

O Facebook e a Telemática ou o Meme como Linguagem

Facebook and Telematics or the Meme as a Language

Juracy Pinheiro de OLIVEIRA¹

Resumo

Diante da sucessão de paradigmas da história da cultura, a saber, a imagem pictórica, o texto e a imagem técnica, Vilém Flusser propõe-se a pensar a *forma mentis* que norteia esta última, assim, a potencialidade das tecnoimagens reside na apropriação criativa dos meios dentro de uma sociedade telemática na qual o *homo ludens* entra finalmente em *devoir* dialógico com e pelas imagens. Por conseguinte, torna-se possível promover uma interface entre a utopia flusseriana e os memes da internet, essas pequenas unidades culturais que vagueiam pelo Facebook, tendo em vista que eles encapsulam bem como atualizam esse modelo fenomenológico de mediação do mundo pela imagem e pelo texto.

Palavras-chave: Facebook. *Image Macro*. Imagem Técnica. Meme da Internet. Telemática.

Abstract

Given the succession of paradigms on cultural history, namely, the pictorial image, the text and the technical image, Vilém Flusser speculates on the *forma mentis* that guides the latter, thus, the potentiality of technoimages resides in the creative appropriation of media within a telematic society in which the *homo ludens* finally enters in dialogic becoming with and through images. Consequently, it is possible to promote an interface between the Flusserian utopia and internet memes, these small cultural units that roam around Facebook, since they encapsulate as well as actualize this phenomenological model of mediation of the world by image and by text.

Keywords: Facebook. Image Macro. Technical Image. Internet Meme. Telematics.

¹ Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM-UERJ). Email: juracy.pinheiro@gmail.com

Introdução

Diante desse pós-tudo que se convencionou chamar a era em que vivemos, a imagem tem se revelado não apenas uma das linguagens por excelência da contemporaneidade, mas também uma chave para entender o nosso próprio tempo. Portanto, é possível falar mesmo numa virada imagética, pois cada vez mais a nossa *forma mentis* revela-se através dessas superfícies carregadas de mensagens que espraiam-se por todos os lados, todos os espaços e todas as telas.

Mas tais imagens descorporificam-se na própria leveza do gesto de se tornarem, ou mesmo já nascerem, digitais e o nosso estar-no-mundo acompanha essa fragmentação tanto dos seres quanto das certezas de outrora. Nessa transição para ainda-não-sabemos-onde, as imagens tecnológicas permanecem a nos olhar, do alto do seu universo pontual e pixelizado, e nos programam ao seu bel-prazer – sem negar, claro, a agência humana, mas ela deseja mesmo é ser enredada por tal magia.

Dessa forma o mundo digitalmente codificado e suas imagens nos pressionam por um posicionamento. Por uma apropriação criativa dos meios. Por um *homo ludens*. E é justamente servindo ao propósito de elucidar essa faceta lúdica da atual cultura binária que o presente artigo tenciona explorar a utopia telemática de Vilém Flusser (2008), em uma possível interface com o Facebook, através da figura do meme da internet que, tendo mesmo virado uma das linguagens da referida rede social, encapsula a promessa flusseriana de *devoir* dialógico com e pelas imagens.

1 Sobre as imagens técnicas e a telemática

O filósofo tcheco Vilém Flusser, a partir da publicação de *Filosofia da caixa-preta* (2011), passa a teorizar de forma mais pormenorizada sobre um modelo fenomenológico da história da cultura que, numa perspectiva comunicacional, é encarada através da mediação do mundo pelo texto e pela imagem. Pois,

quando o homem assumiu-se como sujeito do mundo, quando ele recuou para trás do mundo para pensá-lo – quando ele tornou-se homem –, ele o fez graças, principalmente, à sua curiosa capacidade

de imaginar o mundo. Então, ele criou um mundo de imagens para mediar entre ele e o mundo dos fatos com o qual, por causa desse processo de distanciamento, ele estava começando a perder contato. Depois, ele aprendeu como manusear seu mundo imaginal graças à outra capacidade humana – a capacidade de conceber. Através do pensamento em conceitos, ele tornou-se sujeito não apenas para um mundo objetificado de fatos, mas também sujeito para um mundo objetificado de imagens. Agora, no entanto, por novamente ter recorrido a sua capacidade imaginal, ele está começando a aprender a manusear seu mundo conceitual. Através da imaginação, ele está começando agora a objetificar seus conceitos e, dessa forma, a se libertar deles (FLUSSER, 2002, p. 31-32).

Ou seja, Flusser pensa códigos (e mídias) como tradutores, tal qual o pensamento de Marshall McLuhan (FINGER; GULDIN; BERNARDO, 2011, p. 102), do nosso próprio estar-no-mundo. E esses três regimes, não necessariamente opositivos, são responsáveis por transcodificar a nossa realidade, visto que: na magia pré-histórica do mito, as imagens pictóricas, cujo propósito era o de serem mapas do mundo, tornam-se biombos, e o homem passa a viver em função delas, na idolatria; surge, então, a escrita como um passo abstracional para além do mundo e da imagem, capaz de linearizar o tempo e criar a história a partir “da conceituação, que permite codificar textos e decifrá-los” (FLUSSER, 2011, p. 24), mas a textolatria passa a mascará-los; por último, há a pós-história das imagens técnicas, aquelas produzidas por aparelhos, cuja linguagem numérica codifica o mundo em bits, pixels e algoritmos.

Dessa forma, vivemos atualmente sob o império da magia imaginística das imagens técnicas, ou mais precisamente, das imagens tecnológicas, pois, como observa Lucia Santaella (2007, p. 358), “todas as imagens, mesmo as artesanais, sofrem a ação de algum dispositivo técnico”. E tais imagens pontuais, que apenas em sua superficialidade revelam-se significativas, cada vez mais projetam-se sobre o mundo, visto que elas

devem substituir a consciência histórica por consciência mágica de segunda ordem. Substituir a capacidade conceitual por capacidade imaginativa de segunda ordem. E é neste sentido que as imagens técnicas tendem a eliminar os textos. Com esta finalidade é que foram inventadas (FLUSSER, 2011, p. 33).

Esse universo zero-dimensional de tais imagens computadas, que aproxima-se de concepções similares de Roland Barthes, o grau zero da escrita, e de Maurice

Merleau-Ponty, o grau zero do ser, contém, em potência, uma nova possibilidade de sociedade “e um novo mundo adâmico, no sentido cabalístico e messiânico da palavra, um mundo no qual o humano é autor e leitor da realidade dos seus próprios mitos e construções” (FINGER; GULDIN; BERNARDO, 2011, p. 107).

É com tal utopia em mente que Flusser vem a lançar seu *O universo das imagens técnicas* (2008), e nele identifica um momento-chave da odisseia comunicacional humana, como explicita Erick Felinto (2014, p. 54-55):

nesse momento se desenhava uma constelação tecnológica que nos colocou diante de dois modelos possíveis de comunicação: o do “agrupamento” (*Bündelung*) e o do “enredamento” (*Vernetzung*). O primeiro corresponde, grosso modo, às estruturas de comunicação massiva e encontra na televisão a sua expressão mais nítida. O segundo significa a emergência da cultura das redes e está ligada à noção de jogo [...] Jogar, para Flusser, significa comprometer-se, envolver-se ativamente em processos criativos capazes de continuamente transformar a sociedade e a própria vida.

Dessa forma, o filósofo tcheco opõe dois desdobramentos possíveis para uma sociedade informática, uma na qual os feixes emissores discursivos irradiam imagens aos receptores constantemente e outra na qual se “deverão tecer os fios transversais, os fios “antifascistas”, a fim de abrir o campo para diálogos que perturbem os discursos entorpecentes e a fim de transformar a estrutura social de feixes sincronizados em redes” (FLUSSER, 2008, p. 84-89). Em suma, usar tais imagens técnicas em prol de um genuíno engajamento humano.

Tal reformulação revolucionária da sociedade informática, na qual as imagens deixariam de ser imperativas e passariam a ser dialógicas, seria ainda sociedade “informática”, mas com um significado novo para o termo. As imagens passariam a merecer o nome *media*, nome a que hoje injustamente se atribuem, e o propósito da sociedade seria o de criar informações em colaboração de todos com todos. “Cultura democrática” em vez de “cultura de massa” (FLUSSER, 2008, p. 92).

Essa utopia telemática flusseriana advém de seus exercícios de futurização em cima das potencialidades das novas tecnologias que estavam a surgir naquele momento, era essa a sua aposta: um modelo comunicacional dialógico em detrimento de outro, autoritário, porque baseado ainda no clássico esquema emissor-receptor. Apenas numa

sociedade telemática, na qual tudo se automatiza, seria possível o agenciamento criativo entre homens e tecnologias num *devoir* participativo da humanidade que promoveria mesmo a superação das distâncias (FELINTO, 2014, p. 56). Em suma, mesmo correndo o risco de anacronismo, é possível compreender a proposta do filósofo como uma *Web avant la lettre*. Visto que

com suas reflexões sobre a “sociedade telemática”, Flusser não apenas antecipou, em fins da década de 1980, uma série de questões e problemáticas que apenas agora se tornaram lugar comum de nosso repertório teórico, senão que também sugeriu caminhos importantes para lidarmos com os dilemas da relação, cada vez mais intensa e ambígua, entre homens e máquinas” (FELINTO, 2014, p. 53).

Tal imbricamento da nossa relação com os aparatos, nas quais “aparecem situações informativas criadas por diálogo entre memórias artificiais (computadores, por exemplo) e memórias humanas munidas de instrumentos inteligentes” (FLUSSER, 2008, p. 147), aproxima-se do pensamento de Bruno Latour (2005) e de sua Teoria Ator-Rede, pois, nessa associologia defende-se a agência de elementos não-humanos – ou seja, a centralidade humana no mundo se vê abalada diante da perda de sua pretensa hierarquia. Portanto, essa estrutura em rede telemática, mais que um outro paradigma tecnológico implica “numa outra *antropologia* (e um outra ontologia), na qual todos somos *nós de relacionamentos*” (FELINTO, 2014, p. 56), inclusive os aparelhos técnicos.

E em tal sociedade, o jogo produtivo de informações em rede dialógica, tornado possível pela telemática e seus *gadgets*, advém daqueles com a capacidade de imaginar, que

condensam, nas pontas dos seus dedos, imagens. As teclas que apertam fazem com que aparelhos juntem elementos pontuais para os transformar em imagens, tais imagens não são superfícies efetivas, mas superfícies imaginadas. São imagens imaginadas (FLUSSER, 2008, p. 45).

Tais imagens valem não pelo seu significado, mas pela direção para a qual apontam, e, nesse sentido, elas projetam-se para fora, no sentido do outro, tendo em

vista intermediar diálogos telemáticos que ligam todos-todos. Essa abertura rumo ao desconhecido proporciona a realização de todos no intercâmbio informacional.

Em engajamento coletivo, a produção de informação nova e criativa dá-se a partir da síntese de informações precedentes.

O “artista” deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto como enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Esta é precisamente a definição do termo “diálogo”: troca de pedaços disponíveis de informação. No entanto: o “artista” brinca com o propósito de produzir informação nova. Ele delibera. Ele participa dos diálogos a fim de, deliberadamente, produzir algo imprevisto (FLUSSER, 2008, p. 122).

Nessa sociedade o jogo será o da produção e da troca de informações. “Será “jogo aberto”, isto é, jogo que modifica suas próprias regras em todo lance” (FLUSSER, 2008, p. 129). Essa brincadeira colaborativa anula a figura do autor em prol da coletividade – uma aventura do improvável, do inesperado, da informação nova – num lugar de liberdade criadora. Sociedade criativa, enfim. De uma criatividade consciente e distribuída.

2 Sobre a memética

A memética como campo de estudo delinea-se a partir da publicação do livro *The selfish gene* (2006) do zoólogo Richard Dawkins, numa analogia ao gene, ele propõe um replicador cultural: o meme. Ou seja, “uma unidade de transmissão cultural” – uma ideia, uma melodia, uma crença etc. – que se propaga pessoa a pessoa por imitação (DAWKINS, 2006, p. 192).

Numa metáfora epidemiológica, os memes agem como parasitas ou mesmo vírus que vão contaminando cérebro por cérebro; dessa forma, a mente infectada torna-se um veículo para a propagação do mesmo. E embora esse processo dê-se através da cópia, apenas os mais adaptados ao contexto sociocultural são replicados, assim, eles são sujeitos a variação, competição, seleção e retenção. Grosso modo, as qualidades inerentes a um meme fértil são: *longevidade, fecundidade e fidelidade da cópia*.

Uma outra perspectiva da memética, que contempla os meios através dos quais as unidades da cultura circulam, é a de Susan Blackmore, no livro *The meme machine*

(1999), ela argumenta que o progresso das tecnologias de comunicação e informação é oriundo de um processo de seleção memética, pois “tão logo os memes apareceram, eles começaram a evoluir para uma maior fidelidade, fecundidade e longevidade; no processo, eles ocasionaram a criação de maquinaria de cópia memética cada vez melhores” (BLACKMORE, 1999, p. 204).

Tal tecnologia de replicação contínua evoluindo tendo em vista propagar memes de forma cada vez mais efetiva e assim, o telégrafo, o telefone, o rádio, a televisão, a Internet foram todos passos nessa direção. Assim, chegamos ao ponto em que

memes podem agora ser armazenados no disco rígido de um computador em Melbourne e a qualquer momento do dia ou da noite serem copiados, quase sem erros, através de linhas telefônicas ou conexões de satélite, para outro computador em Londres, Florença, Chicago ou Tóquio, usando recurso energéticos de inúmeros seres humanos ao longo do caminho (BLACKMORE, 1999, p. 216).

Em suma, até o presente momento, a Internet tem sido, sem dúvidas, a ferramenta mais eficiente no sentido de espalhar ideias, crenças, tendências que passam de forma viral de um computador a outro, infectando as mentes de seus usuários.

2.1 Os memes da internet

Cerca de quarenta anos depois de ter sido cunhado, e a despeito da aceção inicial de Dawkins, o meme ganhou novas práticas e significados a partir do momento em que adentrou com força a cultura digital uma década atrás. Ainda uma unidade da cultura, esse meme da internet viraliza nas tramas da própria Web, mas longe de autorreplicar-se, o agenciamento humano/tecnológico é vital para que isso ocorra.

Sendo a longevidade, a fecundidade e a fidelidade as características intrínsecas a um meme que espalha-se com sucesso, nota-se que o da Internet apropria-se delas e as subverte para a sua própria lógica, pois: em termos de duração, mesmo que passíveis de armazenamento digital, o seu *hype* é bastante efêmero; a sua fertilidade, no entanto, é ampliada consideravelmente pelas potencialidades inerente à própria rede; quanto à exatidão de suas cópias, ele pode ser replicado sem grandes perdas informacionais, claro, mas a sua remixagem pode descaracterizá-lo, e certamente o fará, ao ponto de não mais ser cópia, e sim, informação cultural nova. Assim, a memética e o meme da

Internet, mesmo próximos, não podem ser considerados a mesma coisa, digamos que a ideia do meme evoluiu para muito além daquilo que Dawkins havia previsto inicialmente.

Essa nova espécie de meme é uma porta de entrada para compreender a cultura contemporânea, pois ele encapsula elementos fundamentais dessa experiência digital atual: cultura participativa, remixagem, estética *trash* etc. Ou seja, representa o próprio *ethos* da Internet. E, longe de serem uma unidade cultura isolada que propaga-se com sucesso, Limor Shifman (2014, p. 07) define os memes da Internet como: “(a) um grupo de itens digitais que compartilham características comuns de conteúdo, forma e/ou posição (b) que foram criados *com ciência um do outro* e (c) foram circulados, imitados e/ou transformados *via Internet por vários usuários*”.

O engajamento coletivo e criativo representado pela ascensão dessas pequenas unidades de cultura no meio digital dá-se, então, através da experimentação dos aparatos tecnológicos, em suas diferentes técnicas e estéticas, em prol da criação de novas espécies sígnicas. Esse *remix* colaborativo de unidades informacionais pré-existentes, normalmente o caldo fértil da cultura pop, explora individualidade e sociabilidade ao mesmo tempo.

A apropriação do conteúdo de outras mídias, via aparatos cada vez mais brincáveis, torna o gesto criativo do meme cada vez mais modulável, fluido, pois estes são informativos – tem dados novos – na própria redundância de sua replicabilidade por imitação (recriação de um “texto”) ou remixagem (manipulação de um “texto”). E partindo de uma fonte base, claramente identificável, ou mesmo tendo surgido aparentemente do nada, eles evoluem, transformam-se, misturam-se a partir de sua manipulação, tornando-se cada vez mais atribuídos de intertextualidade. Dessa forma o letramento digital atual tem de passar, invariavelmente, pelas ideias de imitação e remixagem, ou seja, a própria base da cultura participativa.

Mas vale ressaltar também a importância do compartilhamento, pois o meme é um fenômeno social e não se pode perder de vista sua dimensão afetiva no tocante à replicação, cujas ambiências emocionais adquirem mesmo uma viralidade (FELINTO, 2013). E por falar em compartilhamento, a premissa suprema da Web 2.0, é nas plataformas sociais que eles ganham amplitude, pois estas agem como *hubs* na difusão

memética. Assim, Facebook, Reddit, Tumblr, Twitter, Youtube, em sua materialidade, condicionam as possibilidades de criação e de difusão dos mesmos.

Ao mesmo tempo que os memes tomam conta dessa Web social, fazendo parte da própria experiência digital contemporânea, eles acabam tornando-se uma linguagem específica da Internet – uma linguagem global em certo sentido, mas que acaba adquirindo cor local em cada contexto. Este novo ambiente entra numa lógica hipermemética, aponta Shifman (2014, p. 23), pois, além de propagarem-se cada vez mais ampla e rapidamente, “eles evoluíram para um novo vernáculo que permeia várias esferas da expressão digital e não-digital”. Assim,

porque os memes constituem esferas compartilhadas do conhecimento cultural, eles nos permitem expressar ideias complexas dentro de uma pequena frase ou imagem. Então, em vez de dizer “eu tive um encontro ruim e me sinto triste e solitário”, se pode simplesmente colar o personagem “Forever Alone” (SHIFMAN, 2014, p. 173).

Ou seja, a ampla difusão desses signos meméticos evoluiu para uma segunda camada de linguagem capaz de complementar ou mesmo substituir a primeira.

Nessa nova economia de compartilhamento, as pessoas se envolvem cada vez mais não apenas na produção de memes, que a cada dia e a cada evento público geram uma nova enxurrada deles, mas também no estabelecimento do diálogo através dessas imagens. Nesse sentido, reelaborar ou mesmo criar um meme significa criar laços e fazer parte de uma comunidade que consegue decodificar aquela mensagem. Cria-se mesmo uma conversação em torno dessas unidades, com perspectivas e vozes divergentes. E é justamente nesse viés criativo e dialógico do meme que é possível encará-lo como uma imagem técnica flusseriana, em toda sua potencialidade comunicativa; pois, vale lembrar, a noção de jogo é um elemento vital da telemática e na prática memética digital, o que acontece mesmo é uma brincadeira com as informações, seu *remix*, no sentido de gerar informação nova e compartilhá-la.

Em suma, os memes da internet são cada vez mais cruciais para a compreensão da cultura digital, principalmente porque eles não mais pertencem apenas às subculturas próprias da rede e alcançaram mesmo o *mainstream*. E, embora triviais, eles podem ser considerados uma espécie de folclore (pós)moderno, cujos “signos desmaterializados

passaram então a viajar pelo espaço e tempo, abrindo as portas para uma civilização telemática” (SANTAELLA, 2007, p. 262).

3 Sobre o Facebook e a linguagem dos memes de *image macros*

Considerando tudo que já foi discutido até então, é possível afirmar também que a própria ideia de uma sociedade moldada a partir do diálogo criativo tenha memetizado-se, pois chegamos ao século XXI com todas as potencialidades tecnológicas para tal. Esse pensamento telemático é perfeitamente cabível na premissa social e no imperativo do compartilhamento das plataformas da Web 2.0. Nesse tocante, aquela que mais se destaca, em termos de tamanho e dominância é o Facebook que, criado em 2004, viu sua base de usuários crescer para 1.8 bilhões de usuários ativos atualmente, contando também com uma grande penetração entre os usuários de Internet e um ampliado alcance global.

Ao longo dos anos o *site* de rede social tornou-se uma força incontestável na organização da vida social das pessoas e moldou a própria interação *online* de acordo com seus algoritmos e mudanças de interface, além de ter incorporado na experiência digital uma série de práticas, sendo as mais notáveis, claro: a curtida e o compartilhamento. Esta última estabeleceu-se como um padrão para outras plataformas e para o ecossistema digital como um todo (DIJCK, 2013, p. 46).

De fato, o Facebook vale por si mesmo como um complexo e poderoso ecossistema dentro do paradigma das mídias conectivas, e como tal, ele gera inúmeras linguagens e estéticas. Mas o que nos interessa mesmo nele é sua potência, como nova mídia, de “tornar as imagens em portadoras de significado e transformar as pessoas em projetistas de significado num processo participativo” (FLUSSER, 2002, p. 74). E, por isso mesmo, a rede social, concomitantemente com a ascensão do meme como uma de suas linguagens, realiza a utopia de Flusser e transforma-se numa espécie de *telememética*, que possibilita os diálogos com e pelas imagens.

3.1 O meio como linguagem

Seguindo a máxima McLuhaniana (1994, p. 07) de que o meio é a mensagem, a cada novo surgimento de uma mídia, acabam sendo promovidas novas sensibilidades estéticas e mesmo novas linguagens que, sendo responsáveis pela organização das informações, geram mensagens de uma forma particular e específica, cujos significados são partilhados pelo grupo; assim, se “uma linguagem se constitui como regras (sintaxe) e significados (semântica) para o vasto conjunto de signos que se apresenta em um processo qualquer de comunicação” (PEREIRA, 2011, p. 83), por conseguinte,

a mensagem é tudo aquilo que é recortado, organizado, por um dado sistema dentro de um conjunto amplo de informações disponíveis. O recorte, o arranjo em questão, deve ser entendido como a aplicação de uma ordem, de uma organização, de uma gramática, que capta e dispõe as informações, produzindo mensagens (Id., 2004, p. 14).

Portanto, as mídias não possuem conteúdos prévios, nem como mensagem e nem como significação, visto que isso já implicaria num recorte anterior realizado pela linguagem do próprio sistema. Mas, claro, as gramáticas das tecnologias não são estanques, elas também são transformadas pelos usuários no seu próprio processo de utilização, na circularidade da afetação mútua.

Considerando o meme como uma das linguagens do Facebook, então, é possível entendê-lo como um recorte informacional específico, uma maneira própria das redes sociais de empacotar as mensagens, que na plataforma de Zuckerberg adquire contornos únicos por conta das suas características estruturais. E é por isso que, cada vez mais, faz-se necessário uma alfabetização para os meios no sentido de compreender o fluxo de significados correntes dentro dos ambientes midiáticos digitais, visto que as tecnologias, e suas respectivas linguagens tendem a tornarem-se ainda mais híbridas e

já não há lugar, nenhum ponto de gravidade de antemão garantido para qualquer linguagem, pois todas entram na dança das instabilidades. Texto, imagem e som já não são o que costumavam ser. Deslizam uns para os outros, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam-se, unem-se, separam-se e entrecruzam-se. Tornaram-se leves, perambulantes. Perderam a estabilidade que a força de

gravidade dos suportes fixos lhes emprestavam (SANTAELLA, 2007, p 24).

3.2 Os *image macros* como linguagem

Os memes que passeiam pelos *feeds* do Facebook são predominantemente aqueles imagéticos, tecnicamente conhecidos como *image macros*, nos quais, grosso modo, uma imagem ou fotografia é superposta por um texto em caixa alta numa fonte *Impact* branca com sombreamento preto para fins de humor – mas, obviamente, também há outros com diferentes tônicas, por exemplo, política. É importante ressaltar que o jogo consiste tanto em adicionar o mesmo texto a várias imagens quanto remixar a mesma imagem com diferentes textos. Tal gênero memético surgiu por volta de 2006-2007 com o fenômeno dos LOLCats, sendo seguido por uma infinidade deles, que, invariavelmente, acabaram passando pelo *site* de rede social, a saber: Advice Animals, Condescending Wonka, Grumpy Cat, Joseph Ducreux, Keep Calm and Carry On, Overly Attached Girlfriend, Success Kid e muitos outros.

Interessante notar que, a princípio, as edições dos memes eram feitas com complicados softwares de edição de imagens, mas à medida que este foi popularizando-se e consagrando-se como gênero, surgiram inúmeros *sites* e aplicativos que tornaram sua feitura cada vez mais fácil, pois estes consistem em ferramentas básicas de seleção ou *upload* de imagens mais uma caixa de texto. Por conseguinte, qualquer um, com o mínimo de letramento digital, pode apropriar-se de uma ideia, transformá-la e compartilhá-la atualmente – não é à toa que esse tipo de meme transformou-se numa linguagem, visto que os meios de sua produção tornaram-se largamente acessíveis.

Figura 1 - Coruja Depressão



Fonte: CORUJA DEPRESSÃO, 2017.

Figura 2 - Chapolin Sincero



Fonte: CHAPOLIN SINCERO, 2017.

No tocante ao Facebook, existe tanto a possibilidade dos usuários postarem seus próprios memes nas timelines, prática largamente disseminada no contexto da rede social, quanto usarem a caixa de comentários das publicações dos amigos e de páginas para fazê-lo, outra coisa também bastante comum, ou até mesmo publicarem em páginas e em grupos. Mas um outro fenômeno tem se destacado na faceta brasileira da rede: as páginas (*fanpages*) de memes de *image macros*. E dentro desse nicho específico de feitura e disseminação memética, podemos destacar, de modo geral, que: cada uma delas está inserida dentro de uma temática específica (humor, regional, (des)motivacional etc.); elas podem tanto fazer uso de uma mesma imagem-padrão, modificando apenas o texto, como nas páginas Coruja Depressão (figura 1) e Chapolin Sincero (figura 2); quanto podem modificar imagem e texto ao sabor das ideias dos criadores e das sugestões dos curtidores das páginas, como nas páginas Dicas Dollynho (figura 3), Site dos Menes (figura 4) e Suricate Seboso (figura 5).

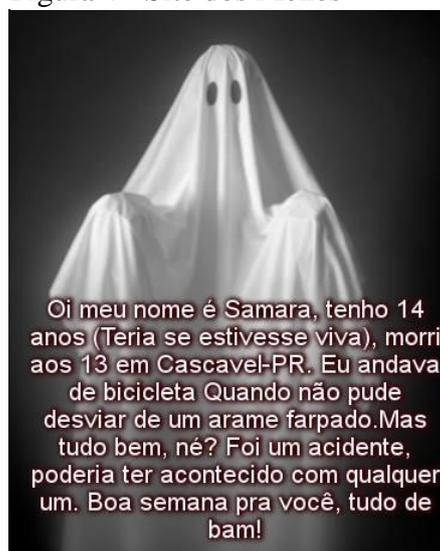
Esses *image macros* desenvolvem-se a partir de diversas fontes, tais como fotografias, imagens de produtos culturais (clipes, desenhos, filmes, seriados, comerciais) e imagens sintéticas, normalmente editadas com uma estética cheia de ruído. O seu objetivo é cultivar aquilo que seja capaz de viralizar na rede. Dessa forma, a propagação ininterrupta dessas figuras criativas que são os memes incentiva os próprios membros dessa cultura digital participativa a continuarem o ciclo, alimentando-o com mais imagens, resultando mesmo numa conversação, num diálogo promovido com e pelas imagens.

Figura 3 - Dicas Dollynho



Fonte: DICAS DOLLYNHO, 2017.

Figura 4 - Site dos Menes



Fonte: SITE DOS MENES, 2017.

Neles o viés do humor é bastante perceptível, o que auxilia na sua própria replicabilidade; mas é preciso considerar também o seu caráter afetivo, visto que é a partir da identificação com os mesmos que se produzem curtidas, comentários e compartilhamentos. Ou mesmo a apropriação de elementos das páginas pelos usuários para as suas próprias produções meméticas. Sendo, então, perceptível a faceta do meme como um gênero da comunicação online e artefato da cultura participativa digital, caracterizada por uma agência de consumo-produção por parte dos usuários (WIGGINS; BOWERS, 2014).

Usando essa estrutura signíca híbrida, esses memes tornam-se figuras dialéticas, espécies de *imagem-texto* cujo imbricamento desses dois elementos ocorre sem subordinação da experiência visual e nem da verbal – o pictórico complementa o discursivo num processo de afetação recíproca.

Esses memes representam, então, os novos regimes de visualidade requeridos pela Internet, pois a função monológica da imagem é atualizada pela linguagem hipermídia, e, cada vez mais, ela se faz acompanhar pelo texto, pois: “trata-se de uma linguagem polivalente que, a par das questões formais de justaposição e associação, também inclui a inter-relação ou colisão entre texto, imagem” (SANTAELLA, 2007, p. 385). Tais linguagens intersemióticas, porque aglutinam signos de tipos diversos em justaposição ou associação, transformam-se em hipersintaxes da era digital.

Figura 5 - Suricate Seboso



Fonte: SURICATE SEBOSO, 2017.

Outro ponto notável a ser ressaltado é a estética peculiar da cultura do meme que, de modo geral, pode ser considerada amadora e desleixada, contendo: imagens de baixa qualidade seguidas de manipulações grosseiras e erros de escrita propositais. Pois

nessa estética do feio na Internet, a despeito do avanço das tecnologias de imagem e edição, a proposta aqui é usá-las não para corrigir e embelezar mas para deixar marcas, ruídos intencionais; sendo esta estética a que melhor define a Web em contraste com outras mídias. E, de fato, “a feiura da Internet amadora não destrói sua credibilidade porque ela é um subproduto das vantagens do meio (velocidade e ausência de *gatekeepers*), e mesmo seus acidentes visuais são prezados pelos seus mais ávidos usuários e criadores” (DOUGLAS, 2014, p. 315). Claro que na contramão dessa estética, até mesmo para confirmar a regra, há memes com edições cada vez mais elaboradas e sofisticadas.

E nesse contexto fluido de memes, linguagens e *feeds* que se inter cruzam, “uma imagem se mostra tão-só e apenas para ceder passagem a uma outra imagem, em um moto-contínuo de fragmentos nômades de espaços e tempos desgarrados e descontextualizados que se cruzam, se interpenetram e indefinidamente se misturam” (SANTAELLA, 2007, p. 396).

Considerações finais

Bem se vê que o desafio de pensar a cultura da internet, mais especificamente o meme no contexto de redes sociais, em interface com Vilém Flusser e sua telemática esbarra num pequeno problema: o filósofo propunha que a ascensão das imagens técnicas era opositiva à cultura letrada, portanto, ele decretava mesmo o fim do texto. Mas será mesmo que a supremacia da imagem na nossa era se compara à verborragia do texto e do hipertexto? Não há dúvidas de que as imagens têm sido cada vez mais importantes, mas é bem pouco provável que ela consiga desbancar a escrita, ou seja, o próprio o cerne do que cremos ser o Ocidente.

Para além desse pensamento dicotômico e purista, pensemos numa outra via: a aglutinação *imagem-texto* através da circularidade do meme – pois trata-se da própria junção dos elementos da história da cultura flusseriana. No entanto, a fusão da experiência visual e textual implica numa nova coordenação do olhar, num vagar livremente pela imagem, ao mesmo tempo que segue a lineariedade imposta do texto.

Agora subvertendo a máxima McLuhaniana: o meme é a mensagem – ou talvez a mensagem.

Referências

BLACKMORE, Susan. **The meme machine**. New York: Oxford University Press, 1999.

CHAPOLIN SINCERO. Disponível em: <www.facebook.com/ChapolinSincero>. Acesso em: 05 jun. 2017.

CORUJA DEPRESSÃO. Disponível em: <www.facebook.com/corujadepre>. Acesso em: 05 jun. 2017.

DAWKINS, Richard. **The selfish gene**. New York: Oxford University Press, 2006.

DICAS DOLLYNHO. Disponível em: <www.facebook.com/DicasDoDollynho>. Acesso em: 05 jun. 2017.

DIJCK, José van. **The culture of connectivity: a critical history of social media**. New York: Oxford University Press, 2013.

DOUGLAS, Nick. It's supposed to look like shit: the Internet ugly aesthetic. **Journal of visual culture**, v. 13, n. 3, p. 314-319, dez. 2014

FELINTO, Erick. Do cruzamento de competências: Vilém Flusser e a visão da sociedade telemática. In: SERRA, Alice; DUARTE, Rodrigo; FREITAS, Romero. **Imagem, imaginação, fantasia: 20 anos sem Vilém Flusser**. Belo Horizonte: Relicário, 2014.

_____. Grumpy Cat, grande mestre zen da geração digital: afetos e materialidades da imagem memética. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo D. **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013.

FINGER, Anke; GULDIN, Rainer; BERNARDO, Gustavo. **Vilém Flusser: an introduction**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011.

_____. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **Writings**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory**. New York: Oxford University Press, 2005.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding media: the extensions of man**. Massachusetts: MIT Press, 1994.

PEREIRA, Vinicius A. **Estendendo McLuhan: da aldeia à teia global – comunicação, memória e tecnologia**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

_____. As tecnologias de comunicação como gramáticas: meio, conteúdo e mensagem na obra de Marshall McLuhan. **Contracampo**, Niterói, v. 10/11, p. 07-20, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SHIFMAN, Limor. **Memes in digital culture**. Massachusetts: MIT Press, 2014.

SITE DOS MENES. Disponível em: <www.facebook.com/SiteDosMenes>. Acesso em: 05 jun. 2017.

SURICATE SEBOSO. Disponível em: <www.facebook.com/suricateseboso>. Acesso em: 05 jun. 2017.

WIGGINS, Bradley; BOWERS, Bret. Memes as genre: a structural analysis of the memescape. **New Media & Society**, p. 1-21, mai. 2014.