

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

LIDIANE MALLMANN

PROCESSOS MEMÉTICOS: Imagens e Multiplicação de Sentidos

São Leopoldo

2018

LIDIANE MALLMANN

PROCESSOS MEMÉTICOS: Imagens e Multiplicação de Sentidos

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientadora: Prof^ª. Dra. Sonia Estela Montañó La Cruz

São Leopoldo

2018

M252p

Mallmann, Lidiane

Processos meméticos : imagens e multiplicação de sentidos / por
Lidiane Mallmann. – 2018.

131 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos
Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação,
São Leopoldo, RS, 2018.

“Orientadora: Dra. Sonia Estela Montaña La Cruz”.

1. Imagem meme. 2. Processos audiovisuais. 3. Processos
meméticos. 4. Instagram. I. Título.

CDU: 659.3:004

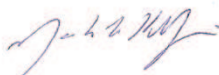
LIDIANE MALLMANN

PROCESSOS MEMÉTICOS: IMAGENS E MULTIPLICAÇÃO DE SENTIDOS

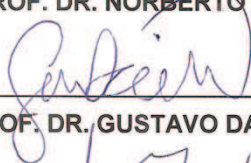
Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADA EM 29 DE AGOSTO DE 2018.

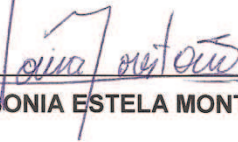
BANCA EXAMINADORA



PROF. DR. NORBERTO KUHN JUNIOR – FEEVALE



PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER – UNISINOS



PROFA. DRA. SONIA ESTELA MONTAÑO LA CRUZ – UNISINOS

À minha mãe, Maria Luiza Mallmann, por ter me ensinado a
importância de estudar.
Ao meu pai, Vilson Mallmann (*in memoriam*), pelo amor e afeto
de uma vida inteira.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES por conceder a bolsa, caso contrário, a realização deste curso não teria sido possível.

Aos professores João Martins Ladeira e Sonia Estela Montañó La Cruz, por acreditarem no meu projeto de pesquisa.

Ao amor do Rafael de Souza Paixão, e por ele nunca deixar eu esquecer da minha força.

Ao amor do meu irmão Robson Mallmann e da minha sobrinha Lara Araújo Mallmann.

À minha orientadora, Sonia Estela Montañó La Cruz, pela paciência, dedicação e por me jogar no mar da pesquisa me mostrando que arriscar era preciso.

À professora Suzana Kilpp, por toda sabedoria, aulas inesquecíveis e pelas palavras certeiras no momento certo.

Ao professor Gustavo Daudt Fischer, pela atenção ao meu trabalho e por indicar caminhos valiosos a seguir durante o processo de pesquisa.

Às colegas de mestrado, Fabrícia Bogoni e Kéliana Braghini, pela amizade e por dividirem comigo essa caminhada.

Agradeço o carinho, apoio e incentivo dos amigos: Taciana Colombo, Michele Baccaro, Vanessa Soares de Carvalho, Marcel Stürmer, Rita de Cássia da Silva, Jairo Câmara, Fernanda Kasper, Carina Brandão, Cristiano Luís Cristillino, Diego Weigelt, Cristiane Lindemann e Demétrio de Azeredo Soster.

Aos colegas do jornal O Informativo do Vale pelo apoio: Marcio Souza, Luciane Eschberger Ferreira, Camila Pires, Rodrigo Nascimento, Juliana Bencke, Carolina Schimdt e à direção da empresa.

“O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em
função de imagens”.

(FLUSSER, 1983)

RESUMO

Esta dissertação trata de imagens e multiplicação de sentidos na interface do Instagram. Esta imagem sobre a qual nos debruçamos é atravessada por aparelhos, por softwares de manipulação de imagens e dispositivos disponíveis a usuários de redes sociais online ou não, e que, de alguma forma, tornarem-se manipuladores de imagem multiplicando seus sentidos. O trabalho inclui uma discussão a respeito do universo social e cognitivo pensado nas imagens e suas passagens (PEIXOTO, 1993), passando por uma exploração arqueológica de manipulação de imagens (BENJAMIN, 2012) assim como uma discussão sobre a natureza digital e metamórfica das imagens (MACHADO, 2007; MANOVICH, 2002, 2006). Distinguimos conceitos como imagem meme, imagem memética e processos meméticos para poder teorizar os diversos estágios destas imagens e poder pensa-las como processos audiovisuais. O corpus escolhido é o que chamamos de “caso Garotinho”, onde cartografamos a imagem meme da resistência a ser preso do ex-governador do Rio de Janeiro Anthony Garotinho e algumas das multiplicações de sentidos que resultaram da atualização desta imagem meme. Como metodologias usamos a cartografia (DELEUZE, GUATTARI 1995; KASTRUP, 2015; KILPP, 2010;) e o scanning (FLUSSER, 2011). Destes métodos chegamos a seis coleções de imagens reunidas por afinidades. As coleções (BENJAMIN, 2012) dão a ver algumas dinâmicas fundantes dos processos meméticos e da tecnocultura audiovisual (MONTAÑO, 2015) mediada por software (MANOVICH, 2011).

Palavras-chave: Imagem meme. Processos audiovisuais. Processos meméticos. Instagram.

ABSTRACT

This dissertation deals with images and the multiplication of meanings on Instagram interface. This image which we are concerned with is affected by devices, image manipulation softwares and available devices for social media users, online or not, whose became, somehow, image manipulators multiplying their mean. The work includes a discussion about the social and cognitive universe thought in the images and their passages (PEIXOTO, 1993), passing for an archeological exploration of image manipulation (BENJAMIN, 2012), as well as a discussion about the digital and metaphoric nature of the images (MACHADO, 2007; MANOVICH, 2002, 2006). We distinguished concepts as meme image, memetic image and memetic processes to might theorize the different stages of those images and might think them as audiovisual processes. The corpus chosen is what we called “caso Garotinho”, where we mapped the meme image of the resistance of Rio de Janeiro ex-governor Anthony Garotinho from his prison and some of the meaning multiplications that resulted from the update of this meme image. As methodological methods we used the cartography (DELEUZE, GUATTARI 1995; KASTRUP, 2015; KILPP, 2010) and the scanning (FLUSSER, 2011). From these methods we reached six collections of images reunited by affinities. The collections (BENJAMIN, 2012) reveal some founding dynamics of memetics processes and audiovisual tecnoculture (MONTAÑO, 2015) mediated by software (MANOVICH, 2011).

Key-words: Meme image. Audiovisual processes. Mimetics processes. Instagram.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Menino sírio morto no mar da Turquia viraliza na internet.....	14
Figura 2 – Imagem do menino sírio morto no mar da Turquia	15
Figura 3 – Fotografia do menino sírio editada por usuários da internet.....	16
Figura 4 – Imagens meméticas do caso Garotinho.....	18
Figura 5 – Meme Grumpy Cat metamemético	32
Figura 6 – Meme Grumpy Cat citacionais	32
Figura 7 – Sequência meme Grumpy cat.....	33
Figura 8 – Meme Grumpy Cat jornalístico.....	33
Figura 9 – Meme Grumpy Cat filosófico	34
Figura 10 – Meme Grumpy Cat orientado ao leitor	34
Figura 11 – Fonte (1917) obra de Marcel Duchamp	39
Figura 12 – Obra L.H.O.O.Q. (1919) de Marcel Duchamp	40
Figura 13 – Obra surrealista de Max Ernst, chamada da Celebes (1921)	41
Figura 14 – Los últimos instantes (1858), de Henry Robinson.....	42
Figura 15 – Imagem de Philippe Halsman, nome: Dalí Atômico (1948).....	42
Figura 16 – Gelatinobromo de prata de Philippe Halsman: Mona Lisa Dalí (1953).....	43
Figura 17 – Polaroid x Instagram	64
Figura 18 – Foto feita em 1972, com a Polaroid SX-70.....	64
Figura 19 – Primeira imagem publicada no Instagram, em 16 de julho de 2010, pelo criador do aplicativo, Kevin Systrom	65
Figura 20 – Imagem que demonstra 15 filtros diferentes do Instagram.....	66
Figura 21 – Aplicativo disponível para baixar no celular através da Apple Store	68
Figura 22 – Interface inicial do Instagram.....	68
Figura 23 – Processo de edição de imagem.....	69
Figura 24 – Vídeos no Stories	69
Figura 25 – Imagem-Garotinho	77
Figura 26 – Garotinho com a obra de Rembrandt	80
Figura 27 – Interface perfil/usuário <i>sou.mais.brasil</i>	82
Figura 28 – Garotinho com obra A Lição de Anatomia do Dr. Tulp	83
Figura 29 – Garotinho com Pelé.....	83
Figura 30 – Interface perfil/usuário <i>refleci vacitou</i>	84
Figura 31 – Imagem do ano de 1994 na comemoração final da Copa	85

Figura 32 – Memes da imagem de Pelé na comemoração da Copa	85
Figura 33 – Garotinho com Pelé.....	86
Figura 34 – Garotinho com Luciano Pavarotti	86
Figura 35 – Interface perfil/usuário <i>djbuga</i>	87
Figura 36 – Garotinho com Pavarotti	87
Figura 37 – Garotinho com touro mecânico.....	88
Figura 38 – Interface perfil/usuário <i>ricardochacuroficial</i>	89
Figura 39 – Garotinho com touro mecânico.....	89
Figura 40 – Garotinho com camiseta de futebol.....	89
Figura 41 – Interface perfil/usuário <i>oficial_alore</i>	90
Figura 42 – Garotinho com camiseta do Inter	91
Figura 43 – Garotinho com pintura L`Amour Désarmé	91
Figura 44 – Interface perfil <i>thiagoskamio</i>	92
Figura 45 – Garotinho com obra L`Amour Désarmé	92
Figura 46 – Garotinho com rosto de usuário	92
Figura 47 – Interface perfil <i>avnerposner</i>	93
Figura 48 – Garotinho com o texto: “Sobre o fim do semestre”	94
Figura 49 – Interface perfil/usuário <i>neneonkkkk</i>	95
Figura 50 – Garotinho com texto: “Minha cara quando a depiladora puxa a cera”	95
Figura 51 – Interface perfil/usuário <i>clinicazenildaproescholdt</i>	96
Figura 52 – Garotinho com texto: “Quando alguém come o último pedaço do meu bolo de banana com cacau”	97
Figura 53 – Interface perfil <i>amorintegralgaropaba</i>	98
Figura 54 – Garotinho com texto: “Balança seu pescoço no swing da batida com um morto muito louco”	98
Figura 55 – Interface perfil/usuário <i>madeinmiamibeach</i>	99
Figura 56 – Garotinho com <i>Um morto muito louco</i>	100
Figura 57 – Garotinho com texto: “Sai, me solta! Eu quero a minha propina!”	100
Figura 58 – Interface perfil <i>quadrinsta</i>	102
Figura 59 – Imagem retirada do blog indicado no perfil.....	102
Figura 60 – Garotinho com texto: “Torcedor colorado tenta impedir transporte em ambulância para Série B”	103
Figura 61 – Interface perfil <i>mzandonai2</i>	104
Figura 62 – Garotinho com texto Novembro Azul.....	104

Figura 63 – Interface perfil <i>furillo72</i>	105
Figura 64 – Garotinho com obra O Grito	106
Figura 65 – Interface perfil/usuário <i>antonio_linhares</i>	107
Figura 66 – Garotinho com obra de Edvard Munch.....	108
Figura 67 – Garotinho com capa do CD da banda Metallica	108
Figura 68 – Interface perfil/usuário <i>fabiowalch</i>	109
Figura 69 – Garotinho com capa de CD	109
Figura 70 – Garotinho com o Grupo Fat Family	110
Figura 71 – Interface perfil/usuário <i>ratinho_do_salgueiro</i>	111
Figura 72 – Garotinho com Fat Family	111
Figura 73 – Garotinho com Oscar de melhor ator	112
Figura 74 – Interface perfil <i>luzaviz</i>	112
Figura 75 – Garotinho com Bolsonaro	114
Figura 76 – Interface perfil/usuário <i>policiaabsb</i>	115
Figura 77 – Garotinho com Bolsonaro e ambulância do Samu.....	115
Figura 78 – Garotinho com Super Nanny.....	116
Figura 79 – Interface perfil/usuário <i>leilah.oliveira.7</i>	116
Figura 80 – Garotinho com Super Nanny.....	117
Figura 81 – Garotinho com Simpsons	117
Figura 82 – Garotinho com Simpsons	118
Figura 83 – Imagens de Garotinho	118
Figura 84 – Interface perfil <i>viniciuslyra_</i>	119
Figura 85 – Homer Simpsons	119
Figura 86 – Garotinho com Polícia Federal.....	120
Figura 87 – Interface perfil <i>jaimeaugusto</i>	121

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 ESTADO DA ARTE.....	24
1.1 MEMES E VÍRUS: ESTADO DA ARTE E O PROCESSO DA CONSTRUÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA	24
2 ARQUEOLOGIA DA MANIPULAÇÃO DE IMAGENS.....	38
2.1 O SOFTWARE COMO MANIPULAÇÃO DE IMAGENS.....	46
2.2 COMPARTILHAMENTO DAS IMAGENS.....	50
2.3 ENTRE-IMAGENS E PASSAGENS	52
2.4 DISPOSITIVO DE PASSAGEM.....	55
2.5 A IMAGEM TÉCNICA E A CAIXA PRETA.....	56
3 A INTERFACE E A NATUREZA METAMÓRFICA DAS IMAGENS NO INSTAGRAM	59
3.1 A METAMORFOSE DA IMAGEM DIGITAL	59
3.2 A IMAGEM NA INTERFACE.....	60
3.3 O INSTAGRAM	63
4 APONTAMENTOS METODOLÓGICOS.....	70
4.1 O MÉTODO CARTOGRÁFICO	70
4.2 O SCANNING COMO PROCEDIMENTO METODOLÓGICO	72
4.3 CARTOGRAFIA INICIAL.....	74
5 PROCESSOS MEMÉTICOS E IMAGEM MEME: O CASO GAROTINHO.....	79
5.1 PRIMEIRA COLEÇÃO: IMAGEM-CHOQUE	79
5.2 SEGUNDA COLEÇÃO: IMAGEM TEXTO	93
5.3 TERCEIRA COLEÇÃO: IMAGEM FILTRO	105
5.4 QUARTA COLEÇÃO: IMAGEM MEME NO FORA-DE-CAMPO	110
5.5 QUINTA COLEÇÃO: INSCRIÇÕES ENTRE-IMAGENS	113
5.6 SEXTA COLEÇÃO: IMAGENS DE OUTRA NATUREZA	119
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	122
REFERÊNCIAS	128

INTRODUÇÃO

Minha mãe conta que, quando eu tinha sete anos, pedi para que ela me fotografasse brincando no jardim de casa ao entardecer. “Faz a foto rápido antes que o sol vai embora e fique muito escuro. Vou fazer de conta que estou brincando”, disse eu, dirigindo a cena. A mãe buscou a câmera Kodak com filme colorido de 12 poses, que somente era revelado meses após “encher o filme”. Naquele entardecer, afastei-me da sombra e olhei para a luz de cor alaranjada para que a mãe fizesse uma foto minha. Era fevereiro de 1988. A foto feita naquele dia está guardada dentro do álbum da minha infância. Intuitivamente, eu soube ver a luz ideal naquele pôr do sol e perceber o momento decisivo de apertar o botão mesmo sem saber fotografar.

A câmera fotográfica na casa da mãe era guardada com todo cuidado dentro de um armário e tirada as pilhas para não estragar. Lembro a primeira vez que eu fotografei alguém. Foi na praia, em um verão em Torres (RS). Era janeiro, em um churrasco de domingo. Meu pai estava ao lado do primo em frente à churrasqueira. Em 1990, esse era um bom motivo para se fazer uma foto. A mãe me deixou fotografar, mas mandou eu ter cuidado. O coração parecia sair pela boca de tão nervosa que eu fiquei segurando aquela máquina pequena. E se eu estragasse aquela foto? “Cuida para não cortar a cabeça”, aconselhou. Um mês depois daquele dia, quando as 24 poses chegaram reveladas, fiquei sabendo que as fotos estavam todas boas, inclusive, a foto que eu tinha feito: “Olha só, está bem tirada, você não cortou a cabeça deles”, disse, aliviada. Foi o primeiro elogio da primeira foto da minha vida.

Fui ganhar uma câmera mais tarde, em 1999, aos 18 anos, na primeira viagem do colégio. Não lembro a marca da câmera, só que era de cor azul e que eu levei dois filmes de 36 poses. Era muita foto para a época. Lembro que, ao contrário dos colegas, eu não fotografava paisagens. Eu queria aparecer nas fotos e estar ao lado das amigas em momentos divertidos. Depois da viagem, nunca mais fiquei longe de uma câmera. Nunca mais parei de fotografar. Era sempre o mesmo processo: comprar um filme, fotografar, revelar e ir montando álbuns. Era quase um ritual “encher um filme” e revelar depois. Ficava analisando, olhando e rindo sozinha com as minhas fotos. Dessa forma, tenho registrado muitos momentos da minha vida desde os 18 anos. Na escola com os colegas, com as amigas nas festas, com a família, dos primos, com o namorado, dos cachorros. Tudo era motivo para registrar o momento com uma foto. Agora entendo que a fotografia nunca saiu de mim, assim, fomos construindo uma afinidade, uma intimidade.

Na faculdade, na dúvida se realmente queria fazer jornalismo, optei por fazer apenas

três disciplinas no primeiro semestre - uma delas foi fotojornalismo. Sem saber direito do que se tratava, matriculei-me. No primeiro dia de aula, já entrei dentro de um estúdio e, em seguida, no laboratório de revelação. Aquele lugar tinha uma magia para mim. Lembro do cheiro, da luz vermelha, do som da máquina de ampliação do filme e de todos os processos. Por causa dessa experiência, resolvi continuar a faculdade de jornalismo.

Comecei a trabalhar assim que terminei a faculdade. Duas semanas depois da formatura, já estava fotografando para um jornal. Meio desajeitada ainda, sem o domínio da técnica, mas com uma câmera digital que havia comprado dias antes da formatura. Era fevereiro de 2005 quando fui para a minha primeira pauta: a maior seca do Vale do Taquari (RS). No dia seguinte, publiquei a foto na capa do jornal Zero Hora – a minha primeira foto de capa – semanas depois, publiquei uma foto na contracapa. E assim foi indo até perder a conta de quantas vezes publiquei fotos em jornal, em quase todos os jornais impressos do estado e diversos jornais e sites do país. Três anos depois de formada, resolvi ir um pouco mais longe para estudar fotografia. Em 2008, fui morar em Barcelona, na Espanha, para fazer pós-graduação em fotojornalismo. Eu tinha 27 anos.

Nesse período na Europa, certamente, foi o meu amadurecimento em relação à profissão e a aprender a ver as imagens de modo ampliado. Lá, tive acesso a museus, livros de arte e a inúmeras exposições fotográficas. Visitei o Museu Picasso várias vezes e, no Museu do Van Gogh, emocionei-me diante da assinatura dele, enquanto na Casa Museu do Salvador Dalí fui realizar um sonho. Também conheci as obras de Miró e me apaixonei pela arquitetura de Antonio Gaudí. Aos poucos, fui construindo conhecimento, percebendo a arte e a relação dela com a fotografia. A arte e a fotografia permaneceram em mim.

Sempre gostei de estudar, assim, ao concluir a especialização em fotojornalismo na Universidade Autônoma de Barcelona, desejei fazer o mestrado. Foi quando comecei a pensar no tema da pesquisa e a observar possíveis objetos de estudo. No primeiro momento, o interesse pessoal em pesquisar sobre fotografia partiu de uma observação: a mudança no tipo de imagens vencedoras de prêmios mundiais de fotojornalismo, mais especificamente, o prêmio que acompanho desde 2008, o *World Press Photo*. Esse prêmio, baseado em Amsterdam, na Holanda, existe desde 1955 e é considerado o mais importante na área. Logo após serem selecionadas, as fotografias vencedoras têm as imagens expostas em exposições itinerantes que circulam o mundo (no Brasil, a exposição é apresentada apenas no Rio de Janeiro e em Salvador). Todas as imagens vencedoras são publicadas em livros e divulgadas no site oficial do prêmio. A foto vencedora é publicada na primeira página de jornais impressos do mundo todo no dia seguinte à divulgação dos fotógrafos vencedores.

Além disso, minha experiência de mercado como fotojornalista desde 2005 foi um fator determinante para incentivar o meu interesse em pesquisar as imagens. Dessa primeira observação, percebi que, a partir de 2013, houve uma mudança em relação ao tema da foto vencedora do prêmio, que deixou de privilegiar fotografias feitas em zonas de conflito para dar destaque a imagens com temas comportamentais, consideradas fotografias do cotidiano.

Constatei, portanto, uma alteração em relação à tradição das fotografias ganhadoras do prêmio, tanto em relação à estética quanto ao tema das fotos. Notei que as imagens que retratavam a morte, a dor e o sofrimento já não eram mais vencedoras do prêmio. Esse tipo de imagem ganhava importância em outro lugar: na internet. Observei que imagens de dor e de sofrimento eram rapidamente compartilhadas em redes sociais e, com a mesma velocidade, viralizavam.

As primeiras imagens que identifiquei esse tipo de fenômeno, o da viralização, foram as fotografias do corpo de um menino de 3 anos, Aylan Kurdi, de origem síria, vítima da guerra, encontrado morto na praia do mar da Turquia.

Figura 1 – Menino sírio morto no mar da Turquia viraliza na internet



Fonte: Google (2016).

Figura 2 – Imagem do menino sírio morto no mar da Turquia



Fonte: Google (2016).

Essas imagens me chamaram atenção pela quantidade de compartilhamentos em redes sociais e, ao mesmo tempo, pelo alcance que teve, sendo amplamente divulgada em diversos sites e jornais impressos do mundo todo, e pela estética da imagem. Tecnicamente, são imagens de enquadramento e de ângulos simples, de pouco contraste e nuances de luz extremamente suaves e as cores da imagem se equilibram entre os tons. As cores da roupa do menino, vermelho e azul, são as mesmas da roupa que o policial está vestindo. É uma foto de morte, mas muito simbólica por transmitir emoções: dor, compaixão e, ao mesmo tempo, transmite amor pela simbologia do menino ser carregado no colo, como alguém que tem o sofrimento interrompido.

A imagem é cruel, mas não estão inscritos ali os elementos da crueldade. Isso acontece no espectador que olha a foto. Não aparecem elementos como sangue, lágrimas, luta corporal ou armas próprias da guerra. A foto mostra sem mostrar. Existe uma harmonia entre a morte e a vida do menino, porque é uma imagem que vai além do que se vê. Ao mesmo tempo que sabemos que ele está morto, ele parece estar dormindo, então, a crueldade que existe na imagem acontece em quem olha. Nem mesmo a praia onde a foto foi feita traz elementos para localizar o sujeito que olha, pois, o local se parece com qualquer praia no mundo.

E por que a foto foi amplamente compartilhada nas redes sociais? Por que também foi publicada na capa de diversos jornais do mundo todo? Por que teve tanta repercussão assim esta imagem? Uma imagem de poucos recursos visuais em uma época de imagens de grandes recursos técnicos, com câmeras de grande capacidade de imprimir nitidez, em uma época de imagens saturadas e de cores vibrantes, uma imagem esteticamente simples vai na

contracorrente. A curiosidade me moveu a observar os caminhos que esta imagem fazia na web. Foi quando me deparei com algo que parecia novo e instigante.

A partir da observação da viralização desta imagem, que é o fato de um conteúdo se multiplicar pelas redes sociais e pela mídia, percebi, em um segundo momento, outro fenômeno em relação à imagem contemporânea que começava a chamar atenção e o interesse em pesquisa-lo. O fato de que determinadas imagens, normalmente de grande repercussão na internet, eram alteradas/editadas de alguma forma ao serem compartilhadas, e, com isso, tinham o sentido ressignificado, multiplicado. Trata-se de um tipo de imagem editada por um usuário da internet, através de um aparato tecnológico, com elementos adicionados ou retirados da imagem passando, dessa maneira, a evocar outros sentidos, multiplicando o sentido da imagem a partir da edição.

Figura 3 – Fotografia do menino sírio editada por usuários da internet



Fonte: Google (2017).

No início, apenas as imagens me chamavam atenção e isso insistia em permanecer em mim. E foi difícil até perceber a presença de outros elementos existentes nesse processo audiovisual para entender, de fato, as imagens. Acredito que eram as próprias imagens que

sobressaiam ao meu olhar de fotógrafa, o que impossibilitava que eu reconhecesse o processo audiovisual e sua interface e dispositivos no ambiente tecnológico e em tudo que isso implica no processo comunicacional contemporâneo.

Apenas consegui me desvincular do fotográfico e me apropriar das imagens quando, durante o percurso da pesquisa, observando plataformas de compartilhamentos de imagem, percebi a existência de aplicativos de manipulação. Assim, entendi que as imagens estavam dentro de um contexto maior, um lugar onde essas imagens ganhavam vida, transitavam e que, para isso acontecer, era necessária a presença de usuários. Foi quando percebi a importância do lugar onde as imagens habitavam. Surgia, então, mais um elemento importante dentro dessa dinâmica maior, e, portanto, o processo da pesquisa estava acontecendo em mim.

Vi que existia uma relação entre imagem, interface, usos e usuários. Desse modo, fui abrindo os olhos para outros elementos nessa dinâmica. Percebi que nessa viralização, nesse compartilhamento, nessa manipulação, existia um processo muito mais amplo e complexo a ser estudado e compreendido.

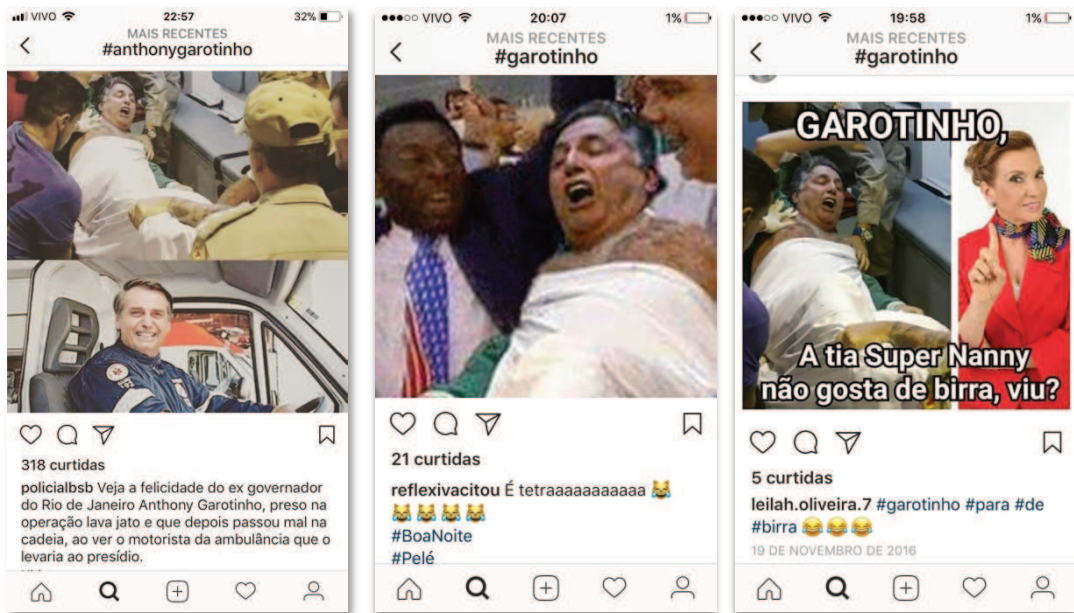
Foi, então, desse modo, mergulhando no universo da pesquisa, e, principalmente, no universo das imagens, que percebi que as imagens estavam em um novo estágio da técnica, uma nova forma de se relacionar com as imagens e isso me instigava ainda mais a querer entendê-las. Para isso, eu não tinha respostas, apenas dúvidas, perguntas e questionamentos. Foi dessa maneira que me dediquei a observar, ir a campo e me perder, de fato, entrar no fluxo das imagens para encontrar pistas do que estava acontecendo com elas.

Foi desse modo, observando, que percebi algo que me instigava, ao mesmo tempo em que eu resistia em estudar esse tipo de imagem. A resistência, eu acredito, novamente, vinha da fotógrafa rebatendo em se transformar em pesquisadora e que hesitava em mergulhar na pesquisa. As imagens que estavam me chamando atenção eram os memes imagéticos, ou seja, imagens compartilhadas nas redes sociais e na mídia. Percebi que essas imagens meméticas eram totalmente alteradas, recortadas, manipuladas e recombinadas com legendas ou montagens que davam sentidos completamente outros às imagens em relação a seus primeiros compartilhamentos, ou pelo menos àquelas imagens construídas como primeiras.

Além disso, muitas das imagens eram fotografias realizadas por fotojornalistas, ou seja, fotos profissionais estavam sendo manipuladas. Eu que venho de uma cultura profissional em que editar imagens alterando o seu sentido é permanentemente proibido, estava diante de um fenômeno, de certa forma, novo. Este abrange o fato de fotografias vinculadas à imprensa serem manipuladas, gerando memes e, a partir disso, serem compartilhadas nas plataformas de redes sociais na internet.

Foi quando observei um acontecimento político de grande repercussão na mídia. E foi a partir das imagens divulgadas deste evento que me deparei com um processo memético, corpus da minha pesquisa. Essas imagens, além de terem grande divulgação na imprensa, em sites de notícias, aos poucos se multiplicavam, gerando memes.

Figura 4 – Imagens meméticas do caso Garotinho



Fonte: Instagram (2016).

Passei a perceber que os memes promoviam uma multiplicação de sentidos a partir da desconstrução e da manipulação das imagens. Isso tudo só sendo possível passando por softwares que permitem esse processo, uma espécie de hibridização da imagem, uma combinação através de muitas ferramentas disponíveis para edição. Uma criatividade que é incentivada e facilitada pela utilização de softwares de edição cada vez mais disponíveis, antes, em computadores, agora, em aparelhos de telefones celulares. Com capacidade cada vez mais acelerada, tais dispositivos têm infinitas possibilidades de downloads de aplicativos de edição, capazes de copiar, colar e montar uma imagem em segundos.

Além disso, o que estava me interessando nessas imagens não era apenas uma imagem, mas as várias imagens que eram geradas a partir de uma, dessa multiplicação não só de sentidos, mas da reprodução em si, gerando, assim, o que chamamos de processo memético. Observando os processos meméticos, dei-me conta de que o universo das imagens compartilhadas passava por uma transformação, na qual ainda ficavam restos de uma imagem construída como primeira. Estava diante de uma nova maneira de comunicação contemporânea. “Os memes podem ser entendidos como uma nova espécie no vasto ecossistema midiático. Espécie esta que atua sobre

o ambiente comunicacional, modificando-o ao proporcionar aos sujeitos novos modos de apropriarem-se da comunicação”. (REGIAN, 2016, p. 04).

E, dessa forma, através da observação empírica, que construí meu problema de pesquisa e me perdi mergulhando nela. Quis entender, a partir disso, essa relação dinâmica que acontece entre imagens, usuários, interfaces e softwares.

Essa transição da fotógrafa para a pesquisadora demorou muito até acontecer. O interesse em entender essa transformação das imagens e esse novo modo de comunicação me custou até aprender a olhar para as imagens e perceber as diversas camadas que estão inscritas ali, muito além do que vemos, mas aprender a entender o que as imagens dão a ver. Aprender a ver o que vemos e o que nos olha. Aprender, eu diria, a confiar no meu olhar com a mesma potência em que eu confio quando fotografo e arriscar dessa forma na pesquisa.

No Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, demorou até eu entrar, de fato, na linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais. Acredito que isso só ocorreu quando realizei o Seminário Intensivo Tecnocultura Audiovisual, específico da minha linha de pesquisa. Foram duas semanas imersa nas teorias e nas pesquisas dos professores. Foi nesse momento que eu entendi ao que se referia a tecnocultura e todas as formações sociais e culturais que estão inseridas nesse fenômeno. Também ficou o conhecimento adquirido na disciplina Audiovisualidades das Mídias, a qual propõe estudar “o audiovisual em perspectiva filosófica, considerado a produção de imagens técnicas como conceitos de mundos” (de acordo com a ementa da disciplina).

A minha formação como pesquisadora é resultado das disciplinas da linha, das orientações e da participação, por meio de reuniões mensais, do Grupo de Pesquisa Tcav – Audiovisualidade e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design.

Foi através de conhecimento adquirido na linha de pesquisa que aprendi a usar um método para coletar as imagens, sendo o primeiro passo para iniciar a pesquisa a observação dos empíricos - que são, neste caso, as imagens meméticas. Esse método de coleta, parte da figura do *flâneur* pensada por Walter Benjamin (2009), “o *flâneur* é aquele que vagueia pela cidade, não se nutre apenas daquilo que lhe passa sensorialmente diante dos olhos, mas apodera-se frequentemente do simples saber, de dados inertes, como de algo experimentado e vivido”. (BENJAMIN, 2009, p. 462). O método do *flâneur* possibilita um transitar audiovisual que “não impõe limites a tipos, formatos, funções, técnicas, discursos e aspectos culturais do audiovisuais. Ao perambular nesse domínio, o pesquisador deve estar pautado por suas afecções, sem levar em conta as percepções habitadas das hegemonias, predominâncias, destaques”. (KILPP, 2010, p. 28).

Sendo assim, passei a transitar com os olhos atentos do *flâneur* e, dessa forma, olhar as imagens compartilhadas que se transformavam em imagens meméticas entrando, assim, em um processo memético nas redes sociais da internet. Essa observação se deu no período de setembro de 2016 até maio de 2017.

Dessa forma, transitamos nas plataformas Facebook e Instagram para identificar elementos de conexão a partir do mesmo acontecimento. No início da pesquisa, observávamos, ao mesmo tempo, o Facebook e o Instagram, em seguida, e por sugestão da banca de qualificação, optamos por apenas observar a interface Instagram. É ali que cartografamos imagens e operamos nosso scanning. O hardware usado é o celular. Percebi que as imagens que mais se tornaram virais no período observado eram de um fato político ou envolvendo políticos. O atual momento político no Brasil é de intensa movimentação, tendo como protagonista a Lava Jato, maior investigação de corrupção e de lavagem de dinheiro no país, a partir de 2009. Entre outros fatos que marcaram o país teve o processo de impeachment da ex-presidente Dilma Rousseff, sendo substituída por Michel Temer na presidência.

De uma observação inicial, foi possível constatar que a imagem memética parte normalmente de um congelamento da imagem, podendo partir de um vídeo ou fotografia e, principalmente, da combinação dessa imagem/fato com outra imagem/fato de outra ordem, de outro campo que nada tem a ver com o contexto inicial desta imagem, produzindo, assim, sentidos tensos que reconfiguram os tempos e os espaços desta nova imagem memetizada.

Para tanto, é importante ter o conhecimento de onde surgiu o termo meme no campo comunicacional e como foram aparecendo os memes. O termo meme foi cunhado inicialmente por Richard Dawkins, no livro *O Gene Egoísta*, publicado em 1976. No livro, Dawkins faz uma analogia quando fala que os genes e os memes são replicadores. Os genes seriam os replicadores mais comuns do planeta, a base de um processo evolutivo, segundo ele. Já o meme seria “o novo replicador, uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação”. (DAWKINS, 1976, p. 148). Segundo o autor, o que faz um meme se propagar, pulando de cérebro para cérebro, é um processo de imitação e seria a imitação que faz a cultura evoluir.

Conforme Dawkins

Quando você planta um meme fértil em minha mente, você literalmente parasita meu cérebro, transformando-o num veículo para a propagação do meme. (...) O meme, por exemplo, para a crença numa vida após a morte, de fato, realizado fisicamente, milhões de vezes, como uma estrutura nos sistemas nervosos dos homens, individualmente por todo o mundo. (DAWKINS, 1976, p. 148).

De acordo com Regiani, “o meme, no sentido amplo, pode ser definido como uma

unidade cultural que se multiplica em um processo de cópia ou imitação. O conceito inclui falas, bordões, desenhos, comportamentos, ideias ou fragmentos de ideias, que são repetidas e (...) se espalham rapidamente”. (REGIANI, 2016, p. 03).

Essas imagens circulam através de hashtags e se multiplicam rapidamente descontextualizando e recontextualizando, operando novos sentidos, trazendo para a imagem outros tempos, outras memórias. Para Foucault (1984, p. 01), estamos vivendo em uma época do espaço. “Nós vivemos na época da simultaneidade: nós vivemos na época da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado-a-lado e do disperso”. (FOUCAULT, 1984, p. 01). O autor ressalta que a nossa experiência de mundo se refere a uma rede que vai ligando pontos e se intersecta (separa, divide). Além disso, evidencia que “a ansiedade da nossa época tem a ver fundamentalmente com o espaço, muito mais do que com o tempo. O tempo aparece-nos como apenas uma das várias operações distributivas que são possíveis entre os elementos que estão espalhados pelo espaço”. (FOUCAULT, 1984, p. 02).

Partindo dessa primeira observação, optamos por analisar o processo memético das imagens do político Anthony Garotinho que circulou no Instagram a partir de novembro de 2016. Num primeiro momento, o que percebemos foi o compartilhamento das imagens da cena do acontecimento na mídia e nas redes sociais. Esta imagem, que estamos considerando como imagem primeira do político na maca, a chamaremos neste trabalho de imagem meme. Logo em seguida, pode-se perceber a geração de imagens meméticas, que são as imagens que sofreram modificação.

Partimos, então, para nossa cartografia no Instagram. Buscamos pela hashtags Garotinho, Garotinho Preso e Anthony Garotinho (#garotinhopreso; #garotinho; #anthonygarotinho) e encontramos 63 imagens, destas, optamos por analisar 23 imagens meméticas. Dessas, em um primeiro momento, selecionamos por tipos de imagens meméticas, conforme características em relação ao tipo de modificação observada nas imagens seguindo a taxonomia de Raquel Recuero (2007). Depois, percebemos que aqueles que mais se ajustavam aos nossos objetivos eram os metamórficos. Entretanto, essa classificação na perspectiva seguida pelo trabalho não seria produtiva para uma cartografia apenas apontar esse tipo de imagens.

Por isso, usando o método da cartografia, como já descrevemos anteriormente, o método se relaciona com a figura do *flâneur*, aquele que transita com os olhos atentos. É um método que permite ao pesquisador formar um conjunto de estrelas, conforme Benjamin (2012), sendo possível reunir as imagens para então dividirmos em categorias escolhendo as que mais conversam em relação às características da imagem.

Fez-se uma cartografia das imagens mais compartilhadas, alteradas, transformadas a cada trânsito, especialmente no Instagram, optando por aqueles que mais operam descontextualização e novas temporalidades na imagem, ou seja, aquelas em que uma memória (seja ela fotográfica, de uma legenda, uma cor, etc.) tencionam a memória fotográfica que está em processo memético. Essa complexa forma de comunicação nos estimula a pesquisar sobre o universo em que as imagens estão transitando e compreender os diversos elementos que estão inseridos nesse processo audiovisual.

Como procedimento metodológico inicial, foi utilizado o método da intuição, um método para criar verdadeiros problemas. “A intuição implica uma pluralidade de acepções, pontos de vista múltiplos irreduzíveis. Bergson distingue essencialmente três espécies de atos, os quais determinam regras do método: a primeira espécie concerne à posição e à criação de problemas; a segunda, à descoberta de verdadeiras diferenças de natureza; a terceira, à apreensão do tempo real”. (BERGSON, 2005, p. 08).

Deleuze (2004, p. 131), no livro *Bergsonismo*, define o conceito: “A intuição aparece como um verdadeiro método de divisão: ela divide o misto em duas tendências que diferem por natureza”. Dessa forma, é possível aplicar o método do verdadeiro e falso aos problemas de pesquisa. Para alcançar nosso objetivo, faremos uso do método intuitivo de Henri Bergson, que Kilpp (2012, p. 185-186) esclarece no texto *Imagens conectivas da cultura*:

Num primeiro movimento, a que Bergson chama de “viravolta”, autenticamos nele o misto (virtual, memória e tempo, de um lado - atual, matéria e espaço, respectivamente, do outro lado); dividimos o mesmo nas duas tendências que diferem por natureza; e focamos a atenção nos atuais realizados (filmes, vídeos, programas, etc.). Num segundo movimento, a que o autor chama de “reviravolta”, autenticamos nos atuais (que são dados imediatamente à consciência, por afecção, por experiência) aquilo que têm de similar, aquilo que em cada um deles devém, aquilo que através deles dura, aquilo que para além deles continua em potência (a “reserva de potência”) e que se atualizará (ou não) em outras realizações. (KILPP, 2012, p. 185-186).

A intuição é o método que auxilia para distinguir os falsos e verdadeiros problemas de pesquisa. (KILPP, 2010, p. 27). O virtual, segundo Pierre Lévy (2007), é o que existe em potência e não em ato, o virtual tende a atualizar-se. O virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes. A atualização aparece, então, como solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado.

A partir dessas reflexões, podemos pensar nosso misto tendo as imagens como virtual e elas no processo memético Garotinho como atual.

Nosso problema de pesquisa poderia se resumir na questão: como se dão os processos meméticos na interface do Instagram? Tentando entender assim, como objetivo geral, a diversidade destes processos e suas dinâmicas fundantes.

Os objetivos específicos que nos propomos foram: 1. Cartografar e scanear algumas das imagens que formam o processo memético Garotinho; 2. Entender os elementos mais constitutivos na construção dos processos meméticos que se dão a ver na interface 3. Compreender como usos e apropriações das imagens produzem novas montagens e novos sentidos na esteira de uma tradição de manipulação de imagens e descontextualização de sentidos.

1 ESTADO DA ARTE

Algumas imagens vêm chamando a atenção de pesquisadores principalmente porque se caracterizam por uma grande capacidade de mobilidade e metamorfose, descontextualização e novas apropriações e remontagens. Alguns chamam elas de memes, outros de imagens virais ou viralização de imagens. Aqui, neste capítulo, elas serão chamadas de memes, no entanto, a partir do capítulo dois nos referimos aos memes como imagem memética.

Neste capítulo vamos fazer uma revisão teórica sobre memes e viralização, para compreender o estado da arte. Foram selecionados alguns artigos dos encontrados, aqueles que pareciam mais produtivos a esta pesquisa e que ajudam a ir formulando nosso problema.

1.1 MEMES E VÍRUS: ESTADO DA ARTE E O PROCESSO DA CONSTRUÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA

A busca pelos trabalhos produzidos relacionados às imagens que me interessam me levou a um olhar em duas direções sobre essas pesquisas: 1) tentar compreender os movimentos feitos pelo pesquisador e 2) tentar ver como ele dialoga com os movimentos que pretendo fazer na minha pesquisa ao mesmo tempo em que, por essa formulação, estes movimentos vão ficando mais claros ao leitor e à pesquisadora.

A busca por pesquisas realizadas até o momento sobre o assunto utilizando as palavras-chave memes e memética se deu no banco de teses e dissertações na plataforma de pesquisa Sucupira da CAPES¹ – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, no site de busca por trabalhos da COMPÓS² – Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, no site da Unisinos³ – Universidade do Vale do Sinos, no Repositório Digital da Biblioteca e no Google acadêmico⁴. Nesta busca, em que se utilizou as palavras-chave memes e memética, foram encontrados um total de 35 trabalhos.

Na plataforma CAPES a busca pela palavra-chave memética em teses e dissertações apresentou sete resultados, já com a palavra meme foram 13 a quantidade de trabalhos encontrados, sendo que o período da busca é de 2009 até 2016. A busca no site da Compós se deu por artigos publicados no Encontro Anual da Compós, no período de 2010 a 2017, quando foram encontrados três artigos sobre memes e nenhum com a palavra memética. No site de

¹ Disponível em: <<http://bancodeteses.capes.gov.br/banco-teses/>>. Acesso em: 12 abr. 2017.

² Disponível em: <<http://www.compos.org.br/>>. Acesso em 12 abr. 2017.

³ Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/>>. Acesso em: 12 abr. 2017.

⁴ Disponível em: <<https://scholar.google.com.br/>>. Acesso em: 12 abr. 2017.

banco de teses e dissertação da Unisinos não foram encontrados trabalhos sobre o assunto. No Google acadêmico foram encontrados 13 trabalhos com as palavras-chave meme e memética.

Dentre os trabalhos encontrados, nos parece relevante discorrer sobre o que cada autor define como meme, a partir de quais autores e conceitos trabalha e que tipo de meme aborda. Sendo assim, Raquel Recuero (2007) propõe, em *Memes em Weblogs: proposta de uma taxonomia*, fazer uma observação sistemática de memes nesse tipo específico de mídia, os *weblogs*, além de discutir o impacto dos memes nessas redes sociais.

A taxonomia proposta pela autora consiste em um método de estudo de caso embasado na observação sistemática de campo em que significa descrever cada tipo de meme e estudar as relações entre eles. A partir dessa metodologia, pode-se perceber o impacto desses memes nessas redes sociais de acordo com suas especificidades. Recuero procurou mostrar com esse estudo que “dependendo de suas características, cada tipo de meme pode influenciar uma determinada rede de modo diferente. E que cada tipo de meme tem características e aspectos diferentes, além de efeitos diferente nas redes sociais”. (RECUERO, 2007, p. 28).

A autora justifica sua escolha por essa mídia por considerar que os *weblogs* são formas de comunicação e representação de si (SIBILA, 2003; CARVALHO, 2002; LEMOS, 2003, apud RECUERO, 2007, p. 23) e que, através da internet, replicam informações e proporcionam um espaço de interação. Portanto, “apesar de encontrar na internet um ambiente propício para a sua propagação, memes necessitam de pessoas que as escolham para propagar-se e promover tal replicação”. (BLACHMORE, 1999, apud RECUERO, 2007). Desse modo, ela nos orienta a perceber que os memes se espalham na web, em redes sociais, no entanto, esse espalhamento só acontece a partir das interações entre os indivíduos. Sendo assim, observa os memes a partir da perspectiva da circulação e das interações sociais, pois, segundo ela, as redes sociais conectam indivíduos através da interação social.

A observação das informações divulgadas dos memes foi realizada durante sete meses, entre julho e janeiro de 2005. Foram 70 *weblogs* avaliados, todos em português. Para análise, foram selecionados 420 memes, classificados e observados em relação às características propostas por Dawkins (2001 apud RECUERO 2007, p. 24), que são: “*memes enquanto replicador: a longevidade, a fecundidade e a fidelidade das cópias*”.

A longevidade é a capacidade do meme de permanecer no tempo. A fecundidade é sua capacidade de gerar cópias. Por fim, a fidelidade é a capacidade de gerar cópias com maior semelhança ao meme original. (RECUERO, 2007, p. 23).

Além desse, outro critério de análise foi o alcance desses memes. Dessa forma, foi criada

a taxonomia proposta por Recuero classificada de acordo com as seguintes características: 1) *quanto à fidelidade da cópia*: replicadores, metamórficos, miméticos; 2) *quanto à longevidade*: persistentes, voláteis; 3) *quanto à fecundidade*: epidêmicos, fecundos; 4) *quando ao alcance*: globais, locais. De forma resumida descreveremos em seguida acerca das características de cada tipo de meme:

Quanto à fidelidade da cópia: O meme quanto à fidelidade da cópia se refere aos memes com características muito semelhantes ao meme original. “Essa fidelidade é associada com o reconhecimento do padrão do meme, com a retenção das características originais”. (RECUERO, 2007, p. 24). Desse modo, a partir da fidelidade da cópia, os memes podem ser: Replicadores: memes pouco modificados, normalmente muito semelhantes ao original. Tem como função informar um fato. Metamórficos: memes completamente alterados e reinterpretados. É apresentado, normalmente, dentro de um contexto de debate, onde determinada informação é discutida, transformada e recombina. Esse tipo de meme, para Recuero (2007, p. 25), “parece consistir em um estímulo à interação, como forma de propaganda”. Miméticos: esses possuem características diferenciadas, pois “Apesar de sofrerem mutações e recombinações, sua estrutura permanece a mesma e são facilmente referenciáveis como imitações. A essência do meme está na personalização, mantendo a ordem estabelecida”. (RECUERO, 2007, p. 25).

Quanto à longevidade: Nessa característica o meme está associado à replicação no tempo, que significa que quanto mais tempo o meme sobreviver, mais chances ele tem de ser propagado. Nessa categoria os memes podem ser considerados de duas formas. Persistentes: são os memes que ficam por bastante tempo replicados e compartilhados, podendo desaparecer por um tempo e, em seguida, surgirem novamente. Oposto disso são os memes voláteis, que são aqueles que permanecem por pouco tempo em circulação.

Quanto à fecundidade: Está associada à quantidade de vezes que o meme é replicado e a velocidade dessa propagação. Desse modo, foram classificados dois tipos nessa categoria de memes. Epidêmicas: definidas como aquelas com grande fecundidade, ou seja, altamente propagadas que se espalham com velocidade acelerada. Fecundo: são os memes que não são epidêmicos, mas que se espalham por grupos menores.

Quanto ao alcance: Essa característica está associada ao estudo das redes sociais (DEGENNE; FORSÉ, 1990; SCOTT, 2001 apud RECUERO, 2007) e se refere ao “alcance do meme dentro da rede, ou ainda, quais tipos de nós ele atinge mais, os que estão mais próximos ou mais distantes entre si”. São dois os tipos de memes quanto ao alcance. Globais: “são memes que chegam até nós que estão distantes entre si dentro de uma determinada rede social, não

sendo, necessariamente, fecundos”. Esses memes, segundo Recuero, não circulam entre nossas interações sociais. Locais: esses memes são propagados por pessoas próximas umas das outras com maior interação entre elas.

A partir dessa taxonomia dos memes proposta por Recuero, que consiste em descrever os tipos de memes para estudar a relação entre eles, a autora afirma que “a primeira influência dos memes na rede social é a competição”. E que os memes competiriam pela sobrevivência.

Weblogs competem pela visibilidade, pelos comentários e pela confiança dos leitores e, de acordo com Haylighen (1994), pelos links. Publicar algo em um *weblog* é construir a si mesmo e apresentar-se aos demais. (SIBILA, 2003; CARVALHO, 2002; LEMOS, 2002). Deste modo, pode-se dizer que os memes competem entre si pela publicação. A escolha de publicar ou não determinado meme tem um reflexo na rede social, na medida que está conectada com a visão que os demais terão do blogueiro. Talvez, por conta disso, publicar memes replicadores, miméticos ou metamórficos seja uma estratégia de visibilidade, já que, enquanto replicadores parecem ter maior tendência ao espalhamento, enquanto os metamórficos e miméticos aumentam a interação. (RECUERO, 2007, p. 27).

A conclusão da autora (2007, p. 28) é a de que “dependendo de suas características, cada tipo de meme pode influenciar uma determinada rede de modo diferente”. Portanto, “cada tipo diferente de meme tem características e aspectos diferentes, além de efeitos diferentes nas redes sociais”. (RECUERO, 2007, p. 28).

Em relação à nossa pesquisa, a autora nos ajuda a pensar em dimensões interessantes, como as relações entre as imagens e suas novas versões, o tempo de duração e a repercussão nos compartilhamentos na web (assim como a “morte” e ressurgimento de uma determinada imagem ou sua lembrança e o caráter local ou global em que ela circula). Mas esta primeira revisão teórica nos leva a pensar que nosso interesse não é tanto a relação interna das imagens e sim o fenômeno de imagens que são compartilhadas e, a cada compartilhamento, há um acréscimo em relações específicas internas e externas à própria imagem, ou seja, pensamos como Arantes (2005), que coloca que a própria interface leva à modificação da imagem. Retomaremos essa ideia mais adiante. Portanto, neste trabalho daremos preferência aos memes metamórficos, que são as imagens alteradas e reinterpretadas.

No artigo *GIFs meméticos, cultura pop e reapropriação da imagem: uma análise dos memes no Tumblr “Como Eu Me Sinto Quando”*, de Luana Inocencio, o meme é abordado na ambiência do ciberespaço como “ainda um embrião com lógicas estéticas próprias, mas que se apresentam difusas e ainda pouco exploradas”. (INOCENCIO, 2015, p. 01). O tipo de meme abordado pela autora é o formato GIF (*Graphics Interchange Format* - formato para intercâmbio de gráficos), dentro do cenário da cultura participativa *remix*. O objeto de análise

é a página *Tumblr* “*Como Eu Me Sinto Quando*”, como forma de observar “a atual dimensão da cultura memética”. (INOCENCIO, 2015, p. 01).

Logo na introdução, Inocencio traz uma consideração relevante acerca dos memes na cultura contemporânea: “os memes desempenharam papel fundamental em alguns acontecimentos sociais, culturais e políticos mais marcantes dos últimos anos”. (INOCENCIO, 2015, p. 01) e exemplifica: manifestações de junho de 2013, a Copa do Mundo de 2014 e as Eleições 2014.

A autora discorre sobre a importância da circulação dos memes:

Os memes da internet tornaram-se aspectos importantes para a investigação da cultura digital, uma vez que esses fenômenos refletem a dimensão atual da condição participativa dos usuários na rede, sugerindo que eles representam uma nova forma de participação digital. Conforme observa Shifman (2013), os memes de internet são mais do que apenas um passatempo divertido ou piadas simples, mas fazem parte de um folclore moderno, uma cultura compartilhada de participação online. (INOCENCIO, 2015, p. 01).

Dessa maneira, Inocencio lança como hipótese que “a apropriação criativa pela edição e replicação de textos, imagens e vídeos na forma de *mashups*, remixagens e memes torna-se uma experiência estética importante para fazer referência ao imaginário compartilhado aproximando seus criadores de uma dinâmica cibercultural participativa”. (INOCENCIO, 2015, p. 02).

De acordo com a autora Lúcia Leão (2016), as mídias digitais e “a lógica do software povoam a cultura contemporânea. Nesse cenário, processos específicos de criação e produção de linguagem emergem nas redes. Atividades corriqueiras como cortar, copiar e colar desvelam procedimentos que sustentam a cultura do remix. (LEÃO, 2016, p. 03). A autora esclarece que:

Trabalhar com arquivos, desconstruindo e reconstruindo materiais fragmentados, é algo bastante frequente nas práticas das redes, e esses procedimentos possibilitam e facilitam atos de apropriação, releituras e colagens. O termo “remix” circula em diferentes contextos e é utilizado expressivamente na cultura de DJs, VJs, clubes e festas. No âmbito das redes digitais, destaca-se também o fenômeno dos *mash-ups*, plataformas, projetos e websites que mesclam dados obtidos a partir de provedores de conteúdo diversos em uma interface integrada. (LEÃO, 2016, p. 03).

Sobre remix, o teórico Lev Manovich (2012) afirma que vivemos uma nova estética visual, que perpassa técnicas de integração sistemática dos meios, que não era permitido, e que na contemporaneidade é permitido através do software. Para o autor, a nova estética tem como princípio básico o mesmo antes das tecnologias, no entanto, tem outro modo de operar, mas a lógica é a mesma: “sobrepor diferentes linguagens visuais de diferentes meios na mesma

imagem”. (MANOVICH, 2012, p. 214). E, segundo o autor, “o resultado é o surgimento de uma nova estética híbrida que rapidamente se tornou normal”. (MANOVICH, 2012, p. 214).

Inocencio (2015, p. 04) considera os memes como “nada mais que uma evolução digital de longas tradições de brincadeiras, humor subversivo, piadas internas e bordões que sempre permearam o imaginário popular”. Além disso, ressalta que o termo meme é usado para descrever a replicação de “piadas, boatos, vídeos e sites que se propagam de forma viral na internet”. (INOCENCIO, 2015, p. 04). De acordo com a autora, os memes têm características comuns de conteúdo, forma e/ou postura. “De conteúdo: relacionado ao assunto que o vídeo explora; de forma: a estrutura estética a que ele obedece; e postura: o posicionamento ideológico que ele assume ao assunto central que é abordado”. (SHFMAN, 2013, apud INOCENCIO, 2015).

A palavra meme também é usada para “descrever a propagação de piadas, boatos, vídeos e sites que se propagam de forma viral na internet”. (INOCENCIO, 2015, p. 03). Neste sentido, a autora convoca a pensar do que se tratar esse meme na cultura da web, no que se refere às práticas dos usuários no sentido de construção a partir dessas práticas:

Um atributo central dos memes de internet é a produção de diferentes versões a partir de um objeto inicial, que são criadas pelos usuários e articuladas como paródias, *remixes* e *mashups*. Estruturadas com interfaces cognitivas flexíveis, plásticas e adaptáveis, algumas plataformas multimidiáticas específicas contribuem para o processo criativo pautado na instantaneidade e característico da cultura participativa, revelando novas possibilidades de sentido e memória coletiva na rede. (INOCENCIO, 2015, p. 03).

Inocencio (2015, p. 03) revela ainda que o fenômeno memético expõe uma “cultura audiovisual amadora guiada pela reapropriação, principalmente, a partir de facetas recombinantes da web”. Reapropriação de técnicas antigas, mas que ressurgem com a apropriação do software de manipulação de imagens. A partir dessa reapropriação, é possível dizer que, segundo Inocencio, “os memes estariam criando seu próprio universo autorreferente de conteúdo, estabelecendo entre si relações intertextuais que desestabilizam a concepção de autoria, e talvez por isso a forte associação da memesfera com plataformas que privilegiam o anonimato, em uma estética que une o tosco, o irônico e o paródico”. (INOCENCIO, 2015, p. 04).

Para Inocencio, (2015) a prática do *remix* consiste em novas formas de edição sonora e visual que são compartilhadas e incorporadas. As montagens em formato GIF com cenas de filmes, seriados e clipes colocam esses produtos audiovisuais em posição de ressignificação. “Essa estética da remixabilidade, como denomina Manovich (2012), passa a influenciar nossa

forma de ressignificar o mundo, por meio de uma recombinação de linguagens, sentidos, identidades e culturas”. (MANOVICH, 2001 apud INOCENCIO, 2015).

Manovich chama de “a nova estética dos híbridos” para se referir à remixabilidade (2012, p. 215). O autor diz que a nova estética consiste em sobrepor diferentes linguagens visuais em diferentes meios na mesma imagem. Segundo ele, “este é um exemplo de lógica do remix dos meios reestrutura grande parte da cultura como um todo. As linguagens do desenho, tipografia, animação, pintura e cinema se reúnem no computador”. (MANOVICH, 2012, p. 215). E que o computador é uma plataforma de metalinguagem, onde seria o lugar que muitas linguagens culturais do período moderno se juntam para criar novos híbridos.

Para a nossa dissertação interessa, nesta abordagem, a questão estética na busca de uma “abordagem incoerente junto a uma imagem toscamente elaborada com baixos recursos gráficos”. (INOCENCIO, 2015, p. 04). Essa incoerência parece interessante a nosso trabalho pois apresenta uma coerência própria que pretendemos compreender ao longo da pesquisa.

No artigo de Fernando Fontanella (2009), *O que vem de baixo nos atinge: intertextualidade, reconhecimento e prazer na cultura digital trash*, o autor discorre acerca desse tipo de prática comunicacional contemporânea criada pelas novas tecnologias. Portanto, na descrição do autor:

O digital *trash* é o fenômeno típico da cibercultura que envolve as práticas de produção, reprodução, compartilhamento e consumo de produções textuais, e audiovisuais fundamentadas em uma estética intencionalmente tosca, frequentemente difundido de forma viral através de redes sociais. (FONTANELLA, 2009, p. 03).

Além dessa definição, o digital *trash*, ou lixo cultural, proposto por Fontanella (2009, p. 03), “possui uma textualidade específica, identificável pela valorização irônica daquilo que desafia determinadas hierarquias de qualidade técnica e estética culturalmente estabelecidas”.

Desse lixo cultural, o autor exemplifica dando uma ideia, segundo ele, de uma mostra representativa do que seria o digital *trash* e de sua abrangência na web:

As paródias audiovisuais dos *spoofs* e disponibilizadas por portais como o *YouTube*; boa parte das memes engraçadas através das mídias da Internet; as imagens bizarras ou chocantes passadas através de listas de e-mails; os *funks* que realizam montagens sobre trechos de voz extraídos de eventos transmitidos pelas mídias de massa; as imagens alteradas, em que elementos visuais ou textuais; ou mesmo personagens falsos (*fake*) em redes sociais como o Orkut e o Twitter, onde as celebridades das mídias massivas são emuladas de caricatural. (FONTANELLA, 2009, p. 03).

Especificamente sobre os memes, Fontanella (2009, p. 06) traz à discussão Raquel Recuero (2007), que discute os memes sob a ótica da geração de capital social na difusão dos

memes nas redes sociais. A autora identifica ali dois tipos de capital social envolvidos: o primeiro seria o relacional e, o segundo, o cognitivo. Dessa forma, “o relacional, através do fortalecimento dos laços entre os interagentes nos jogos desenvolvidos, e outro cognitivo, dado pelo incremento do apelo informacional das mensagens em uma interação”. Portanto, “o *digital trash* seria uma espécie de matéria prima para a formação do "tecido social" através das interações mediadas na Internet”. (FONTANELLA, 2009, p. 03).

Nos interessa nesta discussão esse capital relacional e cognitivo que pode ser pensado nas imagens. Ou seja, olhando para o conjunto destas imagens, podemos ver usuários reunidos em torno delas, referências midiáticas, cinematográficas e saberes técnicos e audiovisuais diversos de usuários e de softwares. Esses saberes e poderes expressos na intervenção das imagens nos interessam.

Erick Felinto (2013) articula a respeito de afetos e materialidade da imagem memética em *Grumpy Cat*, o gato mal-humorado. Um meme da imagem de uma gata da raça Snowshoe com aparência de zangada que se espalhou pela internet depois das fotos serem postadas no site Reddit em setembro de 2012. De acordo com o autor, a estrutura mais básica do meme consiste na repetição em close de *Grumpy Cat*, com a inscrição de legendas cômicas que buscam explorar a expressão de mau humor.

Felinto ressalta que a intenção do trabalho é “dissecar os vários estratos simbólicos que compõem a mitologia de *Grumpy Cat*, de modo a ali encontrar elementos capazes de contribuir para esclarecer o funcionamento dos mecanismos meméticos e dos fenômenos de contágio que atravessam as redes sociais” (2013, p. 58). Concentrando a “análise na relação entre texto e imagem e, dessa forma, afastar-se das interpretações do meme derivadas na analogia entre domínios biológico e tecnológico”. (RECUERO, 2009 apud FELINTO, 2013). A ideia do trabalho de Felinto, segundo o autor, “é explorar aspectos dos fenômenos de contágio e de replicação nas redes para cuja elucidação a teoria dos memes pouco teria a contribuir”. (FELINTO, 2013, p. 59).

Felinto (2013, p. 61) ordena os memes da seguinte forma:

1) metameméticos: quando evocam outro meme. Neste exemplo o personagem do filme *Matrix* (1999), Morfeus, pergunta: “What if I told you...” *Grumpy cat* responde, ironicamente: “Shut Up”. Neste exemplo de meme, Felinto (2013) evidencia o fato de que, claramente, apresenta-se nessa estrutura “o caráter profundamente intertextual da cultura midiática contemporânea, na qual figuras e obras populares citam continuamente umas às outras”. Existe aí um paradoxo: “se a ironia do meme original consistia em deslocar um trecho de diálogo do seu contexto fílmico original – denso, sério e filosófico – para situá-lo num âmbito “profano”

e cômico, no caso do meme dentro do meme, trata de ironizar a própria estratégia de comicidade, ao anulá-la com o enfático “cale a boca”!

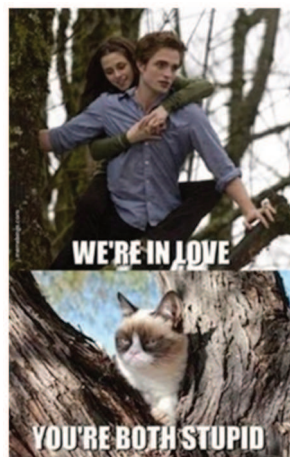
Figura 5 – Meme Grumpy Cat metamemético



Fonte: Google (2017).

2) citacionais: quando referenciam algum elemento da cultura mediática; não necessariamente convertido em meme; no exemplo, *Grumpy Cat* observa Edward e Bella, personagens principais do filme *Twilight*, e responde à legenda melosa “we’re in love”, com um cínico “you’re both stupid”.

Figura 6 – Meme Grumpy Cat citacionais



Fonte: Google (2017).

3) narrativos: nos quais uma sequência de imagens parece evocar a estrutura de uma pequena fotonovela;

Figura 7 – Sequência meme Grumpy cat



Fonte: Google (2017).

4) jornalísticos: consiste em comentários feitos por *Grumpy Cat* face a um fato de grande impacto na mídia; normalmente dando pouca importância ao fato de relevância, respondendo apenas com a palavra: “good”.

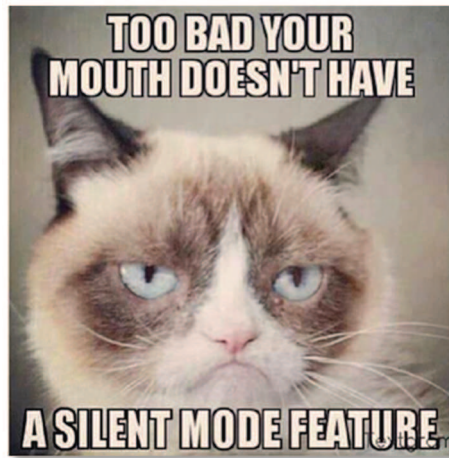
Figura 8 – Meme Grumpy Cat jornalístico



Fonte: Google (2017).

5) filosóficos: nos quais o texto, de natureza não dialógica, representa uma reflexão do personagem, normalmente de caráter crítico e irônico, como no meme em que a imagem do *Grumpy* é acompanhada pela sentença “aquela sensação que se tem quando um modismo passou do limite”.

Figura 9 – Meme Grumpy Cat filosófico



Fonte: Google (2017).

6) orientados ao leitor: quando o gato se dirige, de forma direta e explícita, ao receptor virtual da imagem, sempre de forma jocosa e irônica.

Figura 10 – Meme Grumpy Cat orientado ao leitor



Fonte: Google (2017).

Grumpy está, portanto, sempre indissolúvelmente ligado à estrutura imagético-textual e à materialidade do meme onde “nasceu”. Imóvel, impassível, quase que no limite do que pode ser definido como vivo, *Grumpy* é, ele próprio, uma pura imagem, que exprime sensações antes que significados. Por mais diversos que possam parecer seus pensamentos expressos na forma textual de legendas, eles sempre podem ser traduzidos em uma sensação de cansaço metafísico, da inanidade das palavras diante da insensatez da existência. (FELINTO, 2013, p. 62).

Nos interessa em Felinto a ideia de contágio e de replicação como um desejo de reprodutibilidade, independentemente do que seja compartilhado e, em segundo lugar, como dessa relação pode sair o inesperado já que gatos são fofos e *Grumpy Cat* é mal-humorado. Essa dinâmica poderia ser pensada como vírus e vermes da ecologia digital.

Em artigo anterior ao do *Grumpy*, o mesmo autor (FELINTO, 2008) classifica esse tipo de imagem como “lixo digital” que circula nesse espaço comunicacional por ter estética simples, muito aquém da arte, da “alta cultura” ou da fotografia profissional, além de serem produtos de temporalidade sensível. E traz a seguinte contribuição: “Se é verdade que vivemos na era da informação, estamos afogados em um oceano informacional aparentemente sem utilidade”. (FELINTO, 2008, p. 37). Felinto trata essas imagens como dejetos culturais do ponto de vista dos valores tradicionais da cultura: “Em milhares de servidores espalhados pelo mundo afora, acumula-se, na forma de dejetos culturais, um manancial de informação descartável e inútil do ponto de vista dos valores tradicionais da cultura”. (FELINTO, 2008, p. 37).

Esse princípio viral, consiste, segundo o autor, “na repetição dos mesmos signos, na incessante multiplicação das imagens e símbolos que, num paroxismo semiótico, terminam por abolir as fronteiras entre o real e o simulado”. Sendo que o que importa são “os efeitos de sentido que ela produz em nossa realidade midiaticizada”. (FELINTO, 2008, p. 35).

Dentro dos fenômenos das tecnologias comunicacionais contemporâneas, Felinto (2008) se refere ao fenômeno chamado de “spoof”, que nos interessa especialmente pelo seu aspecto viral. O significado do termo *spoof*⁵ no dicionário online quer dizer: “falsificar algo, forjar, fazer paródia, imitação”, no entanto, a palavra, comenta ele, começou a ser usada no campo da informática antes de outras áreas. No âmbito de um website como o *YouTube*, a expressão *spoof*, explica o autor, “é uma paródia ou imitação de vídeo”. Tendo inclusive uma página web⁶ destinada somente a reunir milhares de paródias no canal.

Sobre essa cultura de parodiar vídeos no *YouTube*, o que nos interessa nessa discussão é: “a cultura do *spoof* constitui uma amostra perfeita do princípio viral no domínio das tecnologias digitais de comunicação. (FELINTO, 2008, p. 36). A quantidade de *spoof* que o vídeo gera significa seu êxito. Além disso, uma paródia de um vídeo pode gerar outro a partir dele “formando-se cadeia de imitações que se desdobram indefinidamente”. (FELINTO, 2008, p. 36). O autor menciona que “diversos teóricos da pós-modernidade já destacaram a centralidade da paródia como prática recorrente das poéticas contemporâneas”. (FELINTO, 2008, p. 36). Desse modo, queremos destacar do que se trata o processo de fazer paródia de um vídeo, conforme Felinto (2008, p. 37) propõe: “a paródia implica a dessacralização do original, além da validação de uma forma de criação baseada na repetição, na citação e na ironia”.

⁵ Disponível em: <<http://www.linguee.com/ingles-portugues/traducao/spoofing.html>>. Acesso em: 20 out. 2017.

⁶ Disponível em: <<http://www.youtubespoofs.com>>. Acesso em: 20 out. 2017.

Esse modo de criação característico do *spoof* é chamado por Frederic Jameson de outro termo. Ele prefere usar a palavra *pastiche* quando se trata de imitar algo na cultura da web. Jameson expressa o que caracteriza o *pastiche*, segundo sua teoria:

Um traço fundamental da cultura contemporânea pode ser encontrado no seu vício pela imitação, no “apetite do consumidor (apetite completamente original do ponto de vista histórico) por um mundo transformado em puras imagens de si mesmo e por pseudo-eventos e espetáculos”. Mais interessante, nesse sentido, é a definição que nos oferece Linda Hutcheon (1991, p. 58), quando explica que “a paródia funciona para distanciar e, ao mesmo tempo, envolver o artista e a plateia numa atividade hermenêutica de participação”. (JAMENSON, 1994 apud FELINTO, 2008, p. 37).

Os autores Jamenson e Felinto concordam que o que caracteriza como traço fundamental da cultura do *spoof* é o caráter participativo da paródia pós-moderna. Esse traço participativo “implica um jogo de proximidade que presta homenagem ao original ao mesmo tempo que desqualifica”. (JAMENSON, 1994 apud FELINTO, 2008, p. 37). Além disso, estende o qualificativo de criador ou artista a um público que antes devia se contentar apenas com o consumo, respeitoso e distanciado, das grandes obras originais.

Por outro lado, o potencial multiplicativo da cultura do spoof (não há limites para o número de imitações possíveis nem para a avidez dos públicos consumidores desses produtos) está intimamente ligado a uma fundamental metamorfose no conceito de informação para o qual colaboraram decisivamente as tecnologias digitais. Os *spoofs* que encontramos em sites como o YouTube constituem exemplares perfeitos da espécie de “lixo digital” que se espalha exponencialmente pelo ciberespaço. São produtos caracterizados por sua temporalidade sensível, por sua descartabilidade e trivialidade. (FELINTO, 2008, p. 37).

Os autores Araújo e Costa (2014) discorrem a respeito da carnavalização usando como pano de fundo para pensar aquilo que chamam de viralização de gênero: a partir de evidências flagradas no repositório de vídeo *YouTube*, ancorada pela obra *Problemas da Poética de Dostoievski*, numa perspectiva de leitura crítica de Mikhail Bakhtin. O que dessa discussão nos interessa é pensar que “a carnavalização seria um desvio de estilos que se realiza por meio da subversão de valores e normas estabelecidos socialmente”. (ARAÚJO; COSTA, 2014, p. 60). Portanto, conforme os autores, “um gênero carnavalizado opera como amálgama entre o sagrado e o profano, reúne a um só tempo o velho e o novo, distancia-se das normas criando outras”. (ARAÚJO; COSTA, 2014, p. 61).

É essa “tensão entre o velho e o novo que caracteriza o gênero do discurso que preserva em si o que o autor chama de elementos imorredouros ou arcaica do gênero”. (ARAÚJO e COSTA, 2014, p. 61). A palavra arcaica aparece no sentido de “traços característicos e distintos dos tempos antigos”. (ARAÚJO; COSTA, 2014, p. 61). Desse modo, Bakhtin elucidada

que ao “guardar consigo traços de seu passado, todo gênero sempre conserva os elementos de tempos antigos. Isso aconteceria por causa da permanente renovação, e, por assim dizer, graças à atualização”. (BAKHTIN, 2002, apud ARAÚJO; COSTA, 2014).

O gênero sempre é e não é o mesmo, sempre é novo e velho ao mesmo tempo. [...]. Por isso, não é morta a *archaica* que se conserva no gênero; ela é eternamente viva, ou seja, é uma *archaica* com capacidade de renovar-se. O gênero vive do presente, mas recorda o seu passado, o seu começo [...]. É precisamente por isto que tem a capacidade de assegurar a unidade e a continuidade desse desenvolvimento. (ARAÚJO; COSTA, 2014, p. 61).

Criar um novo tipo com características de um passado que se atualiza. Neste contexto, a carnavalização “é uma espécie de marca mãe que irmana todos os gêneros que compõem essa figura, sendo, portanto, carnavalização um dos principais eixos organizadores do gênero do sério-cômico. (ARAÚJO e COSTA, 2014, p. 62). Nessa perspectiva bakhtiniana da carnavalização, os autores dão a ver algumas práticas feitas com os vídeos do YouTube: “Um vídeo é postado na web e passa a ser ressignificado graças à capacidade carnavalizante que os usos da tecnologia permitem. A capacidade que tem de renovar-se se dá em função da viralização que o acompanha quase sempre”. (ARAÚJO e COSTA, 2014, p. 64).

Sobre a viralização, Mendonça (2012) convoca um olhar acerca de poéticas virais, multimidiáticas e em rede. O conceito de vírus ou viral, exemplifica o autor, “há algum tempo tem sido incorporado pelo campo da comunicação e das artes como etimologia possível para se analisar, definir, contextualizar e classificar ações que se desdobrem em suportes multimidiáticos” que acontecem em rede. (MENDONÇA, 2012, p. 32). Isso só é possível, ou seja, o efeito viral acontecer, quando espectador e criador “trabalham juntos a partir de interações, fazendo com que o processo torne-se coletivo e colaborativo”. (MENDONÇA, 2012, p. 32).

2 ARQUEOLOGIA DA MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Fazer as coisas ficarem mais próximas é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade.
Walter Benjamin (2012, p. 184).

A manipulação de imagens é pensada num segundo momento de um modo arqueológico revisitando movimentos como dadaísmo, surrealismo e pictorialismo, em que se operava uma descontextualização em imagens existentes, dando a elas outros sentidos. Eram movimentos artísticos que se utilizavam de técnicas não ortodoxas e manipulavam os elementos para irem além do objetivo de representar a realidade.

Pensando no contexto dos processos meméticos e na cultura midiática contemporânea, entendemos que existe uma continuidade dessa tendência de descontextualização e que seria um desejo das massas a reprodução. De acordo com Walter Benjamin (2012), existiria, na modernidade, uma necessidade das massas de multiplicação, de reprodução, distante da tradição e da originalidade e do caráter único e intocável da obra e que esse caráter se perderia. Pelo contrário, a reprodutibilidade técnica seria justamente a multiplicação, a cópia, desvalorizando o aqui e agora da obra de arte, mas acentuando a ubiquidade da obra ou a representação da obra de arte original.

Esse resgate arqueológico é uma forma de situar a manipulação da imagem historicamente para pensar a imagem contemporânea. Nesse sentido, os processos meméticos podem ser considerados uma continuidade dessa tendência das massas da necessidade de tatilidade da imagem, da mesma forma, pensar os recursos disponíveis na interface do Instagram, como ferramentas e dispositivos para esse agir. Ainda de acordo com a teoria de Walter Benjamin, existiria um anseio das massas de tornar o objeto próximo. “Fazer as coisas ficarem mais próximas é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade”. (BENJAMIN, 2012, p. 184). Benjamin ressalta a característica contemporânea da necessidade de possuir o objeto e de ter a imagem tão perto quanto possível. Acabando com o caráter único da obra, passando a necessidade de copiar, reproduzir e multiplicar a imagem. Além disso, segundo Walter Benjamin (2012, p. 180), “em sua essência a obra de arte sempre foi reprodutível. O que os homens faziam sempre podia ser reprodutível. Essa imitação era praticada por discípulos, em seus exercícios, pelos mestres, para a difusão das obras, e finalmente por terceiros, interessados no lucro”.

Desse modo, no atual estágio da técnica, o valor de uso da imagem é ainda mais relevante. O valor de uso da imagem é incentivado pelos softwares de manipulação de imagem, assim como a interface que dispõe de recursos para a manipulação. Nesse sentido, Montañó (2015) define como tecnocultura do software caracterizando dessa forma o estágio atual da técnica. Segundo ela, haveria uma passagem do valor de exposição para o valor de uso na relação com as imagens, e define: “Se o valor de exibição cria uma cultura do ver, o valor de uso parece acentuar uma tatilidade, um apelo das próprias imagens para uma contínua intervenção que torna as imagens muito mais um processo (midiático) do que um produto”. (MONTAÑO, 2015, p. 168).

Situando a manipulação de imagens historicamente, nos movimentos artísticos, artistas tinham a intenção de imprimir ideias e ideais em suas obras como forma de expressão, assim, iam além das técnicas existentes. O Dadaísmo surgiu na Europa, pós-guerra, em 1915. “Os dadaístas buscavam incorporar o absurdo em suas obras, de modo a refletir uma sociedade absurda”. (CHILVERS, 2014, p. 340). Os artistas dessa época se rebelaram contra as convenções artísticas, adotando formas não ortodoxas de expressão. Entre os artistas que se destacaram nesse movimento estão Marcel Duchamp, Francis Picabia e George Grosz.

Marcel Duchamp desenvolveu um conceito chamado “*ready-made*” – um objeto existente, produzido em massa. Um dos primeiros e mais famosos *ready-mades* foi um urinol, que ele chamou de *Fonte* (1917). “Em certo sentido, os dadaístas se viam como não artistas criando não arte numa sociedade em que a arte era sem sentido”. (CHILVERS, 2014, p. 341).

Figura 11 – Fonte (1917) obra de Marcel Duchamp



Fonte: Google (2017).

Os dadaístas não estavam ligados por um estilo artístico e suas obras tinham cunho político e social. Eles se rebelaram contra as convenções artísticas da época, adotando formas

não ortodoxas de expressão. O movimento surgiu pouco depois da Primeira Guerra Mundial tendo impacto sobre os artistas. “O Dadaísmo foi uma reação direta à carnificina, propaganda e inanidade do conflito e – por extensão – à sociedade que permitiu que ocorresse”. (CHILVERS, 2014, p. 341).

Outra obra deste período artístico é de 1919, em que Duchamp produz uma espécie de paródia alterando a imagem da Mona Lisa (1503), obra de Leonardo da Vinci, colocando bigode, barba e uma inscrição em inglês em que as letras L.H.O.O.Q. pronúncia em francês “look” – olhe – mas que em francês tem sentido obsceno. Em francês seria “Elle a chaud au cul”, traduzido para o português tem o significado de: “Ela tem fogo no rabo”.

Figura 12 – Obra L.H.O.O.Q. (1919) de Marcel Duchamp



Fonte: Google (2017).

Considerado caótico por muitos na época, o Dadaísmo perdeu força a partir dos anos 1920, quando começava a surgir outro movimento “mais amplo e estruturado que o caótico Dadaísmo”. (CHILVERS, 2014, p. 341). Tendo como fundador o poeta e francês André Breton, que publicou, em 1924, o Manifesto do Surrealismo, em que “descrevia um movimento que poderia “expressar o funcionamento real do pensamento”. Além disso, para os surrealistas, “os sonhos eram em si mesmos uma fonte rica e complexa de imagens artísticas”. (CHILVERS, 2014, p. 341).

No movimento surrealista, a obra considerada uma das primeiras surrealistas é do artista alemão Max Ernst, chamada Celebes, de 1921, criada na transição do Dadaísmo ao Surrealismo. Ernst desenvolveu a técnica de frottage (esfregar o lápis no papel sobre uma superfície com textura), como um recurso aleatório para explorar o inconsciente. Além disso, era fascinado por colagem, com a qual alternava imagens existentes e fazia justaposições estranhas. Nesta

imagem, de um elefante misturado com uma caldeira, usou o trompe-l'oeil⁷ para criar a impressão de colagem com o pincel. A imagem de uma criatura viva com forma mecânica, especialmente perturbadora, dá à pintura as características absurdas do Dadaísmo e oníricas do Surrealismo”. (CHILVERS, 2014, p. 342).

Figura 13 – Obra surrealista de Max Ernst, chamada da Celebes (1921)



Fonte: Google (2017).

O manejo das técnicas nas imagens como forma de expressão também é percebido na fotografia, mais especificamente, no movimento de vanguarda pictorialismo, que durou de 1880 até 1910, na Europa. Esse tipo de fotografia consistia em utilizar técnicas semelhantes à da pintura. Esse movimento teve como base alguns preceitos, de acordo com o fundador Henry Peach Robinson, que estabeleceu as bases da representação pictorialista. Segundo Robinson, a fotografia pictórica consistia em: “Uma mistura de arte, natureza, autenticidade e beleza e uma boa quantidade de artifícios de estúdio eram os pressupostos para alcançar um feito pictórico”. (HACKING, 2012, p. 160).

Para ele, as regras não poderiam limitar a criatividade de forma alguma. Portanto, insistia que burlar as regras teria o significado justamente de contribuir para a experiência artística. Dessa forma, insistia na intervenção da fotografia pelo fotógrafo para criar uma arte superior: “O fotógrafo tem permissão para usar de qualquer tipo de artifício ou truque necessário. Pode-se fazer muito, e fotografias maravilhosas podem ser realizadas por meio da junção do real com o fictício em uma imagem”. (HACKING, 2012, p. 160).

⁷ “Trompe-l'oeil é uma técnica artística que, com truques de perspectiva, cria uma ilusão ótica que faz com que formas de duas dimensões aparentem possuir três dimensões. Provém de uma expressão em língua francesa que significa "engana o olho" e é usada principalmente em pintura ou arquitetura”. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Trompe-l'oeil>>. Acesso em: 04 nov. 2017.

A imagem *Los últimos instantes*, de Robinson, é considerada a primeira fotomontagem da história, sendo que cada pessoa que aparece na imagem corresponde a um negativo separado.

Figura 14 – Los últimos instantes (1858), de Henry Robinson



Fonte: Google (2017).

A manipulação das imagens, a necessidade de interferir e de intervir se valendo de técnicas e indo além das técnicas da época, foi utilizada também por fotógrafos retratistas como Philippe Halsman (1906-1979). Ele trabalhou com o artista surrealista, o catalão Salvador Dalí. “Em 1949, a publicação de *Imagens de saltos* na série de fotografias de grandes personalidades que saltavam no ar diante da câmera, teve grande êxito. Nessa série, Halsman manifesta um sentido de humor às vezes espirituoso e brincalhão”. (THIELEMANN, 2007, p. 222).

Figura 15 – Imagem de Philippe Halsman, nome: Dalí Atômico (1948)



Fonte: Google (2017).

Outras obras do fotógrafo Philippe Halsman demonstram o uso das técnicas de montagens pelo fotógrafo. Como essa imagem, chamada de *Mona Lisa Dalí*, de 1953. Nesta imagem há uma conjunção entre pintura e fotografia. Um cruzamento de tempos e de espaços

que aparecem inscritos na imagem da Mona Lisa e da imagem de Salvador Dalí que, juntas, se tornam outra imagem, uma hibridização entre estilos e a técnica da pintura e da fotografia que se misturam. Nesta fotografia, há uma sobreposição de imagens, uma montagem de tempos e espaços que são representados ali na imagem de Dalí composta com a imagem da Mona Lisa. O rosto de Salvador Dalí é colado sobre o rosto da Mona Lisa, além disso, ao sorriso enigmático dela foi acrescentado o bigode do próprio pintor, marca registrada dele. As mãos, a partir da montagem, se transformam em mãos masculinas cheias de moedas.

Figura 16 – Gelatinobromo de prata de Philippe Halsman: Mona Lisa Dalí (1953)



Fonte: Google (2017).

Essa apropriação da fotografia, de técnicas de montagem sobre a imagem, utilizadas por fotógrafos como Philippe Halsman, esse modo de intervir na imagem para criar outra imagem, assim como os pictorialistas, que utilizaram das técnicas da pintura para criar uma outra representação visual na fotografia, onde tudo é permitido rompendo com padrões estabelecidos na época da arte clássica, por exemplo. Percebe-se um modo de se relacionar com as imagens já não de contemplação, mas de toque e desvio, reapropriação e montagem.

O autor Michel Freeman (2012) observa que a fantasia é o legado visual mais recordado quando se lembra do movimento surrealista, no entanto, evidencia que “o sucesso das imagens manipuladas e encenadas do Surrealismo colocam na sombra ideias mais básicas do Surrealismo: ideias fundamentais de que qualquer assunto cotidiano tem significado e de que podemos encontrar o extraordinário no ordinário”. (FREEMAN, 2012, p. 60).

Segundo Herzog (2016, p. 07), “o momento de industrialização da fotografia (e do abalo da aura da obra de arte) corresponde ao pictorialismo”. A autora faz uma relação entre essa transição do movimento pictorialista do século XIX como sendo uma reação ao desenvolvimento técnico da fotografia. Dessa forma, “é possível observar na prática fotográfica contemporânea uma reação à disseminação massificada da fotografia digital”. (HERZOG, 2016, p. 07).

Referente ao objetivo da fotografia pictorialista, Hacking (2012, p. 162) traz a seguinte contribuição:

O objetivo (...) era libertar a fotografia de suas amarras documentais e técnicas e utilizá-la como uma forma de expressão artística. Seus membros acreditavam que a fotografia estava se tornando um processo mecânico objetivo, em vez de uma criação subjetiva e estética, de modo que começaram a utilizar técnicas de manipulação cada vez mais elaboradas. (HACKING, 2012, p. 162).

A autora defende, então, pensar a fotografia como um mundo próprio e não um documento do fotografado. Ainda sobre a complexidade desse processo, ela afirma:

Complexos, demorados e meticulosos que envolviam platina, goma, bicromato, carvão, fotogravura, bromóleo e impressão à base de óleo pigmentado foram introduzidos, fazendo com que o produto final - a fotografia - se assemelhasse a uma litografia, uma gravura ou um desenho em pastel ou carvão. Um número limitado de impressões era produzido a partir de um negativo, de modo a aumentar o valor do trabalho e enfatizar sua exclusividade. A apresentação também era fundamental, e a montagem, emolduração e exposição tornaram-se parte essencial do conjunto estético. (HACKING, 2012, p. 162).

Descrevemos esse complexo processo da fotografia para ressaltar que essa necessidade e prática de manipulação nas imagens representa um exemplo dentro de um contexto histórico mais amplo. Desse modo, a função da manipulação pode ser pensada sob a ótica dos modos de produção de cada época, como atenta Benjamin (2012, p.180): “em contraste, a reprodução técnica da obra de arte representa um processo novo, que se vem desenvolvendo na história intermitentemente, através de saltos separados por longos intervalos, mas com intensidade constante”.

Walter Benjamin (2012, p. 180), propõe pensar que: “as artes gráficas adquiriram os meios de ilustrar a vida cotidiana. Elas começaram a situar no mesmo nível que a imprensa. Mas a litografia no início, já poucas décadas após a sua invenção, foi ultrapassada pela fotografia”.

Com a xilogravura, as artes gráficas tornaram-se pela primeira vez tecnicamente reprodutíveis muito antes que a imprensa prestasse o mesmo serviço para a palavra

escrita. Com a litogravura, a técnica de reprodução atinge uma etapa essencialmente nova. Esse procedimento muito mais preciso que distingue a transcrição do desenho numa pedra de seu entalhe sobre um bloco de madeira ou inscrição numa prancha de cobre, permitiu às artes pela primeira vez colocar no mercado suas produções não somente em massa, como já acontecia antes, mas também sob a forma de criações diariamente sempre novas. (BENJAMIN, 2012, p. 180).

Benjamin aborda o desenvolvimento das técnicas e demonstra que “pela primeira vez no processo de reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes que agora cabiam unicamente ao olho”. (BENJAMIN, 2012, p. 181). E ilustra as diferenças: “como o olho aprende mais depressa experimentou aceleração que começou a situar-se no mesmo nível que a fala. Se o jornal ilustrado estava contido virtualmente na litografia, o cinema falado estava contigo virtualmente na fotografia. (BENJAMIN, 2012, p. 182).

Para cada mudança, ruptura ou processo de adaptação das técnicas em cada período histórico, Benjamin (2012, p. 182) demonstra que “a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência”. O que significa que as formas de representar o cotidiano se alteram, sobretudo, através da apropriação das técnicas, o que promove novos modos de perceber o mundo. As relações humanas se alteram ao lado dessas mudanças.

Contudo, essas mudanças têm relação também com novos modos de ver, uma nova visualidade se inaugura a cada representação técnica. E também é a técnica que vai conduzir o que o olho deverá perceber e dar importância em cada período histórico. Antes, havia um culto à tradição, a obra única que, segundo o autor, guardava uma magia: “o aqui e agora do original constitui o conteúdo da sua autenticidade, e nela, por sua vez, se enraíza à concepção de uma tradição que identifica esse objeto, até os nossos dias, como sendo aquele objeto, sempre igual e idêntico a si mesmo”. (BENJAMIN, 2012, p. 182).

Ele atenta para o paradoxo dessa reprodução permitida a partir da reprodutibilidade, em que acontece a perda do autêntico da obra, “desvalorizando o seu aqui e agora”, no entanto, proporciona a sua propagação em massa “aproximando o receptor da obra” sendo que “a autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico”. Desse modo, segundo Benjamin:

Em primeiro lugar, relativamente ao original, a reprodução técnica tem mais autonomia que a reprodução manual. Ela pode, por exemplo, pela fotografia, acentuar certos aspectos do original, acessíveis à objetiva – ajustável e capaz de selecionar arbitrariamente o seu ângulo de observação - mas não acessíveis ao olhar humano. Ela

pode, também, graças a procedimentos como ampliação ou a câmera lenta, fixar imagens que fogem inteiramente à ótica natural. Em segundo lugar, a reprodução técnica pode colocar a cópia do original em situações inatingíveis para o próprio original. Ela pode, principalmente, aproximar do receptor da obra, seja sob a forma da fotografia, seja do disco. (BENJAMIN, 2012, p. 182).

Atrofiando assim, segundo ele, a aura da obra de arte. Para Benjamin (2012), o fator histórico da cultura é de grande relevância para observar o modo de percepção humana. O autor pensa “o modo pelo qual se organiza a percepção humana, o meio em que ela se dá, não é apenas condicionado naturalmente, mas também historicamente” (BENJAMIN, 2012, p. 181). Cada época condiciona não apenas uma arte diferente, segundo Benjamin, mas também uma forma diferente de percepção.

2.1 O SOFTWARE COMO MANIPULAÇÃO DE IMAGENS

Podemos observar diversos usos da imagem contemporânea atravessada pela ação do software de manipulação de imagens em um processo memético. O software é um conjunto de programas que controla o funcionamento de um computador ou aparelho de celular, e é através da ação do usuário que opera um software que é possível construir imagens, intervir, manipular e modificar as imagens.

A memética é um processo audiovisual de circulação e de compartilhamento de imagens realizado pelo usuário das redes sociais, mas não é somente isso, é também a prática de manipulação e edição de imagens que conecta esses usuários. Os possíveis usos dessas imagens que geram cópias, imitações e apropriações de linguagens múltiplas que gera uma estética da imagem memética. Além disso, para que esse trânsito das imagens aconteça é necessário um local onde usuários façam as imagens entrarem em circulação, nesse caso, encontramos na rede social Instagram um local de fácil transitar para os memes. Podemos observar na interface desse aplicativo um incentivo nessa manipulação e nesse compartilhamento das imagens.

No entanto, queremos ressaltar que o que é importante aqui é olhar para as imagens meméticas numa perspectiva da experiência imagética, e dessa relação entre os usuários, usos e software percebemos ali disputa de sentidos nos processos meméticos na interface do Instagram.

O modo de se relacionar com as imagens mudou, e essa mudança é inaugurada pelas novas tecnologias. Antes, as imagens existiam apenas para serem vistas, hoje, existem para serem tocadas, manipuladas, alteradas, transformadas, mexidas. Existem para que usuários conectados em redes sociais e adeptos de softwares de manipulação de imagens possam intervir

sobre elas gerando, assim, uma rede de outras novas imagens, se relacionando entre elas e com elas. É um novo modo de olhar e de se relacionar, é um comunicar imagético que só é possível nesse estágio atual da técnica. Perdeu-se a tradição de imagens intocáveis, de direito autoral das imagens. As imagens já não pertencem a mais ninguém, elas são de todo mundo. É como se as imagens fossem feitas para serem manipuladas, e, inclusive, estivessem à espera disso. Criam-se programas de manipulação em função delas, da modificação das imagens. Um cortar e colar constante, uma multiplicação de sentidos, de funções que as imagens adquirem a partir de aplicativos de manipulação de imagens.

Essa prática das massas de reprodução das imagens foi apontada por Walter Benjamin (2012) como uma necessidade. O autor aponta que, com a litografia, a técnica de reprodução atingia uma etapa nova. Essa técnica ganhava uma forma de criar em massa e também de criar algo novo a partir da cópia, adquirindo, assim, meios de ilustrar a vida cotidiana, segundo o autor. Esse modo de ilustrar a vida, que permaneceu por dezenas de anos, foi substituído pela fotografia. A fotografia, por sua vez, trouxe um processo de aceleração na reprodução das imagens.

Já no estágio atual da técnica, é preciso atentar para uma prática contemporânea nessa relação com as imagens, que é o uso do software de manipulação. Esse valor de uso da imagem - da imagem que é manipulada, modificada, copiada, misturada a outras imagens e recriada - só se torna possível por causa dos softwares de manipulação, sendo esse valor de uso apontado pela autora como “efeitos da tecnocultura dos softwares”. (MONTAÑO, 2015, p. 168).

Lev Manovich evidencia a centralidade do software como sendo principal em nossa cultura. Ele esclarece que “nenhuma das técnicas de edição das novas mídias, que associamos aos computadores, é simplesmente o resultado de uma mídia do ser digital” (2011, p. 01). E que “as novas formas de acesso à mídia, distribuição, análise, geração e manipulação só existem devido ao software”. (MANOVICH, 2011, p. 01). O autor explica que técnicas que parecem ser pertencentes às interfaces gráficas e manipuladas por usuários, como a técnica de cortar e colar, ou o acréscimo de textos legendas sobre as fotos, que podem ser vistas normalmente em qualquer usuário do Instagram e em memes que circularam na rede, é um comando de origem de um determinado software.

Além disso, Manovich (2011) observa que essas técnicas praticadas por usuários provindas de softwares se tornam rapidamente populares entre os usuários e, muitas vezes, estarão reproduzidas em mais de um aplicativo. Podemos citar o exemplo de uma ferramenta de compartilhamento de vídeos ao vivo, que teve origem na rede social Snapchat, e recentemente passou a estar disponível no Facebook. Esse recurso, de fazer transmissão de

vídeo ao vivo, pode ser acessado e está disponível também para os usuários do Instagram. Outro recurso que teve início no aplicativo Snapchat era o do Stories, um recurso que consiste em publicar imagens e vídeos que duram 24 horas. São pequenos frames compartilhados na rede que somem após esse período de tempo, também podendo ser visto no aplicativo WhatsApp. Manovich (2011) evidencia o aspecto econômico da indústria do software e observa que quando são compradas umas as outras, as companhias de software mesclam seus pacotes com os softwares entre elas.

Dessa forma, Manovich salienta que as consideradas inovações das novas mídias não são resultado de uma mudança tecnológica que passa da mídia analógica para a mídia digital. Conforme ele, na verdade, é “o resultado do software que está em processo de evolução constante, além disso, há também as forças de mercado e suas restrições”. (MANOVICH, 2011, p. 02).

As mudanças não acontecem dentro das mídias, não são da ordem da comunicação, mas estão contidas na computação, é o software que determina o que se pode fazer dentro das mídias. É o software que vai determinar o que se pode fazer com as imagens, por exemplo. São os softwares de edição que permitem colar e alterar imagens e inserir textos sobre as fotos. É possível, a partir deles, manipular e alterar qualquer imagem dependendo da aplicação do software utilizado.

No Instagram, que é considerado um software de manipulação de imagens, é permitido selecionar uma imagem e alterá-la de forma radical. Mudar cor, incluir efeitos de brilho, contraste, inserir legendas e figurinhas nas fotos, além de ser possível fazer vídeos, pode-se inserir esses elementos nos vídeos. Além disso, antes de publicar uma imagem na rede social, é possível editar a imagem no Photoshop ou, então, combiná-la com o aplicativo chamado Beauty Câmera ou Facetune e modificar a pele do rosto de uma pessoa, excluindo rugas de expressão da pele, mudando a cor dos olhos, diminuindo ou aumentando o tamanho do nariz ou o formato do rosto, por exemplo, ou mesmo alterar a forma física do corpo de uma pessoa. Isso tudo é possível fazer com o uso dos aplicativos, os quais são recursos disponíveis permitidos através dos softwares de manipulação de imagem.

Manovich (2011, p. 05) define essa eminência do software da cultura da seguinte forma: “não existe essa tal mídia digital. Só existe o software – como aplicados aos dados de mídia ou conteúdos”. Ou seja, para ele, “a mídia digital não possui nenhuma propriedade original em si mesma. O que costumava ser denominado de propriedades das mídias, são agora operações e permissões definidas pelo software”. (MANOVICH, 2011, p. 05).

Manovich (2002), quando discorre a respeito das novas tecnologias, faz uma relação da nova mídia com as vanguardas da década de 1920. Ele justifica a comparação de uma revolução tecnológica com uma revolução artística por considerar que nos anos vinte a mídia estava por conta da fotografia, da música, do cinema e da arquitetura. Portanto, o autor compara a nova mídia do início do século XX e da nova mídia do começo do século XXI.

O autor estabelece relação dizendo que “a cultura visual de massa só leva além daquela inventada, intensificando técnicas concretas e misturando entre si dando origem a novas combinações”. (MANOVICH, 2002, p. 02). Diz que a revolução informática não parece acompanhada de nenhuma novidade significativa em respeito ao que se refere às técnicas de comunicação. E que, embora hoje em dia contamos com os computadores para criar, armazenar, distribuir para acessar a cultura, seguimos as mesmas técnicas desenvolvidas nos anos vinte. Ou seja, mesmo com o uso de computadores e das tecnologias, as linguagens culturais são as mesmas e a nova mídia é ainda uma mídia antiga.

O que Manovich (2002) observa em relação à novidade de contribuição da nova mídia é que as técnicas de comunicação dos anos vinte adquirem através da nova mídia um novo status.

As técnicas inventadas por artistas de esquerda da década de 1920 foram capturadas nas metáforas dos comandos e na interface do software. Em suma, a visão de vanguarda se materializou no computador. Todas as estratégias desenvolvidas para despertar o espectador para a existência de seus sonhos dentro da sociedade burguesa (o design construtivista, a nova tipografia, o cinema e a edição cinematográfica de vanguarda, a montagem fotográfica, etc.) definem hoje em dia a rotina básica de uma sociedade pós-industrial: a interação com o computador. Por exemplo, a estratégia de vanguarda de colagem reapareceu no comando “cortar e colar”, a operação mais básica que eu posso executar com qualquer tipo de dados de computador. (MANOVICH, 2002, p. 04).

Essas técnicas apontadas pelo autor como técnicas de vanguarda dos anos vinte eram técnicas que se desenvolveram para induzir e incentivar o espectador a revelar uma estrutura política social que estava escondida, ou seja, era uma forma de tornar visível o que estava submerso. Ele diz ainda que essas seriam ferramentas utilizadas para se reconstruir uma sociedade, e que hoje, no estágio atual da técnica, essas técnicas se converteram em elementares na era do computador, perdendo, assim, o cunho político e social. A respeito disso, Manovich (2002, p. 05) exemplifica: “enquanto um usuário está interagindo com uma página web, navega em um espaço virtual ou examina uma imagem digital, está cumprindo as mais emocionantes fantasias atomísticas de Kandinsky, Rodchenko, Lissitzky, Eisentein e outros” artistas dos anos 20.

Assim como propõe o autor, se por um lado o software codifica e naturaliza as técnicas dos anos 20, por outro lado, as novas técnicas oferecidas pelos softwares para trabalhar na nova mídia representam a nova vanguarda da sociedade na mídia.

2.2 COMPARTILHAMENTO DAS IMAGENS

Analisando as imagens que são compartilhadas nas redes sociais e nos aplicativos de compartilhamento, como é o caso do Instagram, percebemos algo que antes do surgimento da web não era prática comum. Na fotografia, por exemplo, o ato de manipular imagens era expressamente proibido entre profissionais de imagem. Amadores não possuíam câmeras fotográficas e apenas fotógrafos profissionais fotografavam.

A fotografia analógica do século XX, anterior à da era digital, era considerada como autenticação de uma verdade inquestionável e documento inesquecível da história. Aconteceu em 1967 quando uma fotografia serviu de atestado médico para legitimar a morte do líder cubano Che Guevara e, conforme aponta Marvin Krone, “o poder da fotografia reside naquela qualidade única que ela preserva para todo o sempre uma fração finita do tempo infinito do universo”. (EVANS, 1981, p. 07). Ou mesmo em 1972, na imagem reproduzida, que se perpetuou na história e se transformou em símbolo de dor e sofrimento, da menina vietnamita correndo queimada após ter sido atingida por uma explosão na guerra. São imagens-símbolo que transmitem até hoje um certo poder da fotografia e o propósito de testemunha ocular dos fatos.

Quando a capacidade de imprimir imagens em papel surgiu esse era o propósito da fotografia: retratar e testemunhar a realidade e a vida cotidiana. O processo fotográfico foi desenvolvido nos anos 1830, formado por um grupo de impressionistas que utilizaram a fotografia como base para composições de retratos e de paisagem. No entanto, conforme aponta Buitoni (2011, p. 75), foi somente a partir da evolução da técnica que o processo fotográfico ganhou força com a disseminação do uso de filmes em rolo, inventados em 1884 por George Eastman⁸. Em 1888, Eastman fabrica a máquina Kodak, possibilitando aos amadores fotografar. No entanto, vale observar que o registro do movimento só se tornou possível com o surgimento das câmeras Ermonox e Leica (com filme de 35 mm) e de objetivas mais simples de manusear,

⁸ George Eastman aplicou um revestimento de gelatina e química sobre uma base de papel, que logo em seguida foi substituído por celuloide. Até então, primeiro eram utilizadas placas de vidro com colódio úmido; depois surgiram as placas secas que continham uma emulsão de gelatina. (BUITONI, 2011, p. 75).

mais leves, sem precisar de tripé, o que facilitava que os fotógrafos levassem suas câmeras pelas cidades, surgindo, assim, a fotografia considerada de flagrante. (BUIIONI, 2011, p. 75).

Citando o pensamento estruturado de Walter Benjamin a respeito da percepção humana convergente ao estágio da técnica:

No interior de grandes períodos históricos, a forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência. O modo pelo qual se organiza a percepção humana, o meio em que ela se dá, não é apenas condicionado naturalmente, mas também historicamente”. (BENJAMIN, 2012, p. 183).

Alterando, assim, a forma de percepção das pessoas, como nos orienta a pensar Benjamin.

Quando a imagem é pensada de modo arqueológico, é possível perceber e apontar mudanças, tanto no sentido da técnica quanto no modo de se relacionar, por sua vez, com as imagens. Sendo assim, o modo de percepção do homem deve ser levado em consideração quando queremos nos referir à maneira não só de compreender o mundo, mas o modo de interagirmos, de nos comunicarmos. As máquinas afetam a maneira de estar no mundo. Essas mudanças não são apenas técnicas, mas acontecem na própria subjetividade humana e no modo de perceber e interagir no mundo.

As novas tecnologias inauguram, em certo sentido, algo novo no mundo das imagens. Inaugura não só um novo modo de olhar, mas uma nova visualidade. São mudanças de ordem técnica que alteram o modo de se relacionar com as imagens e de como as pessoas percebem e reagem a essas mudanças como efeito e instrumento delas mesmas.

Na cultura contemporânea, o estudo dos fenômenos sociais vinculados à web junto às novas tecnologias, o modo de fazer imagens e o comportamento das pessoas em relação a isso vêm se alterando. Qualquer pessoa, munida de um telefone celular e com acesso à internet, tem a capacidade de produzir, manipular e alterar uma imagem fotográfica e publicar em redes sociais. O indivíduo vê diante dele algo acontecendo, tendo as ferramentas para produzir a partir do que está vendo e publicar, postar e compartilhar nas redes sociais, passando de apenas consumidor, mas também agora sendo o produtor de conteúdo, assumindo outra posição nesse espaço do consumo das imagens.

Esse compartilhamento das imagens se deve muito aos modernos telefones celulares, à internet banda larga e a esses dispositivos capazes de produzir e compartilhar imagens em rede, mas não somente por isso, também pela interface que aciona usos e apropriações de imagens. É uma evidência das mudanças das relações sociais.

Numa sociedade inserida na tecnologia o compartilhamento de imagens assume uma condição de unificadora e não mais de passagem. “Essa possibilidade de fazer elos por meio de práticas tecnodiscursivas não elimina as divergências e os embates, mas nos remete ao que Braga (2012) entende por produção de circuitos que permite que o fluxo interacional siga adiante”. (ROSA, 2016, p. 06).

2.3 ENTRE-IMAGENS E PASSAGENS

A história da arte confirma o seu movimento constante. Desde a pré-história, o homem inventa técnicas de representar o mundo cotidiano através de figuras, símbolos, desenhos e imagens e, para isso, utiliza materiais e técnicas disponíveis em cada época. Dispositivos e operações, por assim dizer. Essas mudanças técnicas são transições que Nelson Peixoto chama de passagens. “Passagens entre a pintura e fotografia: pintores que se utilizam de recurso do instantâneo e fotografias que parecem anunciar, em plena era da computação gráfica, uma retomada de técnicas do pictorialismo”. (PEIXOTO, 1993, p. 237).

As passagens, para Peixoto, são as ligações entre todas as linguagens de cada forma artística: “Grande cruzamento que constitui a paisagem de imagens contemporâneas”. (1993, p. 241). A passagem não é ruptura, está entre, é transição, se atualiza. Essas passagens são constituídas da atualidade das imagens e produz uma multiplicidade de sobreposições e configurações. O entre-imagens é o espaço de todas essas passagens, é o lugar onde a paisagem contemporânea efetivamente se constitui. Um espaçamento que faz com que cada imagem emerja do vazio e nele recaia. O vazio – o entre – que é constituído e ao mesmo tempo um radical questionamento entre imagens. (PEIXOTO, 1993, p. 241).

Dessa forma, “Essas passagens servem para introduzir outros tempos e espaços. Como as antigas galerias parisienses, elas nos conduzem através de outras experiências das dimensões, entre o passado e o presente, o próximo e o longínquo, a pintura e a computação eletrônica”. (PEIXOTO, 1993, p. 238).

O pictorialismo foi um movimento de vanguarda que aplicou os princípios das belas-artes à fotografia de meados da década de 1880 até 1910, embora a fotografia pictórica já existisse antes desse período. A fotografia se tornou rapidamente acessível a um mercado mais amplo, graças à disponibilização de placas mais baratas e à introdução das câmeras Kodak. Ela também se transformou em um comércio com ênfase no progresso tecnológico - embora muitas vezes em detrimento da criatividade artística. (HACKING, 2012, p. 160).

Assim como no exemplo acima, dessa junção de técnicas das belas-artes aplicadas à fotografia a partir da utilização de novos dispositivos como forma de expressão visual, Peixoto nos orienta a perceber que exposições multimídia realizadas na França e na Itália já anunciavam essa “nova configuração do mundo das imagens”, como a *Strada novissima*, Bienal de Veneza, em 1980, e a *Passagens de l’image*, em Paris, em 1990.

Na primeira, uma rua aglutinando fachadas de diferentes estilos, tempos e lugares. Painéis, fotos e cenários transformando a arquitetura e a cidade em teatro. Na outra, filmes se imbricavam com instalações de vídeo, imagens de computação e fotografias, numa tentativa de construir esse espaço de junção entre as diversas imagens. Fronteiras que o visitante podia atravessar caminhando. Como numa galeria. (PEIXOTO, 1993, p. 237).

Essas transformações de uma coisa para outra. De painéis e fotos que transformam a arquitetura e a cidade em teatro. De filmes imbricados com vídeos utilizando o recurso da computação e a tentativa de construir uma junção entre diversas imagens. É esse imbricamento de imagens sobrepostas, de várias técnicas colocadas umas sobre as outras. Imbricar no dicionário online⁹ significa: colocar uma coisa sobre a outra, de modo que só se consiga ver parcialmente a que está embaixo, como as telhas num telhado. Ligar de maneira estrita, interligar, conectar, ligar, unir.

Esse imbricamento, essa junção de técnicas e estéticas visuais que caracterizam as passagens, segundo Peixoto (1993, p. 237): “servem para introduzir outros tempos e espaços. Como as antigas galerias parisienses, elas nos conduzem através de outras experiências das dimensões, entre o passado e o presente, o próximo e o longínquo, a pintura e a computação eletrônica” e afirma que “as passagens são o caminho do futuro das imagens”.

As linguagens técnicas, afirma Peixoto (1993, p. 238), as técnicas e estéticas criam imagens e nos conduzem a modos de ver, no entanto, esse olhar que “apalpa as coisas” é superficial. “As coisas não são achatadas, de duas dimensões, mas seres dotados de profundidade, só acessíveis àquele que com elas coexiste num mesmo mundo”.

Essa condição definida por Deleuze, segundo Peixoto (1993, p. 239), é: “estar no meio, como o mato que cresce entre as pedras”. E, dessa forma, seria uma “conexão entre um ponto qualquer e outro ponto qualquer. Sem começo nem fim, mas entre. Não se trata de uma simples relação entre duas coisas, mas do lugar onde elas ganham velocidade”. (PEIXOTO, 1993, p. 239). O autor vai dizer que é uma “justaposição ilimitada de conjuntos”, sendo assim, “algo que acontece entre os elementos”. E que, segundo Peixoto, encontra analogia no barroco.

⁹ Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

Essa disposição contemporânea encontra analogia no barroco, na medida em que remete não a uma essência, mas a uma “função operatória”: ele não pára de fazer dobras, curva e recurva, até o infinito. Dobra sobre dobras. Toda uma concepção do espaço e do tempo, da relação entre as imagens, emerge dali. O contínuo não é uma linha que se dissolveria em pontos independentes, mas é como um tecido que se divide em pregas, que se decompõe em movimentos curvos. Que acrescenta sempre mais matéria, mais massa. Não pode parar.

Tudo escoa e verte em outra coisa. O princípio da dobra é a curvatura: acrescentar sempre um rodeio, fazendo de todo intervalo o lugar de um novo desdobramento, apagando todo contorno, toda fronteira. O barroco é uma transição”. (PEIXOTO, 1993, p. 239).

Peixoto (1993, p. 239) trata como mesmo “princípio – o “entre” – das passagens”. O autor descreve as características do barroco e explica a que se deve essa transição desse movimento artístico, de acordo com ele, no barroco “uma coisa exprime a outra, reflete a outra, em total correspondência, em permanente interação”. E revela ainda sobre o barroco: “Uma acumulação infinita, turbilhante, até a saturação. O máximo de matéria num mínimo de extensão. Incrustações, sobreposições cada vez mais espessas, englobando todas as coisas, todas as artes”. (PEIXOTO, 1993, p. 239).

Dessa forma, o autor evidencia o que caracteriza as passagens na arte: “passagens pintura-escultura, escultura-arquitetura”, e diz que, dessa forma, “o barroco instaura uma interação entre as diferentes artes que é tipicamente contemporânea: uma extensão, tendendo cada arte a se realizar na seguinte”. (PEIXOTO, 1993, p. 239).

Desse modo, Peixoto mostra dando exemplo como acontece a passagem na arte: “Assim é que a pintura sai da sua moldura e realiza-se na escultura; a escultura ultrapassa-se e realiza-se na arquitetura; e a arquitetura, por sua vez, coloca-se em relação com a circunvizinhança, de modo a realizar a arquitetura no urbanismo”. (1993, p. 239).

Essa analogia com esse estilo de arte, segundo Peixoto, é o mesmo preceito que acontece nas imagens contemporâneas, permeadas nos processos eletrônicos e é o que significa as passagens barrocas: “O anacrônico e o moderno, a superfície e o volume, o virtual e o real. É próprio da modernidade se instalar entre duas artes, entre pintura e escultura, entre escultura e arquitetura. Esse encaixe de molduras, as dobras sobre dobras são as passagens barrocas”. (PEIXOTO, 1993, p. 234).

Na imagem contemporânea, o autor faz referência em relação à trama de multiplicidades de sobreposições e configurações. “O entre-imagens é o espaço de todas essas passagens”, diz Peixoto (1993, p. 240), e que “essas passagens são constitutivas da atualidade das imagens”. Sendo assim, “o entre-imagens é o espaço de todas essas passagens. E opera na intermediação das imagens. O entre-imagens é o lugar onde a paisagem contemporânea efetivamente se constitui”, propõe o autor.

Essa forma das imagens sem forma, essa relação entre uma forma e outra, essa falta de linguagem é a própria linguagem. Para ele, o lugar da imagem é justamente nessa relação entre linguagens, é nesse “entrelaçamento das passagens que a imagem encontra hoje o seu lugar”. (PEIXOTO, 1993, p. 242). Sendo assim, “uma duplicação que faz coexistir o original e sua cópia, os múltiplos no interior de um. É o sinal de uma ruptura na experiência instantânea do real, quebra que produz uma sequência, um outro espaço”. (PEIXOTO, 1993, p. 242).

2.4 DISPOSITIVO DE PASSAGEM

A fotografia é um dispositivo de passagem, como exemplifica Peixoto. Podemos pensar em outros dispositivos de passagem, conforme o autor exemplifica: “essas imagens heterogêneas podem adquirir atualidade no seu próprio espaço de reunião. As passagens indicariam a eficácia das imagens num lugar fixo, ainda que instaladas num espaço de exposição situado e circunscrito”. (PEIXOTO, 1993, p. 243).

Todos esses movimentos têm seu espaço no vídeo, na imagem eletrônica. O vídeo assimila todas as outras imagens, permite a passagem entre os suportes, a transição entre pintura, fotografia e cinema. Na medida em que é um *medium* capaz de integrar todos os outros, o vídeo é o lugar por excelência de passagem: tudo passa na televisão. Para onde vai o vídeo? Para todo lado, em todas as direções. (PEIXOTO, 1993, p. 242).

O autor contribui para a discussão a respeito dos dispositivos de passagem que permitem passar de um lugar a outro. Atualmente, os softwares de manipulação de imagens podem ser considerados dispositivos de passagem. Dessa forma, imagens e vídeos são alterados e transformados, ganhando elementos de humor, sátira e crítica social. As imagens alteradas emergem sentidos muito característicos da nossa época - uma época marcada por uma enxurrada de imagens, no entanto, com recursos técnicos avançados em se tratando de manipulação de imagens.

Essa junção do real com o fictício em uma imagem que tem os aplicativos dos celulares como facilitadores da manipulação. Na época das fotografias pictorialistas, meados de 1880 até 1910, o processo da manipulação era mecânico e complexo, era necessário alterar o processo de goma bicromatada, manipulando o negativo durante a revelação para acrescentar efeitos pictóricos. E qual era o objetivo dessa manipulação tão complicada para a época?

Libertar a fotografia de suas amarras documentais e técnicas e utilizá-las como uma forma de expressão artística. Seus membros acreditavam que a fotografia estava se tonando um processo mecânico objetivo, em vez de uma criação subjetiva estética, de

modo que começaram a utilizar técnicas de manipulação cada mais elaboradas. Processos complexos, demorados e meticulosos envolvendo platina, goma, bicarbonato, carvão, fotogravura, bromóleo e impressão à base de óleo pigmentado foram introduzidos, fazendo com que o produto final – a fotografia – se assemelhasse a uma litografia uma gravura ou um desenho em pastel ou em carvão. (HACKING, 2012, p. 162).

A descrição desse processo mecânico, complexo e demorado demonstra a necessidade de romper padrões estabelecidos utilizando a técnica para libertar a expressão.

2.5 A IMAGEM TÉCNICA E A CAIXA PRETA

A imagem técnica de Vilém Flusser (2011) é uma imagem produzida por aparelhos. Assim define o filósofo, que propôs um estudo sobre a filosofia da fotografia. Desse modo, pensar sobre imagens produzidas hoje é pensar a partir de imagens técnicas, visto que estamos diante de uma enxurrada de imagens produzidas principalmente por aparelhos celulares e amplamente editadas e modificadas por programas de software de manipulação embutidos nos celulares. São publicadas em redes sociais através dos mesmos aparelhos e, isso tudo, ao alcance das mãos em telas *touch screen* cada vez mais rápidas e adaptadas a esse tipo de manipulação, ou seja, as imagens estão atravessadas por aparelhos em todas as camadas. Além disso, as imagens que vimos hoje são apresentadas aos nossos olhos dentro de molduras que chamamos aqui de interface.

Conforme Flusser (2011, p. 23), “os aparelhos são produtos da técnica e as imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais”. Isso significa que, numa perspectiva histórica, a forma de comunicação se deu primeiro por imagens, denominadas por Flusser como imagens tradicionais. Assim, por milhares de anos, a humanidade permaneceu se manifestando imageticamente. Logo após, historicamente, as imagens técnicas sucedem os textos altamente evoluídos, revela o autor. A sucessão desse modo de comunicação vai se dar a partir das imagens técnicas. “Historicamente, as imagens tradicionais são pré-históricas; as imagens técnicas são pós-históricas”, diz Flusser (2011, p. 23).

Ontologicamente, a imagem tradicional é abstração de primeiro grau: abstrai duas dimensões do fenômeno concreto; a imagem técnica é abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois, reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagem. (FLUSSER, 2011, p. 23).

Destarte, a contribuição de Flusser é tanto no sentido de pensar no papel das imagens num sentido histórico quanto contemporâneo. O autor exemplifica que “ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo. Essa posição das imagens técnicas é decisiva para o seu deciframento”. (FLUSSER, 2011, p. 24). Flusser (2011) observa que as imagens técnicas são dificilmente decifráveis justamente por não necessitarem ser decifradas. E diz ainda que o significado das imagens técnicas, aparentemente, imprime-se de forma automática sobre suas superfícies.

A superfície é a parte exterior da imagem, o visível de um corpo. É um conhecimento superficial baseado somente na aparência. Dessa forma, Flusser (2011) vai dizer que, em uma imagem técnica, aparentemente, “imagem e mundo se encontram no mesmo nível do real: são unidos por cadeia ininterrupta de causa e efeito, de maneira que a imagem parece ser símbolo e não precisar de deciframento”. (FLUSSER, 2011, p. 24) E reforça: “quem vê a imagem técnica parece ver seu significado, embora indiretamente”. (2011, p. 24).

Esse caráter superficial das imagens, como evidencia Flusser, faz com que “o observador as olhe como se fossem janelas e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos”. (FLUSSER, 2011, p. 25). Além disso, “percebe as imagens não enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo”. Desse modo, “o que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é “o mundo”, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem”. (FLUSSER, 2011, p. 25).

A diferença entre o significado das imagens tradicionais e as imagens técnicas, segundo o autor, não está apenas na codificação, mas em um fator determinante: um aparelho e um agente humano que o manipula, que ele vai chamar de “aparelho-operador” e dizer que esse elo próprio das imagens técnicas, portanto, “parece não interromper o elo entre a imagem e seu significado”. (FLUSSER, 2011, p. 25).

O resultado disso, conforme Flusser, é um novo modo de fazer imagem, e, a partir disso, surge também uma magia nova, que ele define assim:

A nova magia não visa modificar o mundo lá fora, como o faz a pré-história, mas os nossos conceitos em relação ao mundo. É magia de segunda ordem: feitiço abstrato. Tal diferença pode ser formulada da seguinte maneira: a magia pré-histórica ritualiza determinados modelos, *mitos*. A magia atual ritualiza outro tipo de modelo: *programas*. Mito não é elaborado no interior da transmissão, já que é elaborado por um “deus”. Programa é modelo elaborado no interior mesmo da transmissão, por “funcionários”. A nova magia é ritualização de programas, visando programar seus

receptores para um comportamento mágico programado. Neste ponto trata-se de captar a *função* da magia. (FLUSSER, 2011, p. 27).

Essa relação entre o novo modo de fazer imagem, permeada pelo uso das tecnologias, inaugura novos modos de ver e de perceber o mundo a partir de uma nova estética. Dessa forma, surgem, conseqüentemente, diferentes formas de percepção e de imaginação do mundo. Com o avanço das novas tecnologias, nossa relação com as imagens mudou. Não apenas nossa relação no sentido de ver as imagens, mas na produção delas. O avanço tecnológico caracteriza as mudanças no uso e nas apropriações das imagens e na comunicação de forma geral. As mudanças acontecem tanto no sentido técnico como, também, no sentido cultural.

3 A INTERFACE E A NATUREZA METAMÓRFICA DAS IMAGENS NO INSTAGRAM

Em um terceiro momento, discutimos aqui a imagem e a interface como formas de pensar esses materiais empíricos. E, aí, abordamos particularmente a rede social Instagram, que é onde mais observamos o compartilhamento e a manipulação dessas imagens.

3.1 A METAMORFOSE DA IMAGEM DIGITAL

A imagem digital, a imagem gerada e processada em computador, propõe Machado (2007), apresenta posição ambígua dentro do panorama do vídeo brasileiro, por exemplo. Machado traça um panorama do percurso das imagens digitais. Na perspectiva do autor, a imagem digital aparece com um aumento exagerado do ponto de partida da estética pós-renascimento. “Num certo sentido, ela aparece como uma verdadeira hipertrofia dos postulados estéticos do século XV, à medida que realiza hoje o sonho renascentista de uma imaginação puramente conceitual, em que a imagem seria encarada e praticada como uma instância de materialização do conceito”. (MACHADO, 2007, p. 45).

Para o autor, “há uma certa vontade mimética conformando as imagens digitais, um certo sentido de realismo que, de alguma maneira, dá continuidade ao princípio do registro fotográfico”. (MACHADO, 2007, p. 45).

Sua análise se concentra nas imagens digitais:

Tudo isso pode ser constatado no grosso da produção imagética computadorizada, que se mostra cada vez mais como uma simulação do realismo fotográfico e cinematográfico. Há, todavia, uma diferença: a partir do computador, o “realismo” resulta visivelmente desencarnado, sem qualquer vinculação direta como a paisagem registrada. O realismo praticado na era da informática é um realismo essencialmente conceitual, elaborado a partir de modelos matemáticos e não de dados físicos arrancados da realidade visível. (MACHADO, 2007, p. 45).

Desse modo, na concepção de Machado (2007), a invenção do computador compreende, portanto, uma certa margem de ambiguidade: “o fato dele dispensar inteiramente a mediação da câmera para a construção da imagem, de um lado, e as imersas possibilidades de manipulação que ele abre, por outro, relativizam bastante o seu apetite de realismo fotográfico”. (MACHADO, 2007, p. 46). E é por isso que diz que as imagens feitas a partir de computadores proporcionam “imensas possibilidades estéticas da imagem digital e do processamento digital

da imagem, incorporando inclusive os ruídos próprios do novo dispositivo”. (MACHADO, 2007, p. 46).

O autor aponta como um fenômeno contemporâneo a prática do que ele chama de “criação e destruição da imagem”, que seriam os dois modos de apropriação mais usuais, e que correspondem a duas estéticas radicalmente diferentes, evidenciadas pelo autor.

A arte do vídeo está marcada, antes de mais nada, por uma ruptura com os cânones pictóricos do Renascimento e por uma retomada do espírito demolidor das vanguardas históricas do começo do século, fazendo voltar a sua fúria desconstrutiva sobretudo contra a figura realista que o modelo fotográfico logrou perpetuar. Já a síntese numérica da imagem nos reconcilia novamente senão com efeito ilusionista da figuração renascentista, pelo menos com o seu caráter construtivo e a sua resoluta fusão de arte e ciência. (MACHADO, 2007, p. 45).

Nesse debate acerca do atual estágio da imagem técnica, Machado (2007) instiga a pensar no paradoxo que é a manipulação da imagem, demonstrando que, se de um lado “temos a total destruição, a negação como energia propulsora da obra, desagregação, anamorfose, implosão do visível” (MACHADO, 2007, p. 45), por outro lado, “a utopia de um total domínio do visível, de um controle absoluto do processo gerador da imagem, até mesmo nos seus detalhes mais microscópicos”. (MACHADO, 2007, p. 45).

O autor revela que “hoje um número cada vez maior de trabalhos é feito mesclando as duas alternativas e fazendo nascer daí um diálogo tenso e fértil entre as expressões atuais mais avançadas da imagem técnica”. (MACHADO, 2007, p. 45).

E contribui de forma enfática para a discussão no nosso trabalho:

É como se, após quinhentos anos de ditadura da imagem especular consistente do Renascimento e após cem anos (pelo menos) de contestação desse primado pelas vanguardas históricas, o universo das imagens caminhasse agora em direção a uma síntese, uma síntese que, todavia, não deixa de apontar para sua natureza necessariamente híbrida, resultado de influências distintas e às vezes contraditórias. (MACHADO, 2007, p. 46).

3.2 A IMAGEM NA INTERFACE

As imagens nunca se mostram sozinhas. Assim como as imagens da arte rupestre estão dentro de uma caverna, as imagens estão emolduradas por janelas. Montañó (2012) convoca a olhar para essas imagens que não estão sozinhas e estão interfaceadas, o que muda o modo como nos relacionamos com elas e os sentidos que essas interfaces dão às imagens. Para Johnson (2001), a interface é “todo o mundo imaginário de alavancas, canos, caldeiras, insetos

e pessoas conectados – amarrados entre si pelas regras que governam esse pequeno mundo”. (JOHNSON, 2001, p. 09).

De acordo com Montaña:

Isso significa que, de alguma forma, o lugar de compreender uma interface de um meio é no cotidiano, entrando no seu fluxo. O fluxo, o modo em que o meio é usado no dia a dia de forma já habituada, é o “lugar” onde as molduras se sobrepõem de forma tensa, um lugar privilegiado para compreender o meio, desabituar os usos e desnaturalizar o olhar”. (MONTAÑO, 2012, p. 72).

No entanto, é nesse universo de relações proporcionado pela interface que “tendemos a ficar cegos para perceber a imagem no fluxo”. (MONTAÑO, 2012, p. 72). Podemos caracterizar a interface em dois sentidos. Conforme Montaña (2012, p. 72), “um da forma a dar a ver, determinando o que deve ser visto, delimitando o olhar, de certo modo, e no outro sentido, a interface limita o olhar”. Como apontou McLuhan (1993, p. 53), “vivemos numa cultura que privilegia o espaço visual, nossa lógica é visual”.

Destarte, Montaña (2012) propõe pensar “a interface como um conceito-chave para compreender o audiovisual da web, entendido como fluxo”, segundo a autora. E convoca a pensar sobre a importância do meio nesse sentido: “os meios não são neutros, podemos pensá-los com Bergson como corpos que percebem, e ao perceber, recortam aquilo que lhes é necessário para a ação”. E explica o que acontece com a nossa percepção das imagens na interface: “as imagens de um meio registram seu modo de percepção de si e do entorno. O modo como o meio quer ser percebido é percebido por nós como se fosse o conteúdo desse meio”. (MONTAÑO, 2012, p. 73).

Os vídeos, de forma geral, o audiovisual da web, explica Montaña, nunca estão sozinhos. Da mesma forma, as imagens compartilhadas no Instagram nunca estão sozinhas, uma vez que são imagens que se movem o tempo todo, têm um fluxo. “Os vídeos fazem parte de uma verdadeira rede junto a outros vídeos, comentários, links dentro e fora deles que remetem a outros vídeos, a outros canais”. Segundo a autora, isso muda a maneira de ver e de tratar o audiovisual, sendo assim: “conecta-nos de novas formas com ele e o insere numa interface com o usuário, que tem nas plataformas de compartilhamento de vídeo o principal território de enunciação e experimentação”. (MONTAÑO, 2012, p. 71). Assim, a interface cria um usuário em trânsito.

Outra consideração importante que trazemos de Montaña (2012) se refere ao que a autora chama de imagem-interface e considera que “podemos pensar no contemporâneo como um audiovisual de interface, isto é, um ambiente no qual diversos fluxos se encontram e onde

a irreversibilidade de todas as imagens anteriores a ela se torna dado”. Nesse sentido, “a imagem-interface se modifica radicalmente com a presença e a intervenção do usuário”. (MONTAÑO, 2012, p. 75).

As imagens dentro dessa interface estariam agindo o tempo todo à espera de modificação, manipulação, edição, de um copiar e colar constante. A interface daria essa ferramenta ao usuário, que é estimulado a usar essas imagens. Sendo assim, tanto as plataformas quanto os aplicativos e a web, em geral, estariam disponibilizando e desenvolvendo esses ambientes enunciativos que são as interfaces. “Não por acaso, cada vez mais, as interfaces exploram as ações do corpo humano, como o gesto, o toque, a voz, a respiração etc.” (MONTAÑO, 2012, p. 76). Não são ambientes imparciais e neutros, mas “espaços moldados pelo audiovisual de interface, um ambiente desenhado para que diversos fluxos interajam e onde o audiovisual se atualiza numa reclamação constante de intervenção”, segundo Montaña (2012, p. 76).

Esse modo constante de intervenção modifica na mesma potência o modo de perceber e agir na vida contemporânea, porque conectam ao mesmo tempo usuários, tecnologias, mídias e estéticas em um tempo/espaço próprio pela transmissão de dados, conforme Montaña (2012), formando ao mesmo tempo uma grande superfície e uma sequência.

Há uma nova subjetividade inscrita nesse modo de ver e agir e a maneira com que vimos e percebemos o mundo é instrumento de modificação, mas também efeito de todas essas estruturas técnicas que interferem no processo de mudanças no mundo, por sua vez, McLuhan (2005 apud Montaña, 2012, p. 78) compreende que “toda tecnologia tende a criar um novo mundo circundante para as pessoas. Se a escrita e o papiro criaram um novo ambiente social dos impérios do mundo antigo, a rede seria o ambiente social da contemporaneidade”.

Para Montaña (2015, p. 71), “a interface é entendida como fluxo. (...) E fluxo pressupõe a ação do usuário”, que é demandada pelo clique do usuário que se faz necessário para a imagem transitar. Portanto, para se entender os sentidos que emergem dessa prática, que é o compartilhamento de imagens no Instagram, entramos no fluxo desse aplicativo como usuário descrevendo, assim, seus usos e entendendo essa plataforma como “território de enunciação e experimentação”, conforme aponta Montaña (2015, p. 71).

A autora propõe pensar nossa comunicação contemporânea como “um audiovisual de interface, isto é, um ambiente no qual diversos fluxos se encontram”. (MONTAÑO, 2015, p. 72). Trata-se de uma imagem-interface, que se modifica radicalmente com a presença e a intervenção do usuário.

3.3 O INSTAGRAM

“Bem-vindo ao Instagram (“Instagram”, “nós”, “nos” ou “nosso”). O Instagram oferece a você uma forma rápida, bela e divertida de compartilhar mídia através da nossa plataforma de compartilhamento de conteúdo. Basta tirar uma foto, escolher um filtro para transformar sua aparência, adicionar comentários (se quiser) e compartilhar”. Essa é a definição descrita na política de privacidade da página da rede social em 19 de janeiro de 2013.

Ao explicar os serviços que oferece aos usuários inscritos, o aplicativo descreve também como a empresa e as organizações com as quais trabalha usam, compartilham e protegem as informações relacionadas ao que chamam de serviços móveis, sites da web e qualquer software fornecido ou associado aos serviços do Instagram. Ainda descrevendo a política de privacidade, a empresa refere que, ao utilizar os serviços, o usuário concorda que a plataforma oferecida serve para publicar conteúdo, incluindo fotos, comentários e outros materiais e que o conteúdo do usuário será compartilhado publicamente. Sendo assim, os usuários podem pesquisar por alguma informação, ver, usar ou compartilhar qualquer conteúdo que seja de disponibilidade publicamente através do serviço. Para registrar uma conta no Instagram, passando, assim, a ser usuário, é necessário fazer o download do aplicativo no celular com conexão de internet, logo após isso é preciso fornecer um nome de usuário, senha e endereço de e-mail.

O Instagram é um aplicativo que teve início em 6 de outubro de 2010. Foi desenvolvido pelos engenheiros de programação, o americano Kevin Systrom e o brasileiro Mike Krieger. De acordo com os programadores, o objetivo era resgatar a nostalgia do instantâneo das câmeras Polaroids que revelavam os filmes no ato do disparo. Além disso, segundo Krieger, “o Instagram era uma maneira de resolver o fato de que as pessoas tiravam muitas fotos com seus celulares, mas essas fotos nem sempre eram boas e não havia onde compartilhá-las com os amigos”. (PINTO; RIOS, 2017, p. 06). De acordo com o programador, havia também a valorização do instantâneo, de mostrar o que está acontecendo, onde você está e com quem.

A câmera Polaroid é um equipamento fotográfico criado na metade do século XX, por Edwin Land, que consiste em um tipo de máquina que fotografa e imprime as imagens instantaneamente¹⁰. “A primeira câmera Polaroid Land, com filme preto e branco, foi apresentada em 1948. Em 1965, surgiu a Polaroid Automatic, que podia trabalhar também com filme colorido”. (BUITONI, 2011, p. 82).

¹⁰ Era a primeira vez que a câmera fotográfica fotografava e imprimia a imagem em uma única operação. Edwin Land, era médico, e havia estudado a luz polarizada e criado o polarizador, um filme transparente que eliminava o brilho e os reflexos em óculos escuros e vidros óticos. Fotógrafos começaram a usar o polarizador para controlar reflexos em suas imagens. (BUITONI, 2011, p.81).

A primeira logomarca do Instagram remete à imagem visual dessas câmeras.

Figura 17 – Polaroid x Instagram



Fonte: Google (2017).

Além disso, as imagens impressas pela câmera Polaroid continham uma margem semelhante às do aplicativo e eram de formato quadrado, que remete ao desenho da imagem do Instagram.

Figura 18 – Foto feita em 1972, com a Polaroid SX-70



Fonte: Google (2017).

Figura 19 – Primeira imagem publicada no Instagram, em 16 de julho de 2010, pelo criador do aplicativo, Kevin Systrom



Fonte: Instagram (2017).

O Instagram é um software aplicativo, sendo que um software aplicativo sempre é desenvolvido voltado para que os usuários desempenhem tarefas práticas. “Os usuários, por sua vez, são agentes externos ao sistema que usufruem da tecnologia para realizar determinado trabalho”. (PIZA, 2012, p. 07).

Todos os aplicativos precisam de plataformas para funcionarem.

Plataforma é o padrão de um processo operacional ou de um computador. É a expressão utilizada para denominar a tecnologia empregada em determinada infraestrutura de Tecnologia da Informação ou telecomunicações, garantindo facilidade de integração dos diversos elementos dessa infraestrutura. (PIZA, 2012, p. 07).

O aplicativo Instagram é uma rede social de compartilhamento de fotos e de vídeos entre os usuários, que permite aplicar filtros digitais que mudam a textura das fotografias e compartilhá-las em redes sociais. O aplicativo dispõe de constantes atualizações que permitem novas ferramentas para a manipulação e o compartilhamento das imagens, fotos, vídeos e interações entre os usuários. No início, era permitido apenas publicar fotos aplicando filtros. Em 2013, veio o recurso de gravação de vídeos, e em 2016, o recurso *Stories*. Esse recurso consiste em vídeos criados pelos usuários podendo incluir aos vídeos fotos e escrever usando *emojis* (desenhos que transmitem a ideia de uma palavra). Os vídeos e as fotos do *Stories* somem em 24 horas. O número de usuários diários do Instagram *Stories* chega a 200 milhões. (PINTO; RIOS, 2017, p. 07).

Em outubro de 2015, o Instagram lançou o aplicativo Boomerang, para criar animações e que é capaz de transformar imagens em mini vídeos, tendo a possibilidade de capturar até dez fotos em sequência e criar um vídeo curto e em looping, semelhante aos GIFs – Graphics Interchange Format, em Português, significa formato para intercâmbio de gráficos. O GIF tem a aparência de imagens unidas em movimentos com o uso de textos sobre as imagens, normalmente, gerando sentido de humor, pelo movimento que o efeito provoca de balanço na imagem e a junção de imagens editadas e rearranjadas combinadas criando uma justaposição diferente das imagens estáticas e das imagens em movimento.

Figura 20 – Imagem que demonstra 15 filtros diferentes do Instagram



Fonte: Google (2017).

O aplicativo Instagram¹¹, lançado em outubro de 2010, alcançava a marca de 100 milhões de usuários em fevereiro de 2013. Foi desenvolvido inicialmente para funcionar em aparelhos celulares com câmera fotográfica embutida, na plataforma iOS, aparelhos da marca Apple, de sistema operacional implementado nos celulares iPhone, iPod Touch e no tablet iPad. Para isso, é necessário fazer o download na loja virtual Apple Store.

Conforme Piza, (2012, p. 17), o Instagram, além de ser um aplicativo, é uma rede social. “A difusão do seu conteúdo segue basicamente a lógica do ver e ser visto, ou seja, quando o

¹¹ O Instagram é distribuído através da Apple App Store, Google Play e Windows Phone Store. O suporte foi originalmente disponível apenas para o iPhone, iPad e iPod Touch; em abril de 2012 foi adicionado suporte para Android com câmera. Aplicativos de terceiros do Instagram estão disponíveis para BlackBerry 10 e dispositivos Nokia Sybian. Em 21 de novembro de 2013, o oficial Instagram Beta para Windows Phone foi lançado para o Windows Phone 8 permitindo que o usuário do Windows Phone obtenha um acesso mais rápido aos serviços do Instagram, embora o aplicativo ainda esteja em desenvolvimento com a falta de gravação de vídeo e captura de imagem por meio de aplicativo. O serviço foi adquirido pelo Facebook em abril de 2012 por cerca de 1 bilhão de dólares em dinheiro e ações. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Instagram>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

conteúdo é adicionado, automaticamente este estará disponível a qualquer pessoa que tenha permissão para vê-lo”.

No entanto, a autora aponta que os indivíduos conectados ao Instagram não estão necessariamente relacionados diretamente, e, portanto, não formam exatamente um agrupamento de indivíduos permanente. Assim descreve a autora acerca do aplicativo:

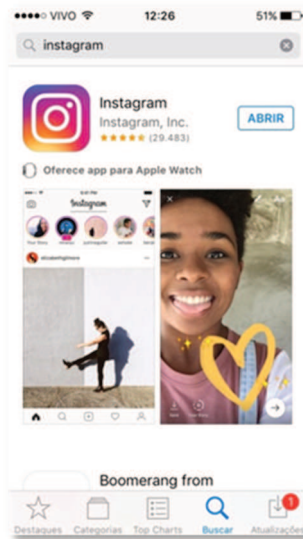
O aplicativo é a base centralizadora das interações estabelecidas no meio. Não durante o processo de feitura das imagens, mas no ato da postagem da foto no perfil do usuário que a fez. Uma vez postada, os indivíduos que integram a comunidade virtual do aplicativo podem comentar, proferindo opiniões ou críticas, podendo adicionar imagem como favorita e mostrando para outras pessoas da rede. No entanto, tais ações não pressupõem que a pessoa mantenha ou tenha que manter algum tipo de relação com a pessoa que postou a foto inicialmente. Em suma, pode-se perceber que, apesar de todos os usuários integrarem os cálculos dos dados quantitativos de mensuração da rede, eles não necessariamente formam um grupo de bases consolidadas, pois não há uma relação direta entre todos eles e não há uma liderança representativa de interesses comuns. O único elo é tão somente o aplicativo em si. (PIZA, 2012, p. 21).

Desse modo, a autora aponta algo interessante de pensar, que é o fato de perceber que “um número alto de indivíduos está unido em torno de uma única base centralizadora, mas estes não possuem necessariamente algum tipo de relação ou ligação direta que vá além de integrar a mesma rede social”. (PIZA, 2012, p. 21). Predominando, assim, laços fracos, segundo ela. E que, no Instagram, o interesse em comum dos usuários é não somente a fotografia, mas também o compartilhamento de imagens.

Desse modo, o fenômeno Instagram seria resultado, segundo Piza (2012, p. 43), “de um processo dinâmico, resultante das condições propícias da era da tecnologia da informação. Através do aparelho celular iPhone, desenvolvido pela empresa Apple, o aplicativo funciona através de uma interface intuitiva, tendo como objetivo a postagem de imagens para que sejam vistas” pelos usuários.

Apresentamos aqui, operacionalmente, a interface do Instagram que se dá da seguinte forma. O primeiro passo para criar uma conta no Instagram é baixar o aplicativo no celular através da loja disponível no sistema operacional do celular Android ou iOS.

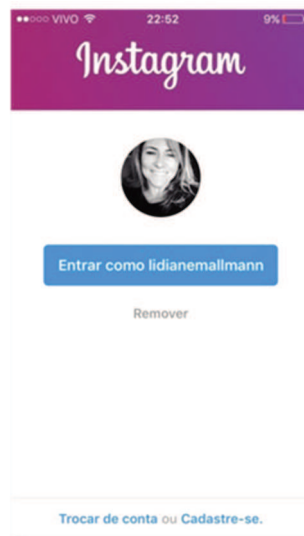
Figura 21 – Aplicativo disponível para baixar no celular através da Apple Store



Fonte: Instagram (2017).

Após baixar o aplicativo, é preciso escolher um nome de usuário, senha de acesso e uma fotografia que será usada no perfil do usuário. Com esses primeiros passos, a pessoa já possui uma conta/perfil no Instagram.

Figura 22 – Interface inicial do Instagram

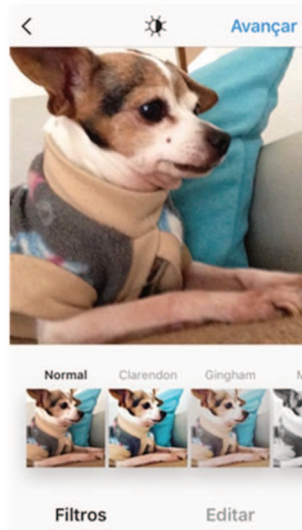


Fonte: Instagram (2017).

A partir daí, começa o processo de usuário postando fotos, vídeos, seguindo outros usuários interagindo na rede social. Para postar uma foto é preciso tocar no botão mais na parte inferior do aplicativo no centro dos outros botões. Ao abrir o aplicativo no celular, é necessário clicar nesse ícone, escolher por tirar uma foto ou optar por alguma imagem disponível na galeria de imagens do celular. A imagem pode ser alterada, antes de postar na rede, de forma radical

usando os recursos de edição. É possível cortar, usar filtros que alteram as cores, mexer no ajuste de posição, brilho, contraste, saturação, realce, sombras, vinheta e nitidez da imagem.

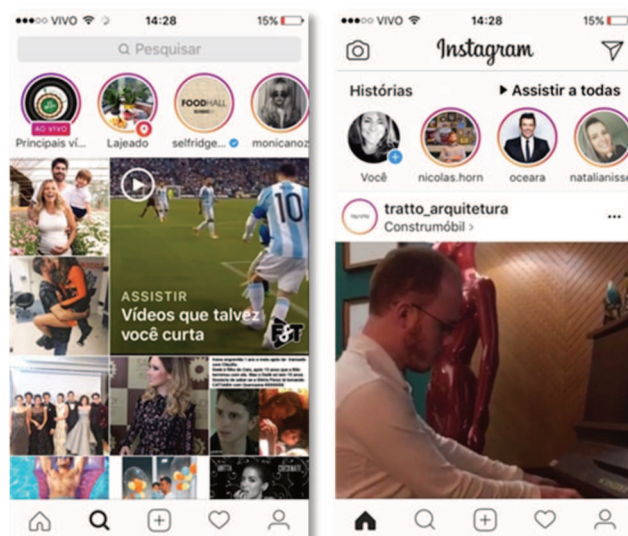
Figura 23 – Processo de edição de imagem



Fonte: Instagram (2017).

Também é possível gravar ou postar vídeos de até um minuto. O aplicativo seguidamente lança atualizações disponíveis. Em agosto de 2017 lançou o Stories, uma ferramenta que consiste em postar fotos e vídeos que duram 24 horas e, após esse tempo, as imagens somem. Também é possível colocar filtros, escrever sobre as fotos e os vídeos e colocar figurinhas sobre as fotos, assim como se pode marcar amigos e dizer a localização geográfica.

Figura 24 – Vídeos no Stories



Fonte: Instagram (2017).

4 APONTAMENTOS METODOLÓGICOS

Para compreender os procedimentos metodológicos que adotaremos para pensar os processos meméticos, apresentamos aqui dois conceitos dos quais nos tentamos apropriar: a cartografia e o scanning. A cartografia, de acordo com Kilpp (2010), já foi usada na comunicação por pesquisadores como Felix Guattari (1995), Gilles Deleuze (1995), Suely Rolnik (1989) e Massimo Canevacci (1997) e em outras áreas do conhecimento para desenhar mapas conceituais. Ela é oriunda da geografia e da topografia. O scanning, conceito de Vilém Flusser (2011), foi usado, entre outros, por Radaelli (2012) na sua dissertação de mestrado.

Acreditamos que a cartografia nos foi permitindo 1) reunir um grupo de imagens meméticas diversas, processos reunidos em torno de diferentes imagens de acontecimentos; 2) optar por um conjunto específico de 63 imagens que chamamos aqui de “imagem memética” e correspondem a um acontecimento memético; e 3) dessas 63, selecionamos 23 para um mapeamento mais aprofundado. Mas, antes de apresentar melhor nossa cartografia e nosso scanning, tentaremos construir essas metodologias.

4.1 O MÉTODO CARTOGRÁFICO

A cartografia serve como mapa para que seja possível visualizar um conjunto de imagens que queremos analisar. Lisiane Aguiar e Nísia Rosário (2012) pensam a cartografia para “construir um pensamento metodológico aberto e plural que não molde o objeto”. (AGUIAR; ROSÁRIO, 2012, p. 11). Elas destacam que “a cartografia não traça uma técnica padrão que pode ser pré-determinada desde o início da investigação”. O método não busca seguir um caminho linear, nem oferecer um modelo orientador. Elas apontam que a cartografia não é estática, está sempre em transformação e a comparam com uma paisagem porque o pesquisador vai “traçando novos territórios e percorrendo outros caminhos que ampliam os conhecimentos desse sujeito” (AGUIAR; ROSÁRIO, 2012, p. 11). Ocorre, assim, um novo processo de produção de conhecimento. Para as autoras, o procedimento metodológico deve servir para formar coleções de imagens que gerem novas visões e possibilidades reflexivas ao pesquisador.

Kilpp (2010, p. 27) tem uma visão semelhante. Para a autora, a metodologia faz com que sejam criados mapas dinâmicos e nunca finalizados, que autenticam linhas de fuga ao movimento do objeto.

As autenticações remetem, por sua vez, àquelas características do objeto que vão sendo percebidas pelo pesquisador de acordo com suas afecções, tornadas em percepções no decurso do processo investigatório, e que, retornam à memória do objeto, reinventando-o. (KILPP, 2010, p. 27).

Podemos dizer até aqui, então, que a cartografia é a criação de mapas ou coleções de imagens que mostram o movimento, as montagens, os processos dessas imagens.

O método da cartografia foi proposto, entre outros, por Gilles Deleuze e Félix Guatarri (1995, p. 22). Conforme propõem os autores: “o mapa é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente”. (DELEUZE; GUATARRI, 1995, p. 22). Nesse sentido, cartografia é acompanhar processos. Conforme aponta Kastrup (2015), o objetivo da cartografia “não é isolar o objeto de suas articulações históricas nem de suas conexões com o mundo. Ao contrário, o objetivo da cartografia é justamente desenhar a rede de forças à qual o objeto ou fenômeno em questão se encontra conectado”. (KASTRUP, 2015, p. 57). Então, as coleções ou mapas que o cartógrafo da imagem constrói dá a ver seus processos, suas montagens, a rede de forças e conexões que não ficam visíveis a um olhar não cartográfico.

Kastrup (2015) destaca que o coração da cartografia é entender os objetos observados como processualidade. “O cartógrafo se encontra sempre na situação paradoxal de começar pelo meio, entre pulsações”. (KASTRUP, 2015, p. 58). Além do que, a metodologia, conforme a autora, parte do reconhecimento de que, o tempo todo, estamos em processo, em obra. A autora enfatiza quatro movimentos na observação cartográfica: o rastreio, o toque, o pouso e o reconhecimento atento.

Dessa forma, conforme Kastrup (2007, p. 18), o rastreio, no método cartográfico, consiste em um “gesto de varredura do campo”. No entanto, Kastrup (2007, p. 19) salienta que “entra-se em campo sem conhecer o alvo a ser perseguido; ele surgirá de modo mais ou menos imprevisível” acompanhando, dessa forma, segundo a autora, “mudanças de posição, de velocidade, de aceleração, de ritmo”. A autora enfatiza a exploração assistemática do terreno, e que isso acontece com “movimentos mais ou menos aleatórios de passe e repasse, sem grande preocupação com possíveis redundâncias”. (KASTRUP, 2007, p. 19). Desse modo, “tudo caminha até que a atenção, numa atitude de ativa receptividade, é tocada por algo”. O toque seria o segundo movimento de observação: “O toque é sentido com uma rápida sensação, um pequeno vislumbre, que aciona em primeira mão o processo de seleção”, explica. (KASTRUP, 2007, p. 19).

Tendo como gesto o terceiro passo, “o gesto de pouco indica que a percepção, seja ela visual, auditiva ou outra, realiza uma parada e o campo se fecha, numa espécie de zoom. Um

novo território de forma, o campo de observação se reconfigura. A atenção muda de escala”. (KASTRUP, 2007, p. 19).

O quarto passo da atenção cartográfica, segundo Kastrup (2007), consiste no reconhecimento atento:

O que fazemos quando somos atraídos por algo que obriga o pouco da atenção e exige a reconfiguração do território da observação? Se perguntamos o que é isso? Saímos da suspensão e retornamos ao regime da reconhecimento. A atitude investigativa do cartógrafo seria mais adequadamente formulada como um vamos ver o que está acontecendo, pois o que está em jogo é acompanhar um processo, e não representar um objeto. (KASTRUP, 2007. p. 20).

4.2 O SCANNING COMO PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Na nossa pesquisa, o conceito de cartografia tem uma relação muito estreita com o que entendemos como scanning. Este último contribui para as duas últimas modalidades do olhar cartográfico: pouso e reconhecimento atento. É nas imagens técnicas, circulares, com seu tempo de magia, que esse pouso e reconhecimento atento será realizado para cartografar as imagens e os sujeitos participantes dos processos meméticos. O conceito de scanning parte de Vilém Flusser (2012) e está relacionado ao tempo e à lógica das imagens como superfície. As imagens do que ele chama de “velha imaginação” eram responsáveis por nos orientar no mundo. Para Flusser (2012), essas imagens apontam para o mundo, nos direcionam para ele, nos mostram um mundo que está representado ali nessas imagens. Já as imagens feitas pelos novos aparelhos, inclusive o fotográfico, são projeções do pensamento e apontam, mostram e representam o pensamento, são conceitos do mundo, nova imaginação. Para o autor, a antiga imaginação era possível, ao se afastar do mundo, e representá-lo em imagens, entender dessa forma o seu contexto. E era assim que se podia gerenciar o mundo melhor, a partir das imagens que se conhecia do mundo retratando uma realidade. Agora, a nova imaginação permite simular mundos reais no campo da virtualidade.

Flusser (2011) percebe todo um universo de sentidos que as imagens podem provocar, e isso tem efeitos no modo não somente de pensar, mas de atuar no mundo, e também de perceber e representar a realidade. Esse modo de agir se reconfigura a partir dos aparelhos usados para produzir as imagens.

Imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens. Essa capacidade é exercitada ao máximo no objeto que nos ocupa. Os processos meméticos parecem se constituir como a dinâmica permanente de exercício da

imaginação nos seus dois momentos: codificação e decodificação de imagens. Mas essas mesmas competências da imaginação serão aqui nosso instrumento metodológico para criar imagens-mapas (novos mapas dos processos meméticos) que nos ajudem a decodificar os sentidos codificados pelos diversos co-autores dessas imagens: os usuários e o software na interface.

Voltando a Flusser, ele insiste em que o significado da imagem se encontra na sua superfície. No entanto, esse é considerado um deciframento superficial da imagem. A imagem que é, no conceito de Flusser, uma superfície significativa na qual as ideias se inter-relacionam magicamente. Nos apropriamos aqui do conceito de scanning em Flusser para aprofundar o significado e restituir as dimensões abstraídas da imagem nos processos meméticos, procurando desconstruir temporalidades diferentes que nas diversas sobreposições disputam o sentido. O scanning, pensado como um movimento de varredura que decifra as relações dos elementos diversos na imagem.

O traçado do scanning, conforme sugere Flusser (2011), segue a estrutura da imagem, mas também impulsos no íntimo do observador. Os impulsos do observador, provêm, nesse caso, da pesquisadora e o objetivo desta pesquisa. Na estrutura da imagem está a codificação feita por diversos softwares e hardwares, assim como a ação de um usuário na remixabilidade de imagens que se encontram na interface do Instagram e são codificadas e decodificadas numa tecnocultura alimentada por imaginários compartilhados (por esses softwares e conjunto de usuários).

Imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, e isso fica muito claro ao ver as descontextualizações e novas composições meméticas porque é exatamente isso que parece ser testado: uma certa infinidade de sentidos e de jogos que envolvem um aparelho e uma tecnocultura.

Nesse processo memético cartografamos vinte três imagens que circularam dentro do Instagram e foram encontradas através da busca pela hashtags #garotinho #garotinhopreso e #anthonygarotinho. Das 63 iniciais, descartamos, depois de uma primeira cartografia, aquelas que de alguma maneira repetiam suas montagens. Com certeza, muitas outras imagens que fizeram parte deste processo memético nos escaparam, assim como podemos afirmar que os processos meméticos ou processos de multiplicação de sentidos e manipulação de imagens transcendem o Instagram. Contudo, a partir de nosso recorte, podemos pensar como virtualidade todo um processo memético que se apropria de imagens de um acontecimento e o coloca na cultura do compartilhamento e no compartilhamento de imagens para desvio de sentidos.

O tensionamento de sentidos dados à imagem meme não acontece simplesmente dentro dos limites de um meme e sim no processo, ou seja, considerando o processo das 23 imagens (e todas as que virtualmente estão incluídas, mas não compareceram na minha busca) como um grande processo memético audiovisual de multiplicação e de desvios de sentidos na interface do Instagram com participação de usuários e softwares. É nesse sentido que não podemos ficar com uma ou duas imagens e precisamos em um momento inicial dar visibilidade ao processo memético como imagem que aqui chamamos de imagem memética usando um software que permita dar visibilidade no seu conjunto.

Considerando a cartografia e o scanning, as imagens que formam o corpus desta dissertação passarão pelo seguinte processo:

- 1) Observar as imagens e construir um mapa inicial agrupando-as por afinidades em coleções que deverão, em um segundo passo, ser formuladas. Para isso precisamos da observação cartográfica em seus quatro estágios.
- 2) Tentar dar nome a estes grupos ou coleções e às relações que unem as imagens.
- 3) Escolher em cada coleção de imagens algumas que apresentem mais intensamente as características do grupo. O que demandou novo rastreio, pouso, toque e reconhecimento atento sobre as coleções constituídas.
- 4) Realizar uma varredura (scanning) sobre as imagens escolhidas e suas relações com a interface. O scanning nos permite compreender as multiplicações de sentidos operadas na imagem na sua interface, com todas as relações que esta inclui.

4.3 CARTOGRAFIA INICIAL

A imagem meme, após ter sofrido um processo de transformação, apresenta um tensionamento que, reunida com outras imagens, dá a ver um grande caleidoscópio de disputa de sentidos para a imagem-garotinho. O que estamos chamando aqui de imagem meme não é o vídeo do acontecimento, vinculado em diversos meios televisivos e audiovisuais, dos quais um ou outro frame foi recortado, nem as fotografias desse momento vinculadas também em capas de jornais ou sites de internet. Trata-se de algo que entendemos como um processo audiovisual cujo movimento se encontra na constante descontextualização das imagens em novas vizinhanças pela mediação de softwares, de um arquivo de imagens e do uso de usuários nas interfaces do Instagram, embora não exclusivamente. Por isso, esse processo memético é um processo audiovisual de natureza virtual. Qualquer meme é uma atualização desse processo e ainda muitos outros virão a acontecer.

Durante a observação empírica e a construção da primeira cartografia de imagens meméticas, observamos diversos processos meméticos, sendo que a maioria se tratava de acontecimentos políticos. Entendemos que isso se deve ao período de observação - o fato do contexto de grande movimentação política e do cenário atual do país do ano de 2016 e 2017, sendo que a maior parte do espaço midiático também era ocupado pela construção desses acontecimentos, em que diversos políticos e empresários foram denunciados e presos. Vemos a direta relação entre acontecimento memético e imagens midiáticas compartilhadas por hardwares e softwares.

Convidamos aqui o leitor a percorrer junto conosco a cartografia final desse processo memético. Cada uma das imagens meméticas foi scaneada, isto é, tratada como uma grande superfície de relações: relações entre imagens, relações entre a imagem e o perfil/usuário que o postou que, por sua vez, tem outras imagens (memes ou não), relações com outros usuários que operam algum tipo de interação com a imagem meme e relações, finalmente, com sua coleção: com aquelas imagens que apresentam afinidades e formam um grande processo memético.

Como forma de contextualizar o momento político no Brasil, a fim de entendermos a quantidade de imagens geradas nesse âmbito, trazemos alguns apontamentos do que pautou as mídias no tempo em que a pesquisa foi realizada: a Operação Lava Jato. A seguir uma síntese a partir de sites de jornais nacionais e regionais.

A Operação Lava Jato, conforme informações do site do Ministério Público Federal:

teve início em 2009 com a investigação de crimes de lavagem de recursos relacionados ao ex-deputado federal José Janene, em Londrina, no Paraná. As primeiras medidas foram tomadas em 17 de março de 2014 onde foi deflagrada a primeira fase ostensiva da operação sobre organizações criminosas. Neste ato, foram cumpridos 81 mandados de busca e apreensão, 18 mandados de prisão preventiva, 10 mandados de prisão temporária e 19 de condução coercitiva, em 17 cidades e 6 estados e no Distrito Federal. Logo após, no dia 20 de março, ocorreu a segunda fase ostensiva da operação onde foi preso o ex-diretor da Petrobras, Paulo Roberto Costa, no Rio de Janeiro. (MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL, 2018).

Ainda de acordo com o site do Ministério Público, a segunda etapa da operação indicava um esquema de corrupção e de lavagem de dinheiro na Petrobras. Na ocasião, “em 14 de janeiro de 2015, foi preso o ex-diretor da área internacional da Petrobras, Nestor Cuñat Cerveró, por motivo de envolvimento em crimes de corrupção e lavagem de dinheiro denunciados pelo Ministério Público Federal”.

Em 2016, o Ministério Público Federal denunciou 15 envolvidos na organização criminosa à frente de fraudes e licitações, corrupção e lavagem de dinheiro entre Eletronuclear e as construtoras Andrade Gutierrez e Engenix para as obras da usina Angra 3, no estado do

Rio de Janeiro. Ainda em 2016 foi denunciado o ex-governador do Rio de Janeiro, Sérgio Cabral, e outros 12 acusados pelos crimes de corrupção, lavagem de dinheiro e associação criminosa nas obras para a urbanização em Manguinhos (PAC Favelas), construção do Arco Metropolitano e reforma do estádio Maracanã para a Copa de 2014. Em 2017, o empresário do Rio de Janeiro Eike Batista foi denunciado pelo crime de pagamento de propina ao ex-governador Sérgio Cabral. Entre os políticos presos nessa operação está também o ex-governador Anthony Garotinho, que ocupa o centro do processo memético abordado nesta dissertação e melhor explicado na sequência.

Muitas dessas imagens técnicas de acontecimentos políticos foram apropriadas por usuários e submetidas aos mais diversos desvios de sentidos. Dessa forma, usuários se apropriaram dessas imagens e iniciaram o processo de geração de memes e de compartilhamento nas redes sociais dando sentidos múltiplos a partir da edição das imagens.

Percebemos nas imagens memes, compartilhadas por usuários do Instagram, Facebook e tantas outras redes, a intervenção do usuário, saberes técnicos básicos de edição, colar e copiar, legendas e sobreposição de imagens, o domínio da utilização de softwares de manipulação de imagem.

A imagem que deu início ao processo memético que nos interessa é uma fotografia feita pelo fotógrafo da Agência O Globo, Alexandre Cassiano, mas também é possível perceber, em algumas imagens meméticas, frames retirados do vídeo da prisão do ex-governador do Rio de Janeiro, Anthony Garotinho, preso por suspeita de compra de votos. Já partimos, então, de imagens com mais de uma “origem”, lembrando que, conforme abordado por Benjamin (2012), a reprodutibilidade técnica torna irrelevante o debate sobre a autenticidade e sobre uma certa imagem que “veio primeiro”.

De acordo com o site do Ministério Público Federal, o motivo da prisão de Anthony Garotinho teria sido possíveis contribuições realizadas pelo Grupo Odebrecht à sua campanha eleitoral de 2014 para governador do estado do Rio de Janeiro. Além disso, ele foi acusado de coagir testemunhas e mandar destruir provas de um esquema que usou benefícios para eleger vereadores aliados ao partido dele.

Garotinho estava internado por problemas cardíacos no Hospital Municipal Souza Aguiar, no Rio de Janeiro, e, ao ser preso, foi transferido do local para o complexo penitenciário de Bangú. A prisão ocorreu no dia 17 de novembro de 2016, após isso, foi conduzido por policiais e enfermeiros de onde estava internado e colocado em uma ambulância do Serviço de Atendimento Móvel de Urgência (Samu) - serviço de transporte fornecido pelo Sistema Único de Saúde (SUS) - para ser encaminhado para o presídio.

A prisão do político teve cobertura dos meios de comunicação carioca e as fotos e os vídeos foram amplamente divulgados logo em seguida ao acontecimento. Entretanto, uma imagem desse acontecimento passou a ser compartilhada e se tornou território para uma ampla multiplicação de sentidos. Na cena transmitida em vídeo¹², logo no início, se vê a filha do político abraçada a uma mulher, ela chora e lamenta a prisão do pai dizendo: “*Meu pai não é bandido. Meu pai não é bandido. Querem matar ele lá. Meu não é bandido. Eu quero ir com ele. Ele está passando mal. Paaaai. Meu pai não é bandido. Solta ele. Eu quero ir com ele. Ele está passando mal. Eu quero ir com ele*”, diz Clarissa, filha do político. Enquanto se vê a imagem em vídeo do apelo da filha, o ex-governador se movimenta em todas as direções tentando se soltar dos policiais que tentam controla-lo e conduzi-lo a entrar na ambulância. Esse momento, sua construção em imagens técnicas (vídeo ou foto) resultou em território profícuo para a construção de inúmeros memes e a constituição de um grande processo memético. Nesse momento, ao mesmo tempo em que há resistência de Garotinho ao ser conduzido até a maca, se pode ouvir pedidos de ajuda de um policial para contê-lo: *Cadê o bombeiro?*, pergunta o policial.

Figura 25 – Imagem-garotinho



Fonte: Instagram (2016), Instagram (2016), Google (2016).

A fotografia do acontecimento foi publicada no mesmo dia no Instagram do jornal O Globo (Figura 25, primeira à esquerda), com a seguinte legenda: “Esperneando, o ex-governador Anthony Garotinho foi levado para o presídio José Frederico Marques, no

¹² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cYzZXiRiX40>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

Complexo de Bangu, na noite desta quinta-feira. Unidade prisional é a mesma onde está o também governador, Sérgio Cabral. Foto: Alexandra Cassiano / Agência O Globo”. A imagem publicada dia 18 de novembro de 2016 tem 15.812 curtidas e 1.992 comentários.

A imagem foi capa do jornal impresso O Globo e do jornal Extra, ambos do Rio de Janeiro. Nas duas capas dos impressos, além da imagem de Garotinho sendo preso, a manchete faz referência à prisão de outro ex-governador do estado do Rio de Janeiro, Sérgio Cabral, com imagens e texto sobre o caso. Na capa do jornal Extra são publicadas as fotos dos dois políticos com a manchete: “Que fim, suas excelências! A semana em que o Rio teve a dimensão exata da crise terminou com cenas do declínio de deuses maiores políticos nas últimas décadas. Pobre Rio” (Figura 25, à direita).

Foi esta imagem que percebemos mais presente na plataforma Instagram na construção dos processos meméticos.

Para deixar bem claros os conceitos como os estamos usando aqui e, para encerrar este capítulo, podemos dizer que as imagens que fomos encontrando no processo chamamos de imagens meméticas (estas constam de uma imagem meme remixada, com sentidos alterados). O conjunto delas formam o “processo memético Garotinho” e a imagem retirada desta imagem memética, para ser remixada em novas montagens, chamamos de “imagem meme”. Na construção desta cartografia e scanning dos processos meméticos e das imagens meméticas nossa intenção não foi a de enquadrá-las em categorias, mas, como já explicamos na hora de pensar a cartografia, abri-las para a construção de conhecimento, entendê-las. Ao observá-las com estranhamento, compreendemos a estranha vizinhança que produz sentidos ao mesmo tempo tensos e familiares e, por isso, muitas vezes, menos da ordem da lógica racional e mais da ordem da lógica do absurdo.

5 PROCESSOS MEMÉTICOS E IMAGEM MEME: O CASO GAROTINHO

No presente capítulo daremos espaço à análise dos nossos materiais empíricos: as imagens meméticas formadas a partir de imagens memes que constituem o processo memético formado por imagens, softwares, interfaces e usuários.

Entendemos por imagem meme, conforme explicado, o território que tem a potência de se remixar e audiovisualizar, do qual os usuários se apropriaram usando ferramentas de edição. Softwares foram utilizados para cortar, colar e compor outras imagens. Esse território se torna território de apropriação do qual surgem o que chamamos de imagens meméticas, isto é, atualizações da imagem meme em multiplicação de sentidos. A imagem meme fica congelada nas suas atualizações, entretanto, ela virtualmente contém todo o acontecimento audiovisual que ela refere e é um dos elementos centrais desse processo memético. A esse lado é acrescentado um outro lado através da montagem (pode ser outra imagem, elementos gráficos, cores). Esse outro lado contém também virtualmente toda uma tecnocultura que, na nova vizinhança, com a imagem meme, provoca estranhas relações e é nelas que vamos entrar nesta cartografia/scanning. Reforçamos, então, que embora temos uma montagem de imagens congeladas, virtualmente nelas está um audiovisual no sentido virtual, uma audiovisualidade: dois acontecimentos que de alguma maneira se justapõem¹³ neste construto.

5.1 PRIMEIRA COLEÇÃO: IMAGEM-CHOQUE

Percebemos um primeiro grupo de imagens cuja afinidade se dava pela presença da imagem meme que se atualizava por um desvio ou choque produzido por outra imagem. Esse choque ou desvio (aliás, cada uma das coleções operam desvios próprios e temporalidades próprias a essa coleção) cria um tensionamento de pelo menos quatro temporalidades: o tempo da imagem meme (e o acontecimento que nela está contido), o tempo da imagem convocada para a montagem da imagem memética (e o acontecimento nela contido), um terceiro tempo próprio da nova montagem ou justaposição (uma entre-imagem) e uma quarta temporalidade, a do Instagram, que, longe de ser um fundo neutro para que este processo aconteça, torna-se parte ativa dele com sua interface, comentários, outras imagens do perfil e os territórios que oferece ao usuário, programados para ser usados de determinada maneira.

¹³ Lembremos que para Eisenstein (2002) o conceito de montagem não se restringe à sua aplicação no cinema. Trata-se de um princípio presente em toda a criação artística e em toda as expressões de vida natural e humana. Quando duas coisas se justapõem, formam para o autor, um novo conceito.

Nessas imagens, o usuário opera com softwares que evidenciam operações recorrentes da tecnocultura digital: recortar, copiar e colar, assim como aplicativos que fazem a montagem deixando ao usuário a escolha de imagens e/ou legendas, cores, filtros, etc. As imagens têm também legendas que são importantes na produção de sentidos, entretanto, o desvio mais decisivo, nesta coleção de imagem-choque, acontece através de outra imagem.

Nessas imagens meméticas Garotinho é levado para outros contextos, para outras cenas sendo codificado em diferentes momentos, produzindo assim novos sentidos. Por isso, convidamos o leitor a passear conosco por algumas destas imagens da coleção.

Figura 26 – Garotinho com a obra de Rembrandt



Fonte: Instagram (2016).

O perfil/usuário *sou.mais.brasil* publicou uma imagem memética que é uma composição que apresenta, de um lado, a imagem meme, de outro, uma imagem que remete à pintura *A lição de anatomia de Dr. Tulp* (1632), do artista holandês Rembrandt Harmenszoon van Rijn. Essa obra retrata uma aula de anatomia onde ocorre a dissecação de um condenado a morte por assalto à mão armada. Mas, independentemente da obra específica, há aqui uma convocação, nesta obra, de um tipo de imagem, a pintura, e nela toda a obra de Rembrandt com sua temporalidade e estética barroca.

Por outro lado, e voltando à obra em questão, “A Lição de Anatomia do Dr. Tulp”, como sugere Nabais (2008-2009), a obra mudou, entre outras questões, a ideia de “retrato de grupo” quando traz para a tela homens que, apesar de não serem, nenhum deles, personagens principais, conservam detalhes individuais e expressões únicas. Na obra observa-se uma dissecação feita num antebraço que, conforme o autor (NABAIS, 2008-2009), ao observá-lo, todos sentem uma tensão dramática latente, como se estivessem hipnotizados pelas mãos do anatomista. Com essa

obra e os mais de cem auto-retratos, Rembrandt tensiona “uma das mais pungentes e antigas inquietações do homem, isto é, a descoberta da verdade que existe no íntimo do nosso próprio comportamento”. (NABAIS, 2008-2009, p. 279). E o autor contextualiza:

A Lição de Anatomia do Dr. Nicolaes Tulp, encomendado pela Associação de Cirurgiões (Surgeons Guild) desta cidade, é uma tela que representa uma cena de grupo, muito na moda, ao retratar uma instituição social símbolo da classe média-alta. Neste quadro, em particular, alguns membros da ordem médica são pintados num acontecimento grupal, sugestivo da sua eminente profissão. A grande burguesia liberal estabelecida e bem endinheirada, pagava o que fosse preciso aos seus artistas para ser perpetuada no futuro, por meio destes trabalhos, fazendo intervir com toda a pompa e ostentação, a imagem e roupagens que o seu poder igualmente inspirava. Vive-se um período irrepetível, correspondente à Idade de Ouro da História da Holanda, em que a Cultura, a Ciência e o Comércio Mercantil elevam o poder e a influência política holandesa, ao nível de uma potência mundial que atinge o seu apogeu no século XVII, o século de Rembrandt. (NABAIS, 2008-2009, p. 289).

A imagem memética vista na Figura 26, então, não é mais a prisão de Garotinho, não é mais o retrato em grupo da dissecação realizada pela Associação de Cirurgiões. Trata-se de uma imagem no Instagram em que, embora o cientista continua com a tesoura na mão, tem alguém vivo na mesa cirúrgica que resiste a morrer, a ser dissecado. Já não está descoberto e com os braços inertes, está coberto com um lençol e com a mão levantada e a expressão do rosto, olhos e boca abertos. De outro lado, a imagem meme Garotinho é claramente reconhecível, inclusive, pelos rastros de software deixados, por exemplo, no lençol, ao tirar a mão que estava sobre ele na imagem meme. Há nas imagens em questão dois contextos institucionais e de diferenças de classes sociais que podem ser pensados como imaginários compartilhados que se reforçam mutuamente nessa nova vizinhança. De outro lado, há grandes distâncias, principalmente a de uma imagem gerada por uma câmera e, outra, por uma pintura posteriormente digitalizada. A montagem espacial deixa uma certa pergunta sobre quem entrou no território de quem (sendo que a imagem predominante é a do quadro)? A inserção dessa imagem no processo memético leva a hierarquizar a imagem meme sobre a outra imagem dando certos sentidos anacrônicos a uma imagem (meme Garotinho) capaz de viajar em todas as direções.

Indo no nosso scanning para o encontro dessas imagens na interface do Instagram, vemos o perfil/usuário *sou.mais.brasil*. Ele se define em sua biografia da seguinte maneira: “Dane-se rótulos, faça o bem. Nem esquerda nem direita, sou mais Brasil. Senso crítico e o melhor humor político sempre!” O perfil/usuário tem 45 publicações, 33 seguidores e segue 6 perfis. Entre os perfis que está seguindo está o Movimento Brasil Livre, Vem pra Rua e Acorda Brasil, todos de cunho político liberal que já dão uma nova montagem à imagem memética. Com certeza, por exemplo, não é o sentido de desigualdade social que subjaz nas duas imagens

que está sendo reforçado aqui, dado que essa questão não está em pauta nos movimentos seguidos pelo perfil. Essas relações se reforçam com a imagem escolhida pelo perfil, não é uma foto humana, como a maior parte dos perfis, e sim uma bandeira do Brasil. No contexto político cultural, no que emergem essas imagens meméticas, a bandeira do Brasil, assim como o canto do hino e o uso da camiseta da seleção, fazem parte das práticas desses movimentos.

Figura 27 – Interface perfil/usuário *sou.mais.brasil*



Fonte: Instagram (2016).

A legenda da postagem reforça o novo sentido que a imagem meme ganha a partir da montagem, tornando-se, assim, uma imagem memética: “Uma obra prima!! Marque aqui seu amigo artista que faz melhor!! #obra #prima #garotinho #simulacao #soumaisbrasil #pais #piada #pronta #menos #um”.

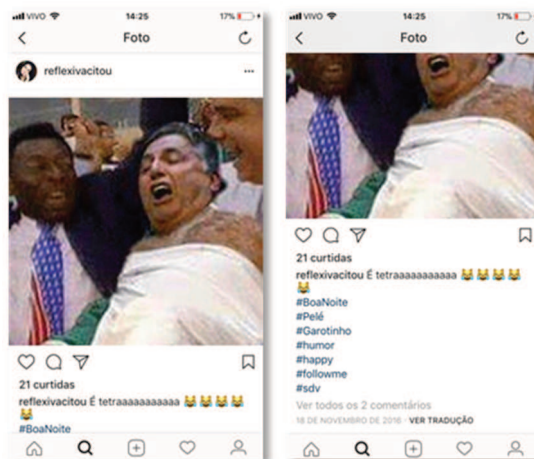
É possível ver ajustes de opacidade e exposição de luz, cor e matiz para adequação de tom de pele de todas as pessoas ilustradas na nova imagem, além de uma série de linguagens, como as palavras-chave e o uso do *hashtag*, linguagens que, relacionadas, servem como indexadores que agrupam um conjunto de imagens ou textos com a mesma *hashtag* que, ao facilitar buscas, deixam esse conteúdo com um potencial de trânsito maior nas redes.

Figura 28 – Garotinho com obra A Lição de Anatomia do Dr. Tulp



Fonte: Google (2018); Instagram (2016); Instagram (2016).

Figura 29 – Garotinho com Pelé



Fonte: Instagram (2016).

A imagem memética acima (Figura 29) foi produzida a partir de duas imagens que foram recortadas e coladas. A ferramenta usada no aplicativo de edição é a de recortar o fundo selecionando apenas o corpo de Garotinho da imagem meme e colando sobre a imagem da cena em que aparece o jogador de futebol Pelé.

Essa imagem do jogador, que compõe a imagem memética dessa coleção, operando um choque com a imagem meme, é da final da Copa Mundial de Futebol do ano de 1994, quando a equipe brasileira foi campeã do mundo de futebol nos Estados Unidos. A imagem é isolada do vídeo em que aparece o ex-jogador comemorando de forma exaltada a final do último jogo contra a seleção de futebol da Itália. A imagem que se vê de Pelé é no momento da comemoração, em que ele se volta para abraçar o colega narrador, que é isolada, mas, conforme comentamos, o acontecimento está virtualmente contido na imagem. A imagem meme Garotinho é espelhada para parecer que ele está abraçado ao jogador, e ele tem as mãos cortadas

na imagem. A legenda da publicação reproduz a frase que Pelé repetia no momento em comemoração: “É tetraaaaaa”, se referindo ao título inédito ao ganhar pela quarta vez a copa.¹⁴

Na legenda da imagem memética a frase dita por Pelé em 1994 retorna: “É tetraaaaaa”, além disso, carinhas de gato chorando de rir seguidas das *hashtgas*: #BoaNoite #Pelé #Garotinho #humor #happy #followme #sdv. Essa imagem recebeu 21 curtidas e dois comentários. A imagem memética foi publicada pelo perfil no dia 18 de novembro de 2016.

O perfil/usuário que publicou a imagem memética de Garotinho com Pelé escolheu o nome de *reflexivacitou*, e o perfil traz na biografia a frase: “Sigam-me os bons!”. Frase citada pelo personagem Chapolin Colorado, programa mexicano exibido no canal de televisão SBT. O perfil conta com 117 seguidores, segue 471 usuários e conta com 94 publicações, entre memes e imagens de conteúdo humorístico. A montagem no perfil dá a ver sentidos à imagem memética em questão no Instagram: o princípio de montagem que parece reunir esta imagem memética com outras é o humor, independentemente do fato político, ao contrário do perfil anterior, em que este componente pareceu ser chave na reunião das imagens.

Figura 30 – Interface perfil/usuário *reflecivacitou*



Fonte: Instagram (2016).

Num scanning por outros espaços da rede vemos que o vídeo da transmissão de 1994 foi transformado em outros memes e em outras linguagens, como Gifs¹⁵, a exemplo do que vemos na Figura 31.

¹⁴ Esta expressão do jogador de futebol foi retirada do vídeo que está disponível no youtube, na época transmitido ao vivo pela Rede Globo. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9ovm-TifjV8>>. Acesso em:

¹⁵ *Graphics Interchange Format* - formato para intercâmbio de gráficos. GIFs são imagens animadas de poucos segundos, normalmente expressam sentido de humor.

Figura 31 – Imagem do ano de 1994 na comemoração final da Copa



Fonte: Google (2018).

Vemos nessas imagens (Figura 32) outros memes com a imagem do jogador Pelé.

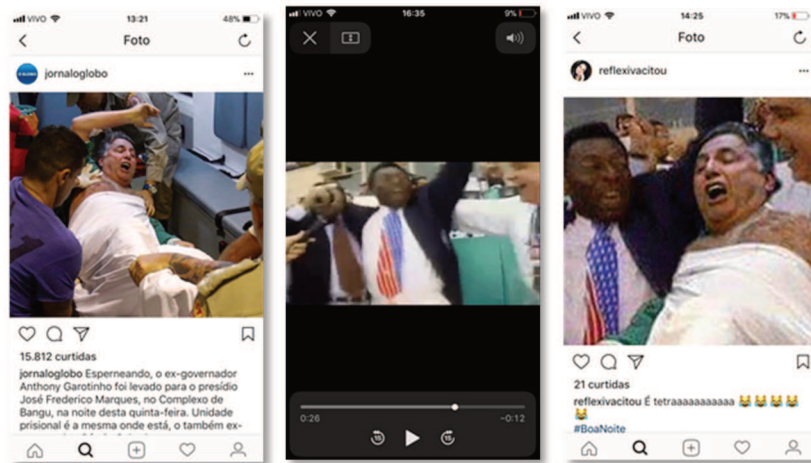
Figura 32 – Memes da imagem de Pelé na comemoração da Copa



Fonte: Google (2018).

Na imagem memética em questão, Garotinho é levado a gritar junto a Pelé, transferido a um passado recente, a um contexto esportivo. Se na imagem meme anterior o olhar era direcionado para os rastros de movimento (braço em alto, boca e olhos abertos), nessa composição a montagem direciona o olhar para o rosto da imagem meme Garotinho que, agora, grita o tetra. Ao mesmo tempo, o tetra é trazido para um contexto outro, no qual se constrói o processo memético.

Figura 33 – Garotinho com Pelé



Fonte: Instagram (2016); YouTube (2018); Instagram (2016).

Figura 34 – Garotinho com Luciano Pavarotti



Fonte: Instagram (2016).

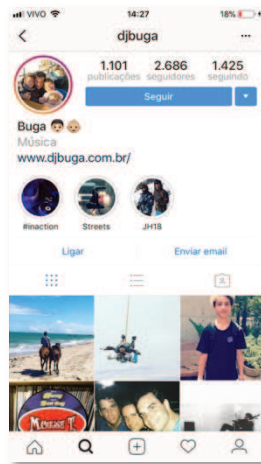
Na imagem memética da Figura 34 o perfil/usuário *dbuga* publicou a imagem em uma composição de imagem-choque, onde a imagem meme aparece o rosto e parte do corpo de Garotinho ao lado do cantor de ópera Luciano Pavarotti. A montagem é realizada recortando o fundo da cena onde estava o político dentro da ambulância. Já a imagem de Pavarotti foi espelhada, dessa forma, parece fazer dueto musical com o político que recebeu a imagem de um microfone, o mesmo usado pelo cantor. Se percebe também na edição alteração da cor e da textura, ambos ganham mesma tonalidade.

Na imagem memética os dois estão com a mesma expressão dando a sensação de que estão cantando a mesma música.

O perfil/usuário *dbuga* traz na biografia a definição de um perfil profissional de negócio musical, além de um link que é direcionado para uma página onde é possível conhecer o

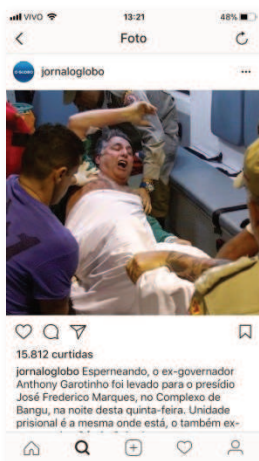
trabalho do DJ e ouvir suas músicas¹⁶. No perfil/usuário do Instagram, postagens com imagens relacionadas ao trabalho como DJ e outras relacionadas à música, a memes e imagens e a vídeos de humor. O perfil traz 1.101 publicações, 2.686 seguidores e está seguindo 1.425 usuários. Nessa imagem memética, o usuário parece se mostrar como um VJ e um DJ ao mesmo tempo. A montagem parece acentuar não um elemento específico dela e sim um certo fora-de-campo, o próprio usuário e seu trabalho.

Figura 35 – Interface perfil/usuário *djbuga*



Fonte: Instagram (2016).

Figura 36 – Garotinho com Pavarotti



Fonte: Instagram (2016); Google (2018); Instagram (2016).

¹⁶ Disponível em: <www.djbuga.com.br>. Acesso em: 12 dez. 2017.

Figura 37 – Garotinho com touro mecânico



Fonte: Instagram (2016).

Na imagem memética (Figura 37) publicada no perfil/usuário que deu o nome de *ricardochacurofficial*, a imagem de Garotinho é montada como se estivesse em cima de um touro mecânico e reforça o sentido na legenda: “#Garotinho na #festadopeaodebarretos”. A montagem é composta por duas imagens, uma foi retirada de um site¹⁷ que aluga esse tipo de brinquedo. A imagem pode ser encontrada em uma busca no Google pela palavra touro mecânico é a primeira imagem que aparece na busca.

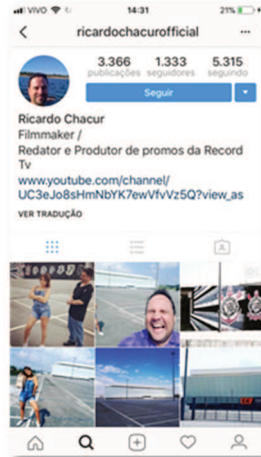
No entanto, o comportamento foi tão exagerado que é possível colocá-lo na Festa do Peão de Barretos (SP) através da montagem realizada pelo usuário da rede social Instagram. O sentido de ridículo é ainda mais acentuado por se tratar de uma brincadeira em um touro mecânico e na legenda citar uma Festa do Peão de Barretos, local onde acontece a maior festa do gênero no interior de São Paulo. O usuário que publicou a montagem é paulista, portanto, fez uso da imagem em uma referência local.

No perfil/usuário *ricardochacurofficial* traz na descrição do perfil: “Filmmaker / Redator e Produtor de promos da Record Tv”, além de um link para seu canal de vídeos no YouTube¹⁸. O perfil tem 3.366 publicações, 1.333 seguidores e está seguindo 5.315 perfis/usuários. Como no perfil anterior, a montagem na interface parece remeter a um fora-de-campo, a uma certa capacidade de operar montagens do usuário que trocou a cor da camiseta do corpo que está sobre o touro com a cabeça e a mão da imagem meme.

¹⁷ Disponível em: <www.bombandobrinque.com.br>. Acesso em: 20 nov. 2017.

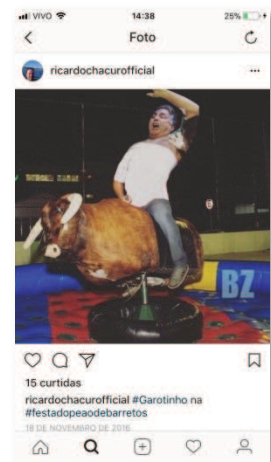
¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC3eJo8sHmNbYK7ewVfvVz5Q?view_as>. Acesso em: 20 nov. 2017.

Figura 38 – Interface perfil/usuário *ricardochacuroficial*



Fonte: Instagram (2016).

Figura 39 – Garotinho com touro mecânico



Fonte: Instagram (2016); Google (2018); Instagram (2016).

Figura 40 – Garotinho com camiseta de futebol



Fonte: Instagram (2018).

Na próxima imagem-choque (Figura 40), Garotinho é levado a um momento específico vivido num passado recente pelo time de futebol gaúcho Internacional, quando desceu para a segunda divisão. Temos aqui uma imagem que circulou e foi codificada e decodificada num contexto bem mais regional que as anteriores.

Na imagem aparecem as legendas: #oficial #alore #humor #engraçado #sorria #funny #tarde #inter #garotinho. O meme foi publicado dia 22 de novembro de 2016. Recebeu 20 curtidas e um comentário: @earthiago: “Ops, caiu! Kkk”. Esse comentário e a própria imagem são as referências mais específicas sobre o sentido da imagem memética. Contudo, o grande número de imagens meméticas sobre esse acontecimento no Rio Grande do Sul contribui para a montagem (codificação) e a decodificação dessa imagem memética.

O perfil/usuário *oficial_alore* tem na definição do perfil: “Tem alguém escutando? Por pura diversão. O Insta mais engraçado da humanidade!”, também disponibiliza o link do site¹⁹ pessoal.

O perfil conta com 446 publicações, 495 seguidores e está seguindo 14 usuários. Suas publicações são memes e imagens manipuladas nas que parece ser o humor o princípio de reunião das imagens.

Figura 41 – Interface perfil/usuário *oficial_alore*



Fonte: Instagram (2018).

Aqui o que permanece da cena inicial é o sofrimento do político, que, dessa forma, a partir da montagem, passaria a ser colorado e estaria sofrendo pelo rebaixamento do seu time. O elemento camiseta do time altera totalmente o sentido da cena fazendo desaparecer os outros elementos da cena.

¹⁹ Disponível em: <www.alore.com.br>. Acesso em: 20 nov. 2017.

Figura 42 – Garotinho com camiseta do Inter



Fonte: Instagram (2016); Google (2018); Instagram (2016).

Figura 43 – Garotinho com pintura L`Amour Désarmé

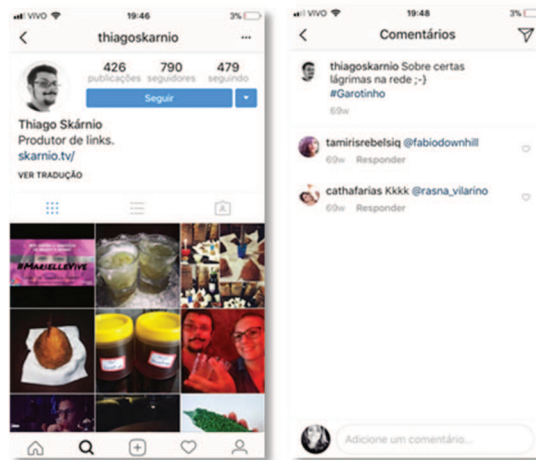


Fonte: Instagram (2016).

A imagem memética publicada pelo perfil/usuário *thiagoskarnio* (figura 43) traz o rosto de Garotinho inserido sobre uma pintura, reforçando o sentido de resistência da imagem meme. A imagem que aparece é uma pintura do francês Willian-Adolphe Bouguereau, intitulada *L`Amour Désarmé* (o amor desarmado). Na imagem memética Garotinho assume o lugar do anjo (Cupido, o Deus do amor) na pintura junto com um texto inserido sobre a imagem: “Meu Deus! Estão me levando *pro* xilindró! Me solta! Preciso comover corações nobres!”. Na legenda: “sobre certas lágrimas na rede ;-)#Garotinho”.

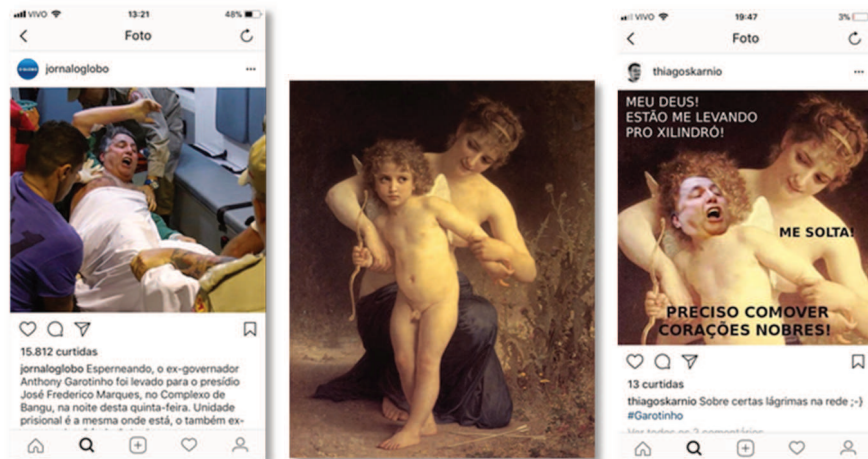
O perfil/usuário é de *thiagoskarnio*, que se define na biografia da interface inicial do Instagram: “Produtor de links. www.skarnio.tv”. Ele tem 426 postagens, 790 seguidores e segue 479 perfis/usuários. A imagem memética foi publicada dia 19 de novembro de 2016, recebeu dois comentários e 13 curtidas.

Figura 44 – Interface perfil *thiogskarnio*



Fonte: Instagram (2016).

Figura 45 – Garotinho com obra *L'Amour Désarmé*



Fonte: Instagram (2016); Google (2018); Instagram (2016).

Figura 46 – Garotinho com rosto de usuário



Fonte: Instagram (2016).

Nesta imagem memética (Figura 46), a imagem do rosto de Garotinho é recortada e, no lugar, é colada a imagem do rosto do usuário sorrindo. As técnicas utilizadas são uma montagem sobre a foto, no entanto, o que acontece aqui é o uso da imagem do rosto do próprio usuário, que retirou o fundo da imagem dele e recortou, copiou e colou a imagem do rosto no lugar do rosto de Garotinho. A legenda reforça o sentido dado, em que diz: “*Como eu me sinto quando eu tenho que acordar cedo, mas meu corpo quer que eu continue dormindo! Seguindo das hashtags: #comoeumesintoquando #montagem #garotinho*”. A imagem do rosto do próprio usuário é publicada repetidas vezes, aparecendo em muitas postagens.

A imagem memética foi compartilhada no perfil/usuário *avnerposner*, que, de acordo com a biografia do perfil, trabalha na área de decoração de interiores. Possui 4.772 seguidores, está seguindo 2.698 e já publicou 1.893 imagens, sendo que esse meme foi publicado no dia 29 de novembro de 2016. A imagem teve 103 curtidas e 8 comentários. A maioria dos comentários é de usuários rindo, assim como as publicações são fotos do rosto de Avner.

Figura 47 – Interface perfil *avnerposner*



Fonte: Instagram (2016).

5.2 SEGUNDA COLEÇÃO: IMAGEM TEXTO

Essa coleção, basicamente, é composta pela imagem meme e um texto inscrito sobre a foto fazendo uma composição sobre a imagem, com algumas variações de ângulo da cena, apenas. Alguns deles poderiam fazer parte da próxima coleção, imagem filtro, por apresentar cores diferentes, ou, inclusive, da primeira coleção, por usar outras imagens. Entretanto, a afinidade que provoca decisivamente o choque, o desvio de sentido na montagem, é o texto sobre a foto.

Figura 48 – Garotinho com o texto: “Sobre o fim do semestre”



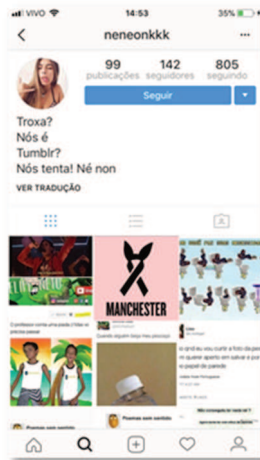
Fonte: Instagram (2016).

O perfil/usuário *neneonkkk* publicou a imagem memética usando texto sobre a foto para dar novo sentido à imagem meme. A imagem mostra o momento de resistência de Garotinho ao entrar na ambulância e o texto faz referência ao que seria o comportamento de um estudante “Sobre o fim do semestre”. Dessa forma, insere a palavra “REPROVAÇÃO”, sobre a cabeça do político, e as legendas “1ª PROVA”, “2ª PROVA”, “3ª PROVA” e “PROVA FINAL” sobre as figuras dos outros participantes da cena. Numa montagem espacial, o usuário conta uma certa história relacionada ao universo acadêmico.

Na legenda: “kkkk o povo não tem limites!!!” E o desenho do que representa carinhas chorando de rir, além de hashtags: “#garotinho #provas #recuperação #lol #memes #memes 2016 #escola #fimdenao #isa”. A imagem foi publicada dia 20 de novembro de 2016, recebeu 9 curtidas e nenhum comentário.

O perfil/usuário *neneonkkk* se define como um perfil de humor: “Troxa? Nós é Tumblr? Nós tenta! Né non”. Essa é a definição descrita na biografia. O perfil/usuário publicou 99 postagens, está seguindo 805 perfis/usuários e tem 142 seguidores. As postagens publicadas são todas memes, constituindo o próprio território do perfil como um processo memético, cujo princípio de montagem é o próprio perfil. A foto que ilustra esse território é de um rosto feminino, o que leva a pensar que se trata de uma usuária.

Figura 49 – Interface perfil/usuário *neneonkkk*



Fonte: Instagram (2016).

Nessa imagem memética, publicada no perfil/usuário *clinicazenildaproescholdt*, na Figura 50 foi usada uma imagem com ângulo fechado no rosto do político e retiradas da imagem outras pessoas que apareciam na imagem inicial. A frase escrita sobre o texto se refere a um serviço oferecido pela clínica: a depilação. No texto inscrito sobre a foto: “MINHA CARA QUANDO A DEPILADORA PUXA A CERA”. Na legenda, algumas risadas e a frase reforça o sentido de propaganda: “Quer parar de sofrer?”

Figura 50 – Garotinho com texto: “Minha cara quando a depiladora puxa a cera”



Fonte: Instagram (2016).

O perfil/usuário *clinicazenildaproescholdt* se define como uma clínica de Beleza, cosméticos e cuidados pessoais. Na definição da biografia descreve: “Bem-estar, rejuvenescimento, pré/pós-cirúrgico, redução de medida, fortalecimento muscular, acne”. Traz o endereço e telefones de contato: Praia da Costa, Vila Velha. Rua Maranhão, nº 575, Centro Empresarial – Praia da Costa, Vila Velha, Brasil. Entre as publicações estão assuntos

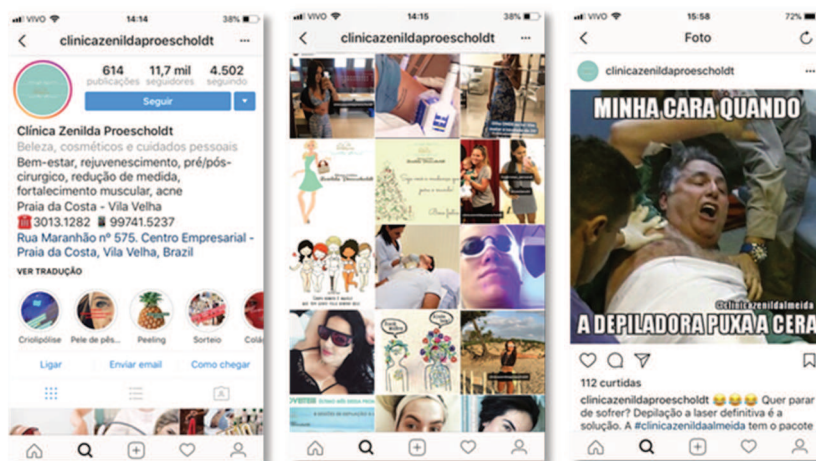
relacionados à estética e a procedimentos da área. O perfil publicou 614 vezes, tem 11,7 mil seguidores e está seguindo 4.502 perfis/usuários.

Na descrição da biografia na interface inicial do perfil/usuário *clinicazenildaproescholdt* a seguinte descrição: “Depilação a laser definitiva é a solução. A #clinicazenildaproescholdt tem o pacote especial para vc! Ligue para gente e marque sua avaliação gratuita (27) 3013-1282 / 9 9741-5237 (Whatsap)”. #depilaçãocero #depilacao #garotinho #estetica #estética #esticacorporal #esteticafacial #esteticista.

A imagem memética foi publicada em 19 de novembro de 2016, recebeu 112 curtidas e 9 comentários. Entre os comentários, o perfil/usuário: *duarte.patricia1* comenta: “kkkkk”, o perfil/usuário *clinicazenildaproescholdt* responde: “Já fizemos cara muito pior @duarte.patricia1 kkkk”.

O recorte do enquadramento na expressão no rosto do Garotinho possibilita que se foque na dor aparente que a imagem expressa. Aqui, nesta montagem, a imagem assume o sentido de dor, inserindo “minha cara”, na parte superior da foto e, “quando a depiladora puxa a cera”, na parte inferior da foto. Entre texto e imagem há um universo de relações que levam o rosto de Garotinho (de grito, resistência, protesto) para um contexto culturalmente significativo que é o cotidiano da depilação com cera. Essa entre-imagem na montagem do perfil, ao mesmo tempo, aponta a valorizar a imagem (embora não explícita) da depilação a laser oferecida pela empresa.

Figura 51 – Interface perfil/usuário *clinicazenildaproescholdt*



Fonte: Instagram (2016).

Figura 52 – Garotinho com texto: “Quando alguém come o último pedaço do meu bolo de banana com cacau”



Fonte: Instagram (2016).

A Figura 52 foi produzida usando a imagem de Garotinho e um texto sobre a foto: “Quando alguém come o último pedaço do meu bolo de banana com cacau!” O texto está em caixa alta e embaixo dele tem uma figura do tipo *emotion* (imagens que expressam alguma emoção, muito utilizadas pelas redes sociais) com um coração. O texto ocupa praticamente a metade da superfície da imagem meme transformando-a em imagem memética. Garotinho não é mais um político prestes a ser preso (na verdade, essa imagem acontecimento, como já indicamos, continua virtualmente presente). Agora a montagem no conjunto da interface aponta para uma atitude em outro âmbito da vida cotidiana. Uma atitude de reivindicação. Na legenda: “Aquele momento de desespero enfrentado pelos Bolinho Lovers! #Amorintegral #Garopaba #SC #Brasil #garotinho #bolinho #cake #sweet #chegadecorrupção”. A imagem memética recebeu 24 curtidas e um comentário.

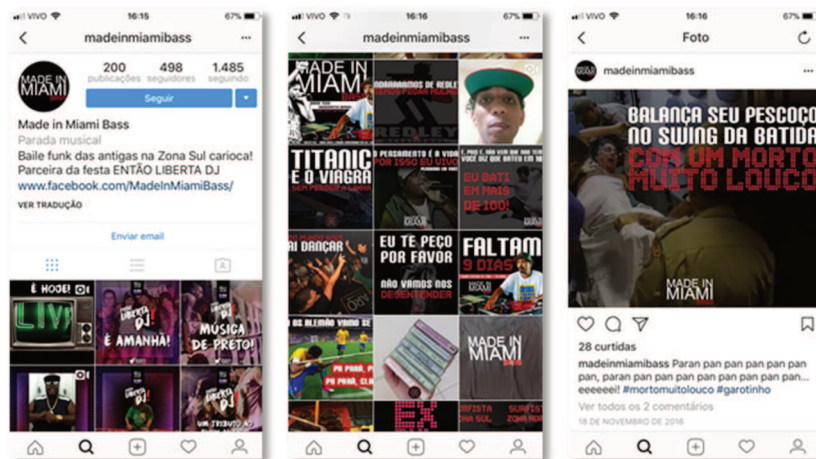
Em sua maioria, as imagens publicadas pelo perfil da padaria são de pães e de produtos comercializados pela empresa. Essa montagem dá à imagem meme seu significado mais específico no seu aqui e agora: os produtos da padaria pelos quais vale a pena lutar e comprar qualquer briga, principalmente quando se trata do último pedaço de bolo de banana com cacau.

O perfil/usuário *amorintegralgaropaba* se descreve como: “Pães artesanais 100% integrais sob encomenda ou por assinatura. Empresa de Garopaba – SC. Fone/Whats: (048) 998236469”. No feed de imagens, o perfil/usuário publicou 96 postagens, tem 400 seguidores e está seguindo 270 perfis/usuários. As postagens são totalmente voltadas para os produtos comercializados no estabelecimento.

O perfil/usuário *madeinmiamibass* traz referências relacionadas à música, sendo que o próprio nome dado ao perfil sugere isso. Já *Miami bass* é um subgênero do electro que se tornou popular nos Estados Unidos e em países da América Latina nos anos 1980 e 1990. Na interface principal, o perfil traz a seguinte descrição: “Baile funk das antigas na Zona Sul carioca! Parceria da festa ENTÃO LIBERTA DJ”, além disso, traz o link do perfil no Facebook²⁰. Tem 200 publicações, está seguindo 1.485 perfis/usuários e tem 489 seguidores.

Em grande parte das imagens publicadas no perfil, o usuário usa o mesmo tipo de grafia de letra sobre as imagens. As publicações são relacionadas ao tema musical.

Figura 55 – Interface perfil/usuário *madeinmiamibeach*



Fonte: Instagram (2016).

A letra da música: “É diferente, vem com a gente / Quero ver geral pirar / Nessa dança muito louca eu não quero ninguém parado / E jogue seus braços pra trás / Balança seu pescoço / No swing da batida, como um morto muito louco / Para para para pa pa pa pa”. Na legenda é descrito a continuação da música: “Paran pan pan pan pan, paran pan pan pan pan pan pan... eeeeeei! #mortomuitolouco #garotinho”. A imagem foi publicada dia 18 de novembro de 2016, recebeu 28 curtidas e dois comentários. Associações são feitas entre os movimentos indicados pela música e os movimentos do braço para trás e de um “swing” de algum outro tipo de batida da imagem meme.

Existe, nessa imagem, a presença de um referencial musical e uma ideia de pertencimento e apropriação da cena que é trazida para o universo do usuário a partir da manipulação da imagem. A imagem meme parece ganhar trilha sonora e movimento. Além disso, outra referência existe ali, que é a referência cinematográfica, sendo que “Um morto muito louco” é também o nome de um filme de Ted Kotcheff (1989). No filme, conforme

²⁰ Disponível em: <www.facebook.com/MadeInMiamiBass/>. Acesso em: 14 out. 2017.

sinopse²¹, dois amigos trabalham numa companhia de seguros e descobrem uma fraude de US\$ 2 milhões. Num gesto de honestidade, avisam o dono da empresa, mas ele estava envolvido no crime e chama eles para um final de semana na casa de praia com a intenção de que sejam assassinados. Por uma série de outros acontecimentos, alguém mata o dono da empresa e quando a dupla o encontra ele está sem vida, o que não fica evidente para eles desde o primeiro momento. Com medo, a dupla faz com que o morto sente e até fale, principalmente na hora de receber os amigos. Associações entre roubos de quantidades de dinheiro e reações fora de um certo padrão de normalidade fazem parte das tramas diversas que se entrelaçam nessa imagem memética.

Figura 56 – Garotinho com *Um morto muito louco*



Fonte: Instagram (2016); Google (2018); Instagram (2016).

Figura 57 – Garotinho com texto: “Sai, me solta! Eu quero a minha propina!”



Fonte: Instagram (2016).

²¹ Disponível em: <http://www.anos80.com.br/filmes/morto_muito_louco.html>. Acesso em: 14 out. 2017.

O perfil/usuário *quadrinsta* publica em todas as postagens imagens e um texto sobre a imagem em formato de balão branco, uma referência da fotonovela e, sobretudo, do quadrinho (que fica reforçado no nome do perfil). Essa imagem memética traz a imagem-meme Garotinho e dentro do balão a frase: “Sai, me solta! Eu quero a minha propina!”. Na legenda: “Ex-Governador do Rio Garotinho protesta ao deixar hospital em direção a presídio de Bangu, Zona Oeste da cidade. No meu tempo, criança fazia birra no cantinho da vergonha...” Dessa forma, ao mesmo tempo em que incorpora uma montagem na imagem que evoca uma linguagem específica (as histórias em quadrinhos), multiplica a associação de sentidos entre o sobrenome do político, associado a uma criança que faz birra fora do espaço privado do “cantinho da vergonha”. Esse “garotinho” não só faz birra num espaço extremamente público, como ainda reclama como “direito” aquilo pelo que está sendo preso: propina.

A imagem memética foi publicada no dia 18 de novembro de 2016, recebeu 8 comentários e 375 curtidas. Entre os comentários, o perfil/usuário *mariagabriell* diz: “Estão fazendo de tudo para impedir a candidatura do nosso Lula, porque será? Será medo? Todos sabem que candidatou ganhou.... Então o joguinho sujo é impedir, afff fracos, fracos, fracos, Lula #lula20chegou e arrasou, muito bom #lula2018somostodoslulae PT”. Outro comentário é do perfil/usuário *gizzasantos*: “Que vergonha, ainda por cima fica dando trabalho para polícia... e a filhinha gritando “Paieeee” ela não tem culpa de ser filha dele, mas quantos filhos ele prejudicou? #CORRUPTO #VAGABUNDO #LADRAO.”

O perfil/usuário *quadrinsta* é um usuário que se define como site de notícias e mídia: “Política, informação e humor. Tudo junto, ou não. Curta, comente, compartilhe! Acesse o blog do Quadrinsta no link abaixo²²”. O perfil/usuário tem 2.161 publicações, 47 mil seguidores e segue 6.148 perfis/usuários.

²² Disponível em: <www.cartacapital.com/blogs/quadrinsta>. Acesso em: 24 out. 2017.

Figura 58 – Interface perfil *quadrinsta*

Fonte: Instagram (2016).

Acessando o blog indicado no perfil, já que o scanning nos permite essa temporalidade circular, podemos perceber uma continuidade na montagem de imagens com balões que no texto redirecionam sentidos políticos num remix de áreas culturais como o esporte ou a religião. É o caso da imagem abaixo, capturada no blog, que, aliás, se hospeda no site da empresa Carta Capital²³.

Figura 59 – Imagem retirada do blog indicado no perfil



Fonte: Instagram (2018).

Seguindo a mesma prática, o quadrinista cria uma entre-imagem em que convoca a recente participação da seleção brasileira na Copa do Mundo, particularmente, as críticas ao jogador Neymar de cair toda hora sem necessidade com a prática da justiça brasileira de derrubar decisões judiciais tomadas por ela própria, numa disputa entre membros. Observemos nessa prática, também, algumas linguagens bem próprias do televisivo como a inserção de uma

²³ Carta Capital é uma empresa de comunicação responsável pela publicação de uma revista semanal pela Editora Confiança. Fundada em agosto de 1994. Atualmente, a tiragem é de 75 mil exemplares. A revista é responsável pela publicação de notícias relacionadas à editoria de política, economia, cultura, esporte, sociedade, humor, notícias nacionais e internacionais. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

logomarca sobreposta à imagem, ou melhor, de duas. O quadrinista e Carta Capital estariam de alguma forma enunciando certos direitos de propriedade sobre essas imagens/quadrinhos.

Figura 60 – Garotinho com texto: “Torcedor colorado tenta impedir transporte em ambulância para Série B”



Fonte: Instagram (2016).

A imagem memética da figura 60 foi publicada no dia 17 de novembro, recebeu 7 curtidas e nenhum comentário. Ela tem sentidos semelhantes aos que apresentamos anteriormente, em que a figura do ex-governador era “vestida” com a camiseta do Internacional. Se aquela imagem era ressignificada por outra imagem e os acontecimentos relacionados ao time, a imagem memética atual é ressignificada pelas legendas. Em letras vermelhas (cor do time), lemos “Torcedor colorado tenta impedir transporte em ambulância para a Série B”. Na legenda da imagem, o perfil/usuário se declara do time: “Já que perdemos a guerra... Não desistimos da piada” seguida das hashtags: “#inter #sci #sportclubinternacional #colorado #serieb #anthonygarotinho #garotinho”.

O perfil/usuário *mzandonai2* não possui definições na biografia, apenas o nome Moacir Zandonai e o link que direciona para outro perfil de imagens no Instagram, tem 2.029 imagens publicadas, 380 seguidores e segue 108 perfis/usuários. A imagem memética foi publicada no dia 17 de novembro, recebeu 7 curtidas e nenhum comentário.

Figura 61 – Interface perfil *mzandonai2*

Fonte: Instagram (2016).

Figura 62 – Garotinho com texto Novembro Azul



Fonte: Instagram (2016).

Para encerrar esta coleção, trazemos a imagem memética vista na Figura 62, publicada pelo perfil/usuário *furilo72* no dia 19 de novembro de 2016. Após a edição, a imagem ganha um filtro de cor azul sobre toda a imagem, no entanto, o mais decisivo na sua ressignificação e reforça a predominância da cor é a frase inscrita sobre a imagem: “novembro AZUL, não resista, participe”. A legenda, alinhada à direita da imagem, ocupa quatro linhas, sendo que o termo azul está em caixa alta e ocupa uma linha num tamanho bem maior das outras frases. A legenda justaposta à imagem acaba ocultando alguns dos elementos e ressaltando a figura de Garotinho, que grita e levanta o braço, assim como a mão que segura seus pés e (embora cortado) o sujeito que o segura pelo lado esquerdo. A imagem recebeu 20 curtidas e um comentário.

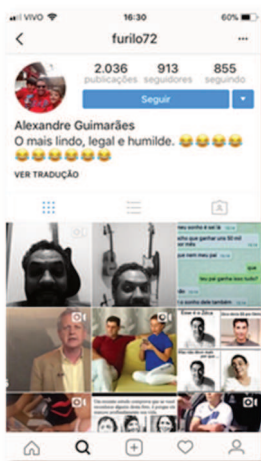
O mês de novembro é dedicado a incentivar nos homens o exame de próstata, conhecido pela campanha “Novembro Azul”, assim como existe o “Outubro Rosa”, em que se faz um

movimento para as mulheres fazerem os exames preventivos do câncer de mama. Existente em mais de 20 países, a campanha nasceu em 2003, na Austrália, com um grupo de homens que quiseram chamar a atenção para a saúde masculina. No Brasil, a campanha existe desde 2008 e, durante o mês de novembro, são oferecidos exames gratuitos por diversas instituições. Como o exame envolve a palpação da próstata, é alvo de muitas piadas entre os homens por conta dos estereótipos sociais que resistem, principalmente no caso dos homens, a serem tocados (geralmente por outro homem) num contexto médico.

Insistimos mais uma vez: se todo o acontecimento da imagem meme Garotinho está contido no recorte desta imagem e do outro lado, toda uma memória cultural (Novembro Azul e seus estereótipos) está registrada na própria imagem memética e suas montagens. Ela só pode ser codificada para quem compartilha desta memória e deste imaginário.

A legenda reforça esses sentidos quando diz: “Eu acho maldade kkkk #garotinho #novembroazul #setembrochove #instagramers #instacool #instagram #fun #piada #política”, cria uma passagem entre memórias de diversos âmbitos da cultura. O perfil *furillo72* tem 2.036 publicações, conta com 913 seguidores e está seguindo 855 perfis/usuários. Na interface inicial, a descrição traz o nome de Alexandre Guimarães e o seguinte texto na biografia: “O mais lindo, legal e humilde”, seguido de emojis que representam risadas.

Figura 63 – Interface perfil *furillo72*



Fonte: Instagram (2016).

5.3 TERCEIRA COLEÇÃO: IMAGEM FILTRO

Chamamos nossa terceira coleção de imagens meméticas de *Imagem filtro*, quando notamos que havia em um grupo de imagens uma afinidade relacionada ao tratamento da cor e às camadas produzidas por determinados filtros. O usuário manipula a imagem se utilizando da

alteração de elementos de edição e mudança de contraste, estrutura, temperatura, saturação, cor e nível de sombras, a partir disso, codifica a imagem meme.

Figura 64 – Garotinho com obra O Grito



Fonte: Instagram (2016).

A Figura 64 foi compartilhada no dia 19 de novembro de 2016, recebeu 21 curtidas e nenhum comentário. Com essa edição, a fotografia adquire textura e relevo que lembra a pintura, com a predominância das cores laranja e azul. Na legenda, o usuário escreve apenas com hashtags, sendo que a primeira refere o nome de uma obra de arte. As hashtags: *#ogrito #littleboy #garotinho #bangu8 #obradearte #edvardmunch*.

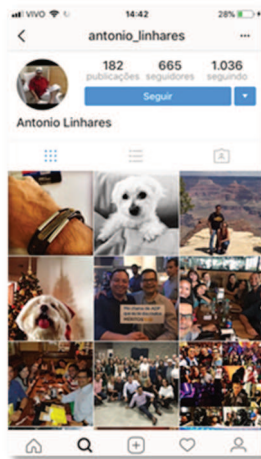
A obra de arte à qual a imagem se remete, *O Grito*, é do pintor Expressionista norueguês Edvard Munch, sendo o quadro de 1893. A pintura, uma das mais famosas obras de arte do mundo, caracteriza-se por suas cores vibrantes e formas distorcidas que sintetizam o espírito do Expressionismo.

O Expressionismo foi um movimento artístico da virada do século XX que durou entre 1895 até 1995. Os artistas desse tipo de arte “buscavam comunicar sentimentos intensos através de suas obras. Para isso buscavam cores vivas – muitas vezes direto do tubo -, distorções excêntricas e pinceladas vigorosas”. (CHILVERS, 2014, p. 312).

Para criar esse meme, o usuário se apropriou das cores que caracterizam a obra. As cores quentes nos tons de vermelho e laranja contrastando com o tom da cor fria azul. A obra representa uma figura em momento de angústia e de desespero. Além do leque de paleta de cores, está o leque de associações e remissões presentes na imagem memética. O grito de Garotinho (ou os gritos) estão sendo aqui ressignificados nessas relações à obra de Munch, que retrata um momento de profunda angústia e de desespero existencial.

O perfil/usuário se deu o nome de *antonio_linhares*. No seu território no Instagram não descreve nenhuma definição na biografia, apenas seu nome. Tem 181 publicações, é seguido por 665 usuários e está seguindo 1.036 perfis. Em postagens em que é identificada a localização de onde a imagem foi feita e postada, é possível observar que Antonio viajou para a Europa e publicou fotos em diversos museus na Suíça, Alemanha, Viena e Áustria, assim como visitou o Museu de Mozart, Belvedere Museu e o Museu Picasso. A montagem na interface aponta, então, mais uma vez, para um fora-de-campo: a bagagem do perfil do usuário e menos para a imagem meme.

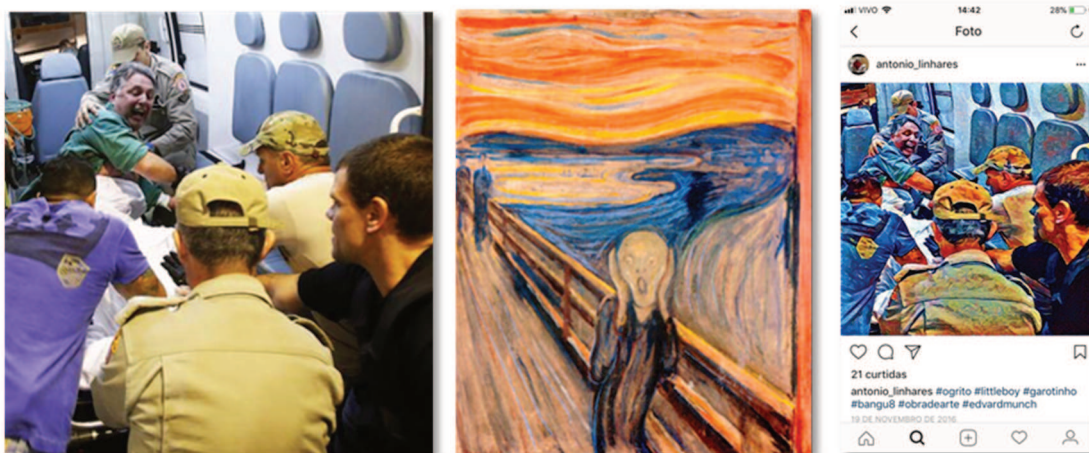
Figura 65 – Interface perfil/usuário *antonio_linhares*



Fonte: Instagram (2018).

No feed de imagens, poucas imagens publicadas são memes, sendo que a maioria é, aparentemente, do cotidiano do usuário. Entre as imagens publicadas é possível ver fotos ao lado da mãe, com a esposa e um cachorro. Também em eventos culturais como show de música, em outras publicações aparecem na imagem, por exemplo, uma viagem à cidade de Viena, na Áustria, entre elas uma visita ao museu Albertina, onde compartilha obras de Monet e Picasso, também imagens da catedral de St. Ana Kirche. Além disso, na mesma viagem, aparecem imagens na cidade de Munich, na Alemanha.

Figura 66 – Garotinho com obra de Edvard Munch



Fonte: Google (2018); Instagram (2016).

Figura 67 – Garotinho com capa do CD da banda Metallica



Fonte: Instagram (2016).

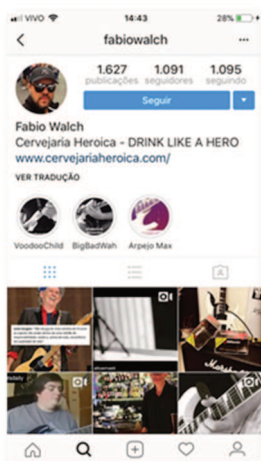
Essa imagem memética (Figura 67), compartilhada pelo perfil/usuário *fabiowalch*, foi produzida uma nova identidade para a capa do disco da banda de heavy metal Metallica. A imagem recebe um filtro em tom de preto e branco, semelhante ao da capa do disco. A imagem meme Garotinho é cortada e a figura do político colada por cima da figura representativa da justiça. O que se mantém, portanto, são as cores, o nome da banda e a frase em inglês “justice for all” (justiça para todos). Na legenda apenas hashtags: “#picoftheday #andjusticeforall #garotinho e #metallica”.

O perfil/usuário *fabiowalch* traz como referência logo abaixo do perfil “Cervejaria Heroica – DRINK LIKE A HERO” (beba como um herói), além de incluir na descrição de sua biografia o site da empresa de bebidas²⁴. Entre as fotos publicadas no perfil há muitas de grupos

²⁴ Disponível em: <www.cervejariaheroica.com.br>. Acesso em: 20 abr. 2018.

bebendo na cervejaria e muitos primeiros planos de alguém tocando guitarra, mas o que mais se vê são fotos de diversas cervejas e suas logomarcas. Fabio tem 1.627 publicações, 1.091 seguidores e está seguindo 1.095 perfis/usuários. Entre as publicações muitos vídeos de música e publicações alusivas ao tema.

Figura 68 – Interface perfil/usuário *fabiowalch*



Fonte: Instagram (2016).

O disco é ressignificado num encontro com a imagem meme. Ao mesmo tempo em que se tematiza a justiça para todos em ambas as imagens, as cores do disco, metálicas e frias, remetem de alguma forma a uma certa imparcialidade, mas também ao gelo, à cerveja, questões tão presentes na montagem do perfil. A imagem memética foi publicada dia 18 de novembro. Recebeu 29 curtidas e 2 comentários.

Figura 69 – Garotinho com capa de CD



Fonte: Instagram (2016); Google (2018); Instagram (2016).

5.4 QUARTA COLEÇÃO: IMAGEM MEME NO FORA-DE-CAMPO

Esta última coleção de imagens tem como princípio de montagem a presença da imagem meme não mais dentro do quadro e sim, no campo, mais especificamente no espaço imaginário que Aumont (1993) chama de fora-de-campo. “O fora-de-campo na imagem fixa permanece para sempre não visto, sendo apenas imaginável”. (AUMONT, 1993, p. 227). Essa ausência da imagem no quadro evoca, pelos elementos da montagem, a memória da imagem meme.

A imagem dele na ambulância está ausente no visível, mas presente no invisível. Existe nesta imagem uma dialética do visível e do invisível, do ausente e do presente. Conforme apontam Kilpp (2016) e Weschenfelder (2016), este invisível é algo que está fora da imagem, mas que age sobre o que o espectador vê. O fora-de-campo “é uma imagem para fora da imagem, que extrapola os limites do enquadramento” (KILPP; WESCHENFELDER, 2016, p.3). Os autores veem no fora-de-campo uma imagem que extrapola os limites do quadro, uma “entre-imagem”, que reside no intervalo lacunar. Vamos ver algumas delas.

Figura 70 – Garotinho com o Grupo Fat Family



Fonte: Instagram (2016).

A imagem memética (Figura 70) é realizada com a imagem da capa do CD do Grupo Fat Family e publicada pelo perfil/usuário *ratinho_do_salgueiro*. Sobre a imagem podemos ver a legenda *Fat Family feat Garotinho*. O termo *feat* usa-se em contextos musicais quando um artista faz parceria com outros artistas. Mas que parceria seria esta do grupo musical Fat Family com o ex-governador, que aparece no meio, sorridente? No áudio encontramos a resposta. A imagem traz na interface a possibilidade de dar play para ouvir um áudio de um minuto. O áudio é uma mixagem entre a música e a voz de Garotinho. A música original é uma composição do Grupo e a letra diz: “Se você demorar / eu não vou te procurar / eu não vou/ eu não vou não”.

No áudio da música foi feita uma mixagem entre a voz dos cantores da banda e a voz do Garotinho, quando fala ao entrar na ambulância: “Eu não vou”. Em 0:48 segundos a voz de Garotinho aparece 12 vezes dizendo: “Eu não vou, eu não vou!” O vídeo tem 0:48 segundos.

O usuário *ratinho_do_salgueiro* se chama na biografia do perfil do Instagram Ricardo Gomes, na descrição: “Na vida não construa um muro de lamentações, mas uma fortaleza de fé. Pai da Daphne e Matheus faissal”. O usuário tem 773 publicações, 482 seguidores e está seguindo 1.374 usuários.

Figura 71 – Interface perfil/usuário *ratinho_do_salgueiro*



Fonte: Instagram (2016).

Figura 72 – Garotinho com Fat Family



Fonte: Instagram (2016).

Figura 73 – Garotinho com Oscar de melhor ator



Fonte: Instagram (2016).

Nesta imagem memética (Figura 73) aparece a imagem de Garotinho sobreposta à de algum ator que ganhou um Oscar (maior evento de cinema que premia os melhores atores do ano) com a legenda *Melhor Ator 2016*.

As hashtags reforçam o sentido da premiação: *#garotinho #oscar #bangu8 #humorpolitico #lavajato*. O meme teve 56 curtidas e 3 comentários. Nos comentários o usuário *humbertofigueira* escreve: “Foi a melhor cena do ano com certeza!!!!”. Este conjunto de elementos na interface dá visibilidade a uma imagem (a imagem meme) que não tem visibilidade no quadro.

O perfil/usuário de *luizaviz* é descrito como Luiz Aviz, Arquiteto de formação e Publicitário por opção. Gestão de Mídias Digitais e Sociais – RJ – Brasil. O perfil/usuário tem 837 publicações, 907 seguidores e está seguindo 903 perfis/usuários.

Figura 74 – Interface perfil *luizaviz*

Fonte: Instagram (2016).

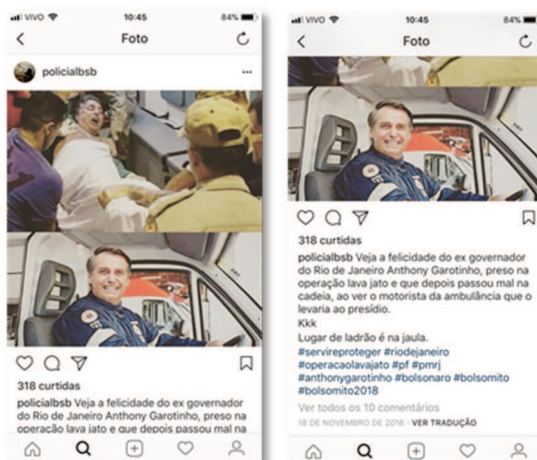
5.5 QUINTA COLEÇÃO: INSCRIÇÕES ENTRE-IMAGENS

Nessas imagens meméticas vimos que elas apresentam uma afinidade que chamamos de *Inscrições entre-imagens*. O recurso utilizado aqui são outras imagens montadas ao lado da imagem meme e não dentro, como na primeira coleção. A sequência de imagens montadas de esquerda para direita ou de cima para baixo é a que ressignifica o novo território composto na imagem memética. Esse tipo de construto reforça tanto a unicidade de um tempo/espço, que contém múltiplos espaços e tempos. Ela poderia ser pensada como uma divisão de espaços em que os tempos, de alguma forma, são isolados e preservados para produzir esse efeito de choque. O choque ou desvio nesse tipo de imagem dialética acontece na passagem de uma imagem para a outra feita não mais dentro do quadro e sim pela interrupção de ambos os quadros. É claro que essa montagem deve ser pensada junto com os outros elementos, como a interface, legendas e comentários, o perfil/usuário e suas publicações, etc.

A montagem da imagem memética vista na Figura 75 e publicada no perfil/usuário *policialbsb* tem a legenda: “Veja a felicidade do ex-governador do Rio de Janeiro Anthony Garotinho, preso na operação lava jato e que depois passou mal na cadeia, ao ver o motorista da ambulância que o levaria ao presídio. Kkk Lugar de ladrão é na jaula. #servireproteger #riodejaneiro #operacaolavajato #pf #pmrj #anthonygarotinho #bolsonaro #bolsomito #bolsomito2018”.

Na montagem, aparece o político Jair Bolsonaro no lugar de motorista da ambulância do Samu que estaria transportando Garotinho. Bolsonaro é um político que representa os movimentos neopolíticos liberais que, ao mesmo tempo em que se manifestam contra a corrupção, expressam sem rodeios um pensamento racista, homofóbico e sexista, entre outras características.

Figura 75 – Garotinho com Bolsonaro



Fonte: Instagram (2016).

O perfil/usuário que escolheu o nome *policialbsb* se define como Mike, “Policia militar no Brasil. Ou seja: um sobrevivente. Military Police man in Brazil. A warrior in chaos”. O perfil/usuário tem 824 publicações, 17,3 mil seguidores e está seguindo 7.257. O perfil/usuário publica imagens de cunho militar, mostrando fotos e vídeos com diversas práticas, desde treinamentos a diversas formas de repressão de manifestantes. A imagem memética nesse caso não se remixa dentro de uma borda comum, conforme já comentamos, como acontece na imagem-choque. De alguma forma, preserva-se um certo distanciamento que dá sentidos de combate à corrupção ou limpeza, e a própria moldura que separa reforça uma certa superioridade à imagem de Bolsonaro, apesar de ela estar na parte inferior. Aquele que vai conduzir o corrupto para a cadeia e, por isso, também, não se mistura no mesmo quadro. A imagem memética foi postada dia 18 de novembro de 2016 e recebeu 318 curtidas e 10 comentários. Entre os comentários, a maioria risadas, como o do usuário @robsonmalafaia, que diz: “Agora os presídios vai ser um luxo”.

Figura 76 – Interface perfil/usuário *policiaabsb*

Fonte: Instagram (2018).

A montagem dessa imagem memética traz um trabalho de edição, recorte e montagem da imagem. Para essa edição foram usadas três imagens. Uma é a imagem meme, a outra de um condutor socorrista de ambulância do Samu e, ainda, o rosto do político Jair Bolsonaro. Para isso, foram realizados a sobreposição de planos, o corte e a colagem, mantendo os quadros separados. O rosto do condutor foi retirado da imagem e, por cima, foi colada a imagem do rosto de Bolsonaro, tendo nesta montagem sim uma imagem-choque, embora não é a imagem meme. Existem, também, ajustes de saturação, tonalidade, brilho, contrastaste e sombras que ajudam a aumentar o sentido de realidade da imagem. As imagens podem ser encontradas numa busca por imagens no Google.

Figura 77 – Garotinho com Bolsonaro e ambulância do Samu



Fonte: Instagram (2016); Google (2018); Google (2018); Instagram (2016).

Figura 78 – Garotinho com Super Nanny



Fonte: Instagram (2016).

O perfil/usuário *leilah.oliveira.7* (Figura 78), na publicação da imagem memética, utiliza recursos de outras imagens numa montagem ao lado da imagem meme. São usados recursos de texto sobre a imagem ou, apenas, a legenda explicativa e as hashtags. Nesse meme que vamos descrever aparece a figura Supernanny ao lado da imagem de Garotinho. O texto inserido sobre a foto diz: “GAROTINHO, a tia Super Nanny não gosta de birra, viu?” As hashtags são: “#garotinho #para #de #birra”. O perfil/usuário *leilah.oliveira* publicou 1.527, sendo que a maioria é memes, tem 723 seguidores e segue 726 usuários.

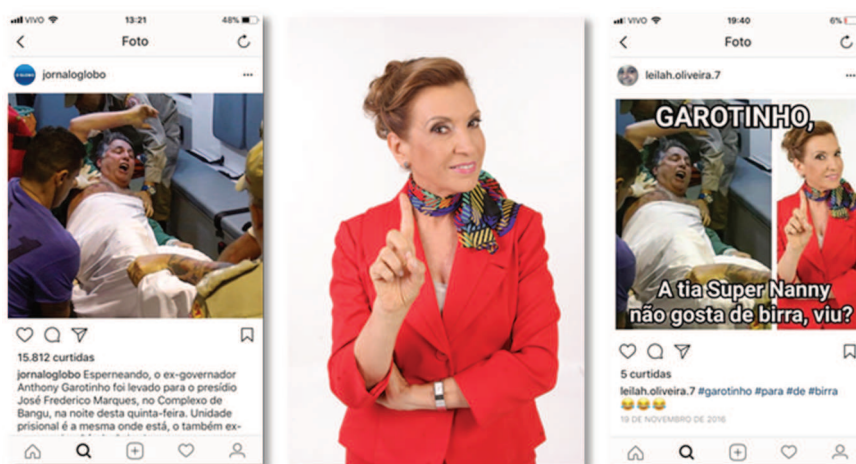
O perfil/usuário é de *leilah.oliveira.7*, na descrição da biografia de Leila Patrícia, se define como: “Eu sou assim, gosto de ser assim. Do meu jeito, com manias, amores, defeitos, loucuras, sonhos impossíveis, fantasias... erros, acertos...”. O perfil/usuário publicou 1.583 postagens, tem 749 seguidores e está seguindo 758 perfis/usuários.

Figura 79 – Interface perfil/usuário *leilah.oliveira.7*

Fonte: Instagram (2016).

Aquela quem está condenando o comportamento de Garotinho é a Supernanny, personagem televisiva interpretada por Cris Poli, apresentadora, pedagoga e escritora que leva o nome do programa, transmitido pelo canal de TV aberto SBT. A ideia do programa é mostrar histórias de famílias com crianças com problemas de educação ou algum tipo de dificuldade de adaptação aos comportamentos tidos como necessários. A função de Supernanny no programa é orientar, dando dicas de comportamento tanto aos pais quanto aos filhos. A imagem meme foi publicada no dia 19 de novembro de 2016.

Figura 80 – Garotinho com Super Nanny



Fonte: Instagram (2016), Google (2018); Instagram (2016).

Figura 81 – Garotinho com Simpsons



Fonte: Instagram (2016).

A imagem memética (Figura 81) foi composta por seis imagens, sendo realizada uma montagem numa composição de imagens do desenho animado Simpsons ao lado da imagem meme. Na imagem memética é feita uma comparação do episódio onde o personagem Bart

(considerado o garoto problema) é preso. Ao lado, imagens da prisão de Garotinho trazem uma semelhança ao fato ocorrido.

Na legenda da imagem memética publicada pelo perfil/usuário *viniciuslyra_*: “Simpsons, sempre Simpsons. Hahahahahaha #garotinho #nacadeia”. A imagem foi publicada dia 20 de novembro de 2016, recebeu 45 curtidas e dois comentários.

Figura 82 – Garotinho com Simpsons



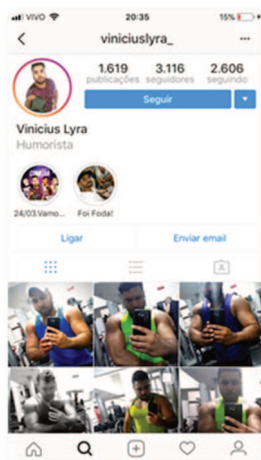
Fonte: Instagram (2016).

Figura 83 – Imagens de Garotinho



Fonte: Instagram (2016).

O perfil/usuário *viniciuslyra_* se descreve na biografia da interface inicial como sendo Vinicius Lyra, humorista, no entanto, em sua maioria, as imagens publicadas são dele, tiradas em frente ao espelho com o celular. O perfil tem 1.619 publicações, 3.116 seguidores e está seguindo 2.606 usuários.

Figura 84 – Interface perfil *viniciuslyra_*

Fonte: Instagram (2016).

5.6 SEXTA COLEÇÃO: IMAGENS DE OUTRA NATUREZA

As imagens meméticas consideradas nesta coleção são chamadas *Imagens de outra natureza* porque fazem referência à imagem meme, mas não são propriamente fotográficas.

Figura 85 – Homer Simpsons



Fonte: Instagram (2016).

A imagem memética (Figura 85) se constrói como a reprodução da cena da ambulância feita por desenho de personagens animados, no caso, o seriado televisivo Os Simpsons, uma série de animação adulta, conforme comentado antes. Nesta imagem, vemos o personagem Homer Simpsons sendo levado à força por enfermeiros até a ambulância enquanto a família assiste. A posição dos personagens, a ambulância e o cenário lembram a imagem meme. A legenda é definitiva em associar os sentidos: “A diferença é que a Lisa não tá gritando

nem tentando dar carteirada. Kkkkkk”. Lisa é a filha de Homer Simpson, aquele que está sendo levado para a ambulância e a afirmação do usuário evidencia a relação entre ela e a filha do ex-governador. A imagem foi compartilhada por outro perfil/usuário *matheus_math_marinho*, que legendou da seguinte forma: “*Gente, esse desenho não é de Deus! O ETzinho verde #MeRepresenta #PrevisãoDosSimpsons #Chocado #regrann #estudo #concursopúblico #garotinho #chegadecorrupção #novelamexicanabrasil*”. O perfil não tem nenhuma descrição biográfica e a maioria das imagens que postou é de si próprio com familiares e amigos. Ocasionalmente, há também outros memes que remixam televisão ou cinema com situações políticas. A imagem memética foi compartilhada em 20 de novembro de 2016, recebeu 140 curtidas e 5 comentários, sendo que 4 são risos e o outro tem um usuário marcado.

Figura 86 – Garotinho com Polícia Federal



Fonte: Instagram (2016).

A imagem memética (Figura 86) se refere a um vídeo onde aparece a imagem de um desenho de um policial federal alertando o garoto sobre o fato de comprar votos. No nome da música, indícios de que a charge de refere à imagem meme: “PF canta: O Bom Menino (Pro Garotinho)”.

A letra se refere ao crime que o político cometeu sendo levado à prisão: “O bom menino não sai comprando voto / De gente pobre com Cheque Cidadão / O bom menino que já foi condenado / Cria juízo e aprende a lição / O bom menino aceita a derrota / Não cria esquema pra eleger ladrão / Papai do céu só ajuda Garotinho / Que obedece sempre a legislação”. Na legenda as palavras: “#garotinho #ladrao!” O vídeo recebeu 38 visualizações, é uma criação de Maurício Ricardo, a publicação está disponível no site: charges.com.br²⁵. O vídeo foi publicado dia 19 de novembro de 2016.

²⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WfNZe9vo9Cs>>. Acesso em: 20 jun. 2018.

O perfil/usuário *jaimeaugusto* se define na interface inicial como: “Saúde/Beleza Carioca, leonino, exigente, gente boa/chato, pai”, além disso, traz o link do site²⁶ pessoal. O perfil/usuário já publicou 687 imagens, tem 820 seguidores e está seguindo 2.225 usuários.

Figura 87 – Interface perfil *jaimeaugusto*



Fonte: Instagram (2016).

²⁶ Disponível em: <www.m.rede.natura.net/espaco/jaimeaugusto?utm_content>. Acesso em: 20 jun. 2018.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos, assim, ao final de um processo longo e cheio de percalços, mas com grandes aprendizados e algumas considerações importantes na produção de conhecimento sobre os processos meméticos e suas dinâmicas, problema de pesquisa que norteou todo o processo. A questão central do trabalho, então, foi como se dão os processos meméticos na interface do Instagram? Tentando entender, assim, a diversidade desses processos e as suas dinâmicas fundantes. Os objetivos específicos que nos propomos foram: 1. analisar através de cartografia e scanning algumas das imagens que formam o processo memético Garotinho; 2. entender os elementos mais constitutivos na construção dos processos meméticos que se dão a ver na interface; e 3. compreender como usos e apropriações das imagens produzem novas montagens e novos sentidos na esteira de uma tradição de manipulação de imagens e descontextualização de sentidos.

No primeiro capítulo fizemos uma revisão teórica sobre memes, memética e viralização de imagens para, dessa forma, ser possível visualizar o estado da arte a respeito do assunto. Neste capítulo abordamos autores como Recuero (2007) e Felinto (2008; 2013). Em Recuero, nos interessou seu conceito de capital relacional e cognitivo, que pode ser pensado nas imagens. Ou seja, olhando para o conjunto das imagens, podemos ver usuários reunidos em torno delas, referências midiáticas, cinematográficas e saberes técnicos e audiovisuais diversos de usuários e de softwares. Esses saberes e poderes expressos na intervenção das imagens foram se mostrando ao longo da análise pelo domínio do software que remontou a imagem, pela escolha das montagens que ressignificam as imagens, pela maneira como cada perfil se define e preenche o território de usuário/perfil com diversas imagens e vídeos, sejam estes meméticos ou não.

Já Felinto (2013, p. 58) nos trouxe a ideia de “contágio que atravessam as redes sociais”, além das relações entre texto e imagem. Contágio e replicação como um desejo de reprodutibilidade, independentemente do que seja compartilhado, é uma primeira ideia do autor que retomamos ao encerrar esta dissertação. Ela dialoga com a forma em que Benjamin (2012) pensava o desejo das massas de tornar as coisas mais próximas, superar seu caráter único, possuir a obra, nem que seja sua cópia. Essa dinâmica parece animar os processos meméticos, tanto que muitas das vezes as modificações nas imagens novamente replicadas parecem apontar muito mais para o fato de intervir sobre a imagem do que o de ter uma intenção específica de expressar uma opinião política (no caso do processo memético escolhido). Ou, talvez,

poderíamos dizer que esse fato de recortar, colar, descontextualizar, legendar constitua o gesto político da imagem memética.

Uma segunda questão trazida por Felinto (2013) é o acaso, o inesperado que resulta do processo memético gerando vírus e vermes na ecologia digital. Em algumas das imagens abordadas, vemos como se abre um espaço outro entre as montagens, que pode ir bem além da composição enquadrada pelo perfil, como poderiam ser as associações entre a sociedade na que Garotinho se insere e a sociedade retratada por Rembrandt em *A lição de anatomia de Dr. Tulp*.

No segundo capítulo, a manipulação de imagens é pensada numa perspectiva arqueológica fazendo uma revisitação de movimentos que operavam com formas diversas de manipular e descontextualizar imagens, como dadaísmo, surrealismo e pictorialismo. Eles operavam com justaposições estranhas que exaltavam outras lógicas alternativas à racionalidade ocidental, como a lógica do absurdo ou a onírica e, dessa forma, tinham uma força política que desestabilizava os modos de ver e vivenciar arte e cotidiano. Neste mesmo capítulo vimos como essas práticas, de alguma forma, são apropriadas pelo software. Photoshop, After Effects e tantos outros softwares de imagens e som permitem descontextualizações que, de alguma maneira, afastam elas da lógica do absurdo e do onírico, tornando-as as novas lógicas das imagens contemporâneas. Ainda neste capítulo, vimos como softwares mais amplos, como as plataformas de compartilhamento de imagens e vídeos, tendem a constituir processos de compartilhamento. Elas estabelecem novas relações entre usuários, entre o usuário e as imagens e delas emergem cada vez mais entre-imagens. (PEIXOTO, 1993). Finalmente, encerrando este capítulo, Vilém Flusser (2011) nos ajudou a pensar o conjunto das imagens técnicas, produzidas por aparelhos, como uma caixa preta que sempre deixa algo na opacidade e para a qual somos convidados a olhar com o intuito de decifrá-las. Processos meméticos são, então, processos mediados por softwares, presentes em plataformas de compartilhamento, que envolvem usuários e imagens em relações altamente codificadas, que demandam de uma pesquisa para a decodificação.

No terceiro capítulo, para pensar mais especificamente os processos meméticos, que são objeto desta pesquisa, nos debruçamos sobre a interface de uma plataforma: o Instagram e especificamente um hardware, o celular. Nesse contexto, abordamos o potencial metamórfico da imagem digital e como este está na natureza da imagem, sim, mas principalmente no software e o que ele possibilita realizar com a imagem. (MANOVICH, 2002; 2006; 2011; 2012).

A própria identidade visual da plataforma com uma câmera Polaroid remete certos sentidos, como o fotográfico e o imediato, e os filtros como potencial de transformação das

imagens. A forma como a plataforma interfaceia as imagens com um perfil (território do usuário), onde se pode publicar fotos e comentar nas publicações de outros, assim como ser comentado, mas também sua relação direta com formas de tratamento da imagem e, inclusive, com outros aplicativos de edição e remix de imagens e vídeos aponta para uma questão: as imagens estão ali para serem intervindas, manipuladas, compartilhadas. Mais uma vez lembramos Benjamin (2012), assim como Montañó e Kilpp (2012): o valor das imagens nas interfaces é muito mais o valor de uso do que o valor de culto ou de exposição (embora eles ainda deixam rastros). As fotos estão ali muito menos para serem vistas do que para serem manipuladas. Ou, talvez, a manipulação das imagens esteja se tornando uma nova forma de exibição e de culto.

No quarto capítulo abordamos os procedimentos metodológicos adotados para pensar os processos meméticos específicos desta dissertação: o caso Garotinho. A cartografia e o scanning mostraram-se juntos e como processos muito produtivos para agrupar de maneira reflexiva as imagens e para operar relações circulares que nos mostraram montagens significativas e significantes. Estamos cientes de que a metodologia poderia ter ido mais longe na exploração de relações e montagens dentro da interface do Instagram e, a partir delas, dentro da rede e do contexto tecnocultural em geral.

A cartografia nos levou a identificar afinidades entre as imagens meméticas que nos levaram a construir coleções. O scanning nos levou a observar as relações que se estabeleciam entre imagem meme, imagem memética e processos meméticos como um todo. Ele também nos permitiu livremente observar os recortes, os rastros deixados nas imagens, os elementos que ressignificavam as imagens, assim como a interface na qual se inseriam. Chegamos, dessa forma, a compreender os processos meméticos, atualizados aqui em seis coleções.

A primeira coleção chamamos de Imagem-choque. Neste caso, um grupo de imagens meméticas abordadas aqui e outras semelhantes, que foram vistas ao longo da dissertação, têm em comum o confronto de duas imagens (duas temporalidades diferentes) na interface do Instagram (uma terceira temporalidade com curtidas, comentários e hashtags, linguagem própria do meio) e relacionadas a outras postagens no próprio perfil ou na rede. A resistência do ex-governador Garotinho à prisão, congelada na imagem meme (recortada, editada, colada) em choque com outra imagem, faz com que a nova montagem (imagem memética) esteja numa entre-imagem, numa zona de indiscernibilidade de múltiplas linguagens onde devem ser scaneados os outros elementos da montagem para decodificar os sentidos. Dessa forma, uma hora essa imagem memética é construída para reafirmar uma opinião política e estabelecer um vínculo que pertença a determinado grupo ou ideologia, outra hora ela está aí para vender um

determinado produto e constituir uma identidade de uma determinada empresa num espaço público e em trânsito e, outra hora, ela está ali, aparentemente por estar, para manipular as imagens, para replicar. Embora, muitas vezes, essa manipulação é dada de forma interfaceada por alguns botões da interface ou alguns aplicativos que mostram sentidos bem diferentes ao conceito de manipulação trazido pelos movimentos abordados anteriormente. Ainda assim, podemos ver em comum uma certa qualidade lúdica destas imagens com as dos movimentos de manipulação de imagens. Garotinho irrompe na mesa cirúrgica de Rembrandt e ressuscita, canta com Pavarotti, resiste a que o Colorado seja rebaixado para a segunda divisão e foi até o tetra comemorar o gol da vitória com Pelé. De outro lado, outros rostos entram na cena do hospital, deslocando Garotinho de seu lugar. Esta coleção leva a pensar a força descontextualizadora da montagem e que a montagem tem de fazer viajar fragmentos em todas as direções.

A segunda coleção chamamos de Imagem-texto. Na cartografia inicial, esta coleção foi a mais numerosa. Se por um lado, em termos operacionais, ela é mais simples de ser realizada que a da imagem-choque, por outro, ela tem a mesma força descontextualizadora trazendo virtualmente no texto um choque, um desvio, uma associação ao texto, uma tecnocultura que se manifesta muito audiovisualmente. Frases curtas e significantes tiram Garotinho de sua função de ex-governador que vai para o presídio. Ele passa a estar na clínica de depilação, passa a disputar o último pão integral da padaria, passa a resistir ao toque do urologista, como bom representante de uma cultura com estereótipos machistas, entre tantos movimentos feitos nestas montagens. O conjunto dessas multiplicidades constitui o processo audiovisual virtual ao que nos referimos.

A terceira coleção chamamos de Imagem-filtro: uma cor, uma textura, um conjunto de menus e plug-ins disponíveis em programas de edição e aplicativos e no próprio Instagram (até como uma de suas características identitárias mais destacadas) transformam a imagem e a tornam memética. Muitas vezes, claro, a construção é reforçada com outros elementos de montagem, como legendas. Contrastes, camadas, referências que podem vir de um grande arquivo de imagens disponíveis na experiência desse usuário sim, mas, principalmente, uma referência do grande arquivo de imagens que está disponível no software. Alterar o brilho, transformar as cores, deixar um tom predominante, dar relevo ao ponto de adquirir um efeito 3D e tantos outros recursos acabam chamando a atenção para as imagens como território móvel, de experimentação, de teste.

Uma quarta coleção, seguindo as referências cinematográficas, foi chamada aqui de imagem meme fora-de-campo. Este grupo se caracteriza porque a imagem meme ocupa um espaço virtual, invisível, que se torna visível pelos rastros deixados. No primeiro caso é a

montagem que reúne uma imagem que insere a figura do ex-governador no meio do grupo musical Fat Family e, principalmente, no remix de um som com o grito de Garotinho que estava presente na imagem meme. No segundo caso, o Oscar de melhor ator, o comentário que reforça qual foi a atuação que deu o prêmio. Além de nos chamar a atenção para as relações entre campo e fora-de-campo de todo o processo memético, este grupo nos leva a pensar na natureza metamórfica das imagens digitais (MACHADO, 2007) e no lugar do software na transformação delas. De alguma forma, todas as imagens e sons produzidos podem ser pensados como presentes num grande fora de quadro que, oportunamente, mediados por software, podem ser reunidos de qualquer outra forma, em qualquer outro contexto. Mas, principalmente, este grupo nos leva a pensar como a dinâmica tecnocultural é o fora-de-campo que dinamiza a construção de processos meméticos codificáveis e decodificáveis relacionados a realidades muito concretas que só o grupo que faz parte dessa tecnocultura pode participar desse processo.

Ainda temos uma quinta coleção que chamamos de Inscrições entre-imagens. Este grupo envolve mais de uma imagem, mas, ao contrário da imagem-choque, que está dentro do mesmo quadro que delimita os múltiplos tempos e espaços, aqui há um destaque para a delimitação (separação) e de imagens e sua sequência. Nesse sentido, o vazio, a linha, por mais tênue que ela seja, é muito significativa para construir essa sequência. Garotinho que vai para uma ambulância e, nessa ambulância, é esperado por um político que constrói sua imagem como “purificador” de todo tipo de imperfeições e desvios, inclusive a corrupção. Na sequência desses dois quadros está ainda um fora de quadro, o perfil como um todo do usuário que se identifica com o político agora motorista que conduzirá o corrupto. Outra sequência reúne a imagem meme e, no quadro seguinte, a babá televisiva que ensina aos pais e às crianças as normas para a boa educação dos pequenos. A pausa entre as imagens é um espaço que se abre para trazer a personagem televisiva e operar uma outra montagem onde mundos que dificilmente dialogam se põem em contato, ampliando, também, a multiplicidade de sentidos, inclusive, do sobrenome do político. Imaginários da montagem cinematográfica, mas também da narrativa em quadrinho, são explorados aqui. Talvez seja esta a categoria que mais dá a ver o universo das imagens significativas para o usuário, que particularmente as buscam para colocá-las em sequência. Embora elas podem fazer parte também de algumas possibilidades prontas que lhes são dadas, a escolha revela uma certa construção audiovisual do usuário e seu universo imagético na plataforma.

Por último, existem também Imagens de outra natureza, como desenho ou animação. Essas foram as menos encontradas, parecem ser as menos atraentes ou menos disponíveis na dinâmica entre interface do Instagram, software, imagens e usuários. Em ocasiões, essas

imagens (a do Homer Simpson e seus comentários) fazem parte de imagens presentes no universo das imagens produzidas. Em outros casos, parecem ser imagens criadas com um grau de conhecimento técnico mais apurado, talvez isso explique alguma coisa. O Instagram e o celular, software e hardware, parecem fazer uma dupla de trabalho para um contágio rápido, um compartilhamento instantâneo, principalmente a partir de recortes de imagens do cotidiano das mídias. Restos recentes das outras mídias, principalmente a televisiva e a fotográfica, formam o conteúdo mais recorrente que circula na interface do Instagram. A visualização transformada, comentada, profanada, mas, ao mesmo tempo, ainda fortemente preservada de um determinado acontecimento congelado em imagens técnicas, parece ser a dinâmica que anima essa interface.

Os processos meméticos, embora vistos aqui de maneira limitada (muito haveria ainda por scanear e cartografar), são uma dinâmica tecnocultural na qual participam imagens (principalmente de arquivos antigos e recentes), usuários e softwares. Usuários que cada vez mais se expressam por interfaces, softwares e imagens; imagens que cada vez mais se revelam como banco de dados (MANOVICH, 2011) e metamórficas; softwares que cada vez mais se tornam “amigáveis”, dando imagens, filtros e menus prontos para intervir e manipular as imagens.

REFERÊNCIAS

- ARANTES, Priscila. **Arte e mídia. Perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac, 2005.
- ARAÚJO, Júlio César; COSTA, Rafael. **Algo diferente nesse verão: a carnavalização e a viralização em gêneros audiovisuais amadores do Youtube**. Revista E-Scrita: Nilópolis, v. 5. Número 3, 2014.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. São Paulo: Papirus, 1993.
- BENJAMIN, Walter. **Magia técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- _____. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009. Online. Disponível em: <<https://archive.org/stream/BENJAMINWalterPassagens/BENJAMIN%2C%20Walter%20-%20Passagens#page/n448/mode/1up>>. Acesso em: 24 maio 2017.
- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BRAGA, Vitor; CARNEIRO, Jessica; GERMANO, Idilva Maria. **A memória na era dos aplicativos móveis: uma discussão sobre o papel da fotografia a em tempos de Snapchat**. Rumores: número 21, volume 11, janeiro - junho 2017.
- BUITTONI, Dulcilia Schroeder. **Fotografia e jornalismo: a informação pela imagem**. São Paulo: Saraiva, 2011.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica: ensaio sobre a Antropologia da comunicação urbana**. São Paulo, Studio Nobel, 1997.
- CHILVERS, Ian. **História ilustrada da arte: os principais movimentos e as obras mais importantes**. Tradução: Maria da Anunciação Rodrigues. São Paulo: Publifolha, 2014.
- CORREIA, Pedro Miguel Alves Ribeiro; MOREIRA, Maria Faia Rafael. **Novas formas de comunicação: história do Facebook. Uma história necessariamente breve**. ALCEU - v. 14 - n.28 - p. 168 a 187 - jan./jun. 2014. Disponível em: <<http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/alceu%2028%20-%20168-187.pdf>>. Acesso em: 22 fev. 2017.
- DAWKINS, Richard. **O gene egoísta**. São Paulo: Companhia das letras, 1976.
- DELEUZE, G. **O bergsonismo**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- _____; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- EMANUEL, Bárbara; RODRIGUES, Camila; LIMA, Edna Cunha. **Memória gráfica digital: colecionando memes de internet**. Anais [Oral] do 7º Congresso Internacional de Design da Informação/Proceedings. São Paulo: Blucher, 2015. Disponível em: <<http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/memria-grfica-digital-colecionando-memes-de-internet-20264>>. Acesso em: 18 mar. 2017.
- EVANS, Harold. **Testemunha ocular: 25 anos através das melhores fotos jornalísticas**. São Paulo: Livros Abril, 1981.
- FELINTO, Erick. Grumpy Cat, grande mestre zen da geração digital: afetos e materialidades da imagem memética. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo. **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013.
- _____. **Videotrash: o YouTube e a cultura do “spoof” na internet**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 16, p. 33-42, dez. 2008.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia.** São Paulo: Annablume, 2011.

_____. **La nueva imaginación.** Texto publicado originalmente em Art Forum com o nome de: A New Imagination. On Discovery IV. 2012. Disponível em: <<http://www.lafuga.cl/una-nuevaimaginacion/532>>. Acesso: 15 set. 2017.

FONTANELLA, Fernando Israel. **O que vem de baixo nos atinge: intertextualidade, reconhecimento e prazer na cultura digital trash.** 2009. Intercom, 2009.

FOUCAULT, Michel. De outros espaços. Conferência pronunciada por Foucault no Cercle des études architecturales, em 14 de março de 1967. **Architecture, Mouvement, Continuité**, n. 5, out. 1984. Disponível em: <<http://www.uesb.br/eventos/pensarcomfoucault/leituras/outros-espacos.pdf>>. Acesso em: 22 jan. 2017.

FREEMAN, Michael. **A mente do fotógrafo: pensamento criativo para fotografias digitais incríveis.** Porto Alegre: Bookman, 2012.

FREIRE, Gustavo; LISBOA, Aline. **Do Instantâneo aos Filtros: A Estética Fotográfica do Instagram.** Revista Temática. Ano X, n. 05 – Maio/2014 - ISSN 1807-8931. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/19248/10644>>. Acesso em: 24 maio 2017.

FREITAS, Angélica; BENINI, Luís. **Interatividade em redes móveis: um estudo sobre as missões no Instagram.** Monografia. Universidade de Brasília. Brasília, 2013.

HACKING, Juliet. **Tudo sobre fotografia.** Rio de Janeiro: Editora Sextante, 2012.

HERZOG, Cátia S. **O Pictorialismo e a fotografia brasileira.** Artigo. PPGMS/UniRio, 2016.

INOCENCIO, Luana. **GIFs meméticos, cultura pop e reapropriação da imagem: uma análise dos memes no Tumblr “Como Eu Me Sinto Quando”.** Intercom: Rio de Janeiro, 2015.

JOHNSON, Steve. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KASTRUP, Virgínia. **O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo.** *Psicol. Soc.* [online]. 2007, vol.19, n.1. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-71822007000100003&script=sci_abstract/>. Acesso em: 19 jul. 2018.

_____. **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade.** Orgs. PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana. Porto Alegre: Sulina, 2015.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens: espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows.** Porto Alegre: Entremeios, 2010.

_____. **Imagens conectivas da cultura.** Revista FAMECOS: Porto Alegre, 2010.

_____; MONTAÑO, Sonia. **Trânsitos e conectividades na web: uma ecologia audiovisual.** Matriz - ano 6, nº 1 - São Paulo, 2012.

LEÃO, Lúcia. **A arte do remix: uma anarqueologia dos processos de criação em mídias digitais.** Rumores, Brasil, v. 10, n. 20, p. 26-45, dec. 2017. ISSN 1982-677X. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/120924>>. Acesso em: 13 maio 2017.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Ed. 34, 2007.

MACHADO, Arlindo. (org). **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2007.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital**. Buenos Aries: Paidós, 2006.

_____. **El software toma el mando**. 2012. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/patitobert/el-software-toma-el-mando-de-lev-manovich/>>. Acesso em: 25 maio 2017.

_____. **La vanguardia como software**. 2002. Disponível em: <<https://multimediaienba.files.wordpress.com/2011/04/manovich1002.pdf>>. Acesso em: 14 maio 2017.

_____. **Só existe o software**. 2011. Disponível em: <<http://lab.softwarestudies.com/2011/05/so-existe-o-software.html>>. Acesso em: 24 maio 2017.

MCLUHAN, Marshall. POWERS, Bruce. **La aldea global**. Barcelona: Gedisa, 1993.

MENDONÇA, Bruno. **Poéticas virais: questões multimidiáticas na contemporaneidade**. PUC: São Paulo, 2012.

MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL. Caso Lava Jato. **Por onde começou**. 2018. Disponível em: <<http://www.mpf.mp.br/para-o-cidadao/caso-lava-jato/atuacao-na-1a-instancia/investigacao/historico>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade**. Sulinas: Porto Alegre, 2015.

MORAES, Cybeli Almeida. **A pausa audiovisual**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2012.

NABAIS, João-Maria. **Rembrandt - o quadro A Lição de Anatomia do Dr. Tulp e a sua busca incessante pelo auto-conhecimento**. Revista da Faculdade de Letras Porto, I Série, Volume VII-VIII, pp. 279-296, 2008-2009.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.

PINTO, Cintia Karoline Lima; RIOS, José Riverson Cysne. **Marketing digital: análise do instagram de Whinderson Nunes**. Artigo. Intercom. XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Fortaleza: 2017.

PIRES, Gabrielli Tiburi Soares. **Fotografia através de dispositivos móveis. Estudo de caso sobre o Instagram**. Revista de Graduação, 2013, Vol. 6 N°1. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/graduacao/article/view/13776/9285>>. Acesso em: 18 out. 2017.

PIZZA, Mariana Vassallo. **O fenômeno Instagram: considerações sob a perspectiva tecnológica**. 2012. Monografia – Universidade de Brasília. Brasília, 2012. Disponível em: <<http://bdm.unb.br/handle/10483/3243>>. Acesso: 22 jul. 2017.

RADAELLI, Rangel. **Glifos durante na superfície audiovisual**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, São Leopoldo, 2012. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/3073/glifos_durantes.pdf?sequence=1>. Acesso em: 20 dez. 2017.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia.** Revista FAMECOS: Porto Alegre, abril 2007.

REGIANI, Herivelton. **Memes de internet como dispositivos imagéticos no contexto da midiatização da religião.** **Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais**, [S.l.], v. 1, n. 1, jun. 2017. ISSN 2526-222X. Disponível em: <<http://midiaticom.org/anais/index.php/seminariointernacional/article/view/125>>. Acesso em: 22 dez. 2017.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo.** São Paulo: Estação Liberdade, 1989.

ROSA, Ana Paula. **Imagens em proliferação: a circulação como espaço de valor.** IN: Anais do V Colóquio de Semiótica das Mídias. Vol 5. Nº 1. Japaratinga: UFAL, 2016. Disponível em: <http://ciseco.org.br/anaisdocoloquio/images/csm5/CSM5_AnaPaulaRosa.pdf>. Acesso em: 22 dez. 2017.

ROSÁRIO, Nísia; AGUIAR, Lisiane. **A cartografia como um processo teórico-metodológico multifacetado para estudos da cibercultura.** Artigo. VI Simpósio Nacional da ABCiber Entretenimento Digital, Universidade Feevale: 2012.

THIELEMANN, Marianne Bierger. In **La Fotografía del siglo XX.** Taschen: Madrid, España, 2007.

WULF, Christoph. **Homo Pictor: imaginação, ritual e aprendizado mimético no mundo globalizado.** São Paulo: Hedra, 2013.