber e refletir acerca da distância que existe entre aquilo que se pode fazer no lazer e o que não pode ser feito em âmbito escolar, trazendo à tona, principalmente, incertezas sobre essa limitação.

Ter em conta a existência de distâncias (entre o mundo da rede e a escola), conforme o pensamento de Virilio (1997), é um exercício fundamental para pensarmos o "aqui e o agora". Saber onde estávamos durante o exercício de criação numa aula de arte, presos às nossas limitações enquanto estudantes e professor, pode nos ter ajudado a perceber mundos próprios e corpos próprios, quem sabe ajudando na construção das nossas narrativas pessoais e identidades.

Conclusão

Observando a pergunta inicial do projeto EVMS: "*podem ser os memes da internet elementos significativos para o ensino da arte na educação básica, entendendo-os como signos visuais e sonoros que representam e participam na criação das identidades adolescentes?*". É possível perceber, a partir das buscas de imagens e da experiência prática, que a linguagem dos memes pode conter elementos extremamente significativos para que possamos compreender dinâmicas da produção cultural contemporânea.

Considerando a "*arte como força de mudança e aprimoramento das relações em sociedade*" (FRADE, 2013, p. 09), chegamos à quase conclusão de que uma dificuldade, como a encontrada na primeira atividade (os memes cheios de 'palavrões'), pode transmutar-se em elemento pedagógico precioso. Isso porque, na nossa experiência, o confronto de linguagens (a dos memes frente à do professor na escola) colocou a nu algumas relações sociais que, uma vez descobertas como convenções sociais não naturais (instituídas pela tradição ou por alguma autoridade), podem tornar-se abertas à mudança, consoante ao desejo e necessidade do contexto e da cultura. A tradição deixa de ser sagrada e passa a ser pensada.

As temáticas, ou imaginários emergentes, que figuram nas imagens apresentadas neste artigo (representando a cultura da celebridade, a política/corrupção, a religião e a identidade de gênero/sexualidade), sugerem-nos que existe no meme a potencialidade de inserção curricular transversal na educação básica, nos contextos do Brasil e Portugal.

No próximo momento da pesquisa iniciaremos a investigação incluindo também Angola, para descobrirmos e criarmos possíveis relações conceituais nas expressões visuais com mais este país lusófonos nas mídias sociais.

A partir do entendimento da ação docente em artes visuais como proposta de atuação direta no espaço público, neste caso espaço público digital, sem medo de enfrentar os desafios que o 'novo' sempre traz consigo, continuamos neste projeto de investigação a buscar novas interrogações e respostas para a problemática da construção de sentido por meio da expressão visual em mídia social.

Referências

- ACASO, M. La educación artística no son manualidades. Madrid: UCM, 2009
- ARGAN, G. C. Arte Moderna – Do Iluminismo aos movimentos contemporâneos. São Paulo: Editora Schwarcz, Lda, 1999.
- ARISTIMUÑO, F. Os memes na representação de identidades adolescentes - Uma proposta de pensamento acerca do "eu" em uma aula de arte. Revista Matéria Prima: Universidade de Lisboa, v.1, n. 2, p. 80-88, 11 julho/dezembro. 2013
- DAWKINS, R. The selfish gene. 30th anniversary edition. Nova Iorque: Oxford University Press Inc., 2006
- HERNANDEZ, F. Espigadoras de la cultura visual. Barcelona: Octardes, 2009.
- FRADE, I. N. Sujeitos do conhecimento e relações comunitarias - repensar a formação docente em artes. Revista Digital ART&, v. 14, p. 185-207, 2013.
- JANSEN, T. Telecentros de acesso à internet sofrem de 'desuso' público. In: O Globo / Celular e Tecnologia. Rio de Janeiro, 23 março 2013. Visitado em 13/09/2014.
- PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. On the Horizon: NCB University Press, Vol. 9 No. 5, 2001
- RECUERO, R. Redes sociais na internet / Raquel Recuero. - Porto Alegre: Sulina, 2009.
- SCHWARTS, G. Exclusão digital entre na agenda econômica mundial. Folha de S.Paulo, 18 jun. 2000 In: Portal Educação Multi Rio / Século XXI. Visitado em 13/09/2014.
- THIOLLENT, M. J. Metodologia da pesquisa-ação. 18. ed. São Paulo: Cortez, Autores Associados, 2011.
- VIRILIO, P. El Cibermundo, la política de lo peor / Entrevista con Philippe Petit / Traducción de Mónica Poole. Madrid: Cátedra, 1997.