



ANDRÉ LUIS PORTES FERREIRA COELHO

**“BRACE YOURSELVES, MEMES ARE COMING”
FORMAÇÃO E DIVULGAÇÃO DE UMA CULTURA DE RESISTÊNCIA
ATRAVÉS DE IMAGENS DA INTERNET**

CAMPINAS

2014

i



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM
LABORATÓRIO DE ESTUDOS AVANÇADOS EM JORNALISMO -
LABJOR**

ANDRÉ LUIS PORTES FERREIRA COELHO

**“BRACE YOURSELVES, MEMES ARE COMING”
FORMAÇÃO E DIVULGAÇÃO DE UMA CULTURA DE
RESISTÊNCIA ATRAVÉS DE IMAGENS DA INTERNET.**

Orientador: Profa. Dra. Cristiane Dias

Dissertação de mestrado apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem E AO Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo, da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do título de Mestre em Divulgação Científica e Cultural, na área de Divulgação Científica e Cultural.

**CAMPINAS
2014**

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Estudos da Linguagem
Haroldo Batista da Silva - CRB 5470

C65b Coelho, André Luis Portes Ferreira, 1985-
Brace yourselves, memes are coming formação e divulgação de uma cultura de resistência através de imagens da internet / André Luis Portes Ferreira Coelho. – Campinas, SP : [s.n.], 2014.

Orientador: Cristiane Pereira Dias.

Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Divulgação científica. 2. Memes. 3. Estereótipos (Psicologia social). 4. Análise do discurso. I. Dias, Cristiane Pereira. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Brace yourselves, memes are coming - creation and dissemination of a culture of resistance through internet images

Palavras-chave em inglês:

Scientific Divulgation

Memes

Stereotypes (Social psychology)

Discourse analysis

Área de concentração: Divulgação Científica e Cultural

Titulação: Mestre em Divulgação Científica e Cultural

Banca examinadora:

Cristiane Pereira Dias [Orientador]

Antonio Carlos Rodrigues de Amorim

Greciely Cristina da Costa

Data de defesa: 30-09-2014

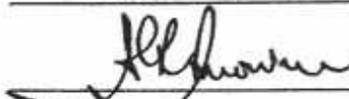
Programa de Pós-Graduação: Divulgação Científica e Cultural

BANCA EXAMINADORA:

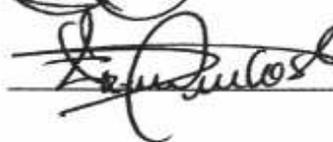
Cristiane Pereira Dias



Antonio Carlos Rodrigues de Amorim



Greciely Cristina da Costa



Newton Guilherme Vale Carrozza

Marcos Aurélio Barbai

IEL/UNICAMP
2014

RESUMO

Esta dissertação visa abordar a utilização de imagens da internet, conhecidas como “memes”, buscando compreender seus efeitos como elemento de divulgação cultural. Esses memes, cada vez mais presentes no espaço virtual e *feeds* de redes sociais, mostram-se como uma tendência crescente não apenas em contextos de humor e descontração, mas também de um discurso de resistência em contraponto ao discurso corrente na sociedade, com subculturas negociando sentidos através das imagens. Através de uma análise acerca dos sujeitos de linguagem e suas condições de produção, podemos compreender os sentidos criados pelos “memes” espalhados pela internet, e seu processo de divulgação cultural resistente. Uma contra-cultura digital? Assim, buscaremos analisar o processo de criação, alteração e replicação das imagens, usando como ferramenta os conceitos da linha francesa de análise do discurso, representada por autores como Pêcheux e Eni Orlandi, buscando assim compreender suas possibilidades enquanto elemento de divulgação cultural. Esse trabalho será feito inicialmente através da análise de um *feed* de imagens conhecido como “9Gag.com”, que é uma rede social na qual os usuários postam, votam, comentam e compartilham seus memes e imagens favoritas. Em seguida, um corpus previamente selecionado por nós, que aborda principalmente imagens relacionadas com as manifestações populares de julho de 2013. Combinando estas duas fontes, criamos um *corpus* de imagens para seguir com a análise discursiva de palavras, discursos, e a posição-sujeito dos usuários do site, dos memes, e também de sentidos criados pela própria subcultura “nerd” e seu papel em discursos de resistência no espaço virtual.

Palavras chave: Divulgação cultural, memes, cultura nerd, análise do discurso.

ABSTRACT

This dissertation aims to approach the use of Internet images, known as "memes", seeking to understand their effects as elements of cultural propagation. These memes, increasingly present in the virtual environment and in social network feeds, present themselves as a growing tendency not only in humorous and relaxed contexts, but also as a discourse of resistance as opposed to the current social discourse, with subcultures negotiating meanings through images. By analyzing the subjects of language and their conditions of production, we can understand the meanings generated by the "memes" spread throughout the Internet, and their process of resistant cultural propagation. A digital counterculture? We will thus seek to analyze the process of creation, alteration and replication of these images, using as tool the French school of discourse analysis, represented by authors such as Pêcheux and Eni Orlandi, thereby trying to perceive their possibilities as elements of cultural propagation. This will be done initially by analyzing an image feed known as "9gag.com", a social network in which users post, vote comment and share their favorite memes and images; and also a previously selected corpus primarily comprised of images related to the July 2013 popular protests. By combining these two sources, we create a corpus of images to proceed with the discourse analysis of words, discourses, and the subject position of the site users, memes and also the meanings created by the "nerd" subculture itself and its role in resistance discourses in the virtual environment.

Keywords: Cultural dissemination, memes, nerd culture, discourse analysis.

SUMÁRIO

1	APRESENTAÇÃO – “Not sure if memes, or just silly images”	1
2	“BRO, YOU EVEN MEME” – Entendendo os memes.	9
2.1	Meme, mimeme, memória, mais hein?	9
2.2	#memóriametálica	12
2.3	Intervalo 1: A cauda longa.....	15
2.4	Deslizando entre patos e sapos.	22
2.5	Ah, o humor.....	28
3	A VINGANÇA DOS NERDS – a subcultura que domina o mundo.....	31
3.1	<i>Produce</i> , ou uma breve história da internet.	31
3.2	Apanhando na escola.	34
3.3	A vingança dos Nerds.....	37
3.4	<i>Bitch, make me a sandwich</i> – o “pré construído” na subcultura dos memes.....	44
4	V DE VINAGRE – Em outras condições de produção	60
4.1	Salsifufu na Black Friday	60
4.2	Julho de 2013, a resistência do vinagre.	63
4.3	E tudo acaba em vinagre.....	69
5	CONCLUSÃO – Tudo não passa de pinguins, patos e vinagre.	78
6	REFERÊNCIAS	83

Dedico este trabalho a todos os heróis anônimos que gastam preciosas horas de seus dias criando piadas sem graça para toda uma comunidade que está sempre a postos para criticá-los. Jamais serão escritas canções que exaltarão seus feitos, então essa dedicatória terá que ser o suficiente.

AGRADECIMENTOS

Imagino que deve ser um processo extremamente cansativo estar ligado de qualquer forma a uma pessoa que passa horas de seu dia analisando piadas sem graça na internet, contando-as com vigor, e ainda por cima pedindo opiniões. Então, creio ser de bom tom substituir os agradecimentos por um sincero pedido de desculpas.

Para Cristina, minha esposa, eu peço perdão pela infinidade de trocadilhos sem graça, imagens mandadas para sua caixa de e-mail fora de hora, por acordá-la na madrugada para contar uma piada, e principalmente por usar a palavra “discurso” mais vezes do que seria normal em uma conversa. E agradeço também por estar ao meu lado, de forma incondicional, apoiando-me em cada etapa do processo, seja com um café na caneca, ou com um comentário sarcástico seguido de um beijo no rosto.

Para meus pais, Osvaldo e Teresinha, eu peço perdão pelos almoços em família dos quais não participei, pelas vezes que não os visitei, e principalmente por nunca conseguir explicar exatamente o que eu estou fazendo na frente desse bendito computador. E agradeço também por todo amor e apoio, que me carregou durante essa longa jornada. Literalmente, sem vocês, eu não estaria aqui, e essa vitória é mais de vocês que minha.

Um pedido de desculpas mais que especial também vai para minha orientadora Cristiane, primeiramente pelos atrasos, pelos e-mails mandados em sequência tal como uma metralhadora, pelas visitas súbitas em seu escritório repleto de dúvidas, e principalmente por enviar uma compota de acelga com pimenta, quando a coisa certa a fazer seria enviar outro tipo de verdura. E agradeço muito por caminhar junto comigo ao longo deste processo, suas ideias, comentários, correções, e principalmente por acreditar na minha ideia, quando eu mesmo não estava convencido que esse projeto daria certo.

Cabe um pedido de desculpas também aos membros da banca examinadora, Greciely e Antonio Carlos, por obriga-los a ler não apenas uma vez, como duas (contando com o texto de qualificação) meu projeto. Só me resta esperar que a leitura não fora muito dolorida. E agradeço pelas orientações e conselhos, que ajudaram a moldar esta dissertação, se fossem outras pessoas, talvez menos dispostas em me ajudar, não acredito que a dissertação teria ficado a altura de minhas expectativas.

Estendo esse agradecimento a todo o pessoal do LABJOR e todo seu corpo docente, que me ajudaram muito a criar essa dissertação, sejam com textos, com opiniões, ou simplesmente uma grande viagem sobre assuntos variados, desde as potências do falso até a singularidade tecnológica, que me fez pensar que a fusão com máquinas não está muito distante.

Aqui, um intervalo para um agradecimento de fato, e muito sincero e merecido: Agradeço à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) pelo financiamento e pelo apoio institucional em forma de bolsa de pesquisa de mestrado, processo número 2012/11091-4. Essa ajuda foi essencial para o desenvolvimento da pesquisa.

Um pedido imenso de desculpa aos meus coleguinhas de bar e mesa de RPG, que viram minha ausência nos últimos meses, e quando eu voltava estava com a cabeça tão repleta de ideias que a minha presença tornou-se um incômodo. E também peço desculpas por ocupar metade da saída ao bar tentando explicar exatamente o que eu estou fazendo. Mas fica um agradecimento imenso, por trazerem mais leveza e risos à minha vida. Sem vocês, eu provavelmente teria terminado essa dissertação da mesma forma, mas de uma forma mais triste, sem canção.

Outro pedido de desculpas vai para uma pessoa que tenho orgulho em chamar de “mestre”, pelas sucessivas faltas em sua aula. Agora que acabei com a dissertação, não tenho mais desculpas, pode vir me buscar para apanhar, que irei com o maior prazer.

Peço desculpas também ao Shojo e ao Kal, habitantes da minha casa, nas tardes de inverno que me aproveitei de seu calor corporal para esquentar meus pés.

E finalmente, um último pedido de desculpas, mas sem muita sinceridade, vai para todos os meus contatos em redes sociais – afinal, se vocês não sabiam, eu os usei como material de pesquisas, and I’m not even sorry.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Batman na minha timeline.	2
Figura 2 – Uma coletânea de Batmans	4
Figura 3 – Challenge Accepted	8
Figura 4 – Imagem original do Batman	13
Figura 5 – Gráfico do Google	14
Figura 6 – A cauda longa.	16
Figura 7 – Layout do 9Gag	17
Figura 8 – Musically Oblivious 8th grader	18
Figura 9 - Tabela periódica dos memes	21
Figura 10 – Good Guy Greg & Scumbag Steve	22
Figura 11 – Pato 1	23
Figura 12 – Pato 2	24
Figura 13 – Sapo Solteiro	25
Figura 14 – Pato 3	26
Figura 15 – Sapo-Pato	27
Figura 16 – Nerd por Dr. Seuss	39
Figura 17 – Idiot Nerd Girl	41
Figura 18 – Gato Emburrado	43
Figura 19 – Idiot Nerd Girl 2	46
Figura 20 – Idiot Nerd Girl em resposta	48
Figura 21 – Muitos pinguins sociais	50
Figura 22 – Pinguim socialmente descolado E fantástico	52
Figura 23 – Captain Hindsight	54
Figura 24 – Coletânea Good Girl Gina	55
Figura 25 – Coletânea Scumbag Stacy e Overly Attached Girlfriend	56
Figura 26 – Coletânea “Make me a sandwich”	58
Figura 27 – Coletânea Black Friday	61
Figura 28 - Trollface	62

Figura 29 – Faixa “o gigante acordou”	63
Figura 30 – Jornalista detido por portar vinagre	66
Figura 31 – Coletânea Policial.	67
Figura 32 – Coletânea Ticiane chateadíssima	68
Figura 33 – Vinagré	71
Figura 34 – Palmirinha presa	73
Figura 35 – V de Vinagre	75
Figura 36 – Coletânea Anonymous	76
Figura 37 – Muito obrigado pela atenção	82

“Em outras palavras, a modernidade é a impossibilidade de permanecer fixo. Ser moderno significa estar em movimento. Não se resolve necessariamente estar em movimento – como não se resolve ser moderno. É colocado em movimento ao se ser lançado na espécie de mundo dilacerado entre a beleza da visão.”
-Zygmunt Bauman, Modernidade Líquida.

“Vadia, cala boca e me faz um sanduíche.”

- Poeta desconhecido da internet.

1 APRESENTAÇÃO – “Not sure if memes, or just silly images”

Começamos pelo óbvio: vivemos em sociedade, e isso define nossas ações do dia a dia. Desde o minuto que acordamos, começamos uma jornada diária que envolve falar, ouvir, responder, compartilhar nossas ideias, falas e impressões, sempre com terceiros, e com quartos e com quintos. Cada um com seu círculo social, que sempre tem suas intersecções com outros círculos sociais, todos buscando no outro o que precisamos: aceitação de nossos pares, em todas as suas formas. Motivados por esse sentimento, precisamos cada vez mais experimentar as possibilidades de nosso círculo social, e na internet não seria diferente. Uma extensão virtual do espaço urbano, tal como uma cidade, marcado por publicidade, notícias, e a fala de terceiros. Dentro do espaço virtual e de suas redes sociais, construímos uma cidade completamente interativa, e por consequência, uma “vitrine” de nós mesmos.

Mas não vivemos em uma sociedade qualquer, a sociedade em que vivemos é uma sociedade capitalista, e “democrática”, pelo menos até que se diga o contrário. Numa sociedade como essa, nos é permitido dizer o que pensamos, publicar o que queremos (e sofrer as consequências disso), pois somos sujeitos livres, e submissos, com nossos direitos e deveres. Nossa forma-sujeito histórica é a de um sujeito capitalista. Assim, podemos compartilhar ideias, falar, ouvir, resistir abertamente, esse é um direito assegurado pela democracia (pelo menos em tese). Mas podemos também vender e comprar, ações que movem o capitalismo.

Assim, ao abrir o *feed* da sua rede social favorita, o que o sujeito vê? Fotos de seus amigos, algumas invocando o sujeito pelo seu nome para observar a vida perfeita de seus contatos, suas novidades e até o que está comendo no momento, semelhante a uma ligação telefônica de outrora. Publicidade por todos os lados, emulando os imponentes outdoors, tão presentes na nossa via urbana, oferecendo sonhos e mundos diferentes para quem estiver disposto a clicar. Ao invés de observar crianças brincando nas ruas, você recebe notificações para enviar bônus para seus amigos que jogam “Candy Crush”. Colegas compartilhando reportagens de grandes portais, compartilhando sua aprovação ou sua indignação também é um lugar comum, tal como as conversas de fila de banco, ou na frente da banca de jornal. O debate entre amigos muitas vezes se move das mesas de bares até os

fóruns de discussão, apesar de não substituí-las. Urbanizamos a rede, vivemos nela, imprimimos nela nossa cidade. Criamos um espaço e-urbano.

Tal como a cidade, a rede apresenta suas peculiaridades. O humor nunca esteve tão difundido e diverso. Há espaço para ver shows de comediantes, filmes de comédia, e mesmo sites exclusivos de piadas. Muitas vezes não se faz necessário sequer procurar por elas, muitas vezes é possível “assinar” um canal online, tal como fazer uma assinatura de uma revista, e receber conteúdo novo assim que ele é publicado. E assim como gostamos de contar, de avaliar e de compartilhar o que gostamos, há essa opção muito viva na rede, de publicar em sua página nas redes sociais pequenas intervenções do dia a dia que você aprecia. Abaixo, um exemplo:

Figura 1 - Batman na minha timeline.



(Edição própria, retirada do feed de Facebook.com)

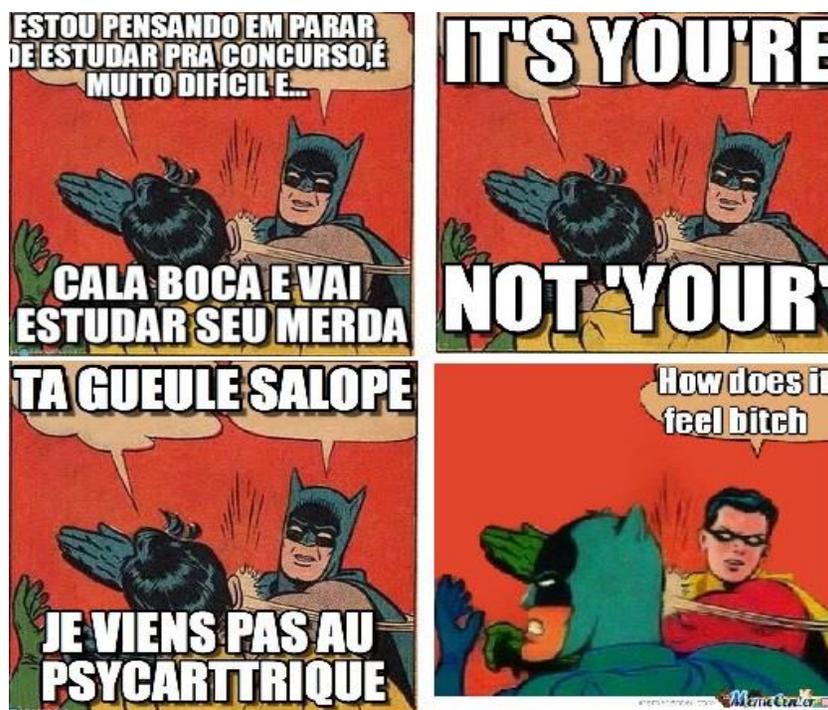
Esta imagem foi originalmente publicada em uma página de humor, a “TV Relaxa”, que busca ironizar situações políticas. A pessoa que compartilhou essa imagem a viu, e julgou interessante passa-la adiante a seus conhecidos, em busca de aprovação de terceiros, ou simplesmente expor uma posição política (posição essa exposta também como forma a conseguir aprovação de terceiros). Existem vários motivos que levam uma pessoa a compartilhar uma imagem, mas Bauman, em seu livro “Vidas para consumo”, sugere que compartilhar imagens, conteúdo, opiniões, é uma estratégia para obter o reconhecimento e aprovação dos seus pares, e com essa aprovação, continuar no jogo da sociabilidade (BAUMAN, 2008, p. 12). Desta forma, manter uma página nas redes sociais não é diferente de promover um produto de consumo, com a exceção que o produto a ser consumido é o próprio sujeito. Isso reforma a noção que o que se busca nas redes é aceitação: o usuário/produtor constantemente remodela a si mesmo, buscando popularidade, adulação, ou mesmo discordância (pessoas discutindo suas opiniões, por exemplo, mas ainda assim prestigiando seu espaço), e conseqüentemente atraem mais visitantes, ou em uma linguagem mais mercantil: mais consumidores. Consumimos, e nossa moeda são *likes*, *reposts*, *reblogs*. Consumimos e divulgamos. Isso se encaixa com o que Bauman entende como sociedade de consumo:

A sociedade de consumidores, em outras palavras, representa o tipo de sociedade que promove, encoraja ou reforça a escolha e um estilo de vida e uma estratégia existencial consumista, e rejeita todas as opções culturais alternativas. Uma sociedade em que se adaptar aos preceitos da cultura de consumo e segui-los estritamente é, para todos os fins e propósitos práticos, a única escolha aprovada de maneira incondicional. Uma escolha viável e, portanto, plausível – e uma condução de afiliação.
(BAUMAN, 2008, p.71)

Desta forma, podemos dizer que o compartilhamento de imagens mostra sua afiliação à prática cultural que acompanha a rede – curtir, comentar, compartilhar, e obter prestígio social através do conteúdo de sua página. Ao compartilhar uma imagem, consumimos seu conteúdo e a própria ideologia que permeia a rede. Mais do que apenas consumir, através da rede existimos. Na rede, exposição é existência, por isso que ela é negociada e consumida, valorizada acima de quaisquer moedas. Através o melhor ou do pior, existimos, somos consumidos, somos propagados.

A imagem, por outro lado, chama a atenção – trata-se de um desenho de um personagem de quadrinhos famoso, o Batman, estapeando seu parceiro, o Robin. Tirada de seu contexto original, o balão de texto foi alterado para explicitar um ponto de vista, no caso a insatisfação com o pouco conhecimento político de uma das partes. A imagem, publicada em português, foi compartilhada e passível de ser “curtida” por todos que compartilham sua opinião. A utilização da figura do Batman para falar de política levanta uma pergunta: porque se valer de um personagem de quadrinhos norte-americano para fazer uma crítica a um discurso supostamente comum entre brasileiros? A curiosidade nos levou a buscar outras imagens semelhantes, e abaixo estão alguns resultados:

Figura 2 – Uma coletânea de Batmans



(Edição própria, baseada em imagens buscadas no Google)

Todas estas imagens foram encontradas ao longo de uma busca no Google, com a palavra chave “Batman slaps Robin”. Pode-se ver que em três casos a imagem é exatamente a mesma que foi compartilhada no *feed* do Facebook, e no quarto é uma variação da imagem anteriormente utilizada. Suas alterações foram no conteúdo, na língua

utilizada, e até uma alteração na composição da imagem, fazendo o Robin bater no Batman, e não o contrário. Seja para corrigir comportamentos, ortografia ou reclamar de situações sociais, chegando até a fazer uma meta-brincadeira com a utilização da imagem, a imagem apresenta contextos diferentes, mas uma coisa em comum: foram todas criadas por usuários da rede, buscando de alguma forma expor suas opiniões com outros usuários. Para isso, eles usaram uma ferramenta de edição de imagem, alteraram o texto e a própria figura de forma a agradá-los e representar a ideia que eles desejavam, e republicou-se a imagem em uma rede social ou mesmo em um blog, em um espaço que convida imagem como essa, que é conhecida entre internautas como “meme”.

Esta pesquisa busca explorar as possibilidades de divulgação cultural que existem nos blogs e redes sociais na internet, principalmente o material produzido por usuários. Esses “memes” permeiam as redes sociais, blogs e sites específicos para sua publicação, todos interligados, como assim permite a nossa atual configuração da internet – o conteúdo é trocado entre plataformas virtuais de forma livre, irrestrita, e até mesmo irrefreável (pois nem todos são desejáveis pelos alvos da piada...)

Sem qualquer conhecimento de sua origem formal, ou mesmo de sua autoria, os chamados “memes” não são enunciados prontos ou imagens específicas ou mesmo um texto, no sentido convencional, mas sim padrões pré-concebidos de criar tais imagens, uma forma de divulgação que apela para as características da rede, aproveitando a velocidade da transmissão de dados, para criar um recorte que permite a textualização do discurso, criando assim uma versão, um gesto de interpretação, afetando o mundo e afetando outros gestos. Esse recorte flutua pelo mundo virtual, afetando todos os usuários que entrarem em contato com ele, permitindo ainda que o leitor o “apanhe” enquanto flutua, e crie seu próprio recorte, sua própria versão, alterando-o como desejar, e novamente solte-o para o mundo. Enquanto a divulgação de cada imagem individual é limitada às conexões que o usuário estabelece com a internet, a própria quantidade significativa de usuários e suas respectivas conexões potencializam o efeito de propagação e reconhecimento dos “memes”, tornando possível que mesmo usuários casuais reconheçam as imagens, e entendam seu funcionamento.

Mas o que seria um meme? O termo já é amplamente acolhido no vocabulário dos internautas, mas sem grande reflexão sobre seu sentido. Afinal, que tipo de significação

essa palavra produz? O termo “meme” foi usado pela primeira vez na obra “O Gene Egoísta”, de Richard Dawkins. Em sua obra, Dawkins (1976) fez uma comparação entre informação genética e elementos que ele chama de culturais, classificando ambos como “replicadores”, ou seja, capazes de multiplicar e propagar, gerando assim elementos com as mesmas características, que por sua vez repetirão o processo em um ciclo perpétuo. Ao pedir para definir melhor o que ele entende como informação cultural, Dawkins responde:

“Exemplos de memes são melodias, idéias, "slogans", modas do vestuário, maneiras de fazer potes ou de construir arcos. Da mesma forma como os genes se propagam no "fundo" pulando de corpo para corpo através dos espermatozóides ou dos óvulos, da mesma maneira os memes propagam-se no "fundo" de memes pulando de cérebro para cérebro por meio de um processo que pode ser chamado, no sentido amplo, de imitação. Se um cientista ouve ou lê uma idéia boa ele a transmite a seus colegas e alunos. Ele a menciona em seus artigos e conferências. Se a idéia pegar, pode-se dizer que ela se propaga, si própria, espalhando-se de cérebro a cérebro.”
(Dawkins, 1976, p. 122)

Suponho que os “memes” de internet tenham sido criados tendo em vista a ideia de repetição, ou até a noção de replicação da memética de Dawkins, afinal eles se multiplicam muito rapidamente, e são extremamente numerosos, tanto em repetições como permutações de tipos conhecidos. Tais permutações são a chave, segundo Dawkins, da “sobrevivência” dos “memes”, uma vez que com o passar do tempo, eles vão se modificando, se re-significando de acordo com sua própria história de publicação. Apesar de haverem regras, até mesmo tabus específicos para a construção das imagens de forma que elas sejam tratadas como “corretas”, essas são constantemente mudadas, deslizadas, possivelmente para se adequar ao contexto de produção de sentido. Assim, criar “meme de internet” envolve um processo de autoria e interpretação dentro dos padrões da subcultura dos criadores de “memes”, modificando-se conforme se faz necessário dentro das condições de produção. Essa modificação, ao contrário do que se imagina inicialmente, não traz qualquer prejuízo para a identidade do “meme”, mas faz parte de sua existência, pois essa alteração em alguns de seus aspectos, desde que mantidas determinadas características que tornam possíveis reconhecê-lo como sendo o mesmo, é característica do meme; é ela que faz com que o “meme” se “adapte” e continue a ser repostado e compartilhado, garantindo assim seu status contínuo nesse Darwinismo imagético.

Memes, em geral, são replicados através dos mais diversos meios, como escrita, imagens, e até mesmo da oralidade, remetendo aos contos de fadas, músicas populares, e outras tradições orais. Porém, através da internet, criamos um espaço em que a replicação de um meme pode ser maximizada; um espaço virtual sensível, no qual podemos significar conforme “vivemos” nele, enquanto ele não existe como representação de um determinado espaço pré – existente, mas sim a simulação, a sintetizar a complexidade do mundo real através de uma visualização numérica, em pixels, que já não corresponde mais ao real (COUCHOT, 1993, p. 42). Como consequência deste envolvimento, Margareth Wertheim diz que a internet hoje foi tomada por um enorme fluxo de informação publicada por usuários, através de blogs, fóruns e grupos de discussão, “um novo lugar para o convívio social e o jogo” (WERTHEIM, 2001 p. 166). Assim, tomando as comunidades de redes sociais como exemplo, é um espaço em que além da interação social, existe o debate de opiniões, a troca de informações e até a produção e compartilhamento de conteúdo, tornando cada membro responsável pelos tópicos, pesquisas e até imagens, criando assim um ambiente ideal para que os “memes” possam se replicar – adaptando elementos precedentes da comunidade em questão, criando seus próprios “memes”, suas representações, e divulgando-os no mesmo espaço, ou seja, na internet. E é nesse espaço, sob essas condições, que temos o processo de divulgação cultural nas comunidades, tanto a comunidade recebendo e alterando sentidos externos quanto divulgando e re-significando seus próprios elementos.

A dissertação a seguir se propõe a identificar e estudar em mais detalhes esse fenômeno que são os “memes” de divulgação na internet. Para isso, será dividido em três etapas: na primeira em que analisaremos como se constrói um “meme”, e seu funcionamento dentro de um contexto que estão presentes de forma massificada, ou seja, redes sociais específicas de republicação de imagens; em seguida, analisaremos suas condições de produção e conteúdo, a fim de analisar sua formação discursiva. Finalmente, analisaremos a produção de “memes” em condições de produção distintas, tentando observar como o enunciado proposto pelo discurso transmitido pelos “memes” se sustenta:

Figura 3 – Challenge Accepted



CHALLENGE ACCEPTED

(Extraída de <http://abr.ai/1up4H8h>)

2 “BRO YOU EVEN MEME” – Entendendo os memes.

2.1 Meme, mimeme, memória, mais hein?

O propósito deste item é discorrer um pouco mais sobre as características dos memes. Podemos seguir adiante abordando algumas dúvidas sobre o que é um meme: são imagens? Fotos? Aquele desenho feio acima do cabeçalho da seção? A resposta varia entre os igualmente insatisfatórios “pode ser”, “tudo isso junto”, ou simplesmente “porque não Zoidberg?¹”. Mas podemos dizer algo com certeza sobre o meme: ele é algo que se repete e que se propaga, em um estado de constante replicação. Podemos dizer também que ele é um discurso que se repete. Para chegarmos a uma resposta mais apropriada e detalhada sobre o que é um meme, cabe pensar a palavra em si, que não escolhida por acaso. “Meme” soa de forma estranha para falantes nativos de português, mas foi uma palavra cuidadosamente escolhida por seu idealizador, o biólogo Richard Dawkins. Sobre suas razões para tal nomenclatura, ele diz:

“Precisamos de um nome para o novo replicador, um substantivo que transmita a idéia de uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação. “Mimeme” provém de uma raiz grega adequada, mas quero um monossílabo que soe um pouco como “gene”. Espero que meus amigos helenistas me perdoem se eu abreviar mimeme para meme. Se servir como consolo, pode-se, alternativamente, pensar que a palavra está relacionada a “memória”, ou à palavra francesa *même*”.

(Dawkins, 1976, p. 121)

Assim, para nos consolar frente a tamanho neologismo, Dawkins nos deixa como evidência duas palavras e um conceito para pensar sua etimologia: O grego “mimeme”, o francês “*même*”, e o conceito de memória. *Mimeme* imediatamente nos leva aos gregos, e ao conceito de *mimesis*, comumente traduzida como cópia, imitação, simulacro, e também a Aristóteles. O discípulo de Platão, ao contrário de seu mestre que julgava a mimese uma cópia imperfeita do mundo ideal, logo execrada em sua *República*, Aristóteles afirmava que a mimese é um elemento essencial para o que entende como *katharsis* (catarse), logo essencial para sua visão da Tragédia.

¹ Um meme tipicamente utilizado para declarar indecisão ou uma pergunta retórica: <http://knowyourmeme.com/memes/futurama-zoidberg-why-not-zoidberg>

Existe em Aristóteles a necessidade da imitação na tragédia grega, uma vez que o funcionamento da catarse mostra-se ideal quando há equilíbrio entre a imitação e a alteridade, uma simulação que não pretende ser real, mas um eco do mundo. A imitação, ainda um caminho para a evolução natural da arte², está necessariamente ligada a qualquer elemento posterior; Aristóteles dirá que não há representação sem um elemento posterior, pela representação ser um produto da imitação, e assim a diferença contextual começa a dominar o processo de autoria – começamos a limitar um conceito a partir de outro, focando em suas diferenças. Couchot busca outra perspectiva, afirmando que justamente por serem virtuais, e representados pela linguagem, não existe uma representação direta de um meme (COUCHOT, 1993), e sim um signo completo dentro de si, replicando-se e criando novos signos, em contextos diferentes.

Couchot (1993) ainda afirmou que nada é “transportado” para dentro do mundo virtual. Não existe uma representação imediata, um mecanismo que imite o que quer ser representado. Desta forma, tudo o que é criado dentro de um ambiente virtual é único em sua materialidade, um simulacro de algo que um dia expressou-se o desejo de ser representado, e os memes não são uma exceção. Os sentidos atribuídos ao simulacro não provêm de sua composição, (que no mundo virtual segue um padrão arbitrário de zeros e uns, na linguagem binária de computação, e mesmo nos monitores temos sequencias de pixels formando o que reconhecemos como uma imagem) mas sim pelos sentidos atribuídos a ele pela *memória* da representação. Ele cria sentidos por ser dotado de textualidade mesmo em sua inexistência. Cria-se aqui uma ambiguidade – o meme de internet não existe enquanto elemento real em sua materialidade, apenas enquanto simulacro, mas existe enquanto texto, pois o texto *significa*.

Nessa tensão entre existir e não existir, o meme de internet, sujeito a sua materialidade metálica, agora significa quem o lê em seu *feed* da rede social – afinal, o meme tornou-se código, máquina. Essa materialidade metálica tem sua própria memória, a chamada *memória metálica*³ (ORLANDI, 1996), cuja principal característica é sua

² “Por serem naturais em nós a tendência para a imitação, a melodia e o ritmo(...) , primitivamente, os mais bem dotados para eles, progredindo de pouco a pouco, fizeram nascer de suas improvisações a poesia. A poesia diversificou-se conforme o gênio dos autores (...)”
Aristóteles - (Poética, Cap III)

³ Explicaremos melhor o conceito de memória metálica a seguir.

capacidade de reprodução e acumulação, de forma horizontal. Ao assumir a materialidade metálica, o meme abandonou seu estado abstrato, que poderia ser fadado ao esquecimento, e buscou uma forma talvez mais duradoura, mais perene. O meme, aliás, os replicadores, (DAWKINS, 1976) constituem-se em sua busca por sobrevivência e o desejo de se multiplicar. Seu campo de “reprodução” são as mentes dos seres humanos, os quais “infectam” e passam a frente. Assim, existe uma corruptela da teoria da seleção natural, na qual o meme mais apto é o que sobrevive, e para sobreviver, eles se adaptam. Imagino que seja incontável a quantidade de informação que já se perdeu na humanidade, desde canções que foram entoadas milênios atrás, apelidos, expressões, simplesmente porque não foram suficientemente prestigiadas em comparação aos seus concorrentes para serem repetidas, ou mesmo aquelas que se modificaram além de seu estado inicial de acordo com o tempo, por sua incessante repetição em outros contextos, de forma a não ser mais reconhecida. Assim, imagino que seja um passo natural para o meme, tal como Dawkins o imaginou, buscar uma materialidade que fuja desse espaço vertical, estratificado, desnivelado e repleto de enunciados distintos e dispersos, constantemente se enfrentando com a necessidade de articular-se em formas linguísticas diferenciadas (citando-se, repetindo-se, parafraçando-se, opondo-se entre si, transformando-se). Encontra-se na materialidade metálica uma horizontalidade, que é estável, perene, e pode ser materializado na tela de um computador através de um botão de busca. Antes de ser buscada em um site, ou acessada a esmo, ela é um código armazenado em um servidor, desprovido de sentidos fora de sua existência numérica.

Desta forma, a materialidade metálica coloca o meme em uma posição extremamente confortável, uma vez que ele está imortalizado enquanto máquina, enquanto código, e é significado quando é evocado através de algoritmos, sobrepondo o presente com os sentidos que ele gerou em um tempo talvez imemorial, não há como precisar sua idade. O meme então atingiu o objetivo básico de sua proposta dentro da biologia evolutiva – ele viverá para sempre. Por outro lado, essa análise é demais superficial para nossos objetivos, então decidimos analisar o meme por outro viés, o da análise do discurso. Postas as ideias que levaram a criação do termo meme, podemos agora nos afastar definitivamente do campo da biologia evolutiva, e daqui em diante trabalharemos com o sentido material, produzido na história.

2.2 #memóriametálica

Uma forma bastante interessante de pensar a materialidade metálica é através do *hashtag*, que em sua literalidade é uma palavra antecedida por cerquilha (#). Tecnicamente falando, a formulação das *hashtags* se dá pela junção de uma palavra precedida por uma cerquilha (#), porém seu funcionamento é semelhante a um “hiperlink” de assuntos dentro da rede, indexados pelos mecanismos de busca, tais como o Google. Isso permite que outros usuários cliquem nas *hashtags* ou as busquem nos mecanismos de busca, para ter acesso a todas as mensagens, fotos e publicações que participaram da discussão de um tópico nas redes sociais. Sempre que uma *hashtag* é visualizada, é um indicador que existem outros elementos dentro do termo, levando o usuário para outro lugar, no qual existe um agrupamento de assuntos que são identificados por essa *hashtag*, definindo-a e ao mesmo tempo definindo-se como uma parte constituinte desse termo. Através de um clique, o usuário tem acesso a todo conteúdo que foi anteriormente produzido e que engloba a *hashtag*, e não apenas conteúdo material, mas também outros conteúdos sob outras condições materiais de produção, outros dizeres já-ditos, compartilhados, postados, “linkados” e, por vezes, esquecidos. A “recuperação” desse conteúdo, em quantidade (e não historicidade), é o que chamamos “memora metálica”.

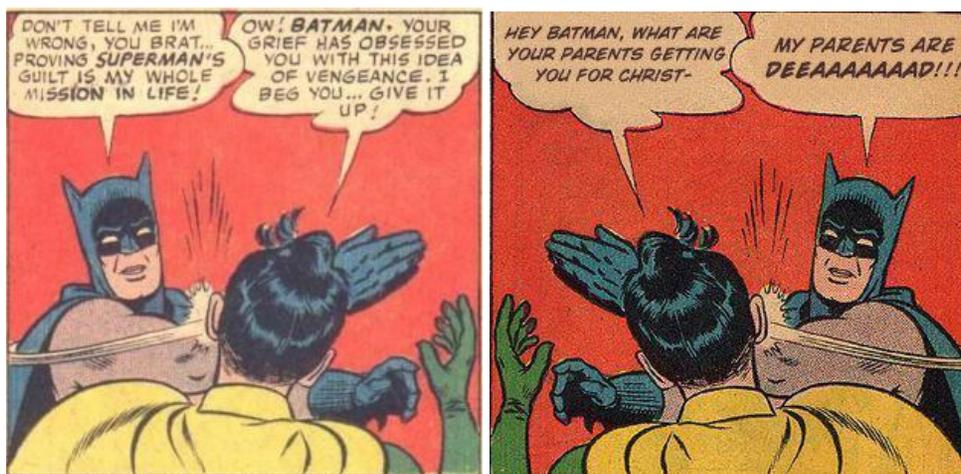
Um elemento que consideramos de suma importância para entender os memes, a memória metálica, foi um conceito desenvolvido por Eni Orlandi, em seu livro “Interpretação”, é um conceito que foi desenvolvido em paralelo com a memória constitutiva discursiva e a memória de arquivo, e que busca entender o funcionamento das novas tecnologias de linguagem, tais como a internet e o ciberespaço. Trata-se da memória que é acumulada, que tudo cabe, numérica, e por isso não é baseada no esquecimento, e sim na soma quantitativa de seus elementos. (DIAS, 2012). Não historiciza, mas acumula. (ORLANDI, 2006). Uma memória horizontal, que apenas significa quando interpelada pela memória discursiva. Apesar de sua forma abstrata, o meme é mais interessante quando analisado através de seu funcionamento, e para tal, é essencial entendermos essa memória da máquina, pois é assim que entendemos a circulação dos memes.

No exemplo dado anteriormente, na apresentação da dissertação, anexamos ao trabalho algumas possibilidades de uma entrada em um mecanismo de busca, com o título

de “Batman slaps Robin meme⁴”, na qual foram encontradas centenas de imagens. A busca não leva em conta o contexto no qual a imagem foi anexada ao termo; trata-se apenas uma demonstração de quantos elementos se escondem sob os auspícios do termo (vale lembrar – quantidade sobre historicidade). A soma dos resultados pode chegar aos milhares, e assim, tanto as *hashtags* como os termos de pesquisa marcam o cenário virtual, através de sua circulação.

Para ilustrar um pouco melhor a relação da memória metálica com mecanismos de busca, trago um exemplo de circulação do já mencionado meme “Batman slaps Robin”:

Figura 4 – Imagem original do Batman



(Disponíveis em <http://knowyourmeme.com/photos/235607-my-parents-are-dead-batman-slapping-robin> e <http://knowyourmeme.com/photos/32373-my-parents-are-dead-batman-slapping-robin>)

A imagem da esquerda é o quadro base do meme, retirado de um único quadrinho de uma história publicada em 1965, em uma história de realidade alternativa, no qual Batman acredita que Superman foi responsável pela morte de seus pais. A imagem da direita é uma edição de fãs, que zomba o fato amplamente conhecido dos pais do Batman terem morrido, e logo não podem presentear-lo no natal. A imagem foi encontrada pela primeira vez na rede social Tumblr⁵, e em seguida reblogada em um site de humor⁶, ambos

⁴ Mais informações sobre o meme em: <http://knowyourmeme.com/memes/my-parents-are-dead-batman-slapping-robin>

⁵ <http://w8in.tumblr.com/post/38682082>

⁶ <http://www.ebaumsworld.com/pictures/view/913706/>

publicados em 2008, totalizando mais de 107.00 mil visitas, 490 comentários e favoritada por 40 pessoas no espaço de cinco anos. Tentando cair no risco de explicar uma piada, utiliza-se essa imagem quando existe algo que é lugar comum (perguntar o que vai ganhar no natal, por exemplo) que recebe repercussão negativa, e a imagem demonstra a pouca tolerância do autor frente a essa conduta, como se o criador da imagem estivesse batendo em seus interlocutores inconvenientes, e através disso descarrega sua frustração em uma onda de vindicância e catarse (o que talvez explique a popularidade da imagem – a internet não é conhecida por ser um local de tolerância com a opinião alheia). Se formos procurar não apenas sobre a imagem, mas também o nível de interesse da população da internet no meme, podemos ver o gráfico desse interesse logo abaixo:

Figura 5 – Gráfico do Google



(Extraído de <http://bit.ly/1kepcQJ>)

O gráfico acima representa o interesse em dois termos, os dois nomes que o meme é reconhecido. O gráfico vai de 10 a 100, no qual o número 100 representa que até 10% de todas as buscas feitas no mecanismo de busca durante determinado período do tempo dentro de uma região (no caso, América do Norte) foram relacionadas ao termo (não representando o volume total de buscas), e esse meme alcançou tal marca em maio de 2014. É curioso pensar na diferença ente o gráfico de cor azul e o de cor vermelha, mostrando ativamente a mudança do nome do meme, e como ele viria a ser conhecido em futuras buscas. Assim, pode-se dizer que o meme em vermelho caiu em desuso, enquanto o azul

ascendeu, mesmo sendo essencialmente as mesmas imagens. Isso só mostra a força da memória metálica – a mudança do termo específico aparentemente pode torna-la de difícil compreensão e acesso, mas a própria natureza da memória metálica engloba ambos os termos, e assim, soma-se os termos ao invés de dividir a popularidade.

Não apenas memes, mas conteúdo é diariamente adicionado à materialidade metálica da rede. Blogs, hashboards (do Tumblr⁷), e fóruns especializados aumentam o número de postagens a cada dia. Todas se acumulam, de uma forma horizontal, mesmo os memes e expressões menos utilizados. Seria irreal assumir que todos os memes postados em blogs recebem a mesma atenção dos usuários, principalmente em uma materialidade tão extensa quanto a metálica, uma vez que é pela simples quantidade de conteúdo, fica impossível analisar todas as imagens postadas com o mesmo esmero de perscrutar um jornal, ou mesmo uma quantidade imensa de conteúdo que é ignorada pelo sujeito por estar acumulada horizontalmente entre outros. Acho importante salientar que diferenciamos aqui memória e materialidade metálica, por acreditar que a rede é em si um local que o discurso se dissemina e existe em sua própria materialidade (ou seja, metálica, da máquina), e não apenas acumula conteúdo. O sujeito, na rede, experimenta a materialidade metálica ao interagir com a memória metálica dentro da rede. Assim, mesmo a memória metálica sendo infalível, podemos dizer que o consumo do conteúdo é diretamente ligado aos sentidos criados pelos usuários através da materialidade metálica. Dessa forma, é comum um meme fazer um enorme sucesso durante uma época, e depois cair em desuso, ou esquecimento. Ele não historiciza, mas existe. O que aproxima o funcionamento da memória metálica a um marketing de nicho. Para compreender melhor essa questão, propomos um rápido percurso pelas (mas só por pouco tempo) terras do marketing.

2.3 Intervalo 1: A cauda longa

O marketing de nicho pode providenciar um pouco de clareza aqui, já que ele funciona em uma materialidade metálica, e seria difícil imaginá-lo fora dela. Mas como podemos pensar em marketing de nicho? Chris Anderson, em seu livro “A cauda longa”,

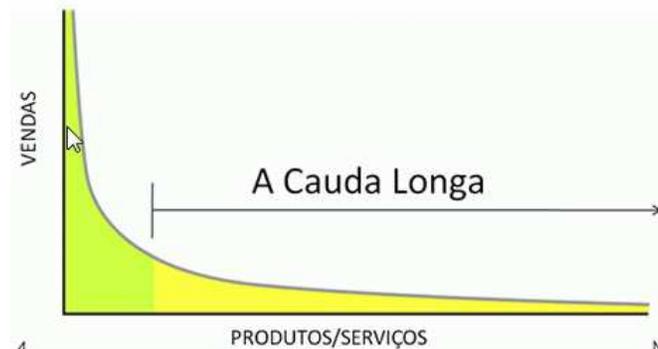
⁷ Tumblr.com

afirma que o marketing de massa já não é suficiente para o mercado atual. Em seu estudo, ele usa a livraria Amazon como objeto de análise, e descobriu que grande parte da receita da Amazon vem de títulos que em livrarias “tradicionais” não estariam em estoque por terem poucas vendas. Ele constatou que uma grande livraria nos Estados Unidos possui um estoque médio de 100 mil títulos, enquanto a Amazon possui mais de 3 milhões de livros em “estoque”. Porém, a Amazon possui uma parcela significativa de seu faturamento dos títulos menos populares. Segundo Anderson:

“Agora, a Amazon tem condições de manter estoques que não ocupam espaços e geram custos: Esses livros e filmes permanecem nos arquivos de banco de dados até que sejam comprados”.
(ANDERSEN,2006, p.93)

Essa lógica se aplica também a serviços como iTunes e Netflix, que não tem necessidade de manter estoques físicos, apenas virtuais. Desta forma, aumenta seu faturamento com itens que estão fora da corrente *mainstream*, ou os mais populares. A noção básica da cauda longa é que se perde público por não ser capaz de prover bens fora dos artigos mais populares. Exemplificando em um gráfico:

Figura 6 – A cauda longa.

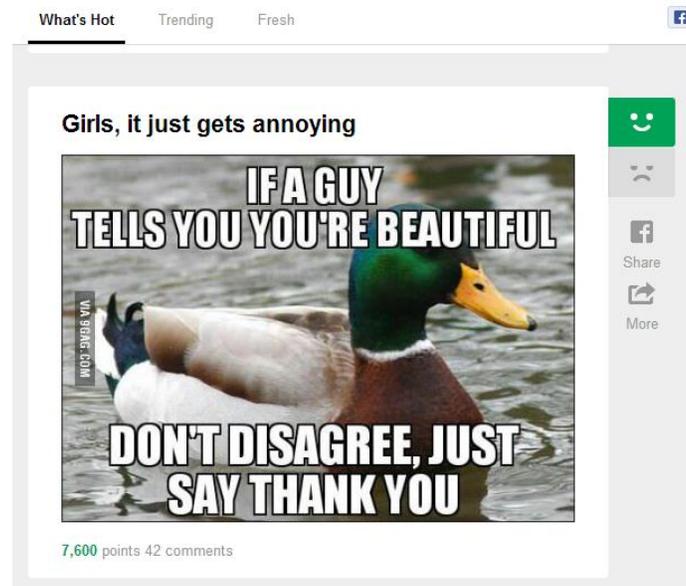


(Extraído de <http://conteudo.imasters.com.br/13502/1.gif>)

A imagem acima ilustra o que se entende como cauda longa – são os produtos com pouca circulação, mas que ainda têm seu nicho entre os usuários. Podemos aplicar essa lógica à circulação dos memes. Em sites de imagens diversas, *reblogs* e *reposts*, como o

9GAG, a “primeira página” do site, contendo as imagens mais populares, é definida por seus “Likes”, a possibilidade de gostar/desgostar do conteúdo. A imagens assim ganha pontos, e é mostrada na primeira página. Para ilustrar como funciona a lógica de sites como esse, trago um exemplo (não me focarei na análise das imagens, mas sim da estrutura do site 9gag.com em particular, que é comumente utilizada em outros sites):

Figura 7 – Layout do 9Gag.



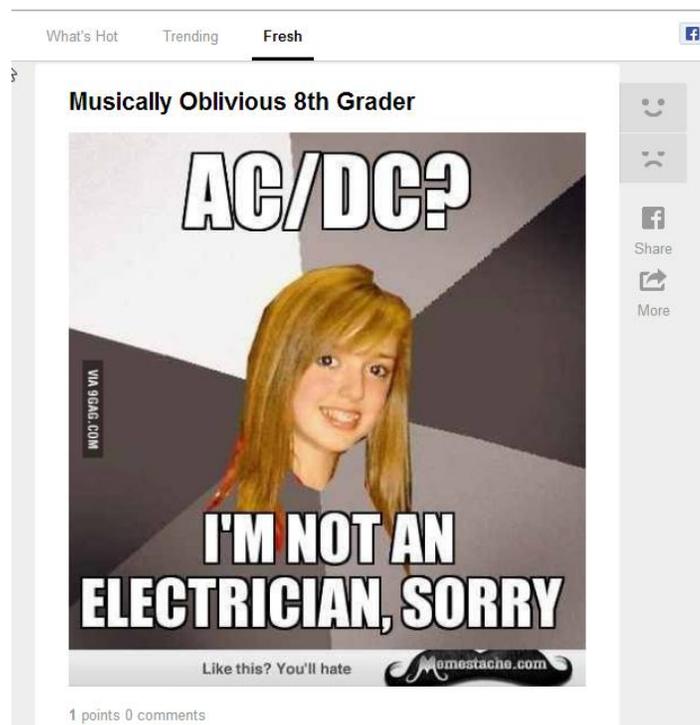
(Disponível em <http://9gag.com/gag/a8W4531>)

O recorte mostra uma imagem na primeira página, e seus *likes*. Existem dois marcadores, o rosto negativo e o rosto positivo. Cada rosto positivo aumenta a pontuação, e cada negativo subtrai um ponto. O meme acima obteve um total de 7600 pontos (e subindo, uma vez que entre o copiar e colar, a imagem ganhou mais 100 pontos). O funcionamento do site torna essa imagem uma das primeiras a serem vistas ao abrir a página no navegador. Desta forma, a imagem é vista mais rápido, e por consequência ganha mais pontos. Essa imagem estaria no lado maior da cauda, como uma das imagens mais populares. Ela ficará em exposição até ser superada por outras imagens que superarão sua pontuação ao longo da semana. Ela só perde em prioridade para figuras mais novas que atingirem a pontuação semelhante – somada a pontuação, temos também o critério cronológico, postulando que a

imagem nova é colocada acima da imagem anterior, levando inevitavelmente a um destino terrível, a “página 2”, na qual poucos internautas ousam se aventurar. Desta forma, podemos dizer que a análise da primeira página do *feed* é um bom termômetro para averiguar quais são os *hot topics*, ou seja as imagens que receberam mais votos em um curto período de tempo, uma representação rápida da “moda da semana”.

Do outro lado da cauda, no entanto, temos a imagem abaixo:

Figura 8 – Musically Oblivious 8th grader



(Disponível em <http://9gag.com/gag/azbAdGp>)

O meme acima encontra-se na página “Fresh”, que é a terceira página do site em questão de prioridade. Nela encontram-se as imagens recém publicadas. Essa imagem, por exemplo, tem apenas um ponto, apenas uma pessoa demonstrou sua apreciação por ela (ou obteve tantos votos negativos quanto positivos). Desta forma, ela (ainda) não é uma imagem popular no site. A rotação de imagens nesta página é bastante rápida, pois com poucos *likes*, o site prioriza o aspecto cronológico, ou seja, imediatamente ao serem

postadas, os memes vão para uma categoria a parte que as imagens que vêm depois são colocadas acima das anteriores, e só são “resgatadas” através de *likes*, que as fazem mudar de categoria, indo para a página das mais votadas, mas se não receberem votos, serão “engolidas” por imagens mais recentes. Assim, é possível que da próxima vez que eu acesse o site, ela esteja longe da primeira página. Talvez esteja perdida e reduzida novamente a código em sua materialidade metálica. Por outro lado, ela existe em sua materialidade, e tem seus fãs (ainda que só uma pessoa). A imagem agrada a uma parcela da população, e talvez agradaria mais se estivesse mais exposta. Talvez outra pessoa que gostasse da imagem não tenha conseguido vê-la por ter entrado mais tarde no site. O fato é que a imagem está aí, pode ser visualizada por quem a procure. Está no final da cauda, longe das populares, mas ainda com seu público. Acumulada, horizontalizada em relação às imagens mais populares. Sobrevive em sua materialidade metálica, mas não historiciza. Existe, e também significa.

Através dessa variedade de macros distintas, de acumulação, criamos não apenas um bom database de memes, mas percebemos também uma cultura própria dentro dessa comunidade de apreciadores e também criadores de imagens. Sua imensa variedade, sua horizontalidade, cria significados em si, criando através do efeito-leitor uma memória discursiva que interage com a memória metálica através do interdiscurso. Essa memória discursiva da comunidade das redes demonstra uma filiação do sujeito à uma cultura dos memes, no qual o meme funciona como uma linguagem, ou ainda, um suporte para a impressão do corpo, uma corpografia (DIAS, 2008). Cada meme tem seu funcionamento ideal, ou seja, a forma que o criador deseja que ele seja lido, e produz sentidos no texto, ou no contexto da situação, por sua própria inserção. Nem todos são constantemente utilizados, mas eles estão presentes na memória discursiva que emerge da materialidade metálica da internet. Assim, podemos dizer que a criação de um meme é um gesto de interpretação frente a memória metálica, filiado à memória discursiva da chamada cultura dos memes. Assim dizendo, a utilização de um determinado meme para uma situação específica cria um posicionamento político frente à rede, uma leitura possível de um elemento produzido em série. Os sentidos, através da replicação, se espalham e transbordam, e é através deste gesto que o meme se altera, e se ressignifica. E ao se

ressignificar, cria novos gestos de leitura, novas interpretações, que por sua vez geram outras ressignificações.

As ressignificações, no entanto, não deixam de lado a vontade de conhecer o passado dos memes, e como eles funcionavam, ou ainda funcionam na memória metálica. A figura a seguir ilustra alguns diversos memes que existem, criando uma “tabela periódica de elementos dos memes” e parâmetros para sua utilização correta. A tabela foi construída por de um site que busca catalogar os diferentes memes que existem, rastreando sua origem e arquivando suas primeiras aparições em diversos fóruns e redes sociais, buscando informar ao internauta peculiaridades sobre os memes mais populares, e principalmente sobre os menos populares e desconhecidos, mas que ainda despertam curiosidade nos criadores de memes.

O objetivo da imagem⁸ é criar um catálogo de memes que pertencem a uma mesma “família”. Chamada de “advice animals”, todas essas imagens se derivam de uma macro chamada “advice dog”, que oferecia conselhos úteis no auge de sua popularidade, infelizmente hoje em dia é pouco utilizado. O formato da imagem, colocada tal como uma tabela periódica dos elementos da química, evoca uma ideia de estabilidade e imutabilidade, como se os memes presentes na imagem fossem intocáveis, e seus significados, estanques, apesar de se estabelecer que todos os memes resultantes são derivações de um único meme. Cria-se assim um arquivo de significados, ou ainda, uma corpografia (DIAS, 2006), no qual o corpo se insere na linguagem para gerar novos sentidos.

A criação desta tabela em si é um gesto de memória, uma vez que uma pessoa dentro da cultura dos memes pode até não reconhecer as definições de cada um dos memes, já que caíram no esquecimento enquanto constituinte de memória. É através desta memória que os usuários determinam se um meme foi utilizado de forma correta; seus significados já foram internalizados. Porém, como a própria tabela mostra, os sentidos continuam a deslizar. E não há como dizer quais são os limites desse deslizamento.

⁸ Sugerimos ao leitor, para melhor visualização da imagem, ver a fonte original em <http://bit.ly/1rQg3xx>.

A criação desta tabela em si é uma tentativa de arquivar essa história dos memes, para que não seja esquecidos, ou ainda, para reforçar seu status como meme – se está na tabela, é relevante para essa comunidade que utiliza os memes. Existe aqui um sentimento de criar um arquivo do que é conhecido como meme na época que a imagem foi criada, talvez como uma forma de instruir pessoas não familiarizadas com a cultura dos memes, ou ainda como uma forma de imortalizar na memória metálica as definições de cada meme, ou mesmo os próprios memes enquanto eram amplamente usados no repertório da comunidade da internet. Pode ser entendido como uma capsula do tempo, para ser preservado antes da próxima alteração, ou para nortear futuros memes. É através desta memória que os usuários determinam se um meme foi utilizado de forma correta, dentro dos usos esperados pela comunidade. Porém, como a própria tabela mostra, os sentidos continuam a deslizar. E não há como dizer quais são os limites desse deslizamento.

2.4 Deslizando entre patos e sapos.

A princípio, os memes já vêm prontos para serem utilizados. Quando se quer ilustrar uma conduta amigável, usa-se o meme “Good Guy Greg”. Paralelamente, usa-se o meme “Scumbag Steve” para ilustrar condutas não recomendadas:

Figura 10 – Good Guy Greg & Scumbag Steve



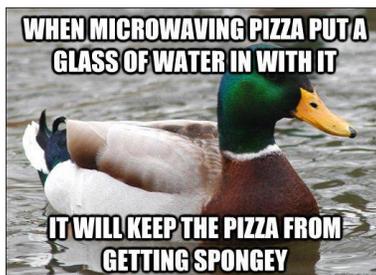
(Imagem composta a partir das fontes: <http://knowyourmeme.com/photos/129082-good-guy-greg> e <http://knowyourmeme.com/photos/93965-scumbag-steve>)

Desta forma, cria-se um sentido para cada um dos memes – ao ver um dos memes em seu *feed* de notícias, o usuário automaticamente faz um gesto de leitura que significa as imagens através de sua relação com a memória metálica. Usa-se “Good Guy Greg” para boas condutas, e isso é enraizado na comunidade dos criadores de memes, e em sua formação discursiva. Uma imagem trazendo o “Good Guy Greg” associado a uma conduta negativa é ignorada ou amplamente criticada pela comunidade, por seu criador não saber usar a imagem da forma apropriada. A imagem então se torna apenas mais uma em uma série, dentro de uma multidão de outras semelhantes, provenientes de uma materialidade que apenas acumula, mas não historiciza. Não é sua função historicizar. Ele apenas circula. Pêcheux (1981) diria “ça circule” no espaço digital, imagens multiplicadas, ecos anônimos, reenviados pelas margens do discurso, tendendo a um apagamento do sujeito enunciador.

Por outro lado, é inegável que além da materialidade metálica, e além da ênfase na produção de conteúdo de forma prolífica, existe o elemento humano, elemento esse sujeito de – e sujeito na – linguagem. Assim, pensar a relação do homem com a rede, significa pensar que ela é entremeada pela linguagem, logo está sujeita ao equívoco. A língua então falha, e acaba criando rupturas, permitindo que os sentidos fujam. Ironicamente, através da repetição exaustiva é que existe a mudança, a permutação. Segundo Orlandi (2001), é o diferente que retorna no mesmo. Com a velocidade da replicação em uma materialidade metálica, o número de permutações aumenta proporcionalmente, o que nos permite sair de um único meme e chegar às dezenas, como ilustrou a imagem da tabela periódica dos “advice animals”.

Gostaríamos agora de ilustrar o processo de deslizamento e paráfrase das imagens através de exemplos mais pontuais:

Figura 11 – Pato1



(Disponível em <http://knowyourmeme.com/photos/449119-actual-advice-mallard>)

A imagem anterior mostra a imagem de um pato de cabeça verde, um pato real, nadando tranquilamente em um lago, juntamente com um conselho em letras brancas. No caso, o meme sugere que ao esquentar pizza no micro-ondas, devemos colocar um copo de água, evitando assim que a pizza fique com uma textura esponjosa. Essa é uma macro chamada “actual advice mallard”⁹, que busca oferecer pequenos conselhos, ou o que é chamado de “life hacks” (mais sobre a utilização do termo “hack” no capítulo seguinte), mas todos bem intencionados, com um genuíno desejo de informar. Seu funcionamento se assemelha ao “advice dog”¹⁰, com a diferença que o cachorro por vezes dá conselhos humorísticos pela perspectiva de um cachorro. O “advice dog” foi um dos pioneiros dos “advice animals”, que caiu em desuso, e acabou sendo substituído pelo pato verde, que dá bons conselhos sem intenção de ser humorístico. Assim, é convencional e pré-construída a noção de que o pato sempre trará bons conselhos. Esse é o processo parafrásico, de repetição constante, gerando sempre itens semelhantes. Através da paráfrase, o pato continuará trazendo bons conselhos.

Porém, uma simples busca pelo termo “advice duck” no Google demonstrará diversos outros conselhos acompanhados da imagem do pato verde, como se imagina. Algumas imagens, porém, serão ligeiramente diferentes, como a abaixo:

Figura 12 – Pato 2



(Disponível em <http://knowyourmeme.com/photos/449182-actual-advice-mallard>)

⁹ <http://knowyourmeme.com/memes/actual-advice-mallard>

¹⁰ <http://knowyourmeme.com/memes/advice-dog>

Este pato, apesar de derivado do pato anterior, traz outra ideia. É o “malicious advice mallard”, que apesar de menos popular, traz conselhos que são ineficientes, perigosos ou ainda danosos para quem o seguir. No caso, ele afirma ser uma boa ideia colocar seu animal de estimação para secar no micro-ondas. Podemos afirmar que trata-se de uma releitura do meme do pato do conselho útil, uma vez que é a mesma imagem com mínimas alterações, no caso a cabeça verde foi colorida de vermelho, que pode significar uma referência à sinais luminosos de transito, no qual o verde significa “seguir”, e o vermelho “parar”. Aqui temos a polissemia, o diferente que nasce do mesmo, o deslize dos sentidos, que através da repetição, temos algo novo. O efeito de deslize aqui se baseia na quebra de expectativa – espera-se que um pato dê bons conselhos, mas ao ver um pato oferecendo um conselho absurdo, há o deslize do sentido estabelecido inicialmente pela figura do pato, e aí, o efeito humorístico, que se dá pela ruptura com o sentido esperado, pela quebra do imaginário.

Os deslizes não se limitam apenas a variação pela repetição, mas também pela relação entre os memes. A interação entre diferentes macros é um outro elemento muito forte entre os memes, mostrando a relação entre eles e como eles derrubam os próprios territórios construídos, criando assim deslizes do sentido. Entra aqui a noção de “variante”, que é falha que torna possível o outro, definindo-se pela dispersão, mas tem sua gênese no seu erro, através da paráfrase e da polissemia. Podemos também dizer que a “variança” e é a condição da formulação na base do texto, que permanece nas múltiplas possibilidades que aí se inscrevem (ORLANDI, 2001, p. 83-84). Para ilustrar melhor essas variantes, vamos usar ainda mais “advice animals”, mas ao invés de patos, adicionaremos sapos nessa sopa discursiva:

Figura 13 – Sapo Solteiro



(Disponível em <http://knowyourmeme.com/photos/38794-foul-bachelor-frog>)

Esse é o “advice animal” conhecido como “Foul Bachelor Frog”¹¹, ou em uma tradução aproximada, “sapo solteiro nojento”. Ele remete a noção popular que homens solteiros que vivem sozinhos tem hábitos de higiene questionáveis, tais como usar a mesma calça durante semanas, lavar o cabelo com sabão ao invés de produtos mais recomendados, entre outras atitudes que são consideradas anti-higiênicas pela comunidade criadora de memes. Reforçando essa ideia, a imagem do sapo, um animal amplamente considerado anti-higiênico, até nojento, apenas reforça esses sentidos ao meme, e assim passa também pelo efeito da paráfrase, com uma quantidade imensa de imagens sobre o sapo solteiro com significados semelhantes. A paráfrase usada para estabelecer uma norma social, ou reforçá-la. O efeito do humor existe nesse ponto – através da exposição de um conselho de uma conduta que não deve ser imitada (lembrar do termo, “advice animals”). Cria-se, assim, uma quebra de expectativa. Não se segue o conselho do sapo, pois quem faz isso é nojento, mas é de caráter humorístico ver alguém sugerir tais ações. Essa posição é reforçada por memes como o abaixo:

Figura 14 – Pato 3



(Disponível em <http://bit.ly/1msQeSX>)

Nosso já conhecido pato traz novos conselhos – mulheres (aqui a ênfase no gênero masculino como leitor é reforçado, apagando o gênero feminino como produtor e consumidor de memes, voltaremos a falar sobre isso no capítulo seguinte) não gostam de solteirões nojentos, com hábitos de higiene questionáveis. Mulheres não querem namorar um sapo solteiro. Então, aqui ele reforça o já-dito, o esquecido e internalizado, o que está

¹¹ <http://knowyourmeme.com/memes/foul-bachelor-frog>

na memória discursiva da comunidade: não seja o sapo. Podemos argumentar que a imagem não funciona bem por tratar de um conselho bastante óbvio, que quem está dentro da comunidade já sabe que não se deve ser o sapo. A paráfrase já cuidou de cimentar essa noção.

O humor, a curiosidade vem da quebra de expectativas, do erro da linguagem, e quando não há surpresa, não há humor, e logo não há interesse. A imagem falha inclusive dentro de sua própria função autor (se considerarmos que cada “advice animal” pode ser uma assinatura discursiva), já que não traz um conselho útil, mas sim algo considerado óbvio. Nem todo meme funciona, mas ele continua na materialidade metálica, que é infalível. Ele simplesmente não será historicizado pela comunidade que o rejeita. Por outro lado, o que é estabelecido e aceito na comunidade continua no fluxo de sentidos, bifurcando-se. O processo da polissemia se mostra particularmente forte nesse momento, que através da repetição da noção de não ser o sapo, e continua deslizando mesmo depois de já ter sido alterada, buscando novos sentidos, novas leituras humorísticas da própria comunidade. Busca até novos sentidos para o próprio meme, que desliza em sua forma, e não apenas em seu conteúdo. A ideia de não ser um sapo flui pela memória metálica, sendo constantemente repetida, deslizando até culminar na imagem abaixo:

Figura 15 – Sapo-Pato



(Disponível em <http://cheezburger.com/8120818944>)

Aqui, temos mais uma quebra de expectativa. Ao colocar a cabeça do sapo no corpo do pato, o meme substitui uma imagem por outra (metáfora visual?) produzindo uma deriva de sentido do meme, cujo objetivo é dar bons conselhos, e não conselhos relacionados ao

memes sapo. Cria-se a ideia que um conselho dado pelo pato com a cabeça de sapo é desejável, alterando ambos os memes, em uma relação de metalinguagem. Nessa relação acontece uma fuga de sentidos (ORLANDI, 2012), deslocando as referências discursivas através da metáfora, criando o equívoco. Afinal, você deve seguir o conselho ou não? Na dúvida, na quebra de expectativas, existe o humor.

2.5 Ah, o humor...

Um dos sites que foram utilizados ao longo desta pesquisa foi o 9gag.com, cujo subtítulo é “9gag is your best source of fun”. Instaure-se aqui um dos objetivos primários na criação de memes – o humor. Humor, por ser algo altamente dependendo de processos de identificação, não pode ser considerado universal, mesmo dentro de uma comunidade fechada, no caso os criadores de memes. O observador casual realmente pode considerar os memes como “sem graça”, mas de uma forma ou de outra existe algo que traz os usuários de volta para o site, para criar mais imagens, e compartilhar sua forma de humor, que necessita de tantos pré-construídos para ser decifrada, baseada em tantos pressupostos e pré-construções. A própria natureza prolífica dos memes pode distanciar o humor do leitor (afinal, a piada que é contada muitas vezes perde a graça), então cabe pensar o que torna os memes e seu processo de criação, segundo os criadores, divertido. Em suma, até agora pensamos no processo de circulação dos memes, mas cabe gastar algumas palavras pensando no porquê ele circula.

Ferreira (2000, pg 108) assume que o equívoco afeta toda a língua, vindo através da falta, do excesso, do repetido, do nonsense, enfim uma enorme variedade de direções. Vimos que os memes trabalham com a repetição e a retomada do sentido, produzindo esse deslocamento, a falha. Mas deslocamento em relação a própria linguagem, que interfere no modo como o sujeito se significa, e por consequência, como significa o mundo. Através da falha da língua, questionamos nosso mundo, e para isso fazemos uso da figura da ironia. Sobre a ironia, Orlandi (2012) diz:

Na “interlocução”, na prática discursiva, quando as palavras constituem um determinado universo do dizer, há ironia. Ela não está no locutor, não está no ouvinte, não está no texto: está na relação que se estabelece entre os três. Mesmo

o que não parece irônico, pode sê-lo; depende da relação que se estabeleça. Para sermos mais incisivos, diríamos que, na ironia, joga-se com a relação entre o estado de mundo tal como ele se apresenta já cristalizado – os discursos instituídos, o senso comum – e outros estados de mundo. Essa é uma característica básica da ironia.
(ORLANDI, 2012 – p. 26)

Então, como caracterizar a ironia? Podemos pensar no processo irônico quando ele coloca o senso comum em jogo, nos faz questionar nosso lugar no mundo e nossa relação com a língua, não apenas como efeito de quebrar expectativas e gerar o efeito do humor, mas também como elemento de crítica acerca dos já-ditos, dos enunciados silenciados. Trabalha com os domínios estereotipados, isto é, dos conjuntos institucionalizados, organizados, que se situam no nível dos grandes modelos sócio-culturais de qualquer grupo social:

Pela ironia, colocamos em jogo nossas convicções, ou seja, nossas "suposições prévias" que garantem o funcionamento do senso-comum. Suspendemos a relação com o senso-comum em vários domínios; em relação à própria língua e ao uso que fazemos dela; em relação ao conhecimento; em relação ao real; em relação aos mecanismos sociais etc. A ironia coloca em causa um corte essencial em que jogam nosso universo linguístico, cultural, ideológico, através da relação crítica com o senso-comum (ou com a ordem legítima). A menção ecoica, a distância crítica, se faz sobre o senso-comum. Para ter efeito irônico, o discurso deve instaurar alguma coisa de insólito, de incongruente, pressupondo a congruência e solidez do senso-comum. Essa incongruência pode ser observada em sua função de ruptura, de destruição.
(ORLANDI, 2012, p. 30)

O que é colocado em jogo aqui, ao criar um meme, é um gesto de interpretação do sujeito, numa memória metálica, atravessado pela memória discursiva, interpretando os já-ditos, os enunciados, ou o senso comum, como Orlandi (2012) afirma. Nos deslizos da memória, garantidos pela proliferação de memes, o produtor de conteúdo encara seu próprio mundo, em uma posição de distanciamento, e o critica. O efeito irônico dessa crítica vem através do que Orlandi entende por *incongruência*. Segundo a autora, a *incongruência* pode ser observada em sua função de ruptura, de destruição. Orlandi ainda cita o princípio da congruência, no qual o espírito tende a sintetizar um sentido comum qualquer que seja a distância e a incoerência dos elementos aproximados, a autora aponta um efeito dissonante no funcionamento da ironia, ou seja, elementos com sentidos incongruentes (polissemia) são aproximados, são postos em conjunto (paráfrase). Ao se aproximarem as

diferenças provoca-se uma ruptura, como já vimos anteriormente, no deslizamento/aproximação do sapo-pato.

Desta forma, vemos a força do processo irônico: uma vez institucionalizado o processo de significação e a dominância do “mesmo”, do lugar comum, o questionamento constante através da repetição desenvolve mecanismos que mexem com a tendência do sentido em estabilizar apenas em convenção (ORLANDI, 2012, p. 32). Deslocam-se assim os processos de significação já instalados através do non-sense, da negação do senso. Por outro lado, o efeito contrário é possível, perder-se na vertigem do distanciamento, da crítica, levando ao silêncio. Pensando ainda o jogo da paráfrase e da polissemia, a paráfrase (na medida em que se mostra no seu exagero, na memória metálica), ao invés de apenas re-produzir, pode, pelo excesso de semelhança, revelar a diferença, também a radicalização da polissemia indica o outro extremo: a multiplicidade de sentidos, no limite, pode apontar para o silêncio. Se criarmos patos de cabeça vermelha, azul, amarela, entre muitas outras possibilidades, o sentido se perderia, a convenção do pato de cabeça verde, e assim, a piada acabaria realmente perdendo a graça.

Porém, fica a pergunta – assumindo que a principal função da produção dos memes é a criação de um gesto de interpretação cuja função é criticar o status-quo cultural ou do cultural, quais outros motivos que levam os usuários a criar imagens? Orlandi responde que além de ver a ironia como tipo de discurso que traz à cena a relação entre diferentes estados de mundo, podemos vê-la como *chiste* (ORLANDI, 2012). Podemos, então, dizer que a ironia só é eficaz se (e quando) produz o prazer do jogo. Como chiste, como jogo de palavra, a ironia mostra que há um uso da linguagem que se volta para ela mesma. Como para qualquer discurso lúdico, o *télos* desse discurso é o próprio discurso. Não há uma finalidade prática imediata, mas indeterminada. O jogo é sua própria recompensa. A crítica pela crítica, ou ainda, a produção e publicação de conteúdo como o objetivo. Alimentar ainda mais a memória metálica com conteúdo.

3 A vingança dos nerds – a subcultura que domina o mundo

3.1 *Producersage*, ou uma breve história da internet.

Como vimos no final do capítulo anterior, existe uma ênfase muito grande na produção de conteúdo pela sua própria produção, tanto pelo chiste irônico, o prazer da crítica, ou simplesmente carregando uma crítica motivada pelo desejo de mudança. Apesar da crítica bem humorada sempre ter existido, seja em tiras de jornais, ou mesmo em uma conversa informal, mas podemos dizer que a sua forma massificada, na qual milhares de pessoas podem acessar a mesma imagem, só existe graças à materialidade metálica, que veio junto com a existência das redes de computador. O que hoje é um lugar comum, no qual qualquer pessoa tem a capacidade de fazer circular suas ideias através da rede, é resultado de um conceito chamado de “*producersage*”, a combinação de “produtor” com “usuário”, muito comum na aurora da internet, e principalmente, da blogosfera.

Durante um momento da história, quase inconcebível nos dias de hoje, a internet não era uma rede civil, mas sim um experimento militar, que foi desenvolvido em campos de pesquisa do exército por cientistas que buscavam a transmissão de dados entre computadores remotos, interligados por uma rede, o que viríamos a conhecer como internet. Ao longo dos anos, com o compartilhamento de informações de diversos cientistas que trabalharam ou não na internet militar, criou-se uma rede civil. Porém postulamos que a internet, apesar de trazer uma mudança colossal em como experimentamos trabalho, cultura, comunicação e entretenimento, é apenas a forma material onde o compartilhamento existe. Acredito que mais relevante para entender a produção de conteúdo tal como ela é hoje, seria mais produtivo falar o que seria conhecido como “blogosfera”, que acaba por ressignificar completamente o que entendemos em termos de compartilhamento e divulgação de informação.

A expansão da blogosfera produziu novos sentidos quando pensamos em usuários de computadores. Os usuários, acostumados com sua posição unilateral de consumidores de programas e informações, foram ressignificados ao se depararem com as possibilidades da blogosfera, o que Laurie Johnson afirma estabelecer um paradigma de “*producersage*”, ou seja, o usuário não apenas como consumidor de informação, mas também como produtor

(JOHNSON, 2012). Isso fica muito explícito hoje, com a blogosfera bastante expandida, na qual os usuários podem criar e questionar a “versão oficial” dos acontecimentos, veiculada pela grande mídia, criar seu próprio conteúdo e compartilhá-lo, mudando aquilo que entendemos não só como uso da “ferramenta internet”, mas também como jornalismo e divulgação cultural¹². Um *feed* de notícias do Facebook, do Twitter ou mesmo do Tumblr pode ser mais variado, completo e relevante do que reportagens da capa de jornais de grande circulação.

A história da internet está intimamente relacionada com o que entendemos como blogosfera. Desde seus princípios, enquanto a internet ainda era uma rede fechada, a ARPANET, estabelecida em complexos militares, com o objetivo de estabelecer inteligência, os desenvolvedores desta nova tecnologia já compartilhavam conhecimentos, mesmo que em seus *logs* de pesquisa. Afinal, pode-se pensar que os primeiros desenvolvedores da ARPANET (e por consequência, seus primeiros usuários) não eram militares, mas sim cientistas, que buscaram experimentar com a tecnologia em mãos, criando não apenas uma maneira de conectar dois computadores remotos com o objetivo de fazer a informação sobreviver, mas também focando na *interatividade* (JOHNSON, 2012). Desta forma, organicamente foi surgindo uma tendência de compartilhar informações através da rede, que se estendeu até a chamada Usenet, inspirada pela ARPANET, uma rede civil mantida por universidade. A Usenet, desenvolvida em uma plataforma UNIX, informalmente definida como um híbrido de email e fórum, e trouxe uma gama de usuários que também eram produtores de conteúdo, usuários que acreditavam que a cooperação é mais eficiente que a competição quando se trata do desenvolvimento de novas tecnologias, e maneiras de utilizá-la. Os usuários da Usenet, assim como os *bloggers*, constantemente desafiavam os limites do que era previamente possível com a estrutura, expandindo seu escopo para além do técnico, além do desenvolvimento da plataforma:

“While Usenet enabled the UNIX enthusiast to exchange information on their favourite system about this system, thereby representing a viable and valuable producer---as---user reference and support mechanism, it also included newsgroups on any conceivable topic of interest to the community. As Truscott was an avid chess player and had in fact first learned of UNIX when his own

¹² Um dos exemplos desta forma de jornalismo colaborativo é o site zazu.li, no qual usuários cadastrados publicam suas histórias, fotos, buscando assim um jornalismo “produsage” mais compreensivo.

chess program was defeated by one running on a UNIX system, it is no surprise that NET.chess was one of the earliest newsgroups on Usenet” (JOHNSON, 2012, p. 18)

Desta forma, abriu-se o precedente para as redes não serem usadas apenas para o desenvolvimento delas mesmas, mas de qualquer assunto que os usuários se interessem, desde o xadrez até outros elementos de produção cultural, como filmes e livros. Os grupos de discussão mantinham uma memória do que foi escrito e discutido, contribuindo para a criação de um *corpus* próprio de conhecimento, de usuários para usuários. Aqui, vemos os primeiros vestígios da filosofia da “Cultura Livre”, na qual o conteúdo de uma rede não é propriedade privada, mas sim da comunidade. Trataremos do movimento de “cultura livre” a seguir.

Até o momento, a criação e o usufruto de informação era, apesar de ser livre dentro das redes, ainda elitizada, uma vez que não permitia acesso àqueles usuários não conectados à rede em questão. Com a migração em massa para a “*world wide web*”, que se utilizava de protocolos HTML para criação de sites, o acesso à internet aumentou em números, mas a criação de conhecimentos agora estava limitada ao programador. Através da evolução técnica das plataformas de rede estimulada pelos usuários – produtores, possivelmente migrantes da Usenet, foram criados os *softwares* que permitem que o usuário crie seu próprio espaço na web sem possuir o conhecimento técnico anteriormente exigido para tal, mas não se limitando apenas a criar, mas sim acessar, revisar, comentar e compartilhar o conteúdo criado por qualquer usuário dentro desta rede, criando verdadeiros “diários de navegação em rede”, ou “*weblogs*”. Assim a internet foi invadida por “blogueiros”, pessoas que redefiniam suas identidades através de suas ações no espaço virtual, dizendo de peito aberto “blogamos”, ou simplesmente “we blog”, uma corruptela do “weblog”, reapropriado para criar um senso de identidade de grupo, e os sentidos criados pela ferramenta – afinal blogar é mais do que criar um blog. Blogar é interagir dentro e com a blogosfera. (JOHNSON, 2012)

Chegamos aqui em um ponto decisivo desta retrospectiva: a criação de uma identidade, a inserção em uma subcultura, através da produção compartilhamento de conteúdo. O compartilhamento livre do conhecimento, a ausência de uma propriedade

restritiva¹³ são valores compartilhados pelos cientistas que criaram o que seria desenvolvido hoje no formato de nossa internet civil, gravados no “DNA” da internet. Porém, essa cultura baseada em compartilhamento livre traz mudanças da forma que a nossa sociedade, primariamente ligada à propriedade privada está estruturada. Lawrence Lessig (2007), em seu livro “Cultura Livre”, debate o assunto, mostrando o primeiro efeito de reação da sociedade frente à prática de compartilhamento que foi iniciada pela blogosfera

“A Internet liberou uma incrível possibilidade para muitos de participarem do processo de construir e cultivarem uma cultura que tenha um alcance maior que as fronteiras locais. Esse poder mudou o mercado ao permitir a criação e cultivo de cultura em qualquer lugar, e essa mudança ameaça as indústrias de conteúdo estabelecidas. A Internet representa para as indústrias que criavam e distribuía conteúdo no século 20 o que o rádio FM representava para o rádio AM, ou o que o caminhão representava para a indústria das ferrovias no final do século 19: o começo do fim, ou ao menos uma transformação substancial.”
(LESSIG, L. 2007, p. 9)

Temos aqui o ponto que cria medo e desconforto na sociedade corrente, transformação de como entendemos mídia de consumo. O que se entende por negócio de entretenimento está ameaçado, uma vez que a distribuição de conteúdo não caberá apenas a seletas companhias que centralizam a informação, mas a uma cacofonia do conhecimento, milhares de vozes se espalhando pela rede, criando textos, músicas, opiniões, notícias, completamente sem controle, seja de quantidade ou de qualidade. As potências do falso se misturam, borrando a linha entre verdade e ficção, até um ponto em que os sentidos levantados se fundem em um grito temeroso por “normalidade” por quem resiste ao digital.

3.2 Apanhando na escola.

¹³ Cabe aqui um paralelo em relação à natureza da propriedade intelectual de acordo com o movimento de “Cultura Livre”. A propriedade intelectual deve existir enquanto uma defesa do autor, mas ela não deve restringir a circulação do produto. Existe aqui um equívoco produzido, que joga com a ambiguidade de “livre”, que a cultura livre defenda o anonimato e a não-remuneração do autor, pelo contrário, ela diz que o autor deve ser reconhecido, deve receber por seu trabalho, mas não que a propriedade ou a autoria possam ser usados como argumento para impedir, prejudicar ou mesmo contestar o compartilhamento livre do objeto (LESSIG, 2007). Enquanto esse equívoco funcionar, as indústrias culturais continuarão dominando pelo fato de manter a dúvida sobre propriedade intelectual, viva.

Essa mudança na forma como entendemos entretenimento e jornalismo foi trazida pela emergência de uma nova ferramenta de comunicação. Mudaram as condições de produção, inevitavelmente o sentido é ressignificado a partir de outras discursividades. (PECHEUX, 1988)

Como já foi dito, os valores que permeiam a internet e seus usuários, principalmente a livre distribuição de conteúdo, tiveram origem em sistemas militares, com cientistas pesquisando novas formas de transmissão de dados. A grande ironia vem quando pensamos na forma como os cientistas e pesquisadores são culturalmente vistos pela sociedade americana, berço da internet como a conhecemos. Em seus anos escolares, esses pesquisadores provavelmente foram humilhados e marcados por seus métodos de lidar com sua formação acadêmica. Foram os chamados “nerds”.

Resumindo o ponto que iremos buscar nesse capítulo, a sociedade americana desvaloriza a aplicação e dedicação nos estudos, chegando a segregar e humilhar publicamente alunos que se destacam nas atividades acadêmicas por esforço próprio. No estudo conduzido na Cornell University, e publicado pelo “Journal of School Health”, pesquisadores buscaram compreender a relação entre comportamento estudantil e engajamento acadêmico, e a cultura de colegas dentro de um contexto estudantil, focando principalmente em como a orientação acadêmica previne ou incentiva assédio entre estudantes. Eles reforçam ao longo de seus estudos que notas altas não são em si um problema, são até desejadas, mas a tentativa de ter notas altas, ou seja, estudar, resulta em um comportamento não desejável que é punido em um ambiente escolar com exclusão e humilhação (BISHOP, 2004, p. 235)

Ao longo do experimento, os pesquisadores buscaram relatos dos estudantes sobre os “nerds”, como pode ser visto a seguir:

‘Being a nerd is like having a communicable disease. One middle school student said: "If a 'nerd' goes over and sits next to a jock or somebody who's really popular... - it doesn't happen very often – they would probably tell him to leave." Students avoid hanging out with the student since it sends a signal they are a nerd as well. Thus, students who are labeled as outcasts find it difficult to make new friends, and often lose old friends, which limits their ability to develop social skills that can help them get out of their predicament.’ (BISHOP, 2004, p. 237)

‘Stodious, non-aggressive, socially unskilled students are frequently outcasts. A Harbor Edge Middle School student who eats lunch with the popular crowd,

described Nerds as "being very involved with school, asking a million questions in class, and not having much fun in their spare time...If someone asks a question and you're considered a nerd, then people will be like, 'Oh, shut up!' But if you're not [a nerd], then no one says anything. It's a double standard." Despite sympathy for the nerds, she also said, "Well my friends and I always makes fun of this one girl; all she does is study. It's like she studies for college already [10th grade] - that's so stupid."

(BISHOP, 2004, p. 238)

Através destes depoimentos dos alunos, o estudo continua a postular sobre uma cultura de assédio e pressão negativa sobre alunos aplicados. Em relação com outros estudos, Bishop afirma que existe ativamente uma sanção social a qualquer aluno que ultrapasse a “barreira recomendada” de esforço e sucesso acadêmico estabelecido pelas normas sociais da escola, o que gera um efeito de alunos academicamente capazes se esforçarem para atingir resultados mais medíocres, com medo de serem assediados por seus iguais (BISHOP, 2004, p. 240).

Cabe uma pergunta, como essas normas são estabelecidas? O estudo postula que são os próprios alunos:

‘How do crowds choose norms? Norms are partially inherited from earlier generations of the crowd and partially established by the current leaders and core members. Popular crowds define school wide norms in ways that it reinforces the popularity and authority of the crowd members. If insecure students are afraid of asserting their individuality, they will evaluate themselves by what the secure, confident students consider "cool." High school crowds tend to value the abilities, resources, and personality traits that the crowd's leadership has in common. Since crowd leaders exemplify the crowd's norms, self-serving bias of the leadership works to reinforce the popularity and authority of the crowd's leadership. Individuals tend to join crowds and cliques that have similar value systems to their own, so a crowd's size depends on the popularity of the normative system and identity that it exemplifies.’

(BISHOP, 2004, p. 240)

Dessa forma, podemos extrapolar e dizer que ao não se encaixar com os padrões estabelecidos pela cultura escolar norte-americana, o estudante que pode ser taxado como “nerd” perde o interesse por atividades extra-curriculares e interação social na escola. Dessa forma, ele reforça o estereótipo que foi estabelecido para ele:

‘What do students so dislike about the students they outcast as nerds and geeks? They tell us it's the nerds' fault. They do not socialize much, "say stupid things," have geeky interests, wear unstylish clothes, are competitive about grades, talk

too much in class, and lack self-confidence. These indeed are the stereotypes. However, a chicken and egg problem exists. Students identify nerds in the first weeks of middle school. Once singled out, they are subjected to harassment intended to wear down their self-esteem. Is it any wonder they lack self-esteem, leave school at 3 pm, and hang out with other geeks? Perhaps they started out being a little different, then the harassment and ostracism turned them into the stereotypical nerds’
(BISHOP, 2004, p. 249)

Por outro lado, um sub-efeito interessante aparece nesse momento. Ao ser excluído entre os populares, entre aqueles que ativamente condenam sua postura na cultura escolar, os “nerds” se agrupam, oferecem aceitação dentro de um grupo de excluídos. Dentro dessa união, cria-se um momento de resistência à cultura de colegial. Uma subcultura “nerd”.

3.3 A vingança dos Nerds

Estabelecemos no item anterior que existe uma relação hostil a esses “nerds”, essas pessoas que estão ameaçando o *status quo* com suas ações, e sua maneira de significar o mundo que é tão diferente da convencional, da considerada normal e desejável. Não diria que todo “nerd” é subversivo em sua essência, mas está presente na subcultura nerd uma maneira de significar a si mesmos através de um discurso de resistência. Esse discurso invariavelmente gera conteúdo quando os “nerds” se comunicam entre si, e podemos pensar neles como os pioneiros dentro das redes, literalmente como as pessoas que criaram as redes. Mais do que compartilhar informações técnicas, eles começaram a compartilhar interesses através de fóruns de discussões, e um formato que hoje reconhecemos como *blogs*. Podemos dizer então que os *blogs*, ou as primeiras redes civis em geral tomados, portanto, como espaços onde ocorrem práticas de representação cultural e de produção de identidades culturais. (HALL, 1997).

Como definir o que é um nerd? Historicamente falando, não é um termo afetivo. O dicionário define nerd como “Adjetivo atribuído às pessoas que são antissociais; característica de quem se dedica ao estudo ou ao trabalho de maneira exclusiva; cujo interesse pessoal está restrito aos assuntos científicos. (...) Pessoa antissocial¹⁴”. Trata-se de uma palavra de origem inglesa, que teve seu primeiro uso documentado no livro “*If I had a*

¹⁴ <http://www.dicio.com.br/nerd/>

Zoo”, de Theodor Seuss Geisel, mais conhecido como “Dr. Seuss”, um conhecido autor de livros infantis na língua inglesa. Neste livro, o personagem principal Geral McGrew afirma que, caso o zoológico fosse dele, faria algumas modificações sobre quais animais traria de volta para esse espaço, incluindo algumas criaturas imaginárias, que são ricamente ilustradas nesta imagem que foi retirada do livro acima citado, disponível na próxima página.

Não se sabe como o “nerd” saiu das páginas infantis, na qual era uma criatura mística de uma terra distante, mas é fato que no ano seguinte já aparecia em outras publicações americanas com o sentido de “quadrado”, ou mesmo “desajeitado”. Essa definição, extraída diretamente dos anos 50, continuou a evoluir e gerar novos sentidos, chegando a sua encarnação mais familiar no Brasil: um termo usado para referir de forma derogatória pessoas com dificuldades sociais e consideráveis conhecimentos técnicos.

Os nerds atingiram pela primeira vez o interesse da grande mídia a partir de filmes estadunidenses tais como *A vingança dos Nerds*¹⁵ (1984) e suas continuações. Nesses filmes, o “nerd típico” é representado como calouros das universidades estadunidenses, inteligentes e estudiosos e com grande inclinação por áreas tais como a eletrônica, a informática, a matemática, entre outras ciências. Além disso, os jovens *nerds* representados em tais filmes, em geral, usam óculos e não praticam os esportes mais populares entre os estudantes estadunidenses, como o futebol e o basquete. O termo *nerd*, mesmo no filme, é usado como uma expressão pejorativa para nomear os jovens impopulares dos mesmos filmes. O filme continua narrando os eventos da vida dos protagonistas socialmente excluídos, que se unem em uma fraternidade e iniciam uma guerra contra os atletas populares da universidade, utilizando invenções high tech, conseguindo respeito e validação social. É o conflito dos “interesses nerds”, que são usados como ferramenta para sua exclusão social, tal como interesse em robótica, ciências e informática, e que paradoxalmente acabam por renegociar seu status de excluído através de um confronto contra interesses normatizados, socialmente aceitáveis e desejáveis.

¹⁵ <http://www.imdb.com/title/tt0088000/>

Figura 16 – Nerd por Dr. Seuss



(Disponível em Disponível em <http://kirstenwhyte.files.wordpress.com/2012/11/if-i-ran-the-zoo.gif>)

Cabe destacar, a partir das considerações de Shohat e Stam (2006, p. 262) que o “fato de que os filmes são representações não os impede de ter efeitos reais sobre o mundo”, ou seja, a produção de uma obra ficcional acaba influenciando os sentidos que são produzidos sobre um grupo “real”. Desta forma, podemos afirmar que essas representações cinematográficas têm efeitos sobre os seus públicos, *nerd/geek* ou não. Assim como os protagonistas do filme, os nerds como um todo, conseguiram tornar seu modo de vida não somente aceito, mas também desejável e atraente. Alguns dos empresários mais bem sucedidos do mundo hoje se autodenominam “geeks”. Hoje é celebrado o dia do orgulho nerd (Geek Pride Day)¹⁶, celebrado oficialmente pela primeira vez em 2008, no dia 25 de maio, em comemoração ao aniversário do lançamento do primeiro filme da franquia “Star Wars”, e também é reconhecido como “Dia da Toalha”, em referência a obra “Guia do Mochileiro das Galáxias”, escrita por Douglas Adams. A criação de uma data de orgulho relacionada ao pertencimento a um grupo cultural, ou, no caso, uma subcultura, demonstra um engajamento dos membros com a “causa” nerd, apesar dos sentidos negativos que ainda são levantados pelo termo “nerd”.

Estabelecidos inicialmente como excluídos, e definidos por sua exclusão, o nerd começa também a excluir. Através de uma linguagem própria, valores próprios, significados por sua ideologia de resistência, o “nerd” reforça sua identidade traçando quem está dentro, e quem está fora de seus padrões. Assim, ao excluir, suas identidades adquirem sentido (WOODWARD, 2005). E isso também é representado na produção de conteúdo, como os memes que foram anteriormente estudados.

O meme da página seguinte brinca com a ideia da identidade nerd. Ele zomba de pessoas que se definem e agem como nerds, mas não conhecem elementos considerados como “pedras fundamentais” da subcultura nerd, no caso o jogo MMO “World of Warcraft”. Existem outros sentidos significando o meme acima, revelando alguns elementos silenciados da cultura nerd (como o territorialismo, xenofobia e machismo), mas voltarei a analisá-lo no futuro. Para o momento, basta percebermos que é explicitada a existência de um padrão nerd que deve ser seguido por membros dessa “tribo”, uma espécie de “orgulho nerd”. Em algum momento entre a década de 60 e os anos 2000, houve a

¹⁶ http://en.wikipedia.org/wiki/Geek_Pride_Day

ressignificação do termo pelos próprios nerds, adotando um outrora insulto como referência para uma identidade de grupo.

Figura 17 – Idiot Nerd Girl



(Disponível em <http://knowyourmeme.com/photos/246035-idiot-nerd-girl>)

O meme acima brinca com a ideia da identidade nerd. Ele zomba de pessoas que se definem e agem como nerds, mas não conhecem elementos considerados como “pedras fundamentais” da subcultura nerd, no caso o jogo MMO “World of Warcraft”. Existem outros sentidos significando o meme acima, revelando alguns elementos silenciados da cultura nerd (como o territorialismo, xenofobia e machismo), mas voltarei a analisá-lo no futuro. Para o momento, basta percebermos que é explicitada a existência de um padrão nerd que deve ser seguido por membros dessa “tribo”, uma espécie de “orgulho nerd”. Em algum momento entre a década de 60 e os anos 2000, houve a ressignificação do termo pelos próprios nerds, adotando um outrora insulto como referência para uma identidade de grupo.

Falamos muito sobre identidade e subcultura nerd, mas cabe responder o que se entende como subcultura nesta dissertação. Se pensarmos cultura como um “modo de vida” de uma sociedade, caracterizada por uma ideologia dominante e invisível, que é amplamente e discursivamente aceita, criando um estado de hegemonia social (HALL,2002), Dick Hebdige (1974) (aluno de Stuart Hall, e escritor do livro “Subculture – the meaning of style”) afirma que as subculturas são “barulho” (o termo original “*noise*”, em oposição à “*sound*”), uma interferência na sequência de relações existentes entre o mundo “real” e sua representação midiática; um mecanismo de desordem no discurso hegemônico midiático corrente. Assim como *punks*, *grunges*, entre outras subculturas, elas são formas de criar distrações, levantar novos sentidos, como diz Stuart Hall:

“New . . . developments which are both dramatic and ‘meaningless’ within the consensually validated norms, pose a challenge to the normative world. They render problematic not only how the . . . world is defined, but how it ought to be. They ‘breach our expectancies.’”
(HALL, 1974)

Desta forma, a subcultura nerd levanta novos sentidos frente à sociedade hegemônica, mas esses sentidos não são inicialmente bem vindos, pois desafiam os sentidos já estabelecidos, daí a reação inicialmente violenta e excludente em relação aos nerds.

Pensando a linguagem como sendo de ordem social, podemos dizer que ideologicamente existe um limite de expressões linguísticas aceitáveis, e essas podem ser definidas como tabus, que “garantem” um senso de transparência contínua ao discurso social. Quando esse senso de continuidade é violado, quando os códigos previamente estabelecidos não são seguidos, cria-se um distúrbio, assim como Levi-Strauss notou que, em alguns mitos primitivos, a pronúncia errada de palavras e o uso incorreto da língua são classificados como aberrações horrendas, tais como incesto (Levi-Strauss, 1969). Não limitados apenas à linguagem, mas quando uma subcultura expressa um conteúdo ideológico rejeitado pela ordem social corrente (consciência de classe, de gênero, de individualidade), de formas igualmente questionadas, através do que Hebdige define como “estilo” (que engloba variações de vestuário, linguagem, hábitos de consumo e ideologia, entre outros), acabam por serem definidas como “não-naturais”, com toda a carga

discursiva existente na palavra, criando hostilidade, depreciação, intolerância, confundindo a quebra de regras como a total ausência de regras sociais, o que torna os indivíduos infratores não apenas indesejados, mas verdadeiramente perigosos para a ordem social.

Figura 18 – Gato Emburrado



(Edição própria, através do site memegenerator.co)

Desta forma, ser um nerd, identificar-se com essa subcultura, pode ter sido considerado como um desafio a normas pré-estabelecidas de comportamento correntes, mas em algum ponto ao longo da história, isso mudou. Houve uma negociação de valores entre a subcultura nerd e a cultura “*mainstream*”, na qual ambas foram ressignificadas por essa interação:

“Has not this society, glutted with aestheticism, already integrated former romanticisms, surrealism, existentialism and even Marxism to a point? It has, indeed, through trade, in the form of commodities. That which yesterday was reviled today becomes cultural consumer-goods, consumption thus engulfs what was intended to give meaning and direction.”
(Lefebvre, 1971)

Lefebvre fala de trocas, de algo que pode ser incorporado no repertório cultural, e cabe questionar quais foram os elementos catalisadores de tal mudança. Hedbigge (1974) acredita que os primeiros elementos a serem semanticamente apropriados pela comunidade *mainstream* são os produtos culturais consumíveis de uma subcultura, como suas músicas, seus ícones, que vai normalizando os elementos da dita subcultura, decodificando-a, tornando-a parte do domínio público. “(...) *cultural styles may begin by issuing symbolic challenges, but they must inevitably end by establishing new sets of conventions; by creating new commodities, new industries or rejuvenating old ones.*” (HEDBIGGE, 1974).

Consumimos então os ícones do mundo nerd. Bill Gates e Mark Zuckerberg, criadores respectivamente da Microsoft e do Facebook, são amplamente reconhecidos como empresários de sucesso. No mundo do entretenimento, os produtos que antes eram de consumo primariamente de um público que era determinado como “nerd” (tais como histórias em quadrinhos, vídeo games, jogos de tabuleiros) hoje movimentam muito dinheiro. A indústria do consumo adotou os nerds, e adotou também seu discurso em suas práticas. Adotamos a blogosfera como território de reprodução e compartilhamento de conteúdo, mas o que foi pré-construído em suas entranhas? Qual o assujeitamento ideológico que assumimos ao integrar a ideologia nerd a nossas condições de produção? Afinal, o que os memes silenciam?

3.4 *Bitch, make me a sandwich* – o “pré-construído” na subcultura dos memes

Chegamos então a um ponto que julgamos de extrema importância nessa dissertação, e nosso objetivo principal – entender as formações discursivas (PECHÊUX, 1988) que existem na criação de um meme. O silenciado, o não dito, o que é internalizado como “normal” dentro das condições de produção do sujeito, o próprio “pré-construído” que está a cada deslize de replicação, como diz Pêcheux (1988). Para tanto, prosseguiremos com a análise de memes.

Para a análise dos memes coletados ao longo da pesquisa, usaremos os preceitos da análise do discurso, descritos por Eni Orlandi (2013), em seu livro “Análise de Discurso – Princípios e procedimentos”. O objetivo da análise, para a autora, é a de-superficialização

da imagem enquanto texto, buscando assim compreender o processo de produção de sentidos nos memes, e não o produto. Já estabelecemos que os “memes” são textos, por serem capazes de levantar e negociar sentidos, mas cabe agora irmos além da imagem e da legenda, buscando o que mais é dito, por quem é dito, e o que é silenciado, mas continua produzindo sentidos.

Segundo Eni Orlandi (2013), que descreveu em seu livro “Princípios e procedimentos” os passos necessários para proceder com a leitura do texto de forma analítica, a análise é dividida em etapas. A primeira envolve uma análise de natureza lingüístico-enunciativa, na qual analisamos o enunciado do texto, sua linguagem, buscando elucidar e numerar o que estamos vendo. O que exatamente é a imagem? O que ela mostra inicialmente? A segunda é aquela em que ao observarmos o texto buscando compreender a sua discursividade, construímos um objeto discursivo, e assim, desfazemos a impressão imediata de que o que foi dito tem um significado único. É aqui que de-superficializamos o texto. Esse trabalho é feito através de paráfrases, sinonímia, a relação entre o dito e o não-dito. Busca-se os sentidos que foram silenciados pela imagem, outras vozes, afinal o texto é criado por múltiplas vozes historicamente construídas, e cabe à análise identifica-las.

Em seguida, uma vez estabelecido o objeto discursivo, procuramos mostrar a relação entre as formações discursivas que produzem o jogo de sentidos através da análise, através de metáforas, um deslizamento dos sentidos, e é aqui que temos o espaço da interpretação (no qual trabalharemos com as noções de paráfrase e polissemia, essenciais para o entendimento do nosso objeto de análise), da ideologia e da historicidade do texto, constituindo o terceiro passo, que é a passagem do objeto discursivo para o processo discursivo que está presente na leitura do objeto. Finalmente, munido de outros dizeres e de uma compreensão das condições de produção, o analista pode perceber o processo discursivo, aonde temos as derivas dos sentidos e onde é que realmente poderemos analisar o processo de diversificação e replicação dos memes. Para ilustrar a análise, gostaríamos de trazer um exemplo de meme que já foi introduzido ao longo do texto, e que cabe agora uma análise mais aprofundada de seu discurso, principalmente no que diz respeito a relação entre gêneros dentro da comunidade de memes, um meme que circulou pela internet a alguns anos, e gerou um efeito muito interessante de ressignificação:

Figura 19 – Idiot Nerd Girl 2



(Disponível em <http://knowyourmeme.com/photos/246035-idiot-nerd-girl>)

Como já foi dito anteriormente, o meme acima é conhecido como “Idiot nerd girl”¹⁷, e ele levanta alguns sentidos acerca da identidade dentro da subcultura nerd. Inicialmente, ao olharmos a imagem e o texto, faremos uma análise superficial. As legendas levantam que a nerd auto-proclamada não conhece o que é World of Warcraft. O fato de ser a foto de uma garota, e a utilização de um padrão rosáceo de cores no plano de fundo sugere uma atitude que se imagina que seja uma colocação tipicamente feminina. O fato da foto demonstrar a garota com a palavra “nerd” escrita na mão demonstra o desejo de ser associada com tal grupo, ou um motivo de orgulho de se considerar como tal, uma validação social frente aos seus iguais.

Feita a análise imediata, estabelecemos nosso objeto de análise agora, e começamos a procurar outras vozes no texto. O fato da imagem ser colocada em um contexto humorístico mostra que alguns sentidos estão deslocados, principalmente se estivermos em contato com o título deste padrão de meme em particular, “idiot nerd girl”. Podemos dizer, assim, que o humor tira o sentido do seu lugar da evidência. Enquanto a foto serve como uma identificação imediata para declarar qual é o meme, ela também serve como fonte de análise. A garota da foto deseja ser vista como nerd, mas o título de “idiot nerd girl” gera o sentido oposto – ela deseja, mas não consegue. Cria-se aqui uma relação de ironia nas

¹⁷ Mais informações em <http://knowyourmeme.com/memes/idiot-nerd-girl>

ações, uma voz que a condena ao invés de aceitá-la. Assim, fica o reconhecimento imediato do meme aos olhos interpelados pelo discurso dos memes de internet, classificando como uma “falsa” nerd. Essas considerações significam as legendas “Self proclaimed nerd – What is world of Warcraft”, acabam por reforçar os sentidos irônicos, um ceticismo quanto a se considerar “nerd”, mas não reconhecer “World of Warcraft.”. Logo, podemos inferir que “World of Warcraft” é algo significativo para a subcultura nerd, um ícone de referência, e não é admissível se considerar nerd sem conhecê-lo.

Agora, depois de observamos algumas das vozes inicialmente silenciadas nos memes, cabe analisarmos as condições de produção e historicidade do texto. O primeiro elemento que nos cabe pensar em “World of Warcraft¹⁸”. Uma pesquisa nos dirá que trata-se de um jogo MMO (*Massive Multiplayer Online*, traduzido aproximadamente como jogo massivo online com múltiplos jogadores), que corrobora com a noção de Margareth Wertheim que a internet torna-se um espaço para o jogo e a convivência social, um refúgio sem sanções, um ciberparaíso completamente explorável (WARTHEIM, 2001). World of Warcraft, desde 2004 quando foi lançado, tem sido amplamente jogado por nerds, com uma legião de fiéis seguidores no ciberespaço, e também um símbolo da subcultura nerd. Cabe aqui a observação que mesmo que não jogue, mesmo que não se lembre, ou mesmo que ex-jogadores apontem falhas e seu descontentamento como jogo, o jogo é reconhecido na comunidade nerd como um símbolo, o fetiche pela memória e a nostalgia. Assim, o desconhecimento do jogo, tão comentado (mesmo que por vezes elevado, e por outras ridicularizado) pela subcultura nerd estabelece um tabu social – ao desconhecer World of Warcraft, você é automaticamente excluído do quadro social nerd. Esta informação, combinada com a imagem do meme sugere que mulheres desconhecem o jogo, desconhecem sua importância, mas ainda assim se consideram nerd.

Levanta-se assim uma idéia de exclusão social dentro do universo dos nerds, mas esta é particularmente dirigida a mulheres, afinal a imagem não mostra um rapaz que desconhece World of Warcraft, e o meme é nomeado como “idiot nerd girl”, não “idiot nerd person” ou qualquer outro termo agênero. Exibe-se assim a noção que mulheres apreciam o título social de nerd, mas não se aprofundam nos alicerces da cultura, sendo assim

¹⁸ Site do jogo - <http://us.battle.net/wow/pt/>

denominadas de idiotas. Isso levanta sentidos de uma subcultura machista e xenófoba – não há o desejo de arrebanhamento, de conversão à cultura nerd, mas de exclusão. É uma subcultura que, apesar de ser originalmente excluída, também exclui. Neste caso, os sentidos gerados por esse meme afirmam claramente que mulheres não são nerds “reais”, apenas se aproveitam do nome da cultura para serem socialmente validadas em um grupo que ganha crescente popularidade frente as práticas culturais, o que é uma inverdade se considerarmos o papel feminino na história que levou a construção das redes de computação, contando com figuras históricas como Ada Lovelace¹⁹, uma matemática pioneira do século XVII, contemporânea e de Charles Babbage, e ambos conceberam juntos os designs para máquinas que evoluiriam até chegar no que entendemos como computadores hoje em dia.

A imagem acima foi amplamente divulgada na internet, e gerou concordância por parte da comunidade, mas gerou revolta por outra parte dos nerds. Ao serem interpelados pelos sentidos gerados pela série de imagem (que se estendeu a outros exemplos, uma inteira série de memes que ainda é utilizada, demonstrando que houve uma grande aceitação por parte da comunidade), o meme “idiot nerd girl” foi apropriado por outra comunidade, ressignificado, e fora criada outra versão, que coloco abaixo.

Figura 20 – Idiot Nerd Girl em resposta



(Disponível em <http://feminspire.com/nerd-girls-are-real-nerds-too-and-why-this-meme-sucks/>)

¹⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Ada_Lovelace

Este exemplo mostra como o meme é constantemente ressignificado por outras comunidades dentro da subcultura, apropriado e utilizado para transmitir seus valores que rebatem os que foram previamente estabelecidos. Essa série, baseada em um artigo que questiona as atitudes machistas encontradas em subculturas nerds²⁰, que nega a noção amplamente divulgada que mulheres não são nerds “de verdade”. Aqui, ela usa o mesmo meme que critica as mulheres nerds, direcionando a crítica diretamente a quem cria esse tipo de imagem e seus apoiadores, pois as legendas terminam com um “you”, como se apontasse um dedo acusador a quem ri do meme da garota idiota. Assim, ela levanta o ponto que a garota na foto não leu todas as 900 edições das publicadas das histórias em quadrinhos do personagem Batman, enquanto aponta que aquele que a critica por não ter “cultura nerd” o suficiente também não leu. Logo, os sentidos ditos apontam contra os padrões mais altos exigidos para mulheres serem consideradas nerds “de verdade”, e a hipocrisia contida no discurso machista, que critica mulheres por não conhecerem minúcias do discurso nerd, quando nem os homens têm o conhecimento total. Assim, esse meme não questiona a noção da memória enquanto moeda para credibilidade nerd, mas sim que a falta de conhecimento só parece ser um problema quando o alvo são mulheres. Questionando isso, existe uma relação de resistência em relação à primeira imagem, e mais do que isso, uma vontade do gênero feminino encontrar respeito e validação dentro desse discurso nerd. Mas ao criar a imagem, os pré-construídos já estão em ação, e todas as imagens dentro dessa formação discursiva interagem com tais pré-construídos.

Antes de prosseguirmos, cabe um esclarecimento sobre o que se entende como implícito. A compreensão do que é implícito, para Pêcheux (1990, 1997) e para a teoria discursiva, portanto, passa necessariamente pelo interdiscurso. Pré-construído e efeito de sustentação são efeitos do interdiscurso: apontam para um espaço anterior-exterior, que não é o da enunciação, mas também não é o da materialidade linguística. Trata-se da fala por meio da memória discursiva, o lugar discursivo ideológico a partir do qual o falante enuncia. Pêcheux reflete sobre a enunciação, revelava a existência de traços no discurso de elementos discursivos anteriores cuja origem enunciativa é “esquecida” (ou, em outras

²⁰ <http://feminspire.com/nerd-girls-are-real-nerds-too-and-why-this-meme-sucks/>

palavras, pertence a um enunciador anterior-jamais-sabido). Tal definição preparava a ideia de que o discurso se constitui a partir de outros discursos, ou de um discurso já lá. É o que Pêcheux denomina “interdiscurso”, ou seja, “algo fala” (ça parle) sempre ‘antes, em outro lugar e independentemente’. (PÊCHEUX, 1997, p.162). Nenhum discurso começa em uma única fala, toda fala interage com a memória, e conseqüentemente com os implícitos que “conversam” com a formação discursiva.

Uma vez que o meme é sempre um gesto de interpretação da memória discursiva frente à memória metálica, podemos assumir que todo meme criado nas condições de produção da subcultura nerd, carrega todos os discursos, e principalmente a ideologia que é associada a esse grupo. Quando algum internauta deseja criar um meme, ele já está exposto a todos os discursos que o precederam, todos os pré-construídos. O próprio reconhecimento das imagens, do código, já evidencia que o autor está ciente das condições de produção específicas dessa cultura dos memes, logo, sua memória, interdiscursos, e principalmente ideologia. Mas o que mais dizem essas condições de produção? Continuemos a análise.

Os pré-construídos sobre o gênero feminino, que já apareceu anteriormente na macro da “Idiot Nerd Girl” recebe bastante atenção dentro da comunidade dos memes, porém essa atenção está longe da ideal. Existe uma segregação clara entre homens e mulheres e posturas aceitáveis dentro dessa comunidade, beirando a misoginia. Pretendo ilustrar esse ponto com outras imagens:

Figura 21 – Muitos pinguins sociais



(Edição própria, imagens originais extraídas de <http://knowyourmeme.com/memes/socially-awkward-penguin>)

As imagens acima representam um novo macro de memes conhecida como “socially awkward penguin”, que é definido como um pinguim sem habilidades sociais e baixa auto-estima²¹. Ele é representado pela foto de um pinguim em um fundo azulado. Ele interage com uma versão sua, o “socially awesome penguin”, representado pela cor vermelha, que é o oposto – tem desenvoltura em situações sociais, é confiante, e faz sucesso com as pessoas. Vale ressaltar o que entendemos como versão: uma direção, um recorte do processo discursivo, um gesto de interpretação, identificação e reconhecimento do sujeito e do sentido (ORLANDI, 2001: p. 13). Desta forma, podemos dizer que ambos os pinguins retratam, como é de costume na família dos “advice animals”, modos de conduta aceitáveis, mas cada um de uma forma diferente, por serem gestos diferentes de interpretação, ou seja, versões. Enquanto o vermelho funciona mais como o que uma conduta invejável, digna de ser copiada (daí a palavra “awesome”, fantástico em inglês). O pinguim azul por sua vez representa uma conduta a ser evitada, porque é embaraçosa demais, absurda demais, desconfortável demais. O teor dessas imagens passa pelos temas mais relacionáveis (uma situação como acenar para a pessoa errada na rua) ou mais fantásticos (como ir para a terra ficcional de Mordor, de Senhor dos Anéis). Esses memes, como de costume, interagem muitas vezes na mesma imagem.

Na próxima página temos uma imagem que foi extraída diretamente do *feed* de imagens do 9gag.com, e fala sobre a interação da comunidade com mulheres. Existe um efeito aqui que é a interação entre os dois tipos de pinguins – o socialmente aceitável e o não socialmente aceitável. O pinguim aceitável traz a imagem de fazer sexo “quente” com a namorada (deixando claro que apesar do gênero do locutor não ser claramente marcado, o que impede a identificação da sexualidade do mesmo), e consegue sentir um líquido escorrendo por sua (do homem) virilha. O meme muda de cor, e torna-se “desconfortável” quando o locutor percebe que não é o que se pensou, mas sim sangue menstrual. Sangue menstrual como um produto indesejado dessa interação. Socialmente embaraçoso.

²¹ <http://knowyourmeme.com/memes/socially-awkward-penguin>

Figura 22 – Pinguim socialmente descolado E fantástico

I don't even think it's going to come out

1,135 points - 41 comments



(Disponível em Disponível em <http://9gag.com/gag/azbyEoK>)

Acima, a imagem foi extraída diretamente do *feed* de imagens do 9gag.com, e fala sobre a interação da comunidade com mulheres. Existe um efeito aqui que é a interação entre os dois tipos de pinguins – o socialmente aceitável e o não socialmente aceitável. O pinguim aceitável traz a imagem de fazer sexo “quente” com a namorada (deixando claro que apesar do gênero do locutor não ser claramente marcado, o que impede a identificação da sexualidade do mesmo), e consegue sentir um líquido escorrendo por sua (do homem) virilha. O meme muda de cor, e torna-se “desconfortável” quando o locutor percebe que não é o que se pensou, mas sim sangue menstrual. Sangue menstrual como um produto indesejado dessa interação. Socialmente embaraçoso.

Existe o pré-construído do que é socialmente aceito e socialmente não aceito dentro dessa comunidade. Engajar em atividades amorosas com mulheres (mais uma vez, claramente marcado, mulheres) até senti-la umedecer de prazer é aceitável e desejável, afinal marca o locutor como sexualmente habilidoso, capaz de satisfazer uma mulher. Ao mesmo tempo, sentir sangue menstrual escorrendo por suas pernas é o suficiente para a

mudança da cor e a mudança do pinguim. Ao sentir os efeitos da biologia feminina, imediatamente isso é colocado como algo ruim, digno de não ser imitado, a ponto de ser taxado de embaraçoso. Mas não para a mulher, mas sim para o locutor. O locutor que “sofre” com essa situação, é a vida dele que ficou mais embaraçosa. Seu sofá branco foi arruinado. Nessa tensão entre o socialmente aceitável e o socialmente embaraçoso, em algum lugar existe uma tentativa de efeito de humor. Mas onde?

Analisando a composição da imagem, o pinguim vermelho transforma-se no pinguim azul conforme as circunstâncias se desenrolam, e isso cria a suposta situação humorística. O efeito vem da quebra de expectativa, na qual o pinguim socialmente aceito, fazendo sexo com sua namorada, é interrompido/a pelo “azar”. A ironia vem do fato que não se espera que isso aconteça com alguém que é um pinguim socialmente aceito. Isso é algo típico dos pinguins socialmente não aceitos, que é marcado pela transição das cores dos pinguins. A imagem, apesar de ter um caráter de testemunho (“isso aconteceu comigo”), o anonimato da internet permite também que essa imagem exista como ficção tendo como alvo o locutor imaginado. Mais do que isso, a criação da imagem nesse formato e a instauração de um tom de ironia, ecoa como um desejo de vingança frente ao locutor, um ressentimento frente aqueles que conseguem de fato satisfazer uma mulher. Aparentemente, é engraçado que alguém que faz sexo tenha que se preocupar com sofá manchado, e isso é humilhante para essa pessoa. Criando uma imagem, cria-se uma formação imaginária na qual os sujeitos socialmente aceitos passam por situações embaraçosas, e aqui há a catarse. A vingança em forma de potência. Esse pensamento é reforçado por outro meme que foi postado no mesmo dia, na mesma página, com poucas horas de diferença:

O meme que será apresentado na próxima página também um “advice animal”, chamado Captain Hindsight²², cuja tradução aproximada é “Capitão Retrospectiva”. Esse meme, baseado em um personagem da série televisiva estadunidense “South Park”, representa um super-herói que oferece conselhos para evitar tragédias depois que as tragédias aconteceram. Geralmente esse meme é usado para ironizar situações que são facilmente evitadas, mas só se pensa na solução depois do ocorrido.

²² <http://knowyourmeme.com/memes/captain-hindsight>

Figura 23 – Captain Hindsight

To the guy who got period blood on his white couch

860 points · 37 comments



(Disponível em <http://9gag.com/gag/amXQ0KV>)

Como podemos ver, essa imagem foi claramente criada como resposta ao meme do pinguim sociável que analisamos anteriormente. O autor dessa imagem se refere à imagem anterior, assumindo inclusive sua identidade como locutor masculino. O “Captain Hindsight” fala que se não quisesse manchar seu sofá, não deveria fazer sexo nele. O efeito de humor superficial na imagem existe simplesmente pelo aviso ter chegado tarde demais.

Analisando um pouco mais, podemos pensar que essa imagem continua o sentimento de catarse ao assumir a inconveniência alheia. Houve, de uma forma ou de outra, algum trabalho para criar essa imagem, um trabalho que indica a vontade do locutor ser vocal quanto ao que aconteceu e foi representado no meme anterior. Mais do que isso, há alguma satisfação em avisar dos problemas tardiamente. Esse meme ilustra a continuidade da catarse, da satisfação em ver o locutor imaginário, que começou como um sujeito socialmente aceito, e “escorregou” para a categoria de não aceitação, a mesma categoria que os nerds ocupam desde o colegial, como vimos anteriormente. Ao reduzir um locutor imaginário ao seu nível, ao nível da exclusão, existe finalmente a catarse aristotélica frente a sua exclusão. Assim, criar as imagens que excluem aqueles que os excluíram

socialmente, como os estudantes sexualmente ativos, populares, e também as mulheres representadas pela Idiot Nerd Girl, e outros memes que veremos a seguir.

Abaixo seguem exemplos do meme “Good Girl Gina”²³, uma contraparte do já mencionado meme “Good Guy Greg”:

Figura 24 – Coletânea Good Girl Gina

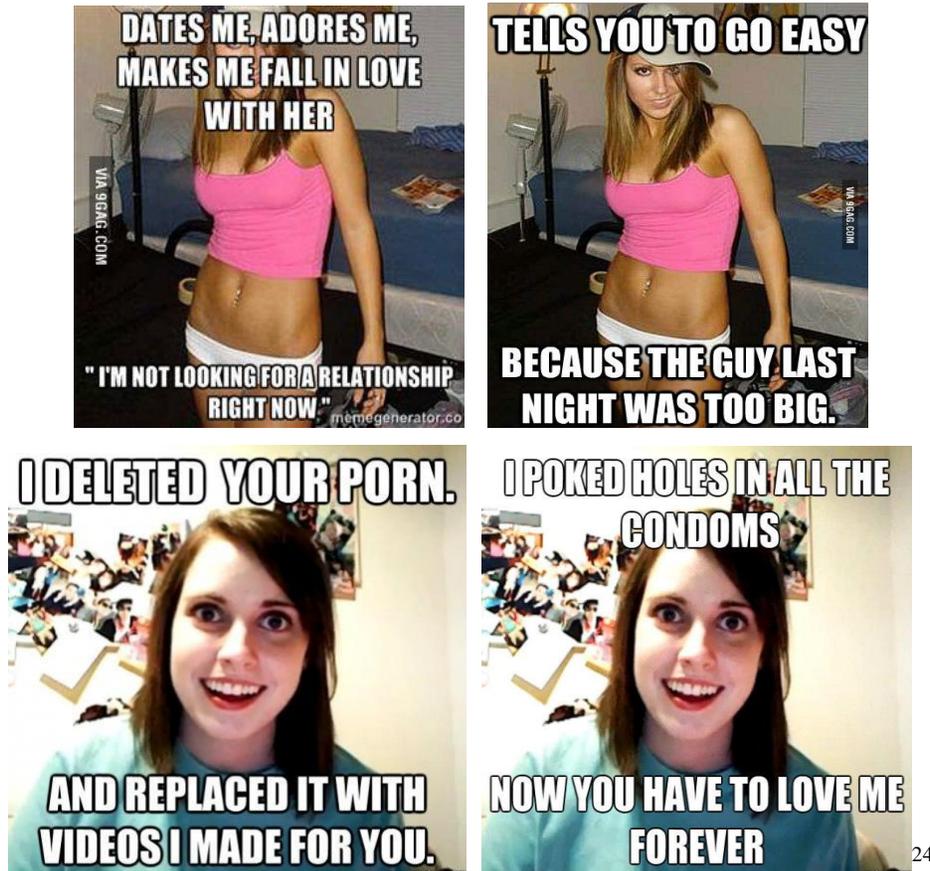


(Edição própria, imagens fonte extraídas de <http://bit.ly/1rQg3xx>)

Ambos os memes, “Good Guy Greg” e “Good Girl Gina” representam o que podem ser considerados os “bons costumes” segundo os pré-construídos do discurso dos memes. Os comportamentos a serem imitados. Enquanto o meme “Good Guy Greg” é conhecido por sua bondade e acatamento ao contrato social (no exemplo dado, ao emprestar cinco dólares, devolve dez dólares), e outros comportamentos que são considerados atenciosos, as imagens de “Good Girl Gina” são caracterizadas por uma clara subserviência ao namorado, de forma que ela define o que essa cultura de memes considera uma “boa mulher” e uma “boa namorada”. Dados os exemplos, isso inclui deixar o namorado sozinho quando estiver no período menstrual, cozinhar, e ser sexualizada de forma que agrade o locutor. As imagens indiciam que o sinal de uma conduta bem aceita é quando a mulher coloca suas necessidades como secundárias em relação às masculinas.

²³ <http://knowyourmeme.com/memes/good-girl-gina#fn16>

Figura 25 – Coletânea Scumbag Stacy e Overly Attached Girlfriend



(Edição própria, imagens originais disponíveis em <http://9gag.com/gag/aXbEBjP>, <http://9gag.com/gag/4211701>, <http://knowyourmeme.com/photos/321847-overly-attached-girlfriend>, <http://knowyourmeme.com/photos/321839-overly-attached-girlfriend>)

O mesmo não pode ser dito sobre as imagens acima, que estabelecem os padrões negativos para o comportamento feminino segundo o discurso corrente na formação discursiva dos memes. Os dois memes chamam-se respectivamente “Scumbag Stacy”²⁵, a versão masculina do já apresentado Scumbag Steve, e a “Overly Attached Girlfriend”²⁶, que não é derivado de um meme masculino (pelo contrário, acabou estabelecendo uma variante masculina, mas significativamente menos usada que a feminina). Esses memes funcionam em oposição ao meme “Good Girl Gina”. Enquanto o enunciado coloca

²⁴ Imagens disponíveis (por ordem) em: <http://9gag.com/gag/aXbEBjP>, <http://9gag.com/gag/4211701>, <http://knowyourmeme.com/photos/321847-overly-attached-girlfriend>, <http://knowyourmeme.com/photos/321839-overly-attached-girlfriend>

²⁵ <http://knowyourmeme.com/memes/scumbag-girl-scumbag-stacy>

²⁶ <http://knowyourmeme.com/memes/overly-attached-girlfriend>

“Scumbag Stacy” como uma suposta namorada que tem em mente seus próprios interesses, deixando de lado os interesses masculinos (na primeira imagem, ela não respondeu ao desejo de compromisso do interlocutor), e não é sexualmente submissa (a ponto de fazer sexo com outros homens, como a imagem dois afirma). Ao contrário de “Good Girl Gina”, “Scumbag Stacy” não coloca seus interesses, gostos e morais em segundo lugar. É essa não submissão que a intitula na formação discursiva dos memes, afinal “Scumbag” pode ser traduzida como “canalha”.

Por outro lado, o outro grupo de imagens apresentadas acima, a “Overly Attached Girlfriend” segue a linha da submissão, mas a indesejada. A piada deriva da atenção excessiva, quase agressiva, que ela dedica ao interlocutor. Ela não permite ao interlocutor qualquer interesse alheio a ela, como alterar a pornografia por fotos dela, e a possibilidade de forçar uma gravidez para manter o relacionamento. Embora ela esteja em um espectro diferente de “Scumbag Stacy”, ela é igualmente indesejada, possivelmente por seu papel ativo na relação. A mulher perfeita na formação discursiva dos memes é a mulher submissa aos desejos do locutor.

Submissão é um tema que volta várias vezes dentro da cultura dos memes. Mesmo por vezes taxada de indesejada, por vezes silenciada, e até mesmo inconsciente, ela está sempre presente, seja nas imagens ou no vernáculo. Poucos exemplos são mais expressivos nesse aspecto que o meme do “sanduíche”. Uma frase bastante comum na internet é “make me a sandwich”²⁷, explicitando a questão da submissão – o interlocutor ordena que seu antagonista/namorada/mãe faça um sanduíche para ele. Existe aqui, é claro, a questão da quebra da expectativa, por vezes uma mulher exige um sanduíche e é prontamente atendida, mas esse discurso da submissão ainda carrega muita força, independente do gênero. Fazer um sanduíche pode muitas vezes significar a indisposição para não ouvir alguém, geralmente seguido pela frase “Cool story, now make me a sandwich” (história legal, agora me faz um sanduíche). Frases como essas vão além do formato de memes estabelecidos pelos “advice animals”, são usados como expressões, por vezes fora de qualquer contexto específico, simplesmente para demonstrar superioridade hierárquica. Alguns exemplos de uso do meme do sanduíche:

Figura 26 – Coletânea “Make me a sandwich”



(Edição própria, imagens originais extraídas de: <http://knowyourmeme.com/memes/make-me-a-sandwich/photos>)

Dessa forma, não é absurdo assumir que submissão é de fato um elemento constante no discurso. Mais do que isso, podemos claramente ver nas imagens um traço cujo efeito deriva do discurso machista em voga. Mais do que isso, todas as imagens que têm figuras femininas compartilham do mesmo discurso – mulheres como um elemento puramente funcional, que servem para satisfação pessoal dos homens, sexualmente falado, ou mesmo de forma servil, como o já mencionado “fazer um sanduíche”. Caracterizar esse discurso apenas como machista pode ser uma análise rasa. Afinal, cabe perguntar: quais as causas desse discurso peculiar? Podemos imaginar que, assim como o humor baseado em exclusão e vingança, existe um elemento de catarse em submeter alguém a sua vontade, principalmente alguém que tinha uma relação de hierarquia desigual com o locutor. Ao mandar uma hipotética namorada fazer seu sanduíche, o criador de imagens está de uma forma ou de outra exorcizando seu passado no colegial americano, onde ele era convidado a

²⁸ Imagens extraídas de: <http://knowyourmeme.com/memes/make-me-a-sandwich/photos>

se retirar da mesa dos estudantes mais populares justamente por seu status inferior na hierarquia escolar. Cada imagem de “Scumbag Stacy” que se cria torna-se uma forma de vingança pelos maus tratos da ex-namorada. Estabelece-se assim uma cultura de resistência a adversidade baseada na possibilidade de inverter o jogo dentro das condições de produção de imagem. Na rede, na materialidade metálica, os que foram uma vez excluídos conseguem excluir, humilhar e estabelecer uma nova hierarquia. Os pré-construídos ficam pairando na memória metálica, e quando um sujeito toma a voz para criar uma imagem, ele faz uma interpretação frente a essa memória, aceita os pré-construídos da memória discursiva da rede, e propaga assim esse discurso machista de revanchismo e submissão.

Essa é a verdadeira vingança dos nerds.

4 V de Vinagre – Em outras condições de produção

4.1 Salsifufu na Black Friday

Até o momento, estudamos os memes em seu contexto nativo, ou seja, a produção de conteúdo na blogosfera norte americana. Os sites ditos internacionais, cuja língua primária é o inglês. Como estamos supondo que a própria materialidade da rede carrega seus pré-construídos em sua composição, ou seja, o silenciado, o não dito, o que é internalizado como “normal” dentro das condições de produção do sujeito (PECHÊUX, 1988), faz-se necessário explicitar o processo histórico que estabeleceu a internet como o principal local de convívio social virtual, e também a própria filosofia de compartilhamento de arquivos.

Mesmo em um mundo globalizado, as condições de produção se alteram radicalmente entre territórios. Existe uma apropriação muito grande de memes internacionais por parte dos criadores de imagem, principalmente por desejarem se inserir dentro da cultura. Para mimetizar, para pertencer, aprende-se a língua e os códigos da materialidade metálica, e todos os seus pré-construídos. Pratica-se o espaço na criação de conteúdo, esse espaço globalizado, que marca o mundo a sua volta. O sujeito se assujeita ao código, e por consequência, à ideologia (ORLANDI, 2004).

Porém, cabe perguntar o que acontece quando uma memória que não historiciza se encontra com uma memória discursiva distinta, uma memória estrangeira? O que acontece quando brasileiros começam a usar uma plataforma usada para produção de conteúdo que foi criada por americanos? Existe um assujeitamento claro, marcado pelo uso de expressões nominativas da cultura, tais como a utilização do próprio termo “meme” para representar uma associação com a produção internacional, e como consequência do assujeitamento, também presumimos a interpelação por uma ideologia semelhante nas imagens, mas com a mudança das condições de produção, e principalmente da memória que se relaciona com a materialidade metálica, o que temos? A criação de memes que fazem sentido dentro de um contexto histórico local. As ferramentas de criação são as mesmas, a materialidade é a mesma, mas a relação do sujeito com a memória muda. Como muito do conteúdo dos memes é baseado em experiências de consumo cultural (tal como a série Game of Thrones, quadrinhos do Batman, e até jogos de computador, como o mencionado no meme “Idiot

Nerd Girl”), os produtos de consumo também são diferentes, e mesmo havendo uma intersecção, algumas diferenças são bem claras:

Figura 27 – Coletânea Black Friday



(Edição própria, imagens extraídas de <http://bit.ly/1vBUbR> e <http://bit.ly/1rplupj>)

Ambos os memes acima tratam do mesmo tópico, a Black Friday brasileira²⁹, e a insatisfação do consumidor com os preços apresentados. Enquanto no contexto original americano, o consumidor é premiado com opulentos descontos e melhores condições de pagamento, sua versão brasileira não tem os mesmos objetivos. Assim, os consumidores brasileiros, familiarizados com a tradição americana da black Friday (principalmente pelos *feeds* internacionais de imagens, que comentam a ansiedade pela época de compras), criam essas imagens como forma de protesto pela black Friday não ter atingido as expectativas expressas pelo público brasileiro, principalmente os que conhecem o funcionamento da black Friday americana. A primeira imagem, nosso já conhecido meme do Batman, temos o super-herói batendo em seu parceiro mirim, aparentemente indignado pela constatação que a black Friday brasileira é uma mentira, tomando esse princípio como óbvio, explicitado pelo texto “black fraude”. A segunda imagem traz uma figura desconhecida no cenário internacional, Sérgio Neiva Cavalcanti, mais conhecido como “Sérgio Mallandro”. Sérgio Mallandro, como o próprio nome diz, é conhecido por ser uma figura irreverente, e depois de um período como apresentador de programas televisivos para o público infantil, ganhou fama ao apresentar um programa de “pegadinhas”, na qual utilizada a exaustão seu bordão

²⁹ <http://www.blackfriday.com.br/oqueblackfriday/>

“salsifufu³⁰”, com o objetivo de irritar o telespectador. Assim, a imagem de Sérgio Mallandro já é associada a incômodo e inconveniência, muitas vezes maldosa e intencional. Sérgio Mallandro é um exemplo da “trollagem”, e associado à black Friday, deixa a impressão clara que o consumidor está sendo enganado.

Mas o que é “trollagem”? É uma adaptação do inglês “trolling”, que significa “incomodar”, “perturbar”. É um conceito muito difundido nos memes americanos, e tem seu maior representante nessa imagem:

Figura 28 - Trollface



(Disponível em <http://bit.ly/1s4uzRN>)

Essa imagem, conhecida como “trollface³¹” é a inscrição do sorriso irônico, o propositalmente enganador. É a inscrição do corpo na linguagem, um emoticon estilizado, uma corpografia (DIAS, 2006). Os sentidos que essa imagem levanta já estão no “alfabeto” do criador de imagens, a ironia, o sarcasmo, o desejo de enganar o interlocutor. Ao visualizar esse rosto como uma intervenção em qualquer imagem, ela transborda os sentidos em pura potência. “Essa imagem não deve ser levada a sério”, ela diz. Ou mais apropriadamente, “te peguei”. Ou em terras brasileiras, “salsifufu”. A figura de Sérgio Mallandro deslizou para outras materialidades através do equívoco da língua, e hoje na internet brasileira, ele foi corpografado em um “trollface”. Resignificou-se, memetizou-se. Virou piada.

O contexto muda, mas a materialidade se mantém. “Trollfaces” convivem com Sérgio Mallandro, mas a função continua a mesma, induzir a trollagem. Bino e General

³⁰ Cabe aqui um pequeno parêntese. As primeiras indicações do termo “salsifufu” remetem a um personagem da televisão brasileira, um palhaço caracterizado como inventor, do programa Bozo, cujo nome era Salsi Fufu, representado pelo ator Pedro de Lara. Em seguida, Sérgio Mallandro agenciou uma banda homônima, e usava isso como bordão e para promover a banda simultaneamente.

³¹ <http://knowyourmeme.com/memes/trollface-coolface-problem>

Ackbar³² convivem harmoniosamente, alertando sobre armadilhas. Os memes, graças a natureza da memória metálica, não substituem um ao outro, mas se somam. Discursivamente falando, o uso de um meme não impede o uso do outro, mas apenas adiciona-se novos memes locais a uma formação discursiva local. Apesar da mudança das condições de produção, os pré-construídos mantêm-se na materialidade, a ideologia intrínseca aos memes, ou seja, uma ideologia voltada para a resistência, muito presente em um contexto brasileiro, que veremos a seguir.

4.2 Julho de 2013, a resistência do vinagre.

Um pouco de história, antes de prosseguirmos. O ano de 2013, no Brasil, foi marcado por manifestações que ocorreram em todo o país. As ruas foram tomadas por protestos de sujeitos no exercício do seu direito de ocupar a cidade e, ao exercer esse direito, o fizeram como uma forma de declarar sua insatisfação com a política do país. As passeatas, informalmente nomeadas de “revolta do vinagre” ou “revolta da salada”, ocuparam as principais ruas e avenidas de diversas cidades, com manifestantes munidos de cartazes com dizeres reivindicatórios, e algo que nos interessa muito, frases de efeito, memes e hashtags:

Figura 29 – Faixa “o gigante acordou”



(Disponível em <http://bit.ly/1oRSshH>)

³² Fazendo referência aos memes “É uma cilada Bino” e “It’s a trap!”

O uso de hashtags diz muito sobre a natureza das manifestações. Nesse caso, o funcionamento do sentido das manifestações de 2013 como sendo constituído pela discursividade da rede ou das redes sociais. Ao sair da tela para um cartaz, as *hashtags* e os memes marcam, no espaço público, a determinação do sentido das manifestações pela discursividade das redes. Espaço e-urbano (DIAS, 2014). Os manifestantes marcam o espaço virtual e o espaço urbano simultaneamente, significando seus cartazes, suas manifestações e seus memes no espaço digital. Ao fazer um cartaz com uma hashtag, é o deslize da materialidade metálica para o espaço urbano. A hashtag liga o urbano ao digital pela memória metálica, pois o processo discursivo que culmina no ato da manifestação não começou naquele momento, mas, sob outras condições materiais de produção, parte de dizeres já-ditos, compartilhados, postados no *feed* das redes sociais e até através de outros memes.

Desta forma, podemos dizer que as *hashtags* são um convite não só à informação, mas também à colaboração (no sentido da rede, de colaboratividade) com a causa da rua, seja a que surgiu por uma reivindicação mais pontual (tal como o aumento da tarifa de ônibus), ou mais abstrata e generalizada (fim da corrupção, melhores condições de vida, e outras causas que foram representadas nas redes sociais por *hashtags* como #naoepor20centavos e #mudandoobrasil). A existência de uma *hashtag* necessariamente implica que exista já um conteúdo indexado por ela e para ela, e visualizá-la é um convite para ver, repostar, e contribuir para a formação dessa memória horizontalizada. Justamente por essa natureza colaborativa, o *produsage* que vimos anteriormente, surgiu uma enorme quantidade de conteúdo acerca das manifestações (lembrando sempre, quantidade e não historicidade), produzidos pelos próprios manifestantes, que cobriam e divulgavam cada momento de sua participação em um movimento que eles acreditavam ser o catalisador de mudanças sociais no país.

Mais do que apenas produzir informação, subverte-se a lógica das relações de poder estabelecidas pela grande mídia, uma vez que os manifestantes criam outras versões dos acontecimentos ao reportá-los e comentá-los na rede, em condições de produção digitais, atravessadas pelos sentidos do digital. Ao criar imagens sobre as manifestações, ou compartilhar hashtags, criam-se novos gestos de leitura dos fatos, muitas vezes divergindo

da política editorial presente em grandes portais de notícias. Através desses gestos de leitura, os manifestantes assumem uma posição-sujeito, inscrevendo-se assim em uma formação discursiva, projeção da ideologia, que acaba por derivar o sujeito. “Sentidos em fuga”, como diz Orlandi (2012, p. 19). “Escorregam, desdobrando-se em sentidos multifacetados de diferentes formações discursivas”. Onde existe ideologia, é também lugar do político, na simbolização das relações de poder entre sujeitos de linguagem. É interessante pensar nessa relação, nessa tensão que existe entre discursos de diferentes filiações discursivas e sua força política, principalmente em um contexto de manifestação, na qual a mídia tenta desqualificar a validade das ações dos manifestantes, manipulando a opinião pública. Assim, temos aqui um embate ideológico, na qual a formação discursiva da rede e sua materialidade metálica entram em choque com a grande mídia e outras instituições, como a polícia e partidos políticos, por vezes concordando e por vezes discordando, mas é nesta tensão que os sentidos derivam, como veremos a seguir:

A imagem a seguir traz uma notícia originalmente publicada no portal UOL, traz uma crítica da grande mídia em relação à ação policial. Como podemos observar, a escolha da foto associada à matéria mostra um policial atingindo um cinegrafista com spray de pimenta. Além disso, no texto escrito, há uma discordância entre a versão apresentada pelo policial, de que o vinagre pode ser utilizado para bombas, e a da notícia, de que o vinagre é utilizado para aliviar o efeito do gás lacrimogêneo jogado pelos policiais, e a memória discursiva do leitor, que supõe que o vinagre é utilizado para temperar salada. Logo, podemos inferir que a posição sujeito da linha editorial se mostra contrária à apreensão do jornalista e à ação policial, tanto pelo foco da notícia quanto pela escolha da foto. Os sentidos não-ditos e silenciados são os da liberdade de imprensa que se perde na manifestação, da truculência policial com jornalistas, (considerados observadores casuais e imparciais das manifestações, logo inofensivos e em tese imunes a represálias policiais). A notícia também menciona que manifestantes foram detidos pela mesma razão: “porte de vinagre” – embora o foco principal seja a detenção do jornalista.

Figura 30 – Jornalista detido por portar vinagre

Jornalista detido por portar vinagre em ato contra aumento da tarifa é liberado

Janaina Garcia e Marivaldo Carvalho
Do UOL, em São Paulo

13/06/2013 | 17h33 > Atualizada 14/06/2013 | 15h27



Email



+1



Tweeter

78



Recomendar

1,5 mil



Imprimir



Comunicar erro

O jornalista Piero Locatelli, detido pela Polícia Militar e conduzido à delegacia por carregar vinagre durante o protesto contra o aumento da tarifa em São Paulo, foi liberado por volta de 19h desta quinta-feira (13). Ele é repórter de política da revista 'Carta Capital' e estava cobrindo o protesto.

A polícia deteve o jornalista e também manifestantes que estavam com vinagre com o argumento de que o produto pode ser utilizado para fabricar bombas. O vinagre é comumente usado em manifestações para aliviar os efeitos do gás lacrimogêneo jogado pela polícia.

Rodrigo Paiva/Estadão Conteúdo



Em São Paulo, policial militar atinge cinegrafista com spray de pimenta durante protesto contra o aumento da tarifa do transporte coletivo nesta quinta (13), em frente ao Theatro Municipal, no centro da capital

(Disponível em: <http://bit.ly/1ge0hoA>)

A notícia em si desencadeou uma série de imagens criadas por editores de imagem da internet a respeito da atuação policial durante as manifestações, das quais seguem algumas abaixo:

Figura 31 – Coletânea Policial.



FAÇA AMOR, NÃO FAÇA GUERRA!



(Edição própria, imagens extraída de Imagens disponíveis (em ordem) em: <http://bit.ly/1xIscYc>,
<http://bit.ly/1j9xGYK>, <http://bit.ly/TOumWX> e <http://bit.ly/TOurcY>)

A imagem, como já vimos, usa do humor para ironizar a violência policial. As imagens colocam o policial em situações inofensivas, pacíficas, com um caráter divertido e assistencialista, tais como matar insetos, passar protetor solar, fazendo grafites de amor, e até brincando com spray de chantili. Essas situações se contrapõem a feição violenta do policial, mostrando os dentes, e o braço esticado em posição de ataque. Nas imagens, está silenciado o fato que jamais veremos os policiais nessas situações, já que o seu papel institucional dentro da lógica capitalista é vigiar, punir e reprimir, então dentro de um contexto revolucionário, os policiais são tratados como antagonistas, logo, ridicularizados. Esse silenciamento só veio à tona graças aos deslizes no movimento da paráfrase e da polissemia, derivando os sentidos a ponto de chegar nessas imagens ridículas. Nesse ridículo, nesse deslize de sentidos através do humor, há a resistência.

Existem outros exemplos no universo dos memes brasileiros mostrando como o humor é uma forma de resistência ao discurso político, e principalmente, ao discurso sócio-econômico. A figura da celebridade é constantemente atacada no discurso dos memes, uma vez que se estabelece a celebridade como representante das classes sociais mais abastadas e também do discurso dominante na grande mídia, predominantemente conservador, desqualificando por vezes movimentos sociais. Então, não se ataca a celebridade em si, ataca seu discurso, e todos os pré-construídos que existem no “ser celebridade”, “ser da grande mídia”. Ao desqualificar uma celebridade, ataca-se um avatar do discurso. Bons exemplos são os memes protagonizados por Ticiane Pinheiro³³ e Nana Gouvêa³⁴, que borram a divisão entre celebridades e o político:

Figura 32 – Coletânea Ticiane chateadíssima



Fui no sambódromo e tive que dividir o camarote com pessoas que ganharam ingresso em sorteio do mercado. Medo, insegurança, indignação. Aonde vamos parar?

(Sugestão de Sil Maia e montagem por @veroaragao)

#não posso nem pular carnaval em paz #absurdo

(Disponível em <http://ticianeindignada.tumblr.com/>)

³³ <http://ticianeindignada.tumblr.com/>

³⁴ <http://nanagouveaemdesastres.tumblr.com/>

O meme acima foi baseado em uma foto postada no instagram³⁵, durante uma manifestação do Movimento Sem Terra³⁶, com os dizeres “Indignação, vergonha, sentimento de impotência, medo, insegurança. Aonde vamos parar? Manifestação do MST na Marginal” seguidos de sua foto, fazendo uma “selfie”. Os não-ditos, o silenciado aqui, mostra uma posição pouco favorável à proposta de mudanças sociais, e vê manifestações como algo inadmissível, que causam “medo” simplesmente por pararem o trânsito. Mostra-se uma filiação a um discurso político conservador, que defende a propriedade privada, é contra a redistribuição de riquezas, e não aceita pacatamente a ascensão de classes sociais menos favorecidas, ou mesmo sua tentativa de ascensão. A resposta do MST, notório por se posicionar contra o discurso conservador da grande mídia, respondeu: “Pra que discutir com madame?³⁷”, silenciando a fala que celebridades não tem espaço no discurso político. Dentro desse embate ideológico, o discurso da internet se alinhou ao discurso representado pelo MST, gerando montagens como a imagem acima, na qual a apresentadora é mostrada reclamando da situação de dividir camarote com pessoas “que ganharam ingresso em sorteio de mercado”, reforçando o estereótipo do rico que não aceita dividir espaço com o pobre, que sente que perde espaço na sociedade para as classes mais baixas. A repetição de trechos utilizados na foto original só reforça o sentimento irônico – Ticiane Pinheiro não representa a comunidade da internet, e ironizar sua fala é uma forma de representar o não alinhamento ideológico com a apresentadora. Da mesma forma que com o policial, a crítica, a ironia, age como ferramenta de protesto. O riso desqualifica-os.

Com o que o discurso da internet então se alinha? Com o vinagre.

4.3 E tudo acaba em vinagre...

Voltando um pouco para o recorte de jornal, nos faltou mencionar um elemento, mas o elemento que consideramos mais relevante da reportagem, que é o já mencionado

³⁵ Link para a foto original presente no site <http://abr.ai/1t76LRz>. Infelizmente a foto original no perfil da apresentadora não existe mais, foi apagado por ela mesma, no entanto o fato de conseguirmos recuperar a imagem após ela ser apagada é apenas uma demonstração de quando Orlandi define a memória metálica como infalível em sua horizontalidade.

³⁶ <http://www.mst.org.br/>

³⁷ Extraído de <http://bit.ly/1qWLaHm>

vinagre. De tempero para salada, virou um meme de internet, mas contendo uma carga discursiva considerável. Enquanto o policial virou um meme, figurou em diversas montagens irônicas, o vinagre, que apareceu apenas em texto, mencionado no título, tornou-se um grande meme, a ponto de figurar como um elemento chave dos protestos, ao menos no ambiente da rede. Cabe perguntar qual foi o processo que levou a esse acontecimento.

Podemos rastrear sua gênese na imagem postada acima, sobre a violência policial, e através dela traçar um caminho. Pensando na escolha particular das palavras na formulação que compõe a manchete da notícia em análise, vemos: “detido por portar vinagre” coloca o “vinagre” na mesma rede de sentidos de “armas”, “drogas”, “documentos falsos”, “materiais ilegais” etc. Essa escolha lexical (porte de) inscreve o “vinagre” na formação discursiva da ilegalidade, que criminaliza os sujeitos por portarem substâncias ou objetos considerados ilegais pela lei. A palavra “vinagre” muda de sentido, instaurando, pela ironia, uma ambiguidade “no ponto em que a língua atinge a história” (PECHEUX, 2004, p. 64), e que funciona como uma denúncia ao despreparo policial. O funcionamento pela ironia do sentido de “vinagre”, nessa formulação, denuncia o contrassenso da ação policial e de todo o sistema jurídico-policial, uma vez que pode-se inscrever qualquer elemento dentro da ordem discursiva da ilegalidade, denunciando assim a própria corrupção do sistema. O discurso torna-se claro – não confiemos nas autoridades, elas são corruptas. Resista.

Onde existe a resistência? No equívoco que coloca em cheque a transparência da ideologia dominante. Nos processos discursivos, há sempre falhas, incompletudes, apagamentos, que servem como indícios para compreender os pontos de resistência. (ORLANDI, 2011, p. 213) Dentro de uma ideologia dominante, temos os movimentos de assujeitamento e alienação. Assujeitar-se seria aceitar todos os pré-construídos que formam o discurso corrente, em que podemos afirmar, por exemplo, que a função social da polícia é “proteger as pessoas” e “cumprir as leis” e “combater o crime”³⁸, enquanto alienar-se dessa ideologia seria negá-la, questioná-la. Ao ver um policial apreender alguém por posse de vinagre, coloca-se as evidências em cheque, e através dessa falha, levantamos outros

³⁸ <http://policiamilitardesaopaulo.blogspot.com.br/2012/05/missao-visao-de-futuro-e-objetivos-da.html>

sentidos, tais como “polícia despreparada”, “polícia corrupta”, ou ainda “polícia repressora”.

O sentido “repressor” é reforçado pelo fato de que carregar vinagre não é uma prática criminosa, o que fere o sentimento de individualidade e potência que existe na lógica capitalista: “tudo posso em minha individualidade” como diz Orlandi (2012), e a negação desse pressuposto por parte da instituição que reforça esse discurso (a polícia) gera uma alienação ideológica, ou ainda um sentimento de segregação da ideologia dominante. Quebra-se aí a ilusão da transparência, e nesse choque de assujeitamento e alienação, tanto por sofrer violência na mão da instituição protetora, como ter seus direitos assegurados pelo capitalismo negados, há a falha, e através da falha há o deslize dos sentidos, chegando ao ponto que o cidadão portador (ou potencialmente portador) de vinagre é um delinquente, e a delinquência define a segregação na ideologia capitalista. Deslocamos então a posição do sujeito de sua formação social descrita pelo consenso, ou evidenciamos esse deslocamento através do vinagre? Como diz Orlandi:

‘No discurso “oficial” do capitalismo, se guarda a palavra “resistência” para situações idealizadas, tingindo-a de heroísmo. Pensamos que esta já é uma forma de ideologia funcionar na relação dos “alienados” e as relações de poder. O que interrogamos é como aqueles que submetidos ao processo de alienação se subtraem, ou são subtraídos, pela falha, ao apagamento de seu eu social, e de alguma forma se objetivam em suas relações. Resistem?’ (ORLANDI, 2011, p. 227)

O sujeito estabelece sua resistência então na língua. Cada gesto interpretativo torna-se político, inclusive a criação de imagens como a abaixo:

Figura 33 - Vinagré



(Disponível em: <http://bit.ly/1gfMH7M>)

Na imagem, é interessante observar que “vinagré” é destacado, pela cor, que indica um a-mais numa formulação já inscrita historicamente na formação discursiva da luta e mudança política de um país. “Vinagré” (ajustado pela rima) vem compor o sentido dessa enumeração pela desestabilização histórica, uma vez que ao interpretá-lo em outras condições de produção - a brasileira (mas também a digital) - em que “liberté”, “égalité”, “fraternité” são uma falta, “vinagré” denuncia a falta de liberdade, igualdade e fraternidade. Daí a ideia de acréscimo na relação com a incompletude dos sentidos, como propõe Orlandi (2001, p. 114). Nessa perspectiva, estamos trabalhando “vinagré” como acréscimo em relação ao lema da Revolução Francesa, como um “excesso em relação à falta e não ao completo”. É em relação à falta de liberdade, igualdade e fraternidade que “vinagré” constitui um excesso, nessa formulação.

Assim, a extrapolação de “vinagre” como “arma” de resistência à autoridade, produz uma “mexida” na rede de sentidos do consagrado lema da Revolução Francesa, buscando através dele a liberdade de usar o vinagre, seja como arma, seja como tempero. Se por um lado, os memes retomam o sentido da Revolução Francesa para significar as manifestações de junho de 2013, por outro lado eles também retomam o sentido de um programa culinário brasileiro, em uma outra montagem curiosa, protagonizado pela apresentadora Palmira Nery da Silva Onofre, conhecida como Palmirinha, uma famosa apresentadora de um programa matinal de culinária, que veremos a seguir.

Na imagem do meme da Palmirinha (que está na próxima página), o editor faz uma intervenção numa fotografia que mostra a ação policial na detenção de um criminoso que, pela intervenção, é substituído pela figura da apresentadora Palmirinha. O que vemos, então, é a polícia escoltando a apresentadora como uma criminosa perigosa. O meme substitui uma imagem por outra, criando uma metáfora visual, e assim derivando os sentidos da ação policial, cujo objetivo é deter “criminosos”, e não “inocentes”. Há aí o que Orlandi (2012a, p. 25) chama “fuga de sentidos”, uma vez que, pela deriva, na relação como o silêncio, a metáfora e o interdiscurso, as “referências discursivas se deslocam historicamente”, explodindo em polissemia. A impensável inscrição do sentido de vinagre na formação discursiva da criminalidade ou, mais especificamente, do crime político,

permite uma interpretação político-doméstica³⁹ evocada pela imagem de uma apresentadora de um programa de culinária. Essa imagem instaura um sentido absolutamente equívoco para “vinagre”.

Figura 34 – Palmirinha presa



(Disponível em:<http://bit.ly/1kyu177>)

Na imagem do meme, o editor faz uma intervenção numa fotografia que mostra a ação policial na detenção de um criminoso que, pela intervenção, é substituído pela figura da apresentadora Palmirinha. O que vemos, então, é a polícia escoltando a apresentadora como uma criminosa perigosa. O meme substitui uma imagem por outra, criando uma metáfora visual, e assim derivando os sentido da ação policial, cujo objetivo é deter “criminosos”, e não “inocentes”. Há aí o que Orlandi (2012a, p. 25) chama “fuga de sentidos”, uma vez que, pela deriva, na relação como o silêncio, a metáfora e o interdiscurso, as “referências discursivas se deslocam historicamente”, explodindo em polissemia. A impensável inscrição do sentido de vinagre na formação discursiva da

³⁹ Estamos, aqui, parafraseando Pêcheux (2008), quando o autor, ao analisar o enunciado “on a gagné” refere-se à “interpretação político-esportiva”.

criminalidade ou, mais especificamente, do crime político, permite uma interpretação político-doméstica⁴⁰ evocada pela imagem de uma apresentadora de um programa de culinária. Essa imagem instaura um sentido absolutamente equívoco para “vinagre”.

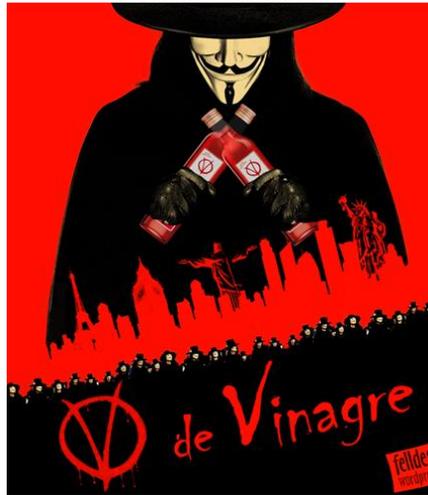
1. O vinagre é inofensivo, uma vez significado pela figura de uma senhora de 82 anos que apresenta um programa de culinária.
2. O vinagre é perigoso, uma vez que até uma senhora de 82 anos que apresenta um programa de culinária pode ser detida por utilizá-lo.

Daí podemos dizer que o vinagre em seu duplo funcionamento de sentido, é perigoso para quem o porta (seja na cozinha ou numa manifestação política), mas é inofensivo diante do poder. Apesar do exemplo acima ter deslocado o eixo semântico do vinagre de “tempero da liberdade” para “tempero de salada”, o sentido se mantém, no vinagre como ferramenta de subversão política, ou que permite o deslocamento do sujeito de sua formação social. De “cidadão”, o vinagre transita o sujeito entre os termos “revolucionário” e “criminoso”. Sua posse é perigosa o bastante para levar para a prisão, uma vez que a manchete do meme é “presa por porte de vinagre”, retoma o sentido da notícia do portal UOL, na qual um jornalista é detido pela mesma razão. A diferença é que o “vinagre” é material de trabalho de uma cozinheira, o que acentua o contrassenso de prendê-la por “portá-lo”, mas não o é de um jornalista ou de um sujeito durante uma manifestação política. Daí a desorganização dos sentidos e das instituições, que “significam lugares onde sentidos faltam, incidência de novos processos de significação que perturbam ao mesmo tempo a ordem do discurso e a organização social.” (Orlandi, 2004a, p. 63)

Por fim, trazemos uma última manipulação de imagem a ser analisada, uma imagem que se tornou muito famosa na internet ao longo das manifestações, e que também é extremamente interessante para ilustrar os sentidos que permeiam os pré-construídos do espaço virtual. Trata-se da imagem que deu nome a este capítulo, e que de longe mostra de forma mais interessante como os territórios do real e do virtual se confundem nos memes:

⁴⁰ Estamos, aqui, parafraseando Pêcheux (2008), quando o autor, ao analisar o enunciado “on a gagné” refere-se à “interpretação político-esportiva”.

Figura 35 – V de Vinagre



(Disponível em: <http://bit.ly/1IUrzaH>)

Para melhor compreender a imagem acima, faz-se necessário conhecer suas condições de produção. A imagem é representada pelo personagem “V” da Graphic novel “V de Vingança”⁴¹. A história da Graphic novel se passa em um futuro apocalíptico, na qual um revolucionário enfrenta um governo totalitário e se sacrifica em prol de seus ideais libertários. O personagem usa uma máscara de Guy Fawkes, um soldado inglês que tentou explodir o parlamento inglês no século XVII. A popularização da máscara veio junto com o filme lançado em 2005 pela Warner, tornando-se inadvertidamente um símbolo de luta contra o poder e o governo, não apenas no mundo do entretenimento, mas também fora dele. A máscara é comumente utilizada por outros grupos com objetivos libertários, tal como o AnonymousBR⁴².

A máscara, portanto, produz sentidos de transgressão, de insubordinação ao sistema, e ao ser associada ao vinagre, reforça o sentido textualizado nas imagens anteriores, de que o vinagre é um símbolo (da fragilidade e esvaziamento da historicidade) de luta contra o poder. Esse sentido é reforçado pela predominância da palavra “vingança”, indicando que não se trata de uma intervenção por acréscimo nem pela substituição visual, mas pela substituição lexical, derivando os sentidos. Vingança por Vinagre. Mais uma vez deslocando o sentido da luta contra o poder: a vingança (sentimento de represália contra

⁴¹http://pt.wikipedia.org/wiki/V_for_Vendetta

⁴²<http://www.anonymousbrasil.com/>

algo que provocou prejuízo a alguém) para o sentido de algo que é da ordem do doméstico, da inofensividade contra o poder vigente: o vinagre. Trajar vinagre, ser essa vingança, é resistir contra o discurso corrente, é a retomada do poder pelo segregado.

Dizer que alguém vence uma luta com flores ao invés de armas não é da mesma ordem que travar uma luta política com vinagre e não com vingança. Flores apontam para uma filiação de sentido histórico de quem preza pela não-violência, pelo diálogo, pela negociação política. E armas apontam para uma filiação de quem acredita que é pelo recurso à violência sem diálogo que se produzem mudanças políticas. A vingança, por sua vez, pode ser estímulo para a estratégia e a elaboração de um plano de atuação para desestruturar poderes vigentes. O “vinagre”, porém, na discursividade da rede (de sentidos) sobre as manifestações, em seu funcionamento replicante, como é o caso dos memes, serve, no limite, como “ingrediente” para “temperar” as redes sociais. Uma bandeira da materialidade metálica no Brasil. A imagem também permite a tomada da metáfora visual – o vinagre pela máscara. A associação da máscara com o vinagre também permite sua entrada em uma filiação discursiva, a da resistência internacional, como mostram essas imagens:

Figura 36 – Coletânea Anonymous



(Edição própria, imagens disponíveis em: <http://bit.ly/1speHth> e <http://bit.ly/1mCAdeR>)

As imagens acima referenciam o grupo Anonymous, e outros movimentos, tais como o “Occupy Wall Street⁴³”. Ambas trazem a tona o sentido de luta social, seja por movimentos de ocupação, ou ideais anárquicos, como a derrubada do governo. Seu ponto em comum é a máscara de Guy Fawkes, presente como símbolo de subversão das imagens. Orlandi diz que “as formas de resistência que têm sua materialidade, sua historicidade de tal modo que não podemos pensa-las apartadas dessas condições que as produzem” (ORLANDI, 2011, p. 233). Podemos pensar dessa forma, que o ato de protesto, tal como ele é representado através das imagens (e por consequência, o vinagre), ele está intimamente ligado à materialidade das redes. Sem as redes, ou seja, estar filiado à formação discursiva das redes seria difícil dizer que os protestos teriam a mesma configuração. A presença de *hashtags* nas ruas, escritos em cartazes, a utilização de memes como prática de protestos, a utilização da máscara de Guy Fawkes nestes mesmos memes, torna praticamente impossível a dissociação dos protestos no Brasil com a materialidade da rede, e os sentidos nela inscritos e pré-construídos.

A rede é um local de protestos e resistência, no qual os sentidos derivam frente uma interpretação da memória discursiva. Na memória metálica, na repetição, há a falha, e nessa falha ecoam outros sentidos, alterando os pré-estabelecidos. É o que Orlandi entende como *resistência* (ORLANDI, 2011, p. 231), e resistimos enquanto sujeitos interpelados pela ideologia, e só através do trabalho e da necessidade histórica da resistência que acontece a ruptura, no qual a língua falha, a ideologia falha, e o Estado falha. Através da práxis, da prática, da leitura, interpretação, criação e replicação de memes que existe a resistência.

Assim, não importa se é um policial usando spray de pimenta em um acarajé, uma apresentadora é presa por porte de vinagre, ou mesmo fotos usando uma máscara junto com outras pessoas usando a mesma foto de uma máscara com dizeres anexados como um “advice animal”. A internet, que foi durante muito tempo considerado pelo público como apenas um espaço para o jogo e o convívio social, tem em sua fundação um discurso subversivo em sua própria natureza. Ao vivenciar a internet, experimentar as possibilidades de replicação de conteúdo, pratica-se subversão. Resistimos, assim, em cada compartilhamento de piada. Resistimos?

⁴³ <http://occupywallst.org/>

5 Conclusão – Tudo não passa de pinguins, patos e vinagre.

Após esse longo processo, cabe algumas considerações finais acerca de todo o vinagre que encaramos durante esta dissertação.

Ao longo desta dissertação, nos debruçamos sobre a hipótese de pensar a rede enquanto um local inato de resistência. Desde suas origens nas universidades americanas, como resposta a uma tecnologia militar, criados por cientistas dissidentes da DARPA, a rede entalhou em seus alicerces, em sua própria materialidade constituinte, os princípios do livre compartilhamento de informação, e principalmente da resistência, do posicionamento contrário. Inserida e apropriada por nossa sociedade capitalista, a rede foi “negociada” para comportar a ideologia da suposta hegemonia cultural, e tornou-se parte indissociável de nossas vidas.

Quais então foram os sentidos levantados com adoção da rede pela nossa hegemonia social? Podemos dizer que hoje existem dois grandes indicadores de nossa existência social – o ato de consumir e estar conectado. O discurso corrente do século XXI interligou ambos esses conceitos na prática do sujeito na rede, solidificado pela ascensão das redes sociais. E qual o produto de consumo por excelência? O próprio sujeito. Suas ideias, pensamentos, preferências. Impossível não pensar em um *feed* de rede social como uma grande vitrine, demonstrando seus produtos, e dentro de cada um desses produtos, o discurso a ser consumido. O sujeito então navega na rede entre atos políticos representados pelas postagens, escolhendo a dedo o discurso que representará ao compartilhar um conteúdo, sem saber que já está inserido em uma filiação discursiva que espera ser hegemônica, que espera que exista consumo, seja de publicidade, conteúdo de entretenimento, ou posições políticas.

No entanto, a própria composição da rede impede o estabelecimento de hegemonias ideológicas. O ato de consumir informação, por exemplo, não significa que o processo é unilateral, ou mesmo ligado apenas a uma única posição política. A materialidade da rede evidencia a circulação de imagens humorísticas (entre outras possibilidades, salientamos as imagens humorísticas por ser o objeto de estudo ao longo desta dissertação), combinada com o jornalismo colaborativo, permite que os sentidos circulem por espaços que antes não

transitavam, ou seja, um espaço no qual as linhas editoriais e suas ideologias não são apenas consumidas passivamente, mas sim debatidas, criticadas, e até mesmo satirizadas em outros contextos, democratizando a produção de conteúdo e permitindo que essas redes criem outros sentidos, discursos, e conseqüentemente ideologias, sejam elas centradas em figuras políticas, personagens ficticiais, ou mesmo em garrafas de vinagre.

Assim, em um simples ato de compartilhamento de imagens, o sujeito se abre para uma ação política que imediatamente aponta sua posição discursiva, e ao longo deste trabalho, sustentamos que toda imagem, todo meme compartilhado é uma forma de resistência a outro discurso, seja esse o discurso normalizado na sociedade, ou o discurso contrário. A rede é subversiva por natureza. A internet, em sua extensão, permite um espaço no qual todo discurso se coloca diretamente contra outro, usando a ferramenta de compartilhamento para aumentar o alcance da disseminação de sua ideologia. O ato de “curtir”, de compartilhar, indica uma aceitação da ideologia existente na imagem, e por conseqüência, seu consumo. Em última análise, continuamos dentro da lógica capitalista do consumo, mas consumimos então, resistências.

O que possibilita essa pluralidade? A forma como a informação se acumula na rede, a interpretação da memória, a memória metálica. A memória infalível, que não historiciza, mas acumula sem limites de forma horizontal – todo conteúdo é igualmente prestigiado pela memória metálica. Essa característica da memória na internet propicia o surgimento de discursos de propagação, como é o caso dos memes. Por ser um espaço tomado por um enorme fluxo de informação publicada por usuários, através de blogs, fóruns e grupos de discussão, a memória metálica trabalha no eixo da atualização, produzindo o “efeito de memória”, a “repetição formal”. Trabalha na ilusão do “tempo real”, no qual toda informação é produzida naquele momento, atemporal.

A temporalidade vem através do gesto de interpretação da memória discursiva frente à memória metálica – ela situa o sujeito no tempo e no espaço, contextualizando e significando os sentidos levantados pelo conteúdo encontrado nos mecanismos de busca. E principalmente, a memória metálica conta com a característica mais interessante que compartilha com os memes, que é a repetição. A repetição mecânica induz ao erro, e no erro, há o deslize de sentidos, que gera o efeito humorístico associado à resistência.

O humor, no contexto que estudamos, sem dúvida, é uma estratégia discursiva de desvidenciação do sentido, nos fazendo olhar além do que está apresentado na imagem. Colocar um sapo para falar de uma prática de higiene tem um sentido diferente do que colocar um homem sorrindo. Misturar um sapo com um pato nos faz questionar se o bom conselho é de fato um bom conselho, ou ainda, quais os sentidos levantados por esse novo animal conselheiro. A ironia nos faz olhar mais longe, além da imagem. O humor tem seu lugar como fonte de crítica social. Através dele, existe a catarse frente a uma realidade indesejada, uma realidade de repressão política e editorial, na qual o leitor, em grande medida, não tem voz. No território virtual, porém, as linhas editoriais dos jornais e das revistas são borradas e o discurso torna-se um eco que permeia as redes sociais. Através do humor, o sujeito tem sua voz democraticamente garantida, e principalmente, imortalizada na memória metálica.

Porém, não podemos acreditar que dentro dessa proposta democrática, cria-se um ambiente completamente democrático e inclusivo, mesmo que essa tenha sido a intenção nos primórdios da rede. Apesar de que rede foi criada com um propósito de conhecimento livre e compartilhamento de conteúdo, existe espaço para repressão e segregação, como vimos no exemplo da *Idiot Nerd girl*. Deslegitima-se assim a posição de determinado sujeito frente a uma filiação discursiva dentro da rede, e esse processo se dá pela mesma ferramenta usada para possibilitar a resistência do grupo em questão. No exemplo explorado ao longo do texto, nerds são excluídos pela sociedade corrente, e usam o espaço da internet para estabelecer uma resistência, mas usam esse mesmo espaço para segregar mulheres em seu território criado na rede.

Misoginia é uma prática comum entre determinados grupos de nerds, mas a prática da misoginia (e outras práticas de exclusão sociais que certamente existem na rede, porém limitamo-nos ao exemplo estudado ao longo desta dissertação) abre espaço para uma resistência dentro da própria rede, usando as mesmas imagens criadas para ridicularizar as “mulheres nerds”. A possibilidade de constante apropriação e ressignificação de conteúdo dentro da rede é a chave da resistência – através do erro, nos quais trabalham os processos de paráfrase e polissemia, ressignificamos a ridicularização em uma prática de empoderamento, e assim existe o processo de resistência. O sujeito resiste ao ridicularizar a postura do seu interlocutor, e assim segue a internet, numa sequência infinita de catarses

através da humilhação do outro. Seu único ponto em comum? A constante resistência de todos os lados, constantemente resistindo um ao outro, e nessa resistência contínua, os sentidos derivam, graças ao processo de paráfrase e polissemia.

Assim, o que podemos dizer do espaço da internet? Ele é acima de tudo pluralizado. Não se pode falar em uma hegemonia da internet, mesmo que ela tenha sido criada e desenvolvida em seu atual estado por um determinado grupo. Enquanto temos pessoas que defendem o livre compartilhamento de arquivos, temos pessoas que a usam para disseminar mensagens de ódio, aqueles que a usam apenas para ler notícias, ver fotos de animais adoráveis, ou mesmo passar horas editando memes para mostrar para os amigos. O espaço da internet é amplo o bastante para acomodar todos os seus possíveis usos, e principalmente, maneiras de ocupar o espaço. Todas as leituras políticas (porque a forma que um sujeito usa a internet é essencialmente um termômetro de suas afiliações discursivas) são possíveis, e convivem lado a lado. Páginas de supremacia branca convivem com páginas do movimento negro, e ambos têm seus memes, suas publicações. Em comum têm apenas o fato que ocupam espaço na memória metálica, e principalmente, resistem, ainda que um contra o outro.

Talvez o exemplo mais expressivo que vimos recentemente aqui no Brasil remete ao que foi denominada como a “revolta do vinagre”, no qual as redes funcionaram como um quartel general para organização dos movimentos, e principalmente terreno para o consumo de informação e divulgação da mesma. Os manifestantes resistiam ao aumento das passagens e ônibus nas ruas, e a violência policial e a indiferença das classes mais abastadas. Através do humor, das imagens criadas mostrando policiais e socialites de formas ridículas, assim desprestigiando esses adversários, estabelecem assim sua crítica social, e constantemente sua posição política. É seguro afirmar que outros grupos também fazem imagens baseadas nos manifestantes, e essa é a prerrogativa da rede – um local de pluralidade política, que em sua crítica, apenas alimenta a memória da rede.

Então, respondendo a pergunta final, o que são memes? São indicadores de resistência. Resistência política, resistência ideológica, resistência a elementos mais abstratos, como a vida, sua mãe, seu colega, ou uma postura misógina demais (ou de menos). O que sabemos é que o meme é uma das formas de discurso que democratizou a forma de resistir através do humor. O meme representa a lógica que marcamos nossa

existência através da nossa divulgação. Para criar um meme, basta ter o desejo de comunicar algo, ou ainda, de ser algo, ou ainda, de resistir a algo. Não é preciso ser um humorista para criar um meme, ou ter um profundo conhecimento do assunto em questão, apenas ter o desejo de experimentar a catarse através da ironia, e por fim, resistir.

E, é claro, compartilhar isso com todos os seus contatos, e com o mundo todo. Afinal, de que vale resistir se ninguém mais está sabendo?

Figura 37 – Muito obrigado pela atenção



(Disponível em <http://bit.ly/1tV907p>)

6 Referências

- ACHARD, P. **Papel da memória**, Tradução José Horta Nunes, Pontes, 1999
- ANDERSON, C **A cauda longa – do mercado de massa para o mercado de nicho**. Rio de Janeiro, 2006
- BAUMAN, Z. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BISHOP, J. **Why We Harass Nerds and Freaks: A Formal Theory of Student Culture and Norms**, Journal of School Health, Vol. 74, No. 7. 2004
- BLACKMORE, S. **Meme Machine**, Oxford, 1999.
- CARROZZA, Guilherme. **Da repetição ao deslocamento: Uma análise do funcionamento dos memes** in Linguagem e Tecnologia; Ana Cláudia Fernandes Ferreira, Ronaldo Martins; Editora RG, Campinas, 2012.
- COUCHOT, E. **Da Representação à Simulação: Evolução das técnicas e artes da figuração**, in Imagem Máquina: A era das tecnologias do Virtual; André Parente (org.). Rio de Janeiro: Ed 34, 1993
- DAWKINS, R. **O gene egoísta**, Tradução Rejane Rubino. São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2007.
- DELEUZE, G. **Diferença e repetição**. Tradução Luiz Orlandi, Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- DIAS, C. P. **A discursividade da rede (de sentidos): a sala de bate - papo HIV**. Tese de Doutorado. Campinas, SP: IEL/Unicamp, 2004.
- _____. **Da corpografia: ensaio sobre a língua/escrita na materialidade digital**. Série Cogitare. Vol 07. Santa Maria: UFSM, PPFL, 2008.
- _____. **e-Urbano: a forma material do eletrônico no urbano**. In. DIAS, Cristiane. E-urbano: Sentidos do espaço urbano/digital [online]. 2011, Consultada no Portal Labeurb – <http://www.labeurb.unicamp.br/livroEurbano/> Laboratório de Estudos Urbanos – LABEURB/Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade – NUDECRI, Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP

_____. **Espaço, tecnologia e informação: uma leitura da cidade** in RODRIGUES, R ; SANTOS, G. L. dos; BRANCO, L. (org) “Análise de Discurso no Brasil: Pensando o Impensado: Uma homenagem a Eni Orlandi”, Campinas, 2012

EAGLETON, T. **A idéia de cultura**. Tradução Sandra Castello Branco. São Paulo, SP: Editora UNESP, 2005

FERREIRA, M. **Da ambiguidade ao equivoco: a resistência da língua nos limites da sintaxe e do discurso**. Porto Alegre: Ed. Universidade UFRGS, 2000.

FOUCAULT, Michel. As **palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências**

humanas. Tradução Salma Tannus Muchail, 6^a edição. São Paulo: Martins Fontes, 1992

HALL, S., **A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo**, 2002

HALL, S. **Subculture, Culture and Class**, in S.Hall ‘Resistance Through Rituals’, Hutchinson, 1976

HEDBIGE, D. **Subculture – the meaning of style**, Londres, 1974

JOHNSON, Laurie **Between Form and Function - History and Identity in the Blogosphere**, 2012

KENDALL, Lori “**The Nerd Within**”: **Mass Media and the Negotiation of Identity among Computer-Using Males**, *The Journal of Men’s Studies* 7(3), 1999

LESSIG, Lawrence, **Cultura Livre – como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade**, 2007

MATOS, P. **O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão**. *XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Intercom*. 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>>.

ORLANDI, E. **Discurso e texto: formulação e circulação dos sentidos**.

Campinas, SP: Pontes, 2001

_____. **Cidades dos Sentidos**. Campinas, SP: Pontes, 2004a.

ORLANDI, Eni. História das ideias x história de vida: entrevista com Eni Orlandi. **Fragmentum**, n. 7. Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria. PPGL. Laboratório Corpus, 2004b. Entrevista a Amanda Scherer.

_____. **Interpretação: Autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico.**

Campinas, SP: Pontes, 2007

_____. **Discurso em Análise: sujeito, sentido, ideologia.** Campinas: Pontes 2011

_____. **“Destruição e construção do sentido: um estudo da ironia”.** Web revista Discursividade [online]. Numero 09 – Janeiro/2012. Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul.

_____. **Análise do discurso: princípios e procedimentos.** 9ª edição,

Campinas, SP: Pontes 2013.

PÊCHEUX, M. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio.** Campinas:

Ed. da Unicamp, 1988.

PECHEUX, Michel. **O discurso: estrutura ou acontecimento.** Trad. Eni P. Orlandi. 5ed.

Campinas: Pontes, 2008.

PIERRE, L. **O que é o virtual?** Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora. 34, 2001.

QUÉAU, P. **O tempo do virtual.** in Imagem Máquina: A era das tecnologias do

Virtual; André Parente (org.). Rio de Janeiro: Ed 34, 1993

SCHMIDT, M. **Da incompletude da linguagem na materialidade metálica.** Santa Maria: UFSM/PPGL-Letras, 2006.

SHOHAT, E; STAM, R. **Crítica da imagem eurocêntrica.** São Paulo:

Cosac Naify, 2006.

WARK, McKenzie **A Hacker manifesto 4.0** [online]

http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/warktext.html

WERTHEIM, M. **Uma história do espaço – de Dante à internet.** Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2001

WOODWARD, K. **Identidade e diferença: uma introdução.** In: SILVA. Tomaz Tadeu da. (Org.) *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais.* Petrópolis: Vozes, 2005. p. 7-72.