



MEMETIZANDO EM SALA DE AULA: MEMES, LEITURA DE IMAGEM E DESAFIOS DA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA¹

João Paulo Baliscei²

Maria Fernanda Serrilho de Abreu Paulino³

MEMETIZING IN CLASS: MEMES, IMAGE READING AND THE CHALLENGES OF CONTEMPORARY EDUCATION

MEMETIZAR EN CLASE: MEMES, LECTURA DE IMÁGENES Y LOS DESAFÍOS DE LA DOCENCIA CONTEMPORÁNEA

1 Este artigo é decorrente de uma pesquisa do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), intitulada “‘Vai virar meme’: A cultura visual contemporânea dos memes em articulação com as (trans)formações identitárias dos sujeitos escolares” (2022-2023). Processo: 857/2022.

2 Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Maringá – UEM, onde é professor no curso de Artes Visuais e coordenador do Grupo de Pesquisa em Arte, Educação e Imagens – ARTEI. <http://lattes.cnpq.br/6980650407208999>. <http://orcid.org/0000-0001-8752-244X>. jpbaliscei@uem.br

3 Graduada em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Maringá – UEM. Integra o Grupo de Pesquisa em Arte, Educação e Imagens - ARTEI. <http://lattes.cnpq.br/0541166276860631>. <https://orcid.org/0009-0009-0524-0998>. mfserrilho@gmail.com

RESUMO

Este artigo tem como objetivo investigar o potencial pedagógico dos memes em contextos escolares e debater sobre os desafios contemporâneos de se ensinar a ler linguagens visuais. Para desenvolvê-lo, elaborou-se uma pesquisa bibliográfica, a partir dos Estudos Culturais e dos Estudos da Cultura Visual, e cujo desenvolvimento foi dividido em dois tópicos. No primeiro, debateu-se sobre as imagens como (trans)formadoras de identidades, inclusive nas salas de aula. No segundo, contextualizamos, histórica e visualmente, a criação dos memes e tematizamos as formas como esse artefato da cultura visual tem sido inserido nas salas de aula, como recurso didático. Nas considerações, refletimos sobre as expectativas e as realidades do acesso à tecnologia nos espaços educacionais contemporâneos articulando pesquisas elaboradas em diferentes momentos históricos.

Palavras chave: Estudos Culturais. Cultura Visual. Educação. Arte-Educação.

ABSTRACT

This article aims to investigate the pedagogical potential of memes in school contexts and debate the contemporary challenges of teaching how to read visual languages. To develop it, a bibliographical research was carried out, based on Cultural Studies and Visual Culture Studies, and whose development was divided into two topics. In the first, there was a debate about images as (trans)formers of identities, including in classrooms. In the second, we contextualize, historically and visually, the creation of memes and thematize the ways in which this artifact of visual culture has been inserted in classrooms, as a teaching resource. In the considerations, we reflect on the expectations and realities of access to technology in contemporary educational spaces, articulating research carried out at different historical moments.

Keywords: Cultural Studies. Visual Culture. Teacher training. Education.

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo investigar el potencial pedagógico de los memes en contextos escolares y debatir los desafíos contemporáneos de enseñar a leer lenguajes visuales. Para desarrollarlo se realizó una investigación bibliográfica, basada en Estudios Culturales y Estudios de Cultura Visual, y cuyo desarrollo se dividió en dos temas. En el primero, hubo un debate sobre las imágenes como (trans)formadoras de identidades, incluso en las aulas. En el segundo, contextualizamos, histórica y visualmente, la creación de memes y tematizamos las formas en que este artefacto de la cultura visual se ha insertado en las aulas, como recurso didáctico. En las consideraciones reflexionamos sobre las expectativas y realidades del acceso a la tecnología en los espacios educativos contemporáneos, articulando investigaciones realizadas en diferentes momentos históricos.

Palabras clave: Estudios Culturales. Cultura Visual. Formación de profesores. Educación.

VOCÊ TEM FOME DE QUE? CORPOS QUE DEVORAM IMAGENS, IMAGENS QUE DEVORAM CORPOS

A gente não quer só comida
A gente quer comida, diversão e arte

Nos versos da música *Comida* (1987), composta por Arnaldo Antunes, Marcelo Fromer e Sergio Brito, da banda *Titãs*, podemos observar que os *quereres* humanos não se satisfazem apenas com comida. A música nos convida a refletir sobre a necessidade que sujeitos têm de diversão, de arte, de cultura, e outras coisas que ultrapassam as demandas mais imediatas e fisiológicas do corpo físico. No contexto histórico em que a banda lançou a música, o Brasil estava passando pelo segundo ano de um momento de redemocratização após uma ditadura militar, no governo de José Sarney (1930--). É possível compreender como essas reivindicações presentes nos versos demonstram a “fome” que os/as brasileiros/as estavam sentido, seja no sentido literal da palavra, como também no sentido de indicar a falta de outros elementos - culturais e artísticos - análogos à comida. No título desta introdução, *Você tem fome de que?* - também em alusão aos versos da música de *Titãs* - perguntamo-nos sobre quais as necessidade, vontade e desejo que ainda persistem, tão intensamente, que acarretam “fome”. Você tem fome de que? Pensando na cultura, na diversão e na arte, o que você consome e o que te nutre? Quais imagens você devora?

Os estudos de Norval Baitello Júnior (2007) nos auxiliam a refletir sobre comer, devorar e ter fome, como metáforas para se referir às relações que as pessoas manifestam com a arte, no geral, e mais especificamente com aquelas que se manifestam pelas linguagens visuais. Em *Podem as imagens devorar os corpos?* o autor apresenta a ideia de iconofagia, sendo, esse conceito, diretamente relacionado à concepção de que as imagens devoram as pessoas. Em seu texto, Baitello Júnior (2007)

ênfatisa o sentido da palavra “corpos” – como o elemento “devorado” pelas imagens. A importância atribuída aos corpos devorados pelas imagens aparece, inclusive, desde o título do artigo em questão, sendo que “corpos”, então, refere-se ao aspecto tangível da palavra, pois, conforme o autor, “[...] é a vida que está sendo devorada” (Baitello Júnior, 2007, p. 77). Para o autor, as imagens devoram os corpos quando tomam conta do imaginário que existe, socialmente. Decorrentes da linguagem visual, elas ocupam o espaço da imaginação e passam a construir identidades, provocar desejos, constituir ideias e produzir sentidos. O autor comenta sobre a externalização das imagens internas, processo que acontece desde as primeiras pinturas rupestres, quando os homens e mulheres do período chamado pré-história começaram a representar, nas superfícies das cavernas, as situações que viviam cotidianamente. Ao longo de todo esse tempo de produções de imagens pelos seres humanos, desde as pinturas rupestres até as manifestações de linguagens visuais mais contemporâneas, as imagens foram ficando cada vez mais numerosas, distintas, repetitivas e complexas, e segundo Baitello Júnior (2007), atualmente ocupam todos os espaços possíveis e, nesse sentido, assim como propõe este dossiê pensado pela Revista Palíndromo, preocupamo-nos com os desafios de ensinar a ler novas linguagens, em especial, as visuais.

A assertiva do autor e a pertinência do tema do dossiê podem ser confirmadas se pensarmos, por exemplo, na quantidade de artefatos decorrentes de linguagens visuais com os quais os homens, mulheres e crianças contemporâneos/as interagem diariamente. Desde o momento que os sujeitos acordam, já convivem, de modos familiarizados e sem estranhamentos, com as imagens que ilustram as embalagens de alimentos que consomem durante o café da manhã – e aqui, novamente, recorreremos às metáforas sobre fome e alimentar-se de imagens. Na rua, enquanto se deslocam para o trabalho, escola ou outros espaços, veem *outdoors*, *banners*, pichações, grafites, letreiros, propagandas, placas e

fachadas com imagens de todo tipo. Isso sem mencionar as redes sociais, que atravessam e interrompem essas outras atividades e cujo intuito é, essencialmente, o de compartilhar conteúdos configurados em e por imagens – sejam elas estáticas ou em movimento. Também as instituições de ensino, como as envolvidas na Educação Básica e no Ensino Superior, que se articulam para a proposição de aprendizados formais, recorrem às imagens para esse fim: materiais didáticos, livros, fotos, ilustrações, cartazes, bonecos, painéis, desenhos, mapas, vídeos, arquivos, lâminas de *slides*, projeções e outros artefatos decorrentes de linguagens visuais fazem parte do arsenal de imagens utilizadas como recursos didáticos em situações formais de ensino.

Luciana Borre (2010) demonstra essa efervescência visual nas discussões de seu livro *As Imagens que Invadem as Salas de Aula*. Nele, a autora evidencia as inúmeras imagens presentes nos contextos escolares, circuladas e celebradas a partir dos materiais educativos, roupas e acessórios, brinquedos, livros, álbuns e figurinhas, tatuagens e em outros artefatos decorrentes das linguagens visuais, os quais as crianças levam para esses espaços. A essas imagens, assim como a autora, chamamos de artefatos da cultura visual. Como é possível observar a partir do referido estudo que a autora realiza junto ao Ensino Fundamental, os artefatos da cultura visual estão ocupando até mesmo os espaços institucionalizados de ensino, e, dessa forma, inevitavelmente, estão contribuindo para a formação de identidades e para a concepção de ideias, compartilhadas entre os sujeitos que dividem e ocupam esses locais. Especialmente pensando na ação docente, acrescentamos, ainda, que tais artefatos conferem desafios à classe no que diz respeito às necessidades de se ensinar a ler linguagens.

Os memes, em especial, têm por característica a produção e a circulação massificada, o que faz com que esse tipo de artefato decorrente de linguagens visuais e seus significados alcancem espaços distintos e improváveis, tanto física e virtualmente, como (e sobretudo)

simbolicamente. De acordo com Michele Knobel e Colin Lankshear (2020, p. 109), no capítulo *Mememes on-line, afinidades e produção cultural*, os memes podem ser compreendidos como “[...] padrões contagiosos de ‘informação cultural’”, compreendendo, portanto, uma infinidade de imagens que circulam em vários meios, dentre eles, o virtual. Especificamente sobre os memes socializados virtualmente, ou seja, *on-line*, Patrick Davison (2020, p.108), em *A linguagem dos memes de internet (dez anos depois)*, explica que esse fenômeno pode ser compreendido como “[...] um recorte da cultura, tipicamente uma piada que ganha influência através de sua transmissão on-line”.

Diante da urgência em lidar com os desafios da educação contemporânea, em especial no que tange à leitura de linguagens visuais, neste texto, debruçamo-nos sobre um artefato específico, os memes, e nos questionamos: Qual o potencial dos memes como recurso pedagógico-visuais, em contextos escolares contemporâneos? Quais obstáculos os/as professores/as encontram ao integrarem os memes às salas de aula? Para alcançar respostas para esses problemas de pesquisa, desenvolvemos uma reflexão teórica cujo objetivo é investigar o potencial pedagógico dos memes em contextos escolares e debater sobre os desafios contemporâneo de se ensinar a ler linguagens visuais. Para tanto, epistemologicamente, esta pesquisa recorre aos Estudos da Cultura Visual e aos Estudos Culturais. Estruturalmente, esta pesquisa foi dividida em dois momentos, para além desta introdução e das considerações finais.

CULTURAS VISUAIS EM SALAS DE AULA: DESAFIOS AO SE ENSI- NAR A LER LINGUAGENS

É possível traçar pontos de relação entre os Estudos da Cultura Visual e o pós-estruturalismo, concepção que se encontra intrínseca ao pós-modernismo. Borre (2010) afirma que o principal argumento do pós-

estruturalismo é o fato de que a linguagem tem papel importante na formação das identidades dos indivíduos. Na pós modernidade, diversas identidades coexistem e se modificam, a todo momento, superando ideias iluministas e sociológicas sobre a formação desse fenômeno

As percepções da autora se harmonizam às que Tomaz Tadeu da Silva (1995) sinaliza, desde o final do século XX, como vemos, por exemplo, em *O projeto educacional moderno: Identidade terminal?*. O autor argumenta que, para o pós-estruturalismo, os sujeitos escolares não se constituem como uma essência universal e cujas identidades são inatas, rígidas ou, ainda, hereditárias – como supõem outras vertentes teóricas e mesmo pensamentos do senso comum. Os sujeitos escolares, são, aquilo que tem sido feito deles. Nas palavras do autor “Sua apresentação como essência esconde o processo de sua manufatura” (Silva, 1995, p. 249). Prevendo os desafios que professores/as e demais profissionais atuantes na educação escolar do século XXI enfrentariam diante das forças neoliberais que coagiam a educação brasileira já no final do século passado, Silva (1995) indica a urgência de modificar as estruturas da “educação moderna”. “Na perspectiva moderna, o sujeito é considerado como uma essência que preexiste à sua constituição na linguagem e no social” (Silva, 1995, p. 248).

Diante disso, chamamos a atenção para uma das características dos Estudos da Cultura Visual e dos Estudos Culturais – como campos pós-estruturalistas – que é a importância atribuída a artefatos advindos da contemporaneidade e do cotidiano dos sujeitos que nela vivem. Estudos e investigações elaborados no bojo teórico desses campos dão ênfase, principalmente, aos artefatos da cultura visual, dentre os quais, destacam-se, por exemplo, filmes, animações, brinquedos, propagandas, vitrines, embalagens de produtos, revistas em quadrinhos, festas, roupas, álbuns de figurinhas, vídeo clipes, estilos de cabelos e de unhas, pichações, fantasias, decorações de bolo, tatuagens, adesivos, jogos, *emojis*, passinhos de dança, *memes*, recursos didáticos, materiais escolares e

outros elementos decorrentes das linguagens visuais. Borre (2010), por exemplo, realizou uma pesquisa sobre como as imagens criam as identidades de gênero, especialmente aquelas levadas às escolas e que estampam materiais escolares celebrados e disputados entre as crianças, como mochilas, cadernos, adesivos e lápis.

Os estudos indicados até aqui nos auxiliam na argumentação de que a repetição de imagens e a regularidade a partir da qual elas aparecem em contextos educativos - dentre eles, os escolares - se não problematizadas, podem criar noções de normas de ideias, comportamentos e identidades. Assim, conseqüentemente, tudo aquilo que se destoa da norma é considerado “desvio”, portanto, “incorreto”, “inferior”, “menor” e passível de “ajustes”. Por isso, também é comum entre os estudos supracitados, a necessidade de transformações nas diretrizes e práticas de ensino, sobretudo, no que tange aos desafios de ensinar a ler linguagens visuais - as quais têm, cada vez mais, mostrado-se tão íntimas e próximas aos sujeitos contemporâneos. Sendo assim, no próximo tópico, debruçamo-nos, especificamente, sobre um fenômeno da linguagem visual virtual - os memes - e investigamos, a partir de pesquisas já elaboradas junto a contextos escolares, como esse artefato da cultura visual pode contribuir para suavizar os desafios enfrentados pela educação contemporânea.

MEMES E EDUCAÇÃO: CONFLITOS ENTRE EXPECTATIVAS E REALIDADES

Qual foi o primeiro meme da história? Alguns/algumas internautas apontam as semelhanças das disposições e conteúdos dos memes com uma ilustração feita pela cartunista estadunidense Ethel Hays (1892-1989), publicada no jornal *Reading Times*, em 1925 (Figura 1).

Na imagem, a ilustradora traz, de forma humorada, algumas expectativas que os rapazes dos anos de 1920 tinham em relação à aparência feminina, descrevendo, como elogiosos, traços físicos como



FIGURA 1 .

Ilustração de Ethel Hays. Fonte: <https://yesterdaysprint.tumblr.com/post/161946864454/reading-times-pennsylvania-february-11-1925>. Acesso em 9 de maio de 2023.

“cabelos castanhos, e olhos como estrelas, e bochechas como rosas, e orelhas como conchas do mar, e dentes como perolas, e um pescoço como um cisne” - como pontuado no canto inferior esquerdo da imagem, em inglês. Com isso, Hays imagina uma figura que carrega essas características de forma literal, criando uma imagem cômica, em evidência na parte direita da imagem, e que, contrariamente às expectativas narradas pelo texto em inglês, provoca indiferença ao homem que a ignora ao passar por ela.

É possível traçar semelhanças entre a disposição dessa ilustração e os memes compartilhados atualmente na internet, quase um século posteriormente à produção de Hays – e aqui, damos ênfase aos memes que propõem uma comparação do tipo “expectativa x realidade”, como destacamos no título deste tópico. Os conflitos entre expectativas e realidades aparecem, também, em outros âmbitos, como os educativos e escolares como argumentamos mais adiante.

Apesar dessa aproximação que fazemos entre a ilustração de 1925 e a cultura visual contemporânea do tipo “expectativa x realidade”, não é possível afirmar contundentemente que a produção de Hays seja o primeiro meme da história, sobretudo se observarmos a origem da palavra *meme*. De acordo com Viktor Chagas (2020), no livro *A Cultura dos Memes*, o termo meme foi criado por Richard Dawkins (1941--) em 1976 – anterior à própria internet - e se refere a tudo aquilo que faz parte da cultura e que é (re)passado adiante como uma informação cultural. Diante dessa premissa, não só as imagens compartilhadas pelas redes sociais contemporâneas seriam consideradas memes, como também as roupas, receitas culinárias, fábulas, estilos arquitetônicos, os clichês, mentiras, piadas, histórias, religiões, festas e tradições populares entre outros artefatos da cultura visual. Chagas (2020, p. 28) explica que Dawkins entende os memes como “genes da cultura”, pois as informações culturais seriam, segundo ele, “transmitidas” de maneira semelhante à genética.

Apesar de essas reflexões serem importantes para compreendermos as origens do termo meme, é preciso refletir e questionar sobre a “[...] incorporação de analogias provenientes do campo da biologia para explicar fenômenos humanos e sociais”, como problematiza Chagas (2020 p. 31). Patrick Davison (2020) reforça essa necessidade explicando que, apesar da analogia adotada pela perspectiva de Dawkins - entre memes e genética-, o autor não compreende os hábitos humanos como inatos ou determinados pela genética como pode parecer, mas sim, como culturalmente aprendidos, ensinados e modificados, de geração para geração. Dessa forma, conforme explicam Chagas (2020) e Davison (2020), para Dawkins, os memes são hábitos e atitudes humanas desenvolvidos pela e através da cultura.

Diante desse conceito, nesta pesquisa, destacamos, especialmente, os memes da internet, atendo-nos às imagens publicadas e socializadas no meio digital e *on-line*, as quais, mais recentemente, a sociedade tem se referido como memes. De acordo com Chagas (2020), foi nos anos 1990 que o termo meme passou a ser apropriado pelas comunidades da internet e empregado para se referir às piadas feitas nos espaços *on-line*, perdendo ou, pelo menos transformando, o sentido antes adotado por Dawkins. Michele Knobel e Colin Lankshear (2020) observam que existe uma breve semelhança entre os estudos sobre memes na perspectiva de Dawkins e o uso da palavra memes para tratar das imagens “virais” da internet.

Ademais, Davison (2020) descreve os memes da internet como uma manifestação cultural, que é, na maioria das vezes, elaborada de forma humorada ou satírica, socializada no meio *on-line*. O autor ainda explica que, por esses artefatos terem a internet como seu principal meio de compartilhamento e *habitat*, a velocidade com que essas imagens e textos são veiculados é expandida, e o espaço e tempo são diferentes daqueles que experimentamos em compartilhamentos em meios físicos. Nas palavras de Davison (2020, p. 179), “A piada armazenada em um

website pode ser visualizada por tantas pessoas quantas quiserem vê-la, por quantas vezes quiserem visualizá-la, e tão rapidamente quanto desejarem”.

Kate M. Miltner (2020), no capítulo intitulado “*Não há lugar para lulz nos LOLCats*” – o papel do gênero midiático, do gênero sexual e da identidade de grupo na interpretação e no divertimento a partir de um meme de internet, aponta que os memes estão em todos os lugares na internet. Segundo a autora, com essa proliferação, tais artefatos passaram também a ocupar outros espaços para além dos virtuais, observando que as “[...] propagandas os imitam, as campanhas políticas os incorporam e os programas populares de TV fazem referência a eles” (Miltner, 2020 p. 461). A autora, ainda, destaca o papel dos memes como meios de comunicação, pois, é a partir deles que muitos/as usuários/as na internet se relacionam, expressam suas opiniões, conversam, participam de grupos e flertam. Miltner (2020, p. 465) descreve os memes como um tipo de “vernáculo visual”, que viabiliza uma comunicação mais breve e precisa. Semelhantemente, Davison (2020) comenta sobre a criação de um dos primeiros tipos de memes, os quais tiveram um papel fundamental na comunicação virtual: os *emoticons*. O autor explica que os *emoticons* (ou *emojis*, como passaram a ser conhecidos mais recentemente) surgiram da necessidade de evitar conflitos na internet quando ela começou a ser popularizada e, com isso, utilizada como espaço de comunicação *on-line* entre pessoas que não necessariamente se conheciam. Nesse contexto, os conflitos de comunicação eram causados, sobretudo, por uma falta de indicação tonal nas frases escritas, e uma conseqüente interpretação falha ou pelo menos equivocada sobre aquilo que se pretendia comunicar. Na década de 1980, quando sujeitos conversavam por texto, em ambientes da internet, não tinham acesso às expressões faciais e ao tom empregado às mensagens, o que, por vezes, ocasionava conflitos e mal entendidos. Assim, o autor aponta que em 1982 surgiu o primeiro *emoticon* :-), tornando-se um indicador ao final de frases que levassem uma entonação

de piadas e ironias. Depois disso, os *emoticons* foram ficando cada vez mais complexos e abundantes, ultrapassando os caracteres do teclado e ganhando outros elementos visuais – tais como cores e formas outras para além daquelas articuladas por letras, números e pontuação, como observado na figura 2.

É possível observar no teclado da rede de mensagens *Whatsapp* *emoticons* caracterizando diferentes emoções e expressões faciais, incluindo pessoas, animais, plantas, planetas, estações do ano, comidas, utensílios domésticos, esportes, automóveis, lugares, objetos, corações de cores diferentes, religiões, placas, símbolos, bandeiras, penteados, profissões e seres mágicos. Mais recentemente, contemplaram-se, também, diferenças identitárias em âmbitos de gênero, étnico-raciais, sexuais e de pessoas com deficiência, apresentando variações de *emoticons*, como, por exemplo, diferentes configurações familiares, pessoas com variados tons de pele e cadeirantes. O desenvolvimento que os memes *emoticons* alcançaram demonstra uma dimensão, e até mesmo necessidade, da comunicação por meio dos memes na internet. Sobre isso, Davison (2020, p. 182) argumenta que

Os emoticons remetem a uma fonte prévia de significação (expressões faciais humanas) e, por isso, podem ser interpretados muito facilmente desde à primeira vista. Mais do que apenas recriar o sentido da comunicação face-a-face na comunicação textual, emoticons também adicionam a possibilidade de um novo nível de sentido – um nível impossível sem eles.

Sobre o desenvolvimento e a popularização dos memes como meio de comunicação, Miltner (2020) aponta que foram elaboradas estratégias para tornar mais acessível a criação de memes, com *templates* prontos e geradores de imagens pré-configuradas. Dessa forma, como observa



FIGURA 2 .

Diferentes emoticons e emojis. Elaboração nossa.

a autora, possuir habilidades de edição de imagem em programas complicados já não é mais uma condição para se comunicar por meio de memes. Um exemplo de *site* que gera memes fácil e rapidamente é o *memix.com*. Nele, basta escrever uma ou duas linhas de texto, e o próprio *site* edita, instantaneamente, um vídeo com os trechos escritos, como observado na Figura 3.

Os estudos apresentados neste tópico demonstram não só os aspectos históricos e culturais que narram o desenvolvimento de um tipo de artefato da cultura visual que hoje é encontrado facilmente nas telas dos celulares e que tematiza as conversas dos sujeitos contemporâneos, como também indicam que, em sua trajetória, os memes têm ultrapassado os formatos e os espaços que originalmente foram reservados a eles. Atualmente, a rapidez e a facilidade com que os memes são criados permite descentralizar sua produção, tornando-a acessível a crianças, jovens e adultos/as que queiram se comunicar a partir desse artifício. Mesmo informações e temáticas que à primeira vista não são do campo do entretenimento – como conflitos políticos, tragédias ambientais e a morte – são memetizadas e, por isso, abordadas com humor e ironia. A isso podemos acrescentar que os memes ultrapassaram não só as fronteiras estabelecidas entre os espaços *on-line* e outros digitais – aparecendo, também, em novelas, desenhos animados e em telas de cinema - como também circulam, impressos e estampados, em artefatos da cultura visual físicos, como camisetas, adesivos, brinquedos, chaveiros, pelúcias e materiais escolares. Diante desse contexto, parece-nos pertinente perguntar sobre os desafios que professores/as com crianças e jovens que se comunicam por memes, ao ensiná-los a ler essas linguagens visuais contemporâneas.



FIGURA 3 .

Frames de um meme criado por nós, gerado pelo site memix.com

CULTURAS VISUAIS MEMETIZADAS EM SALAS DE AULA

Como é possível compreender pelos estudos de de Borre (2010), as salas de aulas estão repletas de imagens que (re)produzem as informações culturais e as identidades dos indivíduos. Tendo isso em vista, e pensando no contexto atual onde os/as estudantes e professores/as dependem cada vez mais de celulares e computadores para executar as ações escolares, torna-se pertinente pensar nas imagens digitais que invadem as salas de aula e, nesse caso, damos ênfase aos memes.

Como explica a pesquisadora Cíntia Beñák de Abreu (2021), em sua dissertação intitulada *Também com memes se ensina e se aprende história: uma proposta didático-histórica para o Ensino Fundamental II*, os memes têm códigos estilísticos próprios para serem criados com textos e imagens. A autora aponta que essas visualidades, socializadas por meio de redes sociais, são elaboradas sem levar em conta a qualidade visual ou pictórica, e assumem uma linguagem que costuma empregar um tom humorístico em suas mensagens. Sobre esse tom cômico dos memes, Helena Maria Ferreira, Marco Antônio Villarta-Neder e Geanne dos Santos Cabral Coe (2019) no artigo *Memes em sala de aula: possibilidades para a leitura das múltiplas semioses*, indicam que muitas vezes esse fenômeno visual também apresenta críticas sociais, políticas e culturais, em forma de piadas ou trocadilhos humorados. Mencionam, ainda, que é comum que os memes apresentem uma perspectiva cômica sobre o cotidiano dos próprios sujeitos criadores e consumidores, possibilitando uma recriação e reinterpretação da realidade. Isso aponta para outra característica dos memes, indicada pelos/as autores/as, que é a de possuir, em uma única imagem, diversas referências e relações que se articulam com outros artefatos da cultura visual anteriores a eles, como filmes, cinema, séries, músicas, frases, moda, fatos sociais, eventos políticos e até mesmo outros memes, numa espécie de metameme. Assim, conforme explicam Ferreira, Villarta-Neder e Coe (2019), é característica da leitura e interação com

os memes a percepção de algumas dessas referências.

Por essas características os memes podem ser material oportuno para provocar debates em sala de aula, pois, como mencionam Ferreira, Villarta-Neder e Coe (2019, p. 126) ler e produzir memes são ações que “[...] demandam uma relação com o contexto sociocomunicativo, exigem um posicionamento por parte dos sujeitos, mobilizam para a interação [...]”. Abreu (2021) também pontua elementos semelhantes, afirmando que os memes são úteis em sala de aula para ler, discutir e debater sobre os significados que tais artefatos da cultura visual carregam, podendo ser relacionados com outros conteúdos aprendidos em sala de aula.

Pensando nas contribuições pedagógicas que esse artefato da cultura visual poderia acarretar nas experiências em salas de aula, Ferreira, Villarta-Neder e Coe (2019) apontam para possíveis desequilíbrios e incidentes que podem acontecer, e que, portanto, essa é uma possibilidade didática que precisa ser desenrolada a partir da mediação. Os memes nas salas de aula são, assim, uma oportunidade para discutir e questionar convicções, posicionamentos, princípios, opiniões e comportamentos que podem indicar ideias discriminatórias, estereotipadas, violentas e até mesmo, criminosas. Abreu (2021) também enfatiza a importância da ação do/a professor/a como mediador/a nas leituras de memes em sala de aula, tendo em vista que esses artefatos são uma forma de expressão com códigos, símbolos e vocabulários próprios da informalidade. Além disso, a autora demonstra, por meio de sua pesquisa, que o trabalho pedagógico com memes em contextos escolares possibilita, ao/à estudante, desenvolver certa familiaridade e afetividade com as aulas, além de proporcionar curiosidade pelo processo de aprendizagem.

Analisando relatos de experiência de professores/as que utilizaram memes em sala de aula, Abreu (2021) observa que, em alguns casos, os/as docentes explicaram que recorreram aos memes para tentar se afastar dos modelos repetitivos, expositivos e exaustivos a partir dos quais as práticas de ensino têm sido tradicionalmente desenvolvidas. Como

alternativa, encontraram, nos memes, possibilidades mais descontraídas de lecionar. Nas palavras da autora,

[...] temos o meme como símbolo da zoeira, ou seja, do brincar e fazer piada na Internet, que está presente nas mais variadas formas de diálogos, interações e criações resultantes da cultura digital. Por estas vias, acredita-se que os professores transgrediram o sentido tradicional do aprender escolar quando fizeram uso dos memes com a finalidade de descontrair, divertir e tornar lúdico esse processo. (Abreu, 2021, p. 77)

Pensando na ludicidade e descontração que os memes podem trazer para a sala de aula, é oportuno somar, à reflexão, o artigo de Marc Prensky (2001), intitulado *Nativos Digitais, Imigrantes Digitais*. Em seu texto, o autor se refere aos sujeitos nascidos após os anos 1980, inseridos na tecnologia digital desde a infância, como Nativos/as Digitais. Aqueles que nasceram em períodos anteriores, e que foram se familiarizar com o universo digital apenas depois, quando adultos/as, são chamados pelo autor como Imigrantes Digitais. Prensky (2001) explica que, devido à popularização da tecnologia digital no final do século XX e começo do século XXI, o mundo todo passou por transformações, inclusive, os/as estudantes. Apesar disso, o autor pontua que o sistema educacional sofreu pouquíssimas adaptações, e que muitos educadores/as atuantes na virada do século, à época, ainda se mostravam resistentes em adequar as aulas às linguagens dos/as nativos/as digitais. Segundo Prensky (2001, p.3),

Os Imigrantes Digitais acham que a aprendizagem não pode (ou não deveria) ser divertida [...] Os professores Imigrantes Digitais afirmam que os aprendizes são os mesmos que eles

sempre foram, e que os mesmos métodos que funcionaram com os professores quando eles eram estudantes funcionarão com seus alunos agora.

Diferentemente do que supunham os imigrantes digitais mencionados por Prensky (2001) na virada do século, pesquisas mais recentes, como as de Abreu (2021), expõem que, cada vez mais, a interação por meio de redes sociais e a conexão por meios digitais vêm sendo naturalizadas, e que a escola precisa buscar se ajustar às novas realidades. A autora menciona as estratégias de ensino de instituições escolares que, por muito tempo, valorizaram abordagens conteúdistas e processos de ensino baseados na memorização e repetição, na tentativa de manterem os/as estudantes inertes àquilo que ocorre no mundo para além do que o previsto nos currículos. Nesse ponto, Prensky (2001) já anunciava que manter esses métodos, mesmo nos anos 2000, já seria uma atitude incoerente com as realidades dos/as estudantes da época, pois, aqueles/as, imersos/as em ambientes digitais e com acessos a conhecimentos ilimitados e até mesmo forjados, já lidavam com as informações de maneiras diferentes em relação a outros/as de gerações passadas. Referindo-se à escolas e sujeitos mais contemporâneos, Abreu (2021, p.54) afirma que “[...] um dos desafios da escola nos dias de hoje é incluir curricularmente a reflexão acerca dessas novas demandas sociais se apropriando, inclusive, dos espaços midiáticos e ferramentas digitais por onde tais questões em grande parte do tempo chegam aos alunos da escola básica.”

A autora ainda menciona as dificuldades desse processo, fazendo referência aos estudos de Prensky (2001), ao afirmar que os/as professores/as, imigrantes digitais, enfrentam desafios para se inserirem no meio digital e para se adaptarem às outras linguagens, enquanto os/as estudantes, nativos digitais, já são fluentes no “dialeto” da *web* – o que ocasiona um choque geracional.

Sobre as adversidades enfrentadas pelos/as docentes nesse processo, Bruno Leal (2016), em seu artigo *Nativos Digitais, Imigrantes Digitais: Quinze anos depois*, enfatiza aspectos sociais da atuação de professores/as brasileiros/as na contemporaneidade. O autor concorda com Prensky (2001) em relação às diferenças nas linguagens de professores/as e estudantes e em relação às necessidades de que os/as primeiros/as se comuniquem e adequem as aulas às realidades dos/as segundos/as. Porém, quinze anos depois da publicação do artigo de Prensky, Leal (2016), no referido texto, destaca que os/as professores/as não devem ser totalmente responsabilizados/as pelos desencontros e conflitos entre as gerações. Acrescenta, ainda, que os/as professores/as nascidos/as depois dos anos 1980, aos/às quais o autor se refere, portanto, como professores nativos digitais, não devem ser encarregados/as de, sozinhos/as, realizarem as transformações necessárias à educação escolar. O autor salienta a necessidade de um currículo que oportunize, ao/à professor/a, formação para conduzir experiências de ensino e aprendizagem a partir e no ambiente digital, sem torná-lo excludente ou compelido.

Observando as expectativas de Prensky (2001) em relação à integração da tecnologia na educação, comparando-as às realidades observadas ao longo do século XXI, somos confrontados/as, novamente, com uma situação que pode ser comparada com um meme do tipo “expectativa VS realidade”, conforme propomos no título deste artigo. Verificamos, então, que, como nos memes que propõem um jogo entre expectativa e realidade, também na educação, os desejos por uma integração tecnológica abrangente em sala de aula são contrastados com os cenários mais concretos que têm sido desenhados para esses espaços. No contexto dessas expectativas de Prensky (2001), acreditava-se que a tecnologia teria o poder de “revolucionar” a sala de aula, envolvendo os/as estudantes em uma aprendizagem mais “atraente” e “eficaz”, e que para isso, bastava “apenas” a “boa vontade”

dos/as professores/as. No entanto, como observado por Leal (2016), a realidade que se desenrolou ao longo do século XXI tem se mostrado bastante diferente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa, exploramos os diálogos entre memes da internet, enquanto elementos da Cultura Visual contemporânea que, dentre outros, permeiam as salas de aula e o aprendizado dos sujeitos. Observamos que os memes, ao incorporarem múltiplas referências culturais em uma única imagem, têm potencial de atuar como recursos didáticos em situações de ensino. No entanto, o uso desses recursos didáticos, considerados até então informais, também implica encarar desafios significativos, fazendo, uma vez mais, destacar a importância da ação mediadora dos/as professores/as. Para nós, um princípio necessário para o desenvolvimento de uma leitura mais eficiente dos memes é buscar significados a partir de outros artefatos da cultura visual, elaborados anteriormente a eles. Com isso, recorre-se às referências imagético-visuais que se têm para identificar ou mesmo para estabelecer relações entre elas e os memes, criando ou, pelo menos, deduzindo significados a partir desse exercício.

Ainda que os memes tenham potencial promissor enquanto recurso pedagógico em contextos educacionais, como apontam algumas das pesquisas supracitadas no desenvolvimento deste texto, no entanto, vale destacar que, para aproveitar esse potencial, os/as educadores/as e estudantes enfrentam desafios como, por exemplo, a falta de formação docente para utilizar as tecnologias digitais e a falta de acesso a elas.

Embora nos últimos anos tenham ocorrido avanços significativos do ponto de vista curricular e epistemológico, a inserção de tecnologias mais contemporâneas na educação escolar ainda enfrenta desafios. Da Educação Infantil ao Ensino Superior, no exercício da docência, os/as pro-

fessores/as se deparam com obstáculos, como a falta de preparo e apoio adequado para o uso eficiente de recursos tecnológicos e a falta de estruturas e equipamentos básicos para a promoção de situações de ensino e aprendizagem. Além disso, como pontuado por Leal (2016), a realidade brasileira é de que muitas pessoas ainda não têm acesso pleno às mídias digitais, mesmo fora dos espaços escolares, sinalizando que essa não é uma frustração e um problema apenas do âmbito da educação, mas, também, econômico, cultural, regional, étnico-racial e social. Portanto, como no meme do tipo “expectativa VS realidade”, é preciso reconhecer as diferenças e distâncias entre os desejos e as possibilidades de alcançá-lo, entre aquilo que se espera, da ação docente, e aquilo que, de fato, professores/as encontram quando ocupam as salas de aula.

REFERÊNCIAS

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

BAITELLO JÚNIOR, Norval. Podem as imagens devorar os corpos. **Sala Preta**, v. 7, p. 77-82, 2007.

BORRE, Luciana. **As imagens que invadem as salas de aula**: Reflexões sobre Cultura Visual. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2010.

CHAGAS, Viktor. Da memética aos estudos sobre memes: uma revisão da literatura concernente ao campo das últimas cinco décadas (1976-2019). In: CHAGAS, Viktor (Org.). **A cultura dos memes**: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital, Salvador: EdUFBA, 2020, p. 23-78.

DAVISON, Patrick. A linguagem dos memes de internet: dez anos depois. In: CHAGAS, Viktor (Org.). **A cultura dos memes**: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital. Salvador: EdUFBA, 2020, p. 139-155.

FERREIRA, Helena Maria; VILLARTA-NEDER, Marco Antônio; COE, Geanne dos Santos Cabral. Memes em sala de aula: possibilidades para a leitura das múltiplas semioses. **Periferia**, v. 11, n. 1, p. 114-139, 2019.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Memes on-line, afinidades e produção cultural. In: CHAGAS, Viktor (Org.). **A cultura dos memes**: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital. Salvador: EdUFBA, 2020, p. 85-126.

LEAL, Bruno. Nativos digitais, imigrantes digitais: quinze anos depois. In: BUENO, André. CREMA, Everton. ESTACHESKI, Dulceli (Orgs.). **Para um Novo Amanhã**: visões sobre aprendizagem histórica. Rio de Janeiro/ União da Vitória: Edição LAPHIS/Sobre Ontens, 2016.

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

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the horizon**, v. 9, n. 5, p. 1-7, 2001.

SILVA, Tomaz Tadeu da. O projeto educacional moderno: identidade terminal? In: VEIGA-NETO, Alfredo (org.). **Crítica Pós-Estruturalista e Educação**. Porto Alegre: Sulina, 1995, p. 245-260.

Data de submissão: 01/10/2023

Data de aceite: 03/03/2024

Data de publicação: 15/03/2024