

CULTURA VISUAL DOS MEMES E PRÁTICAS DE ENSINO EM ARTE-EDUCAÇÃO¹

João Paulo Baliscei²
Maria Fernanda S. A. Paulino³

Resumo: A pesquisa investiga memes da internet, explorando sua criação e o desenvolvimento de uma cultura visual própria. O que caracteriza um meme? Há potencialidade educativa nesse tipo de artefato da cultura visual? Fundamentada nos Estudos Culturais e Estudos da Cultura Visual, a pesquisa tem como objetivo analisar os memes em seus aspectos culturais e estéticos, relacionando suas características a práticas de ensino em Arte-Educação. Adota uma metodologia bibliográfica, a análise de 110 memes e um relato de experiência de práticas de ensino. Os resultados destacam os memes como recursos didáticos promissores engendrados a partir de uma cultura visual própria, sistematizada em sete características.

Palavras-chave: Estudos Culturais; Estudos da Cultura Visual; Ensino de Arte; Imagem

Visual Culture of memes and teaching practices in Art Education

Abstract: The research investigates internet memes, exploring their creation and the development of their own visual culture. What characterizes a meme? Is there educational potential in this type of visual culture art? Based on Cultural Studies and Visual Culture Studies, the research aims to analyze memes in their cultural and aesthetic aspects, relating their characteristics to their didactic potential in Art-Education. Adopt a bibliographic methodology, the analysis of 110 memes and the experience reports on teaching practices. The results highlight memes as promising teaching resources engendered from their own visual culture, systematized into seven characteristics.

Keywords: Cultural Studies; Visual Culture Studies; Art Teaching; Image

¹ Este artigo é decorrente do desenvolvimento de uma pesquisa do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Artística (PIBIART) da Universidade Estadual de Maringá (UEM), processo 2319/2020, vigência de 01/04 a 31/12/2024.

² Universidade Estadual de Maringá. ORCID: 0000-0001-8752-244X. E-mail: jpbaliscei@uem.br.

³ Universidade Estadual de Maringá. E-mail: mfserrilho@gmail.com.

INTRODUÇÃO: UMA CARTA (E UM ARTIGO) AO VELHO MUNDO

A obra *Carta ao Velho Mundo* (2019), de Jaider Esbell (1979-2021), observada na Figura 1, decorre de intervenções feitas em páginas arrancadas de livros, que ressignificam as reproduções de pinturas clássicas da História da Arte europeia. O artista brasileiro realizou diversas intervenções sobre as figuras impressas nessas páginas, por exemplo, desenhando e escrevendo sobre elas. Em 2019, a obra fora levada e exposta na França, alcançando, portanto, seus destinatários, já que, “A carta é endereçada aos lares europeus e seu conteúdo é uma denúncia farta dos séculos de colonização devastadora nas Américas”, conforme disposto no *site* oficial⁴ do artista.

Observando mais detalhadamente a primeira das imagens que compõem a Figura 1, por exemplo, observamos a reprodução de uma pintura em estilo clássico, que representa uma personagem da realeza, quem, após a intervenção do artista, fora levada para outro contexto. Considerando as características pictóricas e artísticas da reprodução, supomos que a pintura fora feita em um contexto histórico em que a arte era utilizada para enaltecer pessoas da nobreza europeia. Porém, séculos depois e a partir de técnicas mais contemporâneas, o texto trazido por Esbell, um artista indígena, transforma os significados originais a partir da crítica e do deboche, especialmente se pensarmos nas situações de violência que a realeza europeia cometeu contra o Brasil, sobretudo, contra os povos originários brasileiros.

A frase “Eu sou Rica! E você sabe de onde vem a minha riqueza? Vem das Terras indígenas da floresta amazônica. Sim, é de lá que vem. Para eu ficar linda, os índios precisam morrer envenenados” traz, de forma irônica, uma denúncia à violência cometida pelos colonizadores vindos da Europa contra os povos originários sob a falácia da civilização e do desenvolvimento.

⁴ Disponível em: <http://www.jaideresbell.com.br/site/2019/03/20/carta-ao-velho-mundo/>, acesso em abril de 2024

Figura 1 - Parte da obra *Carta ao Velho mundo* (2019), de Jaider Esbell



Fontes: <https://barbara-navarro.com/2022/09/17/yanomami-arvores-e-o-artista-jaider-esbell-a-arte-dolavagem-verde-dos-comerciantes-de-ouro-nas-suas-prop/>. Acesso em julho de 2024
<http://www.jaideresbell.com.br/site/2019/03/20/carta-ao-velho-mundo>. Acesso em janeiro de 2025.

Nesse ponto, mencionamos os estudos de Ailton Krenak (2020, p.11) quem observa que “A ideia de que os brancos europeus podiam

sair colonizando o resto do mundo estava sustentada na premissa de que havia uma humanidade esclarecida que precisava ir ao encontro da humanidade obscurecida”. Em outro estudo do autor, argumenta-se que em decorrência dessa mesma colonização, instituiu-se um ideal de sociedade que “[...] só considera o ser humano útil quando está produzindo” (Krenak, 2020, p.118).

Ainda em relação aos processos criativos das obras de Esbell, observamos que quando as imagens individuais são aproximadas, é possível identificar semelhanças e repetições que prescindem a sua feitura, como, por exemplo, o uso de caneta de alta pigmentação na cor branca. A partir desse instrumento riscante o artista recorre à escrita para criar falas ou frases dispostas ao redor das figuras principais. Observamos, ainda, que os textos criados e executados por Esbell, por vezes, aparecem em letras cursivas, outras vezes são escritos com letras de forma, e, ainda que estejam posicionados em lugares específicos, aparentam não terem sido concebidos a partir de um planejamento prévio. Inclusive, é recorrente e característico no processo criativo de Esbell que as letras ultrapassem linhas, que invadam as imagens ou que deixem espaços vazios entre palavras. Há, também, uma variação do tamanho das letras, que são diminuídas, em alguns casos, indicando tentativas improvisadas de melhor aproveitamento do espaço.

As frases escritas pelo artista, com um tom de ironia e crítica, combinadas com as expressões faciais representadas nas pinturas; a estética inusitada, com marcas do improvisado e que desobedece às convenções sociais acerca de formatação; e o deslocamento de significado decorrentes da retirada das imagens de seus contextos originais são alguns dos elementos localizados na obra de Esbell e que contribuíram para que nos aproximássemos de um outro artefato da cultura visual contemporânea: os memes da internet. O trabalho de Esbell, ao manipular reproduções de obras clássicas e conhecidas em diálogo com seus contextos de criação originais, pode se assemelhar aos processos de criação de memes, a partir dos quais muitos usuários da internet se apropriam de imagens, editando-as, modificando-as,

transgredindo seus contextos originários e inserindo-as em outros, muitas vezes distantes dos primeiros.

Nesse ponto, enfatizamos que a concepção de memes tematizada por nós neste artigo se refere àqueles que são publicados e socializados por meio da internet. Evidenciamos isso pois, de acordo com Patrick Davison (2020), a palavra *memes* representa algo mais amplo, que vai além das redes. O autor explica, ainda, que se trata de um termo cunhado pelo biólogo britânico Richard Dawkins (1941), em 1979, que princípio dizia respeito aos comportamentos humanos. Davison (2020) expõe que os memes, no sentido proposto por Dawkins, funcionariam como espécies de genes culturais, pois a transmissão de determinados comportamentos seguiria, de certa forma, uma lógica similar à da genética. Em outro artigo elaborado por nós, argumentamos que diante dessa premissa, seriam considerados memes não apenas as imagens postadas e compartilhadas pela internet, como também “[...] as roupas, receitas culinárias, fábulas, estilos arquitetônicos, os clichês, mentiras, piadas, histórias, religiões, festas e tradições populares entre outros artefatos da cultura visual” (Baliscei e Paulino, 2024, p.9). Vale ressaltar que, assim como argumentamos (Baliscei e Paulino, 2024), pode ser problemático utilizar de analogias do campo da biologia para caracterizar fenômenos do comportamento humano que, como tais, acontecem na e pela cultura.

Apesar dessa conceituação, mais recentemente, com a popularização do acesso à internet, o termo meme tem sido compreendido e associado especificamente às imagens ou frases divulgadas de forma humorada ou satírica pela rede, e é justamente essa concepção que adotamos. Esse tipo específico de meme que nos interessa – os memes da internet – é apresentado por Davison (2020) como uma manifestação cultural, que é, na maioria das vezes, elaborada de forma humorada ou satírica, socializada no meio *on-line*.

Partindo desse entendimento sobre os memes, perguntamos: O que caracteriza um meme? Há potencialidade educativa nesse tipo de artefato da cultura visual? Para alcançar respostas para essas perguntas, desenvolvemos uma reflexão teórica e analítica com o objetivo de

analisar os memes em seus aspectos culturais e estéticos, relacionando suas características a práticas de ensino em Arte-Educação. A obra de Esbell e a aproximação que estabelecemos entre ela e os memes da internet dialogam diretamente com os campos de investigação que oferecem respaldo teórico para esta pesquisa: os Estudos Culturais e os Estudos da Cultura Visual. De acordo com Luciana Borre (2010), é possível compreender os Estudos Culturais e os Estudos da Cultura Visual como campos que promovem investigações acerca da cultura, que questionam, repensam e ressignificam o que, socialmente, é considerado como “normal”. Borre (2010) afirma que esses campos se opõem à separação comumente feita entre “alta” e “baixa” cultura, reconhecendo, assim, a legitimidade de manifestações culturais antes pejorativamente identificadas como “inferiores” ou mesmo como cultura popular. Além disso, a autora destaca que os Estudos Culturais e os Estudos da Cultura Visual apontam para outras perspectivas, desarticulando noções de “superioridade” e “autenticidade”, até então atribuídas exclusivamente à cultura “erudita”.

Ademais, esses campos de investigação também promovem importantes discussões no âmbito educacional e escolar, repensando a maneira com que as culturas, no plural, são tratadas em sala de aula. Tomaz Tadeu da Silva (2001, p.29) problematiza as hierarquias estabelecidas pelos documentos curriculares e denuncia que “[...] o currículo tanto expressa as visões e os significados do projeto dominante quanto ajuda a reforçá-las a dar-lhes legitimidade e autoridade”.

Estruturalmente, este artigo está dividido em dois tópicos, para além desta introdução e das considerações finais. No primeiro deles, descrevemos e sistematizamos uma análise que realizamos sobre 110 memes. A partir desse exercício, identificamos sete características visuais dos memes. São elas: 1) Uso de texto como dispositivo de interação, 2) Promoção de identificação com quem observa, 3) O bizarro, o grotesco e o ridículo, 4) Fofuras, 5) Necessidade de referências culturais específicas, 6) Especificidades da cultura da internet, e 7) O feio, o tosco e o apressado. Neste texto, apresentaremos a análise de alguns dos memes selecionados para a pesquisa, ressaltando que as sete características acima

elencadas dizem respeito especificamente a essa amostra e não à totalidade dos memes em circulação na *web*. No segundo tópico, investigamos possibilidades pedagógicas e educativas do uso dos memes como recursos didáticos. Primeiro, debruçamo-nos sobre autores/as que oferecem respaldo teórico-científico acerca do tema, e depois relatamos processo artístico do qual decorreu a criação da série *historiadaarte.exe* (2024) e a realização de duas *Oficinas de criação de memes analógicos*⁵, ocorridas no ano de 2024.

CULTURA VISUAL DOS MEMES: SETE CARACTERÍSTICAS

Ao refletirmos sobre as visualidades dos memes e sobre *o que faz* com que certas imagens sejam vistas como memes, buscamos observar quais características se repetem nesse tipo de artefato contemporâneo da cultura visual. Portanto, identificamos aquilo que, para fins deste texto, referimo-nos como características visuais dos memes. Para desenvolver essa proposta de investigação, realizamos uma pesquisa analítica que se debruçou sobre um quantitativo de 110 memes, localizados em duas plataformas digitais diferentes, para identificar e organizar como se manifestam as culturas visuais dos memes. Como resultado de nossa análise, identificamos sete características. São elas: 1) O texto como dispositivo de interação, 2) A promoção de identificação com quem observa, 3) O bizarro, o grotesco e o ridículo, 4) Fofuras, 5) Necessidade de referências culturais específicas, 6) Especificidades da cultura da internet e 7) O feio, o tosco e o apressado.

Para chegar a esse quantitativo de artefatos analisados, primeiramente, acessamos, em 13 de junho de 2024 (posteriormente a essa data é possível, e inclusive, esperado que haja centenas, ou milhares de outros memes novos e mais populares publicados na página), o *site Know Your Meme*⁶ - um banco de dados que reúne diversos memes, dos mais populares aos mais específicos, e que fornece informações sobre a

⁵ As oficinas foram organizadas por nós, sendo a primeira, parte da programação do *V Ciclo de Debates do ARTEL* e a segunda, compondo a *Mostra de Profissões da UEM* com o curso de Artes Visuais.

⁶ Disponível em: <https://knowyourmeme.com>.

origem desse tipo de imagens, sua popularização, bem como diferentes versões de um mesmo meme. No *site*, os memes mais antigos foram catalogados em 2008, e novos memes continuam sendo catalogados diariamente. Para a análise e compreensão dos elementos visuais que compõem as características visuais dos memes, navegamos pela aba “memes”, escolhemos filtro “populares”⁷ e selecionamos os primeiros 40 resultados, de um total de 33.904. Em seguida, para ampliar nosso *corpus* de análise, definimos um segundo filtro, denominado como “mais recentes” e selecionamos os primeiros 20 resultados, totalizando, pois, 60. Para além disso, acessamos uma segunda plataforma, o *site* Museu de Memes⁸, o qual, semelhantemente ao primeiro, também possui um acervo de memes, porém, mais focado naqueles que circulam entre os/as usuários/as brasileiros/as. Desse *site* foram selecionados os 50 primeiros resultados. Sendo assim, nosso *corpus* de análise é constituído por 110 memes, sendo, desses, 60 localizados no *site Know Your Meme* e 50 do *site* Museu de Memes.

Diante desse montante de 110 memes, buscamos identificar elementos que se repetiam neles, tanto visual como conceitualmente. Nesse exercício analítico, constatamos que dos memes analisados, 58 deles (52,73%) apresentam textos ou frases como um elemento essencial. Por isso, localizamos como uma primeira característica visual dos memes **o uso de texto como dispositivo de interação**. Os textos e frases podem funcionar como uma espécie de legenda, dando um sentido específico para a imagem. Exemplo disso pode ser visto nos memes *Forever Alone* (Para sempre sozinho, em português), que apresentam um personagem, conhecido também por essa expressão, o qual, na cultura dos memes, tem sido associado a situações de solidão ou exclusão social. Os contextos em que esse personagem aparece na cultura dos memes costumam ser apresentados em forma de tirinhas, conhecidas como *Rage comics*, onde o uso de texto é recorrente como dispositivo que narra as ações dos/as personagens e em diálogos, como observado na Figura 2.

⁷ Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/popular>

⁸ Disponível em: <https://museudememes.com.br/>

Figura 2 - Meme forever alone



Fonte: <https://www.naointendo.com.br/posts/conhecami-o-forever-alone> Acesso em: 18 de junho de 2024.

Além disso, consideramos que 39 dos memes analisados (35,45%) podem provocar certa sensação de pertencimento aos sujeitos, como se esses se reconhecessem naqueles e, por isso, essas imagens apresentam a característica de **promoção de identificação com quem observa**. Nesses casos, os memes trazem uma expressão facial que remete a uma emoção ou sentimento que é facilmente identificado e reconhecido por quem observa, ou mesmo situações cotidianas. Esse reconhecimento a partir do cotidiano pode ser por parte do/a observador/a consigo mesmo/a, como vemos, por exemplo, em “*O que está acontecendo?*” - um trecho de uma história em quadrinhos da Turma da Mônica⁹, que se tornou um meme, sendo utilizado como uma imagem para representar reações dos usuários da internet em discussões *on-line*. A imagem em questão apresenta os personagens Cascão, Sr.

⁹ Turma da Mônica é uma série de revistas em quadrinhos criada em 1959 pelo cartunista brasileiro Mauricio de Sousa (1935-).

Cebola e Floquinho correndo, desesperados, gritando as frases “O que está acontecendo?” e “Eu não sei!” repetidamente, como visto na Figura 3. Por gerar um reconhecimento por parte do/a observador/a – quem provavelmente já experimentou a mesma sensação que os personagens – esse meme tende a ser compartilhado em momentos de desespero e confusão em diálogos na internet, a fim de sinalizar como o sujeito está se sentindo naquela discussão.

Figura 3 – Meme o que está acontecendo?



Fonte: <https://x.com/TurmaMonica/status/1649125466266009640> Acesso em: 18 de junho de 2024.

Identificamos 49 memes (44,54%) que têm como tema elementos controversos, que envolvem situações absurdas, vergonhosas, problemáticas e, por isso, polêmicas. Reunimos esse montante na característica **o bizarro, o grotesco e o ridículo**, a qual dá ênfase a memes de escândalos políticos, temas criminosos, pornografias, pessoas passando vergonha na mídia e personagens assustadores/as. Um exemplo que ilustra essa categoria é o meme *Namorada Obsessiva*, demonstrado na Figura 4. Trata-se de uma imagem de uma mulher com os olhos

arregalados e um sorriso sinistro, acompanhada de frases que podem representar ciúmes excessivo em uma relação romântica. Situações como essa podem ser interpretadas como algo problemático e, e em alguns casos, até mesmo criminoso, por isso integramos esse meme à característica em questão. Nesse caso, o meme relaciona a escrita da palavra “ciúmes”, e particularmente a consoante inicial, com uma outra palavra: “calibre 38”. A associação do “c” do ciúmes com o “c” de uma arma de fogo de calibre grosso promove uma ameaça indireta, velada e com tom de humor, colocando juntas, uma vez mais, sensações que são controversas e polêmicas.

Figura 4 - Meme Namorada Obsessiva -



Fonte: <https://museudememes.com.br/collection/namorada-sinistra>. Acesso em 20 de junho de 2024.

A quarta característica, **Fofuras**, é constituída por 11 dos memes analisados (10%). Observando o montante de 110 imagens, verificamos que algumas delas eram caracterizadas por fotografias ou desenhos de animais, bebês e outros personagens fofos, como por exemplo o *Gato chorando*, que se trata de uma série de fotos de gatos com os olhos lacrimejando, como observado na Figura 5.

Figura 5 - Meme do gato chorando



Fonte: <https://museudememes.com.br/collection/gato-chorando>, acesso em 20 de junho de 2024.

Durante a análise, verificamos que muitos dos memes referiam-se a conteúdos e práticas de grupos sociais específicos e que esse direcionamento preciso evocava linguagens e referências tão próprias de cada grupo que dificultavam o entendimento por parte de sujeitos que não pertencem a eles. Referimo-nos à essa característica como **a necessidade de referências culturais específicas**, composta por 34 memes (30,9%). Nesses casos, consideramos que os memes atuam como uma espécie de “piada interna”, manifestando-se a partir de linguagens que apenas sujeitos pertencentes ao grupo podem entender com exatidão. Enfatizamos aqui que a característica necessidade de referências culturais específicas atravessa memes que requerem certa intimidade entre quem os criou e quem irá interagir com e a partir deles – pelo menos no que diz respeito às referências. Sendo os significados desses memes construídos a partir de linguagens tão próprias para determinados grupos culturais, é possível que um sujeito que não possua as referências

compartilhadas por esses grupos não dialogue com os significados originalmente pensados para esse artefato ou crie outros, deslocando o seu sentido original. Alguns exemplos são os *memes invertidos*, a partir dos quais fotos recebem um tratamento que inverte as cores das composições, criando uma imagem em negativo. Além disso, as visualidades dos *memes invertidos* são acompanhadas de bordões conhecidos, que se relacionam com a pessoa representada na foto, contudo, alterados, para que, assim como a imagem, provoquem o sentido inverso da frase. Um exemplo do tipo de *memes invertidos* está em destaque na Figura 6: uma fotografia da cantora e *drag queen* maranhense Pabllo Vittar (1993–). Para além do tratamento de inversão de cores que altera a visualidade da imagem e dificulta o reconhecimento da pessoa retratada, provocando certa estranheza, há a inversão do conteúdo escrito.

Figura 6 - Meme invertido



Fonte: <https://www.megacurioso.com.br/estilo-de-vida/119018-memes-invertidos-de-onde-vieram-e-qual-e-a-do-mais-novo-viral-da-internet.htm>. Acesso em 20 de junho de 2024

A frase, nesse caso, parodia um trecho da música *Indestrutível* (2017) interpretada por Vittar, na qual, originalmente, diz-se: “eu sei que tudo vai ficar bem, e essas feridas vão se curar”. Na versão do *meme*

inverso, a letra da música se modifica, provocando um efeito inverso àquele que originalmente se propunha: “eu sei que nada vai ficar bem, e as feridas vão inflamar”. Vale mencionar que esse e outros *memes inversos* só fazem esse sentido para aqueles/as que têm acesso e certa intimidade com os elementos culturais parodiados na imagem. No que diz respeito ao meme da Figura 6, portanto, é possível supor que aqueles/as que reconhecem a cantora ou a letra da música e o teor de acolhimento que ela propõe produzem significados mais semelhantes sobre a imagem do que aqueles/as que não têm acesso aos contextos e às práticas culturais que se relacionam com esse conteúdo. Sendo assim, memes desse tipo, tendem a ser compartilhados e comentados pelos grupos específicos aos quais eles foram destinados, funcionando como uma espécie de piada interna.

A sexta característica, **especificidades da cultura da internet**, é integrada por 24 memes que, em comum, possuem elementos e características próprias da cultura da internet. São elementos que existem em decorrência de dinâmicas específicas do meio *on-line* e das interações pelas redes sociais.

Figura 7 - Meme Madison Beer



Fonte: <https://knowyourmeme.com/memes/fan-screaming-at-madison-beer-performance-bereal>. Acesso em 20 de junho de 2024.

Exemplo disso é o meme *BeReal*, no show de *Madison Beer*, que se refere a uma fotografia tirada por uma fã da cantora estadunidense Madison Beer (1999--) durante uma de suas apresentações ao vivo, tal como aponta a Figura 7. A imagem em questão mostra a cantora Madison Beer ao centro, e no canto superior esquerdo, a reação da fã que fez o registro, gritando desesperadamente ao ver a artista. A foto foi feita utilizando o *layout* da rede social *BeReal*¹⁰, que captura uma imagem por ambas as câmeras do celular, frontal e traseira, ao mesmo tempo, podendo registrar tanto o ponto de vista como também a reação de quem está tirando a foto. O meme pode ser compreendido, portanto, como algo que traz características da cultura da internet, por utilizar um *layout* específico e reconhecido de uma rede social e por se apropriar das culturas visuais específicas das práticas culturais que ela promove.

Durante a análise e a distribuição dos memes selecionados entre grupos separados por características específicas, percebemos uma recorrência visual que atravessou parte significativa das imagens e que, por isso, recebeu especial atenção neste texto. Mais especificamente, 54 (49%) dos 110 memes analisados possuem tal característica. Observamos que os elementos visuais dos memes e o modo de composição a partir do qual eles são criados remetem, quase sempre, ao tosco, ao amador, e ao que é feito de modo apressado. Aqui, identificamos essa característica como **O feio, o tosco e o apressado** e, haja vista a reincidência com que ela apareceu em nossa análise, optamos por elaborar reflexões mais aprofundadas acerca desse aspecto. Humberto Eco (2007) argumenta que o feio, enquanto oposição do que é belo, é decorrente das convenções culturais, religiosas, políticas, afetivas e artísticas de cada sociedade. Importante distinção feita pelo autor é aquela que separa o “feio em si” do “feio formal”. Enquanto a primeira categoria reúne elementos que evocam a feiura como um tema, exemplificado por Eco (2007, p.19) como “[...] um excremento, uma carcaça em decomposição, um ser descoberto em chagas emanando um cheiro nauseabundo”, a

¹⁰ BeReal é um aplicativo de mídia social lançado em 2020 que permite que os usuários publiquem apenas uma foto por dia, em um determinado horário, capturada por ambas as câmeras frontal e traseira do celular.

segunda diz respeito àquilo que é feio pelo desequilíbrio e pela junção desarmônica das partes que configuram o todo.

Imaginemos encontrar na rua alguém com a boca desdentada: o que nos perturba não é a forma dos lábios ou dos poucos dentes restantes, mas o fato de os dentes não estarem acompanhados dos outros que *deveriam estar* naquela boca. (Eco, 2007, p.19, *grifos do autor*)

Sendo assim, quando evocamos a feiura como um elemento que atravessa a produção de memes, referimo-nos à segunda concepção comentada por Eco (2007), a do feio formal. Verificamos que a junção das partes que configuram um meme – imagens, cores, espaços vazios, letras, sombreamentos, texturas e padrões e margens, por exemplo – parece não respeitar ou obedecer àquilo que, social e inclusive artisticamente, fora instituído como harmonioso, belo e adequado. Tratando especificamente sobre o tema, Nick Douglas (2014) afirma que desenhos feitos com desleixo e textos escritos com gramática e ortografia inadequadas, o deboche àquilo que é sério, estereotipado e convencional, assim como as manipulações e distorções grosseiras em imagens são, todos, parte da cultura dos memes. Segundo o autor, a cultura dos memes “[...] cria seu próprio padrão que contraria, mas não exatamente inverte, os valores convencionais de simetria e pureza” (Douglas, 2014, p. 315, *tradução nossa*), subvertendo, por meio da elaboração de imagens absurdas, feias e desleixadas, aquilo que comumente é produzido e propagado pela chamada mídia tradicional.

Luana Inocência (2020), de modo semelhante, comenta sobre a (não) preocupação estética implícita na criação visual dos memes. Para a autora, esses fenômenos da cultura visual contemporânea, intencionalmente, opõem-se aos valores de composição mais tradicionais, elaborados a partir de noções de equilíbrio, harmonia, coerência, proporção e contraste. Explica que isso acontece pois, nesse caso, a preocupação que subjaz a criação dos memes está na piada, na

incoerência das mensagens, na ironia e no tosco, e não na organização visual das ideias.

Anton Lymarev (2023) comenta sobre o “*LOLSpeak*”, um tipo de dialeto criado na internet, que traz características de erros gramaticais propositalmente, somado a gírias e frases sem sentido convencional. Em relação a isso, Inocêncio (2020) menciona o *internetês* e o *tiopês*, dialetos da internet semelhantes ao *LOLSpeak*, porém, utilizados no Brasil como forma de comunicação *on-line*. A autora explica que esse modo de falar na *web* surgiu com o objetivo de tornar a comunicação mais rápida, e para isso, ignoram-se, intencionalmente, as normas gramaticais, utilizando gírias, encurtando palavras e simulando erros de digitação.

Arran Rees (2020) afirma que a criação a partir da mistura de elementos, típica dos memes, não precisa ser bela, mas sim, rápida - nas palavras do autor, em “ctrl C-e-ctrl V”, atalhos que, no computador, remetem a ação de copiar e colar, respectivamente (Rees, 2020, p. 617). Essa característica, conforme indica o autor, facilita e dinamiza a produção, apropriação e socialização dessas imagens e textos. Com essa rapidez, o polimento e planejamento visuais são deixados de lado e secundarizados, promovendo, ao contrário disso, o feio, o tosco e as imperfeições que são características da cultura visual dos memes. O mesmo é enfatizado por Douglas (2014, p. 321, *tradução nossa*), que afirma que, na elaboração desse tipo de cultura visual, os/as usuários/as “[...] escolhem a velocidade ao invés da qualidade”.

Além disso, a necessidade por velocidade, intensificada pelas relações na internet, traz à tona o uso de ferramentas geradoras de memes, que facilitam e aceleram a produção desse tipo de artefato da cultura visual. Sobre o desenvolvimento e a popularização dos memes como meio de comunicação, Kate Miltner (2020) aponta que foram elaboradas estratégias para tornar a criação de memes mais acessível, com *templates* prontos e geradores de memes. Dessa forma, como observa a autora, é possível afirmar que possuir habilidades de edição de imagem em programas complicados já não é mais uma condição para se comunicar por meio de memes.

Ainda sobre o feio, o tosco e o apressado como elementos que constituem a cultura visual dos memes, recorremos à pesquisa de Kate Brideau e Charles Berret (2014) que, acerca dos memes, tematizam, especificamente, a recorrência do uso da fonte tipográfica *Impact*. A autora e o autor explicam que a escolha que os programas de geração de memes faz pela fonte *Impact* não é por acaso, mas sim, pensada, intencionalmente, para colaborar com a rapidez na produção de imagens. Brideau e Berret (2014) descrevem *Impact* como sendo uma fonte projetada para pequenas quantidades de texto, e que atrai atenção por ter um ritmo visual exageradamente regular e equilibrado, sem muitas variações – letras altas com ascendentes e descendentes curtos. Além do tipo de fonte, eles também examinam os aspectos cromáticos das escritas nos memes. Inferem que a escolha pelas letras de cor branca com contorno preto intenciona maior legibilidade do texto que, nessa configuração, tende a ser mais nítido sobre fundos e imagens complexas e texturizadas.

A escolha da fonte *Impact*, bem como o posicionamento do texto no topo e na base da imagem, de certa forma, padronizaram os memes do tipo *Image Macro*, tornando-os facilmente reconhecíveis e rapidamente replicáveis. De acordo com Ryan Milner (2020), esse padrão democratiza a participação nas discussões da internet. A criação fácil e rápida dos memes permite que um número significativo de pessoas, até mesmo aquelas que não têm acesso ou instrução para utilizar programas complexos de edição de imagem, possam expor suas opiniões por meio de imagens na *web*. Em uma mesma direção, Douglas (2014) menciona as *Rage Comics*, outro tipo de meme que exemplifica essa criação apressada e desleixada. As *Rage Comics* são histórias em quadrinho ilustradas com bonequinhos feitos com poucas linhas e/ou por personagens desenhados no programa *Paint* de modo grosseiro e desfigurado, com traços como rugas e dentes tortos, desproporcionais, e com expressões faciais exageradamente feias – embora ainda reconhecíveis. Douglas (2014) infere que a facilidade de criação e reprodução desses personagens encoraja a participação dos/as usuários/as na criação de conteúdo, possibilitando que eles/as possam contar suas próprias histórias por meio dos memes do tipo *Rage Comics*.

Desse modo, podemos compreender que o feio, o tosco e o apressado, presentes nas elaborações de memes – inclusive, naqueles selecionados e classificados por nós-, são decorrentes de uma dinâmica participativa própria da internet, onde as pessoas são convidadas a contribuir, mesmo que sem conhecimento específico sobre *design* e manipulação de imagens em programas de computador. Inocência (2020, p 14) defende a existência desse tipo de dinâmica ao sublinhar que “[...] ao contrário do que muitos teóricos críticos afirmam, a democratização da produção de conteúdo não é um passo importante para a destruição da ‘cultura’, mas sim para sua realimentação”.

Por fim, é necessário sublinhar que um meme pode apresentar várias dessas sete características ao mesmo tempo, como é por exemplo o *Gato Chorando* (Figura 5), que está em **Fofuras** e em **Promoção de identificação com quem observa**, já que o artefato da cultura visual em questão é constituído por ambas as características. Além disso, evidenciamos que, durante o processo de identificação e organização dessas características, houve dúvidas sobre posicionar um meme em um conjunto ou em outro, o que faz com que essa proposição nossa não seja rígida e tampouco definitiva. Ademais, as sete características delineadas aqui não esgotam a variedade de memes e de semelhanças que podem haver entre eles e, portanto, outras características poderiam ser identificadas ou, até mesmo, outras distribuições entre elas. Com isso, supomos que se outro indivíduo buscasse identificar características para agrupar diferentes tipos de memes, provavelmente faria de maneiras diferentes das nossas, e talvez, até mesmo se nós nos dedicássemos a isso em um outro momento, poderíamos dividi-los de outras formas também.

A SÉRIE *HISTORIADAARTE.EXE* (2024) E OFICINA DE CRIAÇÃO DE MEMES ANALÓGICOS (2024)

A partir da identificação das características mencionadas e da inspiração na obra *Carta ao Velho Mundo* (2019), de Jaidier Esbell, elaboramos, semelhantemente ao artista, memes decorrentes de apropriações de imagens da História da Arte, deslocando-as de seus contextos originais. A série de memes criada por nós, é intitulada

historiadaarte.exe (2024) e composta por sete memes, dos quais trazemos um para este artigo. O processo de criação se deu a partir da busca de imagens no *site Google Arts & Culture*, que reúne diversas imagens em alta qualidade de resolução, além de dispor de conteúdos educativos sobre movimentos artísticos, períodos históricos, artistas, movimentos culturais, tipos de materiais artísticos, instituições expositivas, entre outros. A busca e escolha por imagens da Arte não seguiram um critério específico e aconteceram de modo intuitivo, guardando relação com o processo criativo, cujas etapas, muitas vezes, ocorrem sem seguir um rigor metodológico controlado. Tendo as imagens já selecionadas, seguimos para a criação das legendas. Os conteúdos dos memes criados dialogam com o cotidiano, com situações recorrentes entre aqueles/as que trabalham com Arte-educação.

Um exemplo de meme que integra a série *historiadaarte.exe* (2024) decorre de uma apropriação da obra *Morte e vida* (1910) do artista austríaco Gustav Klimt (1862-1918), e remete a um tipo específico de meme intitulado *I Wish I Was At Home / They Don't Know*. Esse tipo de meme, desenhado de forma despreocupada no programa *Paint*, traz uma imagem com cinco figuras em uma situação que pode ser relacionada a uma festa. Quatro dessas figuras dançam alegremente, enquanto uma outra é representada no canto da sala, afastada das demais, com uma expressão séria, e acompanhada de um texto. O texto contextualiza a situação da figura isolada, podendo variar entre o desejo de não estar ali, ou o sentimento de não pertencer àquele lugar por ter conquistado algo que, apesar de ser notável, é irrelevante para a maioria das situações sociais. Um exemplo é visto na Figura 9, onde o texto pode ser traduzido como “Eles não sabem que eu tenho uma conta popular no Instagram”. Imediatamente ao lado, posicionamos o meme criado por nós, cuja criação recorreu à pintura de Klimt. Formalmente, a distância que separa os personagens em dois grupos e o isolamento da personagem da esquerda nos remetem à estrutura compositiva e ao conceito propostos pelo meme *I Wish I Was At Home / They Don't Know*. Para a nossa criação, substituímos a frase em inglês por uma outra, em português, e que melhor dialoga com a realidade acadêmica que vivenciamos “eles não sabem que faço mestrado”.

Figura 9 - Meme *they don't know* e Meme com apropriação da obra *Morte e vida*, de Gustav Klimt (2024)



Fontes: <https://knowyourmeme.com/photos/1953505-i-wish-i-was-at-home-they-dont-know> (acesso em outubro de 2024) e elaboração nossa, respectivamente.

Tendo em vista as características dos memes e a aproximação que fazemos entre eles e obras da História da Arte, passamos a refletir a respeito do uso desse artefato da cultura visual como recurso didático para a Arte-educação. Os estudos de Miltner (2020) fundamentam essa reflexão já que, conforme a autora, a proliferação dos memes faz com que esses artefatos da cultura visual ocupem outros espaços para além dos virtuais, tais como programas de televisão, campanhas políticas e publicidades. Apesar de a autora não mencionar os espaços escolares, localizamos outras pesquisas que demonstram essa possibilidade, como o artigo de Helena Maria Ferreira, Marco Antônio Villarta-Neder e Geanne dos Santos Cabral Coe (2019). Os autores mencionam que é comum, aos memes, fazer referências e relações que se articulam com outros artefatos da cultura visual, como filmes, cinema, séries, músicas, frases, moda, eventos políticos e até mesmo outros memes, numa espécie de “metameme”. Essa característica, conforme mencionam Ferreira, Villarta-Neder e Coe (2019, p. 126), tornam os memes um recurso

potente para as salas de aula, pois, ler e produzir memes são ações que “[...] demandam uma relação com o contexto sociocomunicativo, exigem um posicionamento por parte dos sujeitos, mobilizam para a interação [...]”. A dissertação de Cintia Beñak de Abreu (2021) indica uma direção similar sobre isso. A autora considera que os memes podem ser recursos oportunos em sala de aula, no que diz respeito à discussão e debate sobre os significados das imagens com as quais os sujeitos contemporâneos interagem.

Abreu (2021) defende que o memes nas salas de aula podem oferecer, logo, oportunidades para discutir e questionar convicções, posicionamentos, princípios, opiniões e comportamentos que podem indicar ideias discriminatórias, estereotipadas, violentas e até mesmo, criminosas. Ademais, Abreu (2021) demonstra que o trabalho pedagógico com memes em contextos escolares possibilita, aos/às estudantes o desenvolvimento de certa familiaridade e afetividade com as aulas, além de proporcionar curiosidade e desejo pelo processo de aprendizagem. Analisando relatos de experiência de professores/as que utilizaram memes em sala de aula, a autora observa que, em alguns casos, os/as docentes explicaram que recorreram aos memes para tentar se afastar dos modelos repetitivos, expositivos e exaustivos a partir dos quais as práticas de ensino têm sido tradicionalmente desenvolvidas.

As pesquisas supracitadas se articulam diretamente com outras, também da área da educação, mas com a especificidade dos Estudos Culturais e dos Estudos da Cultura Visual. Por exemplo, Fernando Hernández (2007) argumenta que relacionar a educação escolar com os artefatos populares da cultura visual às crianças, adolescentes e professores/as oferece possibilidades de transformação das práticas escolares. Para o autor, os Estudos da Cultura Visual questionam a crescente lacuna existente entre os modos como os sujeitos aprendem na escola e como aprendem com os artefatos da cultura visual. Além do que oferecem condições para realizar algo que, para o autor, é urgente às condições educativas já manifestadas no início do século XXI: possibilitar que a escola seja enxergada como um lugar apaixonante.

Assim, inspirados pelo trabalho artístico de Jaider Esbell e tendo em vista as experiências empíricas que tivemos com a criação da série *historiadaarte.exe* (2024) e as reflexões científicas levantadas pelos autores e autoras supracitados, organizamos, duas *Oficinas de criação de memes analógicos*. As atividades, organizadas e oferecidas como eventos de extensão em 2024, estiveram vinculadas à Universidade Estadual de Maringá e ao Grupo de Pesquisa em Arte Educação e Imagens (ARTEI) e aconteceram em dois formatos distintos. A primeira *Oficina de criação de memes* (Figura 10) envolveu a consolidação de um grupo e encontros periódicos, quando debatemos sobre a já mencionada obra *Carta ao Velho Mundo* (2019), de Jaider Esbell, assim como expomos resultados parciais da análise de memes, aqui apresentada de modo concluído e sistematizado.

Figura 10 - Registros da primeira Oficina de criação de memes analógicos.





Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2024

Motivados/as pela discussão, os/as participantes foram orientados/as a criar seus próprios memes a partir de uma prática de ensino. Nesse caso, todavia, sem recorrer a programas e aplicativos de edição de imagens. Decidimo-nos por nomear essas produções como memes analógicos, pois, diferentemente dos memes da internet, elas recorrem a processos manuais - como recorte, colagem e escrita - e às respectivas materialidades que esses processos envolvem - como papel, cola e caneta, respectivamente. Semelhantemente a Jaider Esbell, os/as participantes examinaram livros antigos de História da Arte europeia e extraíram, deles, reproduções de pinturas, esculturas e gravuras. Em seguida, analogicamente, os/as participantes criaram textos que complementassem as imagens e que modificassem os sentidos originalmente empregados a elas. Nessa primeira oficina participaram 12 pessoas, dentre elas discentes, docentes e egressos da graduação de

Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Estadual de Maringá (UEM), e discentes do curso de Pedagogia e Licenciatura em História da UEM.

O segundo evento de *Oficina de criação de memes analógicos* aconteceu em um outro formato, integrando a organização do curso de Artes Visuais na Mostra de Profissões da Universidade Estadual de Maringá, realizada também em 2024. Na ocasião, pelo formato do evento e pela característica do público visitante que passava pelos estandes dos cursos, permanecendo neles durante um tempo curto, a oficina precisou ser organizada com uma outra dinâmica. Foram disponibilizadas, sobre uma mesa, diversas imagens já retiradas de livros antigos de História da Arte europeia, e os/as visitantes da mostra foram convidados/as a examiná-las, intervindo sobre elas. Disponibilizamos, também, fixados às paredes do estande, os memes criados na oficina anterior, considerando que eles poderiam oferecer referências, ideias e inspirações para a criação de novos memes analógicos. Nesse segundo evento, ao todo, foram criados cerca de 95 memes, a partir de intervenções realizadas por estudantes, professores/as, funcionários/as da Universidade Estadual de Maringá e pela comunidade externa, com destaque para os/as estudantes do Ensino Médio que participavam da mostra de profissões. Conforme os memes eram criados, as imagens foram fixadas junto das outras, configurando uma exposição com a qual os/as visitantes interagem, fazendo fotos e vídeos (Figura 11). Ao final, consideramos que essa configuração se assemelha, uma vez mais, à composição proposta por Jaider Esbell em *Carta ao Velho Mundo* (2019), conforme pode ser visto na Figura 11.

Figura 11 – Estande do curso de Artes Visuais na Mostra de Profissões da UEM, com o painel de memes analógicos -



Fonte: Arquivo pessoal dos autores, 2024

CONCLUSÕES

Como observamos na introdução desta pesquisa, os Estudos Culturais e os Estudos da Cultura Visual desafiam a separação tradicional entre alta e baixa cultura, validando manifestações culturais anteriormente marginalizadas, e incentivando novas abordagens que reconhecem a diversidade das expressões culturais, inclusive nos espaços escolares. Os memes se relacionam com isso. A partir da análise que realizamos de um montante 110 memes, esse artefato da cultura visual contemporânea pode ser entendido como um fenômeno que ilustra a democratização da cultura, tendo como uma de suas características o formato acessível e a facilidade de criação. Somadas às premissas epistemológicas desses dois campos de investigação, as sete características destacadas por nós e que constituem aquilo que denominamos como cultura visual dos memes, demonstram a consolidação de uma prática cultural. Constituída por história, por repetição, coerência, estilo visual e conhecimento, a prática de criar, consumir e compartilhar memes também diz respeito às características afetivas, sociais e identitárias dos sujeitos que a praticam.

Com base em estudos de Abreu (2021), Ferreira, Villarta-Neder e Coe (2019) localizamos experiências acadêmico-científicas já sistematizadas que indicam que os memes oferecem significativas contribuições para a transformação dos espaços escolares e para as práticas de ensino que nele acontecem. Os estudos compartilham relatos de docentes que recorreram aos memes como recursos didáticos e, com isso, puderam criar, junto aos/às estudantes, contextos mais afetivos além de investigar artefatos da cultura visual contemporâneos à vida. Nesse caso, uma vez relacionamos esse debate aos fundamentos dos Estudos Culturais e dos Estudos da Cultura Visual, mencionando a proposta de Hernández (2007) de que as práticas escolares podem e precisam ser transformadas em práticas apaixonantes.

Após isso, pudemos verificar, dessa vez de modo empírico, as possibilidades decorrentes do uso de memes em contextos de prática de ensino de Arte-Educação, primeiro, a partir da criação da série de memes *historiadaarte.exe* (2024), e depois em duas *Oficinas de criação*

de memes analógicos. Diante dessas realizações, avaliamos que os memes podem ser eficientes recursos didáticos no que se refere ao interesse e à curiosidade gerados nos/as estudantes, professores/as e demais sujeitos que participam das atividades. Durante as oficinas, por exemplo, observamos que os/as participantes se sentiam motivados/as a contribuir com as discussões decorrentes dos processos de criação de memes. Conforme criavam, compartilhavam seus pensamentos, expectativas e compreensões acerca do tema “memes”, relacionando-os a outros temas mais abrangentes. Apesar disso, é importante destacar os desafios que o uso de memes apresenta a contextos educativos, em especial, às salas de aula. A falta de acesso às tecnologias digitais, como ocorre em muitas instituições de Educação Básica, bem como a dificuldade de concentração decorrente, em parte, da rapidez e dispersão característica das linguagens da internet são exemplos disso. A recente Lei nº 15.100/2025, sancionada em janeiro de 2025, que restringe o uso de celulares em espaços da Educação Básica, indica os prejuízos que o uso desregulado das tecnologias pode ocasionar ao aprendizado de crianças e jovens.

Por fim, refletimos a respeito da pesquisa em si, tendo como objeto de investigação os memes da internet. Dizem que explicar uma piada é como dissecar um sapo: você entende mais sobre ele, mas ele morre. Perguntamo-nos, então, será que depois de analisar tantos memes, eles ainda permanecerão “vivos”? Ou seja, ainda terão graça e relevância? Quais os sentidos de se pesquisar sobre isso? Mas, muito mais do que simplesmente “explicar piadas”, neste estudo, pudemos entender o espaço que essas “piadas” ocupam na sociedade, como expressão e cultura de sujeitos específicos.

REFERÊNCIAS

ABREU, Cíntia Benak. **Também com memes se ensina e se aprende história:** uma proposta didático-histórica para o Ensino Fundamental II. Palavras ABEHrtas, 2021.

- BALISCEI, João Paulo; PAULINO, Maria Fernanda S. A.. Memetizando em sala de aula: Memes, leitura de imagem e desafios da educação contemporânea. **Revista Palíndromo**, Florianópolis, v.16, n.38, p.01-22, fev.- mai. 2024.
- BORRE, Luciana. **As imagens que invadem as salas de aula: Reflexões sobre Cultura Visual**. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2010.
- BRIDEAU, Kate; BERRET, Charles. A brief introduction to impact: ‘The meme font’. **Journal of Visual Culture**, v. 13, n. 3, p. 307-313, 2014.
- DAVISON, Patrick. A linguagem dos memes de internet: dez anos depois. In: CHAGAS, Viktor. **A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, p. 139-155, 2020.
- DOUGLAS, Nick. It’s supposed to look like shit: The Internet ugly aesthetic. **Journal of visual Culture**, v. 13, n. 3, p. 314-339, 2014.
- ECO, Umberto. **História da Feiura**. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- FERREIRA, Helena Maria; VILLARTA-NEDER, Marco Antônio; COE, Geanne dos Santos Cabral. Memes em sala de aula: possibilidades para a leitura das múltiplas semioses. **Periferia**, v. 11, n. 1, p. 114-139, 2019.
- HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual: transformando fragmentos em nova narrativa educacional**. Tradução de Ana Duarte. - Porto Alegre: Mediação, 2007.
- INOCÊNCIO, Luana. Porque escrever certo é muito mainstream: o entretenimento digital na linguagem memética do tiopês. **Anais do VII Simpósio Nacional de Pesquisadores da Cibercultura-ABCiber**. v. 1, 2020.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020a.

KRENAK, Ailton.. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020b.

LYMAREV, Anton. **The Secret Third Thing: A Pragmatic Analysis of Post-irony and Post-ironic Internet Memes**. Tese de mestrado—Universidade de Oslo: 2023

MILNER, Ryan M. Polivocalidade pop: memes de internet, participação pública e o movimento Occupy Wall Street. In: CHAGAS, Viktor. **A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, p. 179-220, 2020.

MILTNER, Kate. Não há lugar para luz nos LOLcats”: o papel do gênero midiático, do gênero sexual, e da identidade de grupo na interpretação e no divertimento a partir de um meme de internet. In: CHAGAS, Viktor. **A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**. Salvador: EdUFBA, p. 367-400, 2020.

REES, Arran. O que isto significa em memes? Colecionando e curando memes em museus. In: CHAGAS, Viktor. **A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital**, Salvador: EdUFBA, p. 613-640, 2020.

SILVA, Tomaz Tadeu. **O currículo como fetiche: a poética e a política do texto curricular**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

Recebido em 19/022025.

Aprovado em 25/04/2025.