

**GIFs meméticos, cultura pop e reapropriação da imagem:
uma análise dos memes no *Tumblr* “Como Eu Me Sinto Quando”**

Luana INOCENCIO¹

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Em meio a imensa profusão de gírias, piadas internas e virais gerados na ambiência do ciberespaço, está um de seus fenômenos culturais mais recentes, o meme, ainda um embrião com lógicas estéticas próprias, mas que se apresentam difusas e ainda pouco exploradas. Buscamos, neste trabalho, compreender essa potência memética especificamente no formato GIF, dentro do cenário da cultura participativa *remix*, que pode ser uma das chaves para se pensar o intenso fluxo de produção colaborativa disseminada pelos usuários na rede. Para tanto, utilizaremos a página do *Tumblr* “Como Eu Me Sinto Quando” como elemento articulador da investigação, trazendo particularidades intrigantes para a observação da atual dimensão da cultura memética, bem como sua retórica pautada em elementos da cultura pop.

Palavras-chave: Meme; GIF; estética *remix*; entretenimento; cultura pop.

Introdução

O conceito de meme, esboçado mais a frente, encapsula alguns dos aspectos mais fundamentais da cultura digital contemporânea. Esvaziando a categorização de efêmeros exemplos da cultura pop digital, uma análise mais atenta revela que os memes desempenharam papel fundamental em alguns dos acontecimentos sociais, culturais e políticos mais marcantes dos últimos anos, a exemplo das manifestações de junho de 2013, da Copa do Mundo de 2014 e das Eleições 2014.

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

¹ Mestre em Comunicação pela Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB) e Integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas (Gmid/UFPB). E-mail: luanahinocencio@hotmail.com.

Buscando, então, aproximar a compreensão da lógica memética e de como ela opera no formato GIF, utilizaremos a página “Como Eu Me Sinto Quando”², um perfil de *Tumblr* brasileiro que é considerado o terceiro mais acessado do mundo³. Esse *Tumblr* traz os chamados GIFs de reação, representando situações cotidianas através de metáforas que se apropriam de fragmentos de produtos da cultura pop. Frequentemente utilizado para designar a larga apropriação de objetos de entretenimento norteados pela lógica midiática, a cultura pop é o conjunto de produtos, experiências e práticas apoiados em modos de produção da indústria da cultura, como a música, cinema, televisão, editorial, entre outras.

Esse imaginário “estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante” (SOARES, 2013, p. 2). Tais compreensões, que relacionam o consumo midiático à definição de identidades e estilos de vida no atual contexto social, sinalizam um processo de vinculação da vida cotidiana a padrões. Mas o que motiva o consumo tão latente de bens da cultura pop e sua curadoria por parte dos interagentes?

Traçamos como hipótese inicial o fato de que a apropriação criativa pela edição e replicação de textos, imagens e vídeos na forma de *mashups*, remixagens e memes torna-se uma experiência estética importante para fazer referência ao imaginário compartilhado, aproximando seus criadores de uma dinâmica cibercultural participativa. Debruçando-se sobre aportes teóricos, foi possível mapear determinados conceitos que dialogam com esse fenômeno, recorrendo a metáforas para uma maior aproximação empírica da natureza do objeto.

Os memes na cultura digital: breves considerações teóricas⁴

Os memes de internet são unidades de conteúdo digital com características comuns de *conteúdo*, *forma e/ou postura*. De *conteúdo*, relacionado ao assunto que o vídeo explora; *forma*: a estrutura estética a que ele obedece; e *postura*: o posicionamento ideológico que ele assume com relação ao assunto central que é abordado, de acordo com a tríade proposta por Shifman (2013). Cada variação de um meme é elaborada de acordo com o repertório

² Página disponível em: <<http://comoeumesintoquando.tumblr.com/>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

³ Dados disponíveis em: <<http://goo.gl/jcn7JH>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

⁴ Debates mais aprofundados sobre a teoria dos memes digitais são desenvolvidos em outros trabalhos da presente autora (INOCENCIO, 2015a; 2015b; 2014), listados ao final deste artigo e relacionados aos estudos do entretenimento, da cultura dos fãs, da propaganda e da política.

criativo e a discernimento de cada usuário, sendo algumas das três dimensões citadas acima imitadas com bastante similaridade, e outras são alteradas, sendo que a dimensão preservada parece ser o cerne mais bem sucedido deste meme em específico, no competitivo processo de seleção memética. Eles são, assim, nada mais que uma evolução digital de longas tradições de brincadeiras, humor subversivo, piadas internas e bordões que sempre permearam o imaginário popular.

Um dos seus primeiros conceitos surgiu em estudos na área da genética, utilizado por Dawkins (1976) para descrever pequenas unidades de cultura, como comportamentos, valores e ideologias, que se espalham de pessoa para pessoa através da cópia ou imitação. Desde então, o debate acadêmico em torno do conceito de meme tem sido objeto de raras tentativas de delimitação teórica, como as esboçadas por Blackmore (2000), Campanelli (2010) e Shifman (2014). Nascido na biologia, o termo traz uma elasticidade que permitiu sua fácil adoção (e contestação) em muitas outras áreas da ciência, como a Psicologia, Filosofia, Antropologia, Linguística e Comunicação.

Em contraponto, no discurso vernacular dos usuários da web, o termo *meme* é frequentemente usado para descrever a propagação de piadas, boatos, vídeos e sites que se propagam de forma viral na internet. Um atributo central dos memes de internet é a produção de diferentes versões a partir de um objeto inicial, que são criadas pelos usuários e articuladas como paródias, *remixes* ou *mashups*. Estruturadas com interfaces cognitivas flexíveis, plásticas e adaptáveis, algumas plataformas multimidiáticas específicas contribuem para o processo criativo pautado na instantaneidade e característico da cultura participativa, revelando novas possibilidades de produção de sentido e memória coletiva na rede.

Com o fenômeno memético, mas não só a partir dele, se descortina uma cultura audiovisual amadora guiada pela reapropriação, principalmente a partir das facetas recombinantes da web. Um meme pode assumir o formato de um vídeo, uma imagem estática ou animada em GIF, um elemento verbal como gírias, bordões e *hashtags*, um conjunto de ícones e caracteres aparentemente sem sentido a exemplo de “IARIRIARAI!!1111”⁵; dentre outras classificações a serem investigadas. Exemplos dessa amplitude podem ser encontrados na *Memepedia*⁶, uma enciclopédia brasileira que hospeda memes de várias naturezas e busca rastrear suas origens.

⁵ Disponível em: <<http://youpix.com.br/memepedia/a-origem-do-dorgas/>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

⁶ Disponível em: <<http://youpix.com.br/memepedia>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

Na modularidade das novas mídias através do *remix*, ou *mashups*, identificada por Manovich (2001), observamos que além de diferentes memes que se espalham por diversas plataformas, é possível também constatar o surgimento de gêneros entre os memes. Encontramos aí indícios de que os memes estariam criando seu próprio universo autorreferente de conteúdo, estabelecendo entre si relações intertextuais que desestabilizam a concepção de autoria, e talvez por isso a forte associação da memesfera com plataformas que privilegiam o anonimato, em uma estética que une o tosco, a irônico e o paródico.

Como afirma Blackmore (2000), memes são ideias e comportamentos que um indivíduo aprende com o outro através da imitação, sendo cada indivíduo então uma “máquina de memes”. E a internet é o terreno ideal para essa proliferação. Esse raciocínio é interessante para identificar a mudança da mídia social como um meio de criar epidemia memética: compartilhe uma ideia com seus contatos em uma rede social e eles poderão fazer o mesmo, passando o pensamento adiante inconscientemente, colocando a palavra dita ao risco de contaminação.

Campanelli (2010) elucida que em uma comunidade, a imitação é a raiz de sua identidade cultural. Quando um comportamento é aceito, passa a ser repetido por seus membros, por meio de uma propagação contagiosa. Esse processo de seleção memética, aninhada na mente dos indivíduos, influencia decisões e direciona condutas, tornando-se parte de seus costumes por meio de multiplicações de uma herança social.

Essa alteração nas dinâmicas da memória cultural, por meio da migração dos padrões, é pautada no contágio, repetição e hereditariedade social, são premissas fundamentais que conectam a teoria dos memes às reflexões estéticas. Campanelli (2010) propõe a articulação dessas capacidades para pensar a maneira como nos tornamos conscientes de que as formas, figuras e padrões expressivos na web são adequados para estes mecanismos de difusão que são, por imitação, o objeto da memética.

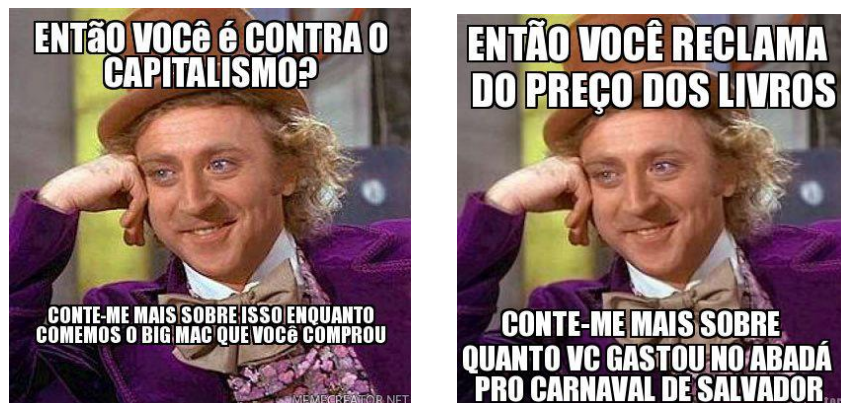
Blackmore (2000) indica ainda três elementos essenciais para a evolução de um meme: a *mutação*, referente à capacidade do meme de se modificar, gerando variações que aumentam a chance da ideia permanecer viva, mesmo que modificada; *retenção*, característica referente à capacidade de um meme de permanecer no ambiente cultural; e a *seleção natural*, elemento que faz alguns memes sejam mais atraentes e retransmitidos porque são mais capazes de aproveitar o ambiente cultural em que se inserem, enquanto outros falham.

Como é criado um meme?

Conforme analisamos anteriormente, os memes são caracterizados pela repetição de um modelo básico a partir da qual as pessoas podem produzir diferentes versões do original, sendo possível identificar o cerne da unidade replicadora nas diferentes variações de um mesmo meme. Assim, os memes se diferenciam dos vídeos virais, posto que o viral é algo que se espalha rapidamente sem sofrer alteração, implicando numa reprodução sem cópias. Já o meme, além de se espalhar, ganha versões e pode ter seu significado alterado.

Um exemplo desse processo pode ser observado no meme *Willy Wonka Irônico*, inspirado em uma cena do personagem Willy Wonka, da versão de 1971 do filme *A Fantástica Fábrica de Chocolate*, em que o protagonista faz uma expressão irônica. A principal característica desse meme são os debates construídos por meio do sarcasmo, aproveitando a expressão do personagem para satirizar situações geralmente em torno de questões sociais, expostas em variadas versões.

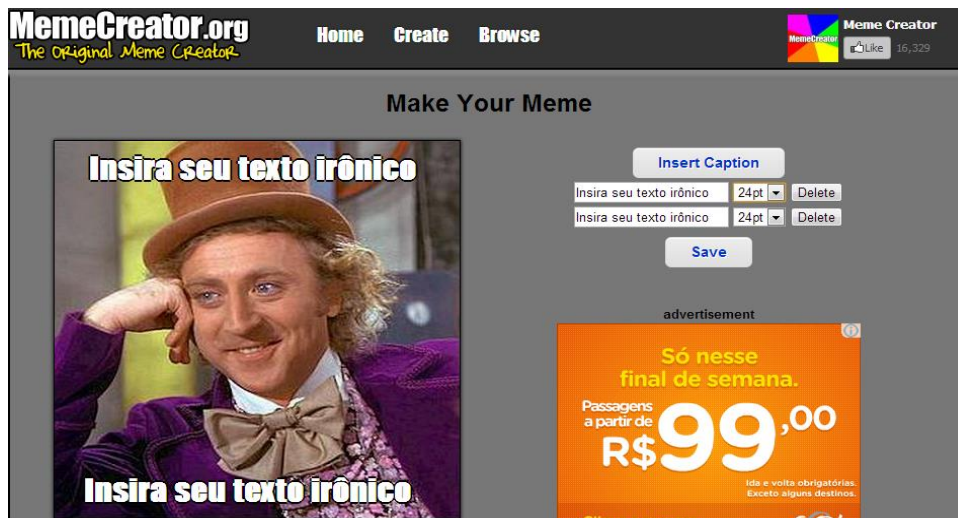
Figuras 01 e 02 – Exemplos do meme *Willy Wonka Irônico*.



Fonte: <<https://www.facebook.com/WillyWonkaIronico>>.

No site *MemeCreator.com*, o usuário pode buscar pelo *template* (modelo) da imagem – dentre vários outros memes, adicionando seu texto e criando sua própria versão do *Willy Wonka Irônico*, que atualmente conta com mais de 50 mil variantes só nesta página. Esse é um meme de composição estética simples, do tipo chamado *image macro*, imagens modelos às quais é adicionado um texto simples e curto que compõe o efeito humorístico. Basicamente, a fórmula desse meme é inserir no topo da imagem uma pergunta sarcástica, seguida abaixo de uma frase de teor irônico, iniciada em “conte-me mais sobre ...”

Figura 03 – Criando uma versão do meme no site *MemeCreator*.



Fonte: <<http://memecreator.org>>.

É possível identificar como as versões de *Willy Wonka Irônico* dependem da ação criativa e consciente dos usuários, frente a um amplo leque de possibilidades oferecidas pelo replicador original. Além disso, alguns usuários se permitem variações não previstas, podendo adotar formas variadamente distintas do modelo original e eventualmente gerando novos memes.

Com o fenômeno memético, percebemos que a cultura é guiada pela potência profanatória, principalmente a partir das facetas recombinantes da web. A partir da lógica filosófica de Agamben (2007), a profanação é a operação de agir sobre a coisa consagrada, intocada, e assim restituí-la ao livre uso dos homens. Assim como tocar nas coisas sagradas é um contágio à sua pureza, no cenário de dessubjetivação dos usuários da rede, é necessário profanar o dispositivo, resgatando sua função para o uso comum.

Essa profanação dos objetos midiático-culturais, deslocando-os de sua lógica e seu contexto original através da apropriação fragmentada de sua essência, podemos compreender como uma transgressão, posto o permanente incômodo com o estado das coisas e a busca da pluralidade de caminhos possíveis por uma contestação de nossos modos de existência e produção de sentidos.

Além da identificação de uma unidade replicadora que compreende a agência humana, é preciso observar também as práticas culturais que ocorrem a partir da apropriação tática desses replicadores. Esses elementos são o que estimula a participação das interagentes, posto que o modelo básico é simples e a qualidade exigida para sua

elaboração não é muito exigente, minimizando o papel da habilidade técnica individual para produzir uma variação, ao invés de apenas retransmitir.

GIF memético e reapropriações da imagem na cibercultura *remix*

A partir do século XX, movimentos de rupturas paradigmáticas em relação às estruturas formais da indústria cultural começaram a ser presenciados, através de práticas independentes de desmontagem, montagem e colagem de materiais impressos, sonoros e visuais, recombinao imagens e textos. Já no contemporâneo cenário cibercultural, os meios de comunicação passaram a sofrer permanentes deslocamentos e integrações. Novas formas de edição sonora e visual passam a ser compartilhadas e incorporadas, popularizando a prática *remix*.

Montagens em formato GIF com cenas de filmes, seriados e clipes invadem a internet diariamente, colocando esses produtos audiovisuais em posição de resignificação. Muitos são também os *remixes* e *mashups* musicais criados por fãs e que fazem tanto sucesso na internet quanto a música original. Essa estética da remixabilidade, como denomina Manovich (2001), passa a influenciar nossa forma de resignificar o mundo, por meio de uma recombinação linguagens, sentidos, identidades e culturas.

Para pensar esses fenômenos de remixagem, que esvaziam categorias e conceitos, Flusser (2007) desenvolve a ideia de que a partir do instante em que é possível ao espectador manipular sequências de imagens e sobrepor a outras, essas narrativas são totalmente “reversíveis”. Nesse cenário, um leitor poderá “controlar e manipular a sequência das imagens e ainda sobrepor outras. O que significa que a ‘história’ de um filme será algo parcialmente manipulável pelo leitor até se tornar parcialmente reversível” (FLUSSER, 2007, p.108).

No caso do meme, objeto aqui estudado, há uma apropriação de ícones e signos da cultura pop para usos muito específicos. A descaracterização desses fragmentos de produtos da cultura pop, antes articulados à indústria do entretenimento, prevê a compreensão da existência de uma lógica de diluição dos direitos sobre propriedade intelectual.

Em rede, essas relações são tecidas a partir de combinações das três grandes matrizes da linguagem e do pensamento, como esclarece Santaella, (2008): a sonora, a visual e a verbal. Traduzindo o ponto central de interseção cultural no planeta, por meio de estruturas e recursos hipertextuais avançados, elas impulsionam novas formas de

comunicação e permitem enunciações plurissemióticas num único espaço, gerando uma imensa produção de textos híbridos.

Nesse cenário, destaca-se o GIF (*Graphics Interchange Format* - formato para intercâmbio de gráficos), um formato usado desde 1987 para armazenar imagens de forma estática, animada linearmente ou animada ciclicamente (em *loop*), criado de modo a possibilitar uma maior compatibilidade e compressão, utilizando o padrão 8 bits e 256 cores, conforme afirma Nadal (2014).

Os GIFs criados nos anos 1980 e 1990 traziam uma plasticidade bastante simples e até tosca, uma vez que a presença da possibilidade de animação já era o suficiente para destacar conteúdos em uma internet cujas formas discursivas eram predominantemente escritas. Em seus primórdios, os GIFs eram comuns sob a forma de elementos decorativos em cartões virtuais⁷ e ícones animados para dar movimentos aos menus e páginas dos sites⁸, além de publicidades online como banner⁹, em que seu movimento contínuo funcionava como um artifício técnico que ressaltava as informações.

Com o passar do tempo e evolução técnica da rede e seus hardwares de suporte, o formato GIF passou a representar um padrão defasado de características técnicas como resolução, profundidade de bits e compressão, deixando de ser uma extensão para ser uma forma imagética própria da cultura cotidiana. Como observa Amaral (2014), no *MSN messenger*, os GIFs eram usados como *emoticon*; depois, na rede social *Orkut*, recados com cartões animados e cheios de *glitter* passaram a se multiplicar nos murais, e diversos portais divulgavam tutoriais ensinando a criar e publicar GIFs nessas plataformas.

Mais apelativo do que uma imagem estática e mais imediato do que um vídeo, o GIF animado tem também um alto poder de síntese. Normalmente, essas produções consistem em um trecho curto de vídeo formado por poucos frames ou sequência de fotos, que se repete em *loop*. É, portanto, o recurso perfeito para que se faça a circulação de pequenos trechos de conteúdo midiático, como filmes, vídeos e programas de TV, por vezes recombinações e recontextualizados por estes usuários, prática que se mostra comum em uma cultura marcada por processos de consumo em comunidade (AMARAL, 2014, p. 13).

Nesses GIFs, as repetições cíclicas são determinantes narrativas, que definem a ordem de leitura de seus signos no nível estrutural da imagem. Assim, o papel do *loop* como modo interacional é diversificado e desencadeia percepções diferenciadas no espectador. Através de uma apropriação em diferentes camadas simbólicas, as relações de

⁷ Exemplo disponível em: <<http://goo.gl/8OzRpt>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

⁸ Exemplo disponível em: <<http://www.ingenfeld.de/>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

⁹ Exemplo disponível em: <<http://goo.gl/MwNsV4>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

revezamento e ancoragem entre as imagens e os textos de uma postagem podem alterar o sentido do GIF, uma vez que este tipo de linguagem trabalha através de metáforas e da representação exagerada da unidade expressiva que ilustra o GIF, por isso é necessária uma compreensão da imagem individualmente, coletivamente e contextualmente.

Como indica Nadal (2014), atualmente observa-se a criação de uma cultura própria do GIF voltada para o entretenimento, baseada no humor e na descontração. Esse GIF, imerso e carregado de simbolismos da cultura pop, pode ser um trecho de um vídeo disseminado nas próprias plataformas ciberculturais, como vídeos virais, por exemplo, ou ainda, trechos de formatos midiáticos do entretenimento tradicional, como seriados, filmes, videoclipes, desenhos animados, etc. Atualmente, este tipo de GIF surge com bastante frequência em sites como o *Tumblr*, tipo de *microblogging* que analisaremos neste estudo, e ainda em fóruns de *imageboards*, como o *9Gag*, trazendo uma articulação entre discurso, cognição e potencialidades interacionais.

Objeto analisado neste trabalho, o *Tumblr* “Como Eu Me Sinto Quando” traz uma grande variedade dos chamados GIFs de reação, que são imagens animadas ciclicamente que trazem um protagonista (uma criança, adulto, animal, etc.) retratando uma determinada expressão, emoção ou situação, geralmente de modo cômico ou exagerado, de modo a constituir uma ordem narrativa. A identidade memética que compõe esse tipo de GIF se popularizou na última década entre os usuários da *world wide web*, expansão que conforme explica Nadal (2014), decorre de dois fatores:

O primeiro é a facilidade de criação (qualquer pessoa pode criá-los com facilidade, basta possuir um programa de edição de imagens e um script para download de vídeos da internet: o indivíduo então retira o trecho desejado e o salva como imagem GIF); o segundo é a variedade de fontes disponíveis (virtualmente qualquer imagem pode ser apropriada, ilustrações, fotografias, filmes, desenhos animados, vídeos da internet, programas de televisão, shows, comerciais, etc.) (NADAL, 2014, p. 153).

Neste tipo de GIF em específico, a imagem é acompanhada por uma legenda ou título externo. Devido à expressão exclusivamente visual dos GIFs, é comum cenas retiradas de meios audiovisuais possuírem legendas internas para substituir a ausência do áudio existente na imagem original. A presença deste componente linguístico, realiza a transformação do sentido por meio do processo de ancoragem, fazendo com que a imagem funcione como uma ilustração para o sentimento de quem estabeleceu a relação de conexão.

Analisando o *Tumblr* “Como Eu Me Sinto Quando”

A própria plataforma de *blogging Tumblr*, que permite aos usuários publicarem textos, imagens, vídeo, links, citações, áudio e diálogos, torna-se um agente definidor do meme. A possibilidade de postagem de arquivos multimídia, geralmente compostas de imagens acompanhadas de textos curtos, com predominância imagética, somada a recursos simples de personalização e compartilhamento do conteúdo, além de fácil interação com as demais redes sociais, propicia o ambiente fecundo para o conteúdo memético.

Estruturada com interfaces cognitivas flexíveis, plásticas e adaptáveis, o *Tumblr* contribui para o processo criativo pautado na instantaneidade e característico da cultura *remix* e participativa. Revelando novas possibilidades de produção de sentido e memória coletiva na blogosfera, a plataforma pode ser observada como um agente facilitador de laços sociais, ao estimular seus usuários à produção em busca de capital social.

No estudo de caso em específico, observamos o processo de síntese memética, ressignificação da imagem e sua subversão de contexto sob a ótica da profanação (AGAMBEN, 2007), analisados em três GIFs de reação que fazem recortes de três produtos audiovisuais diferentes: um filme, um seriado televisivo e um videoclipe, remixados de formas distintas a outros elementos.

Os três exemplos analisados derivam de memes bastante ressignificados pelos usuários na internet, que originaram várias versões. Na base dessa relação de proximidade e representação social na cultura pop, implícitas na ordem da estética emitida pelas situações cotidianas satirizadas em “Como Eu Me Sinto Quando”, estão o amorismo e o deslocamento da preocupação quanto à perfeição estética para suas capacidades de simbiose e conexão a temas do cotidiano.

A primeira postagem analisada traz como título “Como eu me sinto quando tenho enxaqueca” e apresenta a versão *mashup* de uma cena do filme clássico de conto infantil da Disney “A Branca de Neve e os Sete Anões”, em que originalmente Branca de Neve está na floresta cantando e atinge um tom tão alto que os animais correm assustados. Já na versão alterada digitalmente e postada neste *Tumblr*, a cabeça de Branca explode ao atingir a nota alta. O GIF tem três momentos e obedece a uma estrutura poética narrativa que conta uma situação através da subversão crítica, caricatural e bem humorada, aproveitando a situação do ícone de imaginário infantil e ressignificando-o a uma condição de metáfora exagerada do mundo adulto, que lida com dores e enxaqueca.

Figura 04 – Frames do GIF *Como eu me sinto quando tenho enxaqueca*.



Fonte: <<http://comoeumesintoquando.tumblr.com/post/53975044640/tenho-enxaqueca>>.

Esteticamente, esse tipo de meme faz dialogar dois sistemas de códigos específicos, resultando na linguagem híbrida apontada por Santaella (2008) como visualverbal. Em um diálogo curto, o verbal interpela “como eu me sinto quando tenho enxaqueca” e o visual responde “minha cabeça explode” – e literalmente. Esse humor negro e nonsense, característico dos memes, rompe com a matriz original da imagem e com a expectativa do público, que não imagina esse tipo de proposta no conto de fadas.

Já a segunda análise é na postagem “Como eu me sinto quando pedem pizza no trabalho”, onde é feita uma brincadeira com a cena final da terceira temporada da série *Game of Thrones*, em que após libertar uma legião de escravos, a protagonista Khaleesi é recebida entre o povo com grande admiração, sendo chamada de Mhysa (mãe). Na cena¹⁰ apresentada no GIF, a similitude na sonoridade de Mhysa (lê-se mítça) com a palavra pizza é o que gera a brincadeira. Nessa versão *remix*, uma fatia de pizza é colocada toscamente no lugar do rosto de Khaleesi, como se a pizza estivesse sendo aclamada com grande fervor pelos escravos sujos e em farrapos.

Figura 05 – Frames do GIF *Como eu me sinto quando pedem pizza no trabalho*.



¹⁰ Cena disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=5KQXjRjfhcE>>. Acesso em: 15 jun. 2015.



Fonte: <<http://comoemesintoquando.tumblr.com/post/53934671161/pedem-pizza-no-trabalho>>.

Esse tipo de relação entre termos estrangeiros e brasileiros é uma brincadeira recorrente. Além disso, na nossa cultura, pizza é sinônimo de momento de descontração, de reunião entre amigos e festa – como diz o dito popular “tudo acaba em pizza”. Novamente, vemos a relação em que uma estrutura verbal intercala e as imagens no GIF, adicionadas a uma legenda, respondem.

A terceira postagem analisada traz um meme que se apropria de outro meme. O título da postagem é “Como eu me sinto quando digo algo e a reação da pessoa é pior do que eu imaginava” e é ilustrada pelo GIF de um homem no que parece ser o palco de um amplo auditório de aula, segurando uma esfera pendurada em um pêndulo, como observado na figura 07. Ao soltá-la, a esfera vai para frente até a outra extremidade do palco e retorna em direção a ele. No momento da possível eclosão da bola com o rosto do homem, surge repentinamente a imagem da icônica cena em que a cantora Miley Cyrus, em seu clipe *Wrecking Ball*¹¹, está sentada sob uma bola de demolição de estruturas prediais, balançando-se e chocando-se com o rosto do protagonista do vídeo.

O vídeo original trata-se de uma demonstração durante a aula de Mecânica Clássica do Professor Walter Lewin, conhecido por suas palestras dinâmicas com demonstração dos fenômenos físicos no MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts). Destaque no *The New York Times*¹², o vídeo mostra o professor encenando uma performance arriscada em uma de suas palestras sobre pêndulos, para provar que o princípio mecânico da conservação de energia é tão confiável, que estava disposto a arriscar sua vida por isso.

¹¹ Videoclipe original disponível em: <<http://goo.gl/EwRv93>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

¹² Matéria e vídeo original disponíveis em: <<http://goo.gl/dPLrW2>>. Acesso em: 15 jun. 2015.

Figura 06 – Frames do GIF *...digo algo e a reação da pessoa é pior do que eu imaginava*.



Fonte: <<http://goo.gl/mFjw3o>>.

O professor então fica de costas contra a parede do palco, segurando em frente ao seu rosto uma esfera de aço de 30 quilos, acoplada à extremidade de um pêndulo pendurado no teto. Ele fecha os olhos e solta a bola, que voa para frente e depois retorna em direção a ele, chegando a centímetros do seu rosto, mas não atingindo-o. Ao que o professor brada: "Física funciona! E eu ainda estou vivo!".

Tanto o vídeo da aula quanto o videoclipe, tornaram-se memes populares em seus respectivos momentos de ápice. E quando vinculados um ao outro, como é o caso desse GIF, o objeto pode caracterizar-se como um *metameme*, uma ideia repetida que representa outra do mesmo gênero, em um contexto de auto referência. Nela, um código dialoga com outro e a plasticidade da imagem é alterada e manipulada de tal sorte, que ela responde e complementa aquilo que foi perguntado. Nessa relação de expressividade estética atribuída ao inusitado, a imagem da cantora Miley Cyrus chegando em cima da bola de demolição para destruir o cenário em que se encontra o professor, ela responde literalmente à sentença verbal: quando eu digo algo e a reação da pessoa é pior do que eu imaginava, esse tipo de resposta do outro indivíduo desmorona toda a minha estabilidade.

Pensando esse tipo de meme como o cotidiano reinventado pelo humor - característica marcante dos memes em geral - impregnada em sua estética, "Como Eu Me Sinto Quando" tem ainda uma essência colaborativa, que permite ao usuário sugerir postagens e perfis de compartilhamento desse conteúdo em outras redes sociais, mas sempre envolvendo a apropriação de discurso alimentada em sua plataforma original.

Considerações finais

A pesquisa sobre os GIFs meméticos ainda demonstra fôlego no tocante a seus objetos empíricos e potencialidades de desenvolvimento. Legitimado por sua natureza amadora, esse tipo de meme ganha um status de originalidade. Nesse cenário, o abandono da preocupação estética, característica dos memes, sinaliza um deslocamento da atenção do receptor para o teor jocoso do discurso, da abordagem incoerente junto a uma imagem toscamente elaborada com baixos recursos gráficos.

No entanto, a naturalidade com que os usuários na rede acolhem essas produções, abdicando de uma exigência plástica maior nos objetos de seu consumo, para dar voz à retórica pautada no amorismo que parte de outros usuários como ele, é mais um indicativo de como a cultura participativa contesta a indústria da cultura, mas também a realimenta.

Observamos que “há uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais” (KELLNER, 2001, p. 9). E esse cenário, essencialmente orgânico e frequentemente autorreferente, tornou-se o lugar onde as potencialidades infinitas do presente encontram um simulacro recombinante, e é nela que seus habitantes esperam encontrar o fio que os reconecta à rede de narrativas que cerca suas vidas cotidianas, através do ato criativo, remixando, alimentando e incentivando o fluxo estético.

Esse artigo é parte de uma dissertação de mestrado defendida em 2015, que buscou compreender a natureza dessa potência memética e os moldes de seus gêneros estéticos, classificados em memes verbais, imagem estática, imagem em movimento cíclico (GIF) e em videomemes. No contexto híbrido da cultura participativa, investigou-se como a indústria do entretenimento se utiliza dessa lógica da remixabilidade e produção colaborativa, reconfigurando a experiência imersiva dos interagentes com seus produtos culturais favoritos, através do humor na web.

Em futuras pesquisas, a autora pretende investigar de que forma a reapropriação criativa de conteúdos audiovisuais pela produção e replicação de memes estabelece uma relação experiencial entre os interagentes e as materialidades das tecnologias, bem como observar as relações interacionais e de sociabilidade implícitas na circulação desse material.

Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. Elogio da Profanação. In: **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

AMARAL, Ludmila. **GIF Animado e conteúdo espalhável**: análise do uso do formato no VMA 2013. In: Anais do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2014.

BLACKMORE, Susan. **The Meme Machine**. Oxford: Oxford University Press, 2000.

CAMPANELLI, Vito. **Web Aesthetics: How Digital Media Affect Culture and Society**. Rotterdam: NAI Publishers, 2010.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4. ed. São Paulo: EDUSP, 2008.

DAWKINS, Richard. **O gene egoísta**. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 2001.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

INOCENCIO, Luana. **O meme é a mensagem: cultura memética, entretenimento digital e estética remix na cultura participativa**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa: UFPB, 2015a.

_____. **‘Brace yourselves, the zueira is coming’: memes, interação e reapropriação criativa dos fãs na página Game of Thrones da Depressão**. In: Anais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Disponível em: <<http://goo.gl/NNpX35>>. São Paulo: Intercom, 2015b.

_____. **“As Eleições Da Zueira”: interação, entretenimento e memetização do discurso político nas eleições presidenciais de 2014**. In: Compartilhamento em rede: práticas interacionais no ciberespaço. p.344-376. E-book disponível em: <<http://goo.gl/uKftHu>>. João Pessoa: Editora Ideia, 2014.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru: EDUSC, 2001.

LE MOS, André. Ciber-cultura-remix. In: ARAÚJO, Denize (org.). **Imagem (ir)Realidade: Comunicação e cibernídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. London: The MIT Press, 2001.

_____. **Software Culture**. Milano: Olivares, 2010.

NADAL, João Henrique Duarte. **A cultura do GIF: Reconfigurações de imagens técnicas a partir dos usos e apropriações de narrativas cíclicas**. 2014. 185f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2014.

SANTAELLA, Lúcia. A estética das linguagens líquidas. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2008.

SHIFMAN, Limor. **Memes In Digital Culture**. Cambridge: MIT Press, 2013.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.