

#TheDress ou os atributos meméticos: o devir criativo do *homo ludens* flusseriano¹

#TheDress or the memetic attributes: The creative becoming of the Flusserian's *homo ludens*

Juracy Oliveira²
juracy_oliveira@hotmail.com

RESUMO

Uma das muitas facetas do lúdico na cultura digital contemporânea tem como expressão indefectível a figura do meme da internet. No presente artigo, escolhemos pensá-lo a partir do conceito de imagens técnicas cunhado pelo filósofo Vilém Flusser; tais technoimagens abarcariam uma utopia telemática que promoveria o diálogo com e pelas imagens por meio do agenciamento criativo entre humanos e tecnologias, resultando em um jogo puramente informacional por meio das imagens binárias. Dessa forma, entendemos que o *homo ludens* flusseriano anuncia uma clara interface entre imagens técnicas e memes da internet. No sentido de esboçarmos o *ethos* dos *homines ludentes* na era das redes, realizamos um breve estudo de caso acerca do meme #TheDress com vistas a identificar os aspectos característicos das imagens técnico-meméticas.

Palavras-chave: #TheDress, imagens técnicas, *homo ludens*, memes da internet, Vilém Flusser.

Ao refletirmos sobre o papel das imagens na atualidade, mais precisamente, o das imagens técnicas, isto é, aquelas produzidas por aparelhos, percebemos que, assim como as imagens de outrora, estas parecem ainda exercer sobre nós fascínios e afetações típicos de certa idolatria remanescente. Todavia, dirigindo-nos a essas imagens contemporâneas, nos vemos implicados no desafio de delinear a fisionomia de uma subjetividade pós-moderna

ABSTRACT

The internet meme, as an indefectible expression of digital culture, represents one of the many facets of the ludic nowadays. In the present paper, we aim at thinking about memes using the concept of technical images coined by the media philosopher Vilém Flusser; such technoimages embody a telematic utopia which promotes a dialogue via images by means of a creative agency between humans and technologies – that is, a purely informational game through the playful binary images. Therefore, our proposal here is that this Flusserian *homo ludens* indicates a quite clear interface between technical images and internet memes. In order to outline the *homines ludentes'* *ethos* in the network age, we conducted a case study on the meme #TheDress to identify the characteristic features of the technical-memetic images.

Keywords: #TheDress, technical images, *homo ludens*, internet memes, Vilém Flusser.

que se perfaz em redes sociotécnicas e que tem nas imagens triviais a própria expressão de sua época. Assim, escolhemos trabalhar aqui justamente com o meme da internet, no sentido de realizarmos a leitura das ruínas de nosso tempo a partir do material tido como menor, ou seja, tido como o detrito efêmero e descartável que circula nas redes digitais.

Portanto, partimos do pensamento do filósofo de mídia tcheco Vilém Flusser sobre as imagens técnicas,

¹ Apoio: FAPERJ.

² Doutoranda pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Rua São Francisco Xavier, 524, Maracanã, 20550-900, Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

e suas potencialidades, para esboçarmos um pouco da cultura hipermemética (Shifman, 2014) que por hora se apresenta, tomando por base o meme #TheDress para um estudo de caso, tendo em vista explorarmos os aspectos característicos da memesfera³ a partir das reflexões suscitadas pelos exemplares do referido meme em consonância com o corpus teórico.

Em suma, almejamos promover uma interface entre as tecnoinagens e os memes da internet, visto que estes últimos atualizam muito do pensamento teórico flusseriano ao promoverem na prática: a simbiose e o agenciamento entre o humano e a tecnologia, a liberdade criativa e criadora coletiva, a emergência das redes como modelo de propagação pautado no dialogismo como forma bidirecional de comunicação, a conversação através de imagens, além da geratividade da informação e o seu aspecto lúdico.

Dessa forma, em termos estruturais, o presente artigo promove inicialmente uma discussão sobre as imagens técnicas e a sociedade telemática idealizada por Flusser para, posteriormente, apresentar os memes da internet e seus atributos; por último, a síntese desses dois resulta na ideia do *homo ludens*, aquele que brinca com as atuais imagens técnico-meméticas visando produzir criativamente o novo, libertando-nos, assim, da programação pelos aparelhos.

Das imagens técnicas

Vilém Flusser (1920-1991), filósofo tcheco naturalizado brasileiro, possui duas fases principais em seu pensamento: a primeira, uma filosofia da língua que ele desenvolve ao longo de sua estadia no Brasil; a segunda, uma filosofia da mídia que tem início, mais ou menos, com o seu retorno à Europa – quando ele busca entender os impactos socioculturais que a ascensão das tecnologias eletrônicas e, principalmente, as binárias começavam a esboçar. É esta fase mais madura de sua obra que nos interessa, posto que é nela que desenvolve o seu pensamento sobre as imagens técnicas.

Para Flusser (2011a, p. 33) essas imagens produzidas por aparelhos têm por função nos emancipar do pensamento conceitual imbuído na cultura letrada, agindo, nesse sentido, contra a consciência histórica ao estabelecer

uma consciência mágica. Portanto, somos testemunhas, colaboradores e vítimas de uma revolução cultural na qual agora, inegavelmente, vivemos imersos.

Um dos sintomas dessa revolução é a emergência das imagens técnicas em nosso torno. Fotografias, filmes, imagens de TV, de vídeo e dos terminais de computador assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas. Como a estrutura da mediação influi sobre a mensagem, há mutação na nossa vivência, nosso conhecimento e nossos valores (Flusser, 2008, p. 15).

Por conseguinte, o império do código imagético desencadeia uma nova *forma mentis* que, embora reconheçamos, ainda tardamos a compreender de todo; dessa forma, uma crescente miríade de aparatos técnicos mediam a sua produção e a sua reprodução em uma complexa ecologia midiática. Tais tecnoinagens emanam um fascínio mágico palpável sobre o seu observador, que tende a projetar tal magia sobre o mundo na medida em que elas são provenientes de um gesto apontador que procura projetar e conferir significado (Flusser, 2008, p. 49) ao nosso entorno, ao invés de necessariamente representá-lo. E, por fim, agimos em função delas, em função da sua programação sobre nós.

Grosso modo, as imagens técnicas se caracterizam pela natureza calculada e computada dos seus elementos pontuais, posto que esta se trata de um suporte imaterial que carrega uma situação informativa criada pelo diálogo entre uma memória técnica e outra humana (Flusser, 2008, p. 112), a partir das quais é formada uma superfície imagética, na verdade, um mosaico. Apesar desses elementos comuns na concepção das tecnoinagens, elas também carregam diferenças, principalmente no tocante ao processamento da informação, desse modo podemos dividi-las, rudimentarmente, entre imagens químicas e eletrônicas: o primeiro tipo pode ser subdividido entre imagens estáticas, como no caso da fotografia, e imagens em movimento, como o filme; quanto ao segundo tipo, podemos distingui-las entre analógicas, o caso da televisão e do vídeo (no “arcaico” formato de fita magnética), e digitais.

³ Na perspectiva de Fontanella (2009), o termo memesfera consiste em uma abordagem culturalista do fenômeno memético que procura dar conta da complexidade do objeto meme da internet a partir da análise das intrincadas relações dinâmicas entre artefatos, práticas e arranjos sociais envolvidos.

Nesse tocante, a crítica das imagens técnicas deve levar em consideração a própria materialidade da sua feitura, isto porque a sua produção é marcada pela fusão entre o aparato e o seu operador. No entanto, tal relação complexa é processo que se passa no interior de uma caixa preta – conceito da cibernética muito caro a Flusser e que designa um dispositivo fechado cujo interior não é acessível, a não ser pela introdução de um *input* e pelo recebimento de um *output*. Arlindo Machado explica que a introdução desse conceito na filosofia flusseriana possibilita a expressão de um problema novo, a saber: “o surgimento de aparatos tecnológicos que se pode utilizar e deles tirar proveito, sem que o utilizador tenha a menor ideia do que se passa em suas entranhas” (Machado, 1999, p. 135). Portanto, as superfícies imagéticas imaginadas e produzidas através de aparelhos condenam e emancipam o imaginador da superficialidade pela opacidade destes mesmos aparelhos.

Isto porque é justamente o desenrolar da produção sínica no interior das caixas pretas que atualiza o fazer imagético para o qual os aparatos foram programados. Por exemplo,

se considerarmos o aparelho fotográfico sob tal prisma, constataremos que o estar programado é que o caracteriza. As superfícies simbólicas que produz estão, de alguma forma, inscritas previamente (“programadas”, “pré-escritas”) por aqueles que o produziram. As fotografias são realizações de algumas das potencialidades inscritas no aparelho. O número de potencialidades é grande, mas limitado: é a soma de todas as fotografias fotografáveis por este aparelho. A cada fotografia realizada, diminui o número de potencialidades, aumentando o número de realizações: o programa vai se esgotando e o universo fotográfico vai se realizando (Flusser, 2011a, p. 42).

Por outro lado, esta programação também revela uma outra faceta, a programabilidade do humano diante dos aparelhos. A princípio, enquanto exercermos a agência de apertar teclas de modo que isso reflita em alguma consequência, parece-nos que o aparato age conforme a nossa intencionalidade: nós o levamos a fazer algo. Mas em que medida ele não exerce também uma agência sobre nós? Dado que os processos de produção das imagens técnicas ocorrem apenas no interior dos programas dos aparelhos, ou seja, de maneira opaca dentro de caixas pretas, Flusser (2008, p. 27-28) afirma que podemos querer

que os aparelhos façam somente aquilo que eles foram programados para fazer, moldando a nossa deliberação sobre a feitura imagética, ao passo que nossos gestos e nossas intencionalidades são também programadas, posto que o programa já tem, em potência, calculado nas suas entranhas, todas as imagens prováveis que virão a ser feitas. É nesse sentido que nos tornamos funcionários dos aparelhos e, em nosso brincar com eles, podemos passar a agir em função deles.

Diante deste cenário, “a liberdade é concebível apenas enquanto jogo absurdo com os aparelhos. Enquanto jogo com programas” (Flusser, 2011c, p. 44). De fato, trata-se de jogo *contra* os aparelhos, no sentido de interditar a programabilidade humana, de modo a sermos jogadores e não peças de jogo diante da programação dos aparatos técnicos. E, decerto, são as imagens técnicas digitais que carregam uma imprevisível potência de liberdade ao reconfigurarem a própria questão da imagem pela ampliação mesma das suas possibilidades de produção e de manipulação.

O jogo dialógico da telemática

Vilém Flusser procura apreender as tendências que se manifestam, pouco a pouco, nas tecnoimagens de modo a “futurizar” sobre a sintetização da sociedade pelas imagens eletrônicas. Em sua obra *O universo das imagens técnicas* (2008), que se segue após o estrondoso sucesso de *Filosofia da caixa preta* (2011a), o referido autor descreve suas fabulações sobre uma possível sociedade telemática: um universo fantástico de imagens técnicas que intermediam diálogos cibernéticos, estabelecendo um império imagético (ou imaginístico, como diria Flusser) criativo.

De todo modo, essa sociedade telemática messiânica é sinônimo de cibercultura na terminologia flusseriana (Felinto e Santaella, 2012, p. 173), posto que Flusser propõe com sua rede dialógica global justamente uma espécie de *Web avant la lettre* na qual os signos informacionais desmaterializados e altamente manipuláveis circulam pelas redes virtuais telemáticas, ou melhor, pelo ciberespaço. Dessa forma, a sociedade telemática cibercultural significa, expressamente, um elogio ao agenciamento livre e criativo entre o humano e a tecnologia, para além das possibilidades de programação pelos aparatos técnicos.

Se a liberdade atual consiste em jogar contra os aparelhos, esses *gadgets* são, antes de tudo, brinquedos, não apenas instrumentos com os quais trabalhamos; dessa forma, em contato com eles somos jogadores: “não mais

homo faber, mas *homo ludens*” (Flusser, 2011a, p. 43). Por conseguinte, o nosso brincar com os aparelhos consiste em esgotar as possibilidades que repousam em seus programas de maneira a descobrir as suas potencialidades e limitações. Esta maneira de ultrapassar a programação pelos aparelhos, forçando a entrada em sua caixa preta, não nos coloca nem alguém nem além da máquina, mas sim em uma posição em que o humano se confunde com o aparato em prol de informar o mundo ludicamente.

Como consequência, na utopia flusseriana jogamos com e contra os aparelhos-brinquedos, abrindo a possibilidade de sintetizarmos imagens com computadores para exprimirmos nossas ideias, nossos desejos e nosso projetos, junto com alguém, digamos, do outro lado do mundo, sob forma de tecnoimagem (Flusser, 2008, p. 86). Graças à telemática, as imagens produzidas por aparelhos poderiam ser usadas para conversações ao invés de nos distraírem, isto é, poderiam se tornar superfícies nas quais a informação é projetada e através delas seria possível entrar em diálogos efetivos. O jogo telemático consiste no próprio viver como intercâmbio informacional dialógico; o aspecto lúdico do diálogo promovido pelas imagens produzidas por aparelhos traça a própria trama do comunicar com e para o outro, retendo o aspecto mágico do jogo.

O jogo telemático da troca informacional é jogo aberto, isto é, modifica as próprias regras e acrescenta elementos no próprio jogar, tendo como propósito produzir informação nova, leia-se: improvável. Os jogadores computam metodicamente a informação, se submetendo e modificando as regras do jogo a cada lance do processo lúdico, seguindo uma estratégia na qual todos eles são vencedores à medida que estes são enriquecidos pela experiência de se perder ludicamente no jogo, e também nos outros (nós), aumentado a sua competência para o mesmo. Portanto, o jogo é enriquecido pela constante atualização das suas regras e o universo das tecnoimagens, por sua vez, é também enriquecido nesse processo de criação informacional inesperada.

Por fim, todo o elogio possível das imagens técnicas reside na sua própria virtualidade utópica. No entanto, pensamos que o futuro aludido por Flusser pode, em certa medida, ser o agora. Já não nos afogamos cotidianamente no mar de informação criativa e imprevisível que permeia a rede? Já não seríamos *homines ludentes*, manipuladores de *softwares*, jogando na abstrata esfera digital? Já não apertamos teclas e criamos “artisticamente” nossas imagens binárias, produzindo-as, dialogicamente ou não, a partir de informação precedente? Nossa resposta para

tais indagações é sim, visto que a cultura digital que tem se ensaiado “globalmente” desde meados dos anos 1990 conjuga várias das questões levantadas pelo pensamento teórico flusseriano, principalmente no tocante às imagens técnicas e suas propriedades dialógicas e criativas. Eis a era dos memes da internet.

Os memes da internet

O meme da internet é uma forma digital (áudio) visual e/ou textual que é apropriada e recodificada pelos usuários, sendo introduzida de volta na infraestrutura da Internet de onde veio (Nooney e Portwood-Stacer, 2014, p. 249). Ou seja, trata-se de um “molde comum” ou “modelo formal básico” (Fontanella, 2009, p. 9) que é rapidamente assimilado, copiado e repetido, através dos qual são geradas as diversas versões e variações, ou mesmo evoluções, do meme, que se espalha na rede. Em suma, ele tem se tornado, na verdade, uma espécie de *bit* de moeda cultural (Stryker, 2011) bastante popular na Web. Isto porque

inúmeros participantes criam, circulam e transformam memes em redes amadoras de participação cultural mediada. Com cada novo remix, memes são reapropriados a fim de produzir novas iterações e variações de amplas ideias, geralmente sem assinatura ou citação. Desse modo, o meme da internet poderia ser um artefato participativo quintessencial: aberto, colaborativo e adaptável (Milner, 2012, p. 12).

É nesse contexto de reprodutibilidade digital que se um meme falha em propagar-se, ele já está morto (Stryker, 2011). Posto isso, vale notar, o meme da internet mantém uma notável interface com os vírus, visto que a medida que este último vai infectando seus hospedeiros, tende não apenas a se propagar de maneira cada vez mais veloz ao longo do caminho, mas também a sofrer mutações; com o meme ocorreria o mesmo, pois a medida que é compartilhado no ambiente virtual, no ato mesmo de sua propagação, vão aparecendo cópias que partem de um substrato comum, mas são variações portadoras de códigos diferentes do original (Maia e Escalante, 2014).

Não à toa, Shifman (2014, p. 23) aponta que vivemos em uma era marcada por uma lógica hipermemética, isto porque cada evento público desagua em uma enxurrada de memes como forma de estabelecer uma conversação em torno de um tópico, de modo que os memes não apenas

propagam-se mais ampla e rapidamente do que antes, mas também tornam-se um novo vernáculo que permeia várias esferas da expressão digital e não-digital. Esta é a razão pela qual as ideias de compartilhamentos, cópia e *remix* tornam-se sustentáculos da cultura participativa, visto que são como módulos na alfabetização de um sujeito que se quer digital. Por isso que “capturar o mundo na forma de memes da internet encaixa-se perfeitamente na estética cotidiana de nossa época” (Börzsei, 2013, p. 176).

Dado que vivemos dentro de um ambiente saturado de informação no qual reina mesmo uma economia da atenção, a competição e a seleção dos memes baseia-se naquilo que, dentre milhares de opções que competem entre si, consegue chamar a nossa atenção. Ou seja, os memes variam em formas, tamanhos e conteúdos, no entanto, o que importa verdadeiramente são as suas cópias, ou melhor, a sua capacidade de se replicar e de evoluir nesse processo. Essa lógica fica um pouco mais clara com um meme como o #TheDress.

#TheDress ou as qualidades dos memes

Em 25 de fevereiro de 2015, a usuária “swiked” publicou a fotografia de um vestido (Figura 1) na plataforma Tumblr pedindo ajuda para identificar as suas cores, visto que seus amigos estavam absolutamente divididos entre o fato dele ser branco e dourado ou preto e azul; no entanto, a resposta dos outros usuários foi igualmente segmentada. Dada a impossibilidade de definir com certeza a cor daquela peça, tal enigma tornou a imagem tão popular na plataforma que no dia seguinte, catapultada principalmente pela cobertura feita pelo popular *site* Buzzfeed, ela começou a viralizar na Web como um todo, leia-se, em nível global, gerando conversação em torno do assunto sobretudo nos *sites* de redes sociais Facebook e Twitter, a partir da *hashtag* #TheDress.

A princípio, este exemplo serve para ilustrar muito bem os modos de propagação de conteúdo na Web, posto que uma imagem como essa que viraliza nas redes difere do meme apenas no tocante à variabilidade, pois “enquanto o viral compreende *uma única unidade cultural* (como um vídeo, uma foto ou piada) que se propaga em muitas cópias, um meme da internet *é sempre uma coleção de textos*” (Shifman, 2014, p. 56), ou seja, eles envolvem níveis diferentes de engajamento. Enquanto os primeiros ascendem em termos de notoriedade principalmente por intermédio de compartilhamento nos *sites* de redes sociais – o que normalmente envolve meta-comentários



Figura 1. Imagem viral do policromático vestido
Figure 1. The viral image of the polychromatic dress

Fonte: swiked (2015).

personalizados sobre aquilo que está sendo compartilhado –, os memes caracterizam-se, ao contrário, pelo convite às intervenções, isto é, refeituas do próprio texto, que é reinterpretado, reeditado, “remixado” e reconfigurado. No entanto, vale notar que embora tenham notáveis diferenças, o viral e o memético não são exatamente dicotômicos, visto que os fenômenos da Web, à medida que vão crescendo em popularidade, começam a sofrer apropriações e alterações. Logo, podemos compreender o viral e o meme como duas vias dinâmicas que frequentemente intercambiam-se ao longo de sua difusão.

Nesse sentido, o embotamento das fronteiras torna-se bastante claro no exemplo supracitado, que começou a ser difundido através de uma replicação viral, mas foi sendo reinterpretado e recontextualizado no devir do seu compartilhamento, ganhando novos contornos e signifi-

cados; isto é, inicialmente um viral, essa imagem acaba por se transformar em um meme que, por sinal, agrega inúmeras qualidades que, de modo geral, são inerentes aos memes da internet, tais como: *intertextualidade*, *afetividade*, *criatividade*, *sociabilidade*, *humor*, *simplicidade*, *estética trash*, *autoria desconhecida*.

Grosso modo, um dos atributos fundamentais do meme da internet, e mesmo da cultura midiática contemporânea atual, é a *intertextualidade*. Os memes dialogam entre si de maneiras complexas e criativas, primeiramente pelo cruzamento de referências com elementos da cultura pop e produtos midiáticos tais como filmes, séries (Figura 2), videogames, notícias etc. Por exemplo, no referido meme, uma imagem com os *rangers* azul e preto, do seriado de televisão Power Rangers, dialoga diretamente com a questão do vestido pela sobreposição de uma legenda na qual se afirma que aqueles seriam os *rangers* branco e dourado.

Claro, essas referências comuns, porque experiências e práticas da cultura popular, adentram mesmo um “espaço de afinidades” que reconhece e aprecia essa intertextualidade (Knobel e Lankshear, 2007, p. 213), quase como uma “piada interna” que apenas os iniciados, “os entendedores”, entenderão. Esse *background* comum é essencial para que o humor e a intertextualidade estabelecida com os outros textos sejam compreendidos, de modo que é preciso mesmo conhecer a polêmica do vestido e a série Power Rangers para apreciar o meme acima.

Outra questão acerca da intertextualidade está na citação contínua dos próprios memes entre si, como signos



Figura 2. Exemplo de meme sobre o vestido.
Figure 2. An example of meme about the dress.

Fonte: Know Your Meme (2015).

que apontam uns para outros em uma cadeia de significação sem fim (Figuras 3, 4 e 5). Eles acabam construindo-se mutuamente, sendo atribuídos, nesse processo, de extrema auto-referencialidade, dentro das práticas de *remix* que os formam. Trata-se mesmo da apropriação criativa das unidades digitais que são devidamente editadas e replicadas dentro desse ciberimaginário compartilhado.

Destarte, para compreender tais camadas de significado é preciso decodificar as referências contínuas a esse universo próprio da Web, muito embora os significados desempenhem apenas um papel secundário nessas unidades, tendo em vista que nelas predominam, sobretudo, *a produção e a transmissão de afetos*, as afetações emocionais de ordem sub-representacionais que estão aquém ou além do mero sentido, que adquirem características virais (Felinto, 2013). O que também deve ser considerado no caso do meme é o contato catártico, a perturbação ou ruído que este causa (Figura 3).

Nesse caso, vale ressaltar os papéis da criatividade e da *sociabilidade* que, na verdade, andam juntas



Figura 3. O meme Disaster Girl sobre o vestido.
Figure 3. The Disaster Girl meme on the dress.

Fonte: Know Your Meme (2015).

Nota: O fenômeno memético em torno da Disaster Girl se inicia por volta de 2008 a partir de uma fotografia na qual uma garota sorri um tanto “diabolicamente” em frente a uma casa em chamas; a foto foi tirada pelo pai da menina, Zoe, em um incêndio que ocorria perto de sua casa. A expressão facial inusitada de Zoe em contraste com o incidente terminam por indicar alguma relação desta com o ocorrido, dessa forma, a imagem dela é costumeiramente recortada e colada em imagens de diversos desastres naturais e acidentes para indicar o seu papel como mentora em todo tipo de calamidade. No meme em questão, Zoe, irritada com o debate em torno do vestido, o queima para que este resulte em uma cor única, o cinza (ver: knowyourmeme.com/memes/disaster-girl).

na memesfera: a primeira, tendo mesmo uma motivação social, tem como base o conhecimento e as referências partilhadas entre um ou mais grupos; não se trata, portanto, de um ato isolado, mas sim dentro de uma comunidade que valida o próprio gesto criativo. Basta lembrar que um meme não é feito para apreciação individual, mas coletiva, ele é um ato comunicativo dotado de um imperativo de sociabilidade e compartilhamento – logo porque ele existe apenas no momento, e em prol, da sua propagação.

A *criatividade* dá-se também pela apropriação dos aparatos técnicos no sentido de fazê-los trabalhar a nosso favor, em prol do inesperado, do humor e da ludicidade, diante da intervenção em produtos informacionais através das mais diversas técnicas (Figura 4). Por conseguinte, é possível enquadrar a prática memética dentro do que Jean Burgess (2007) chamou de “criatividade vernacular”, ou seja, um conjunto de práticas artísticas, que operam em uma base quase que rotineira e cotidiana, criadas por inter-



Figura 4. O meme Grumpy Cat sobre o vestido.

Figure 4. The Grumpy Cat meme on the dress.

Fonte: Know Your Meme (2015).

Nota: A gata chamada Tardar Sauce alcançou fama mundial logo após a dona publicar suas fotografias no *site* Reddit em 2012, nelas a felina aparece com um semblante humanamente mal-humorado, incitando uma série de montagens com essas imagens, em geral, perpassadas por um humor irônico. Grumpy Cat dá sua contribuição ao debate sobre o vestido afirmando que o mesmo é dourado, mas, com seu mau humor típico, afirma também que não se importa com isso (ver: <http://knowyourmeme.com/memes/grumpy-cat>).

médio de simples meios de produção. Sendo assim, diante da “vulgarização” dessa inventividade tecnológica, essas produções são marcadas mesmo pelo prosaico, visto que as novas mídias permitem justamente que a elaboração do mundano e do trivial seja facilitada.

Outro elemento crucial aos memes é o *humor*, este é oriundo justamente da disposição criativa dos elementos nessas unidades, daí que eles façam uso de simples ironia, ou mesmo do *nonsense*, e até de paródias. Embora muitas vezes o texto original não tenha intenção humorística, a criatividade alia forças com o lúdico no sentido de brincar com os significados e de gerar o novo através da apropriação, alteração e recontextualização da ideia original (Figura 5). Elementos diversos concatenam-se, então, em uma informação nova criada através dessa espécie de jogo pautado na criação e na fruição dessas pequenas unidades que são, sobretudo, riso em latência. O humor, além do mais, é pressuposto de compartilhamentos na rede, visto que se trata do tipo de conteúdo que talvez mais tenha aderência na Internet.



Figura 5. O meme Philosoraptor sobre o vestido.

Figure 5. The Philosoraptor meme on the dress.

Fonte: Know Your Meme (2015).

Nota: Esse Advice Animal surgido entre 2007 e 2009 faz uso da imagem de um Velociraptor “filósofo” imerso em questionamentos metafísicos e existenciais profundos além de paradoxos peculiares. No meme citado, o dinossauro se indaga, considerando o tema do vestido, se durante todo esse tempo as pessoas brancas não seriam, na verdade, azuis (ver: knowyourmeme.com/memes/philosoraptor).

Nesse tocante, a sua *simplicidade* é responsável também por aumentar a potencialidade memética, porque os memes precisam não apenas ser empacotados de maneira que sua fruição seja rápida e intuitiva, mas também devem ser formal e tecnicamente simples no intuito mesmo de incitarem imitações e *remix* que possam ser realizados de maneira igualmente fácil. O meme lida principalmente com a rapidez, ele precisa ser criado e distribuído de maneira ágil porque as narrativas que se estabelecem através dele não prezam pela perfeição estética, mas sim pela interação, o próprio diálogo enredado estabelecido em torno disso, ou seja, talvez se trate mesmo do aspecto lúdico da comunicação.

Grosso modo, outro traço notável da cultura dos memes é a *estética trash*, ou seja, aquela que preza pelos acidentes visuais e pela celebração de produtos amadores e desleixados, que incluem desde desenhos toscamente produzidos no Microsoft Paint até erros intencionais de escrita e gramática, passando pelas manipulações grosseiras de imagens e pelas produções audiovisuais bem pouco produzidas e marcadas pelas falhas técnicas.

Muito embora essa “estética do feio” não seja a única que ronda a Internet, ela é a que melhor a define em contraste com as outras mídias *mainstream*, pois é pautada mesmo na exposição da falha, do erro, do ruído e é subproduto das vantagens do meio, ou seja, a rapidez e a ausência de *gatekeepers* (Douglas, 2014, p. 315). É nesse sentido que tal estética pode ser, inclusive, considerada uma espécie de “folk art” de nossa época porque feita por amadores de modo a refletir a cultura do seu local de origem; ou, talvez, até mesmo o *kitsch*, porque capaz de agregar também elementos ditos de “alta cultura” com outros mais “vulgares”.

O último aspecto intrínseco à memética digital é a questão da *autoria desconhecida*, isto porque mesmo quando é possível traçar a origem dos memes, é quase impossível saber ao certo quem os produziu, posto que eles não possuem propriedade intelectual alguma. Daí que, muito embora as diferentes versões e evoluções dessas unidades sejam passíveis de rastreamento, seus autores permanecem no anonimato de seus *usernames* – com exceção do Facebook, boa parte das plataformas que atuam como *hubs* de difusão memética não faz uso de uma política de identidades reais.

Assim, grosso modo, os memes vagueiam pela Internet, indiferentes às questões de atribuição – afinal, os autores não têm interesse em declarar posse de um material aparentemente sem valor monetário. O que é bastante prezado como característica, na verdade, visto

que isso traz a liberdade que permite que eles nasçam, sejam replicados, citados e transformados (Davison, 2012, p. 132) ao bel-prazer do *homines ludentes* de nossa época.

Por fim, a partir dos poucos exemplos apresentados, nós entendemos que um meme como #TheDress acaba por formar uma complexa rede de imagens técnico-meméticas ao promover uma sociabilidade ímpar, geradora de afetos, pautada no humor dessas unidades simples e despretenso-sas marcadas mesmo pelos excessos intertextuais e estéticos. Quanto aos seus criadores, nossos *homines ludentes*, esses autores desconhecidos têm como gesto preferencial o próprio brincar de imaginar e materializar as suas imagens para que outros também o façam.

Dos homines ludentes

Atualmente, os aparatos, e os programas que o subjazem, deixaram de ser apenas funcionais, tornando-se mesmo brincáveis, proporcionando a experiência lúdica de brincar com imagens. Nesse sentido, as imagens meméticas, marcadas pela convergência produtiva de memórias humanas e artificiais, são tomadas por uma lógica de produção criativa que torna as operações de seleção e de recombinação de fontes pré-existentes, de maneiras novas e imprevisíveis, as que mais fazem sentido na contemporaneidade.

Tal brincadeira com a informação pura, porque desencarnada, é, portanto, esforço cooperativo para projetar significados nessas superfícies digitais que são “universalizadas” via redes. Logo, como afirma Vilém Flusser (2011b, p. 80), sintetizar, transmitir e receber tais tecnoimagens se torna um gesto programado de apertar teclas: um jogo baseado na manipulação de imagens, estabelecendo, através do uso de tal imaginação criativa, valores e significados ao nosso entorno. Com efeito, a produção e o consumo de memes através dos aparatos técnicos nos torna jogadores no processo de criação e compartilhamento desses conteúdos (Maia e Escalante, 2014).

Como apenas mais um nó nas redes globais telemáticas estabelecidas, o jogador memético esquece de si ao produzir informação de maneira dialógica, a criatividade inspiradora é, pois, distribuída coletivamente. Deste modo, a brincadeira informacional consiste no próprio elogio da criatividade, almejando criar dialogicamente, com outros, o inconcebível e o inimaginável. Nesse caso, a produção de informação nova se dá pela síntese de informações precedentes, de modo que, nessa aventura da criação imagética, a informação não surge como uma mítica *criatio ex nihilo*. Portanto, o *homo ludens* con-

temporâneo é artista criativo, mas de uma criatividade consciente e distribuída.

Por certo, a brincadeira informacional com o código numérico manipulado mecanicamente diante do computador existe no sentido de usá-lo como trampolim para a força imaginativa (Flusser, 2010, p. 41). Desse modo, podemos propor que a interface entre as imagens técnicas e os memes da internet produz um híbrido, as imagens técnico-meméticas, que consiste na utilização dos aparelhos com o intuito de produzir imagens informativas, indo mesmo contra o automatismo de seus programas. Assim, a luta entre a programação pelos aparelhos e a liberdade da informatividade, que se faz constante na nossa relação com os aparatos técnicos, deságua justamente na criatividade imbuída na produção tecnoimagética e no jogo dialógico antevisto por Vilém Flusser, que se realiza no contexto hipermemético (Shifman, 2014) das redes em prol da comunicação e do jogo.

A imagem técnico-memética que propomos aqui é, portanto, uma superfície computada que incita a produção, a reprodução e a propagação de si bem como a de outras imagens em um processo recursivo, criando, nesse ínterim, elos e atribuições sociotécnicas diversas em rede e promovendo diálogos através delas. Assim, o processo imaginístico digital é semi-automatizado nesse devir enredado da Web no qual projetamos nossos vetores de significado, fabricando uma nova linguagem com o código imagético em consonância com o textual. Por conseguinte, os memes representam um dos novos regimes de visualidade requeridos pela Internet à medida que a função monológica de ambos os códigos é atualizada para uma linguagem híbrida que conjuga a imagem e o texto ao mesmo tempo.

Assim, se a possibilidade do uso enredado dos aparelhos já se encontrava na sua programação como uma virtualidade realizável, é apenas na contemporaneidade que floresce o consenso de um jogo dialógico através de imagens em uma busca constante pela aventura informacional do novo: uma *sociedade telemética*. Naturalmente, a existência de tais seres do jogo implica também em um novo estado psíquico, o da celebração. O gesto produtor de imagens técnico-meméticas é relaxante porque jogo, não precisa de um propósito, a sua motivação é o próprio jogo, assim, o fluxo de informação não será útil, mas será apenas celebrado (Flusser, 2011b, p. 154).

Considerações finais

O meme da internet, tendo se tornado um imperativo estético da era digital, que faz parte mesmo de uma

forma de sensorialidade coletiva, exige atenção, um olhar que seja, mesmo que efêmero, mas que coloque em ordem todo o visível da imagem. Portanto, eles tiram seu sentido do olhar do observador. Isto não implica, porém, que estes repousem impassíveis nas suas superfícies a nossa espera, pelo contrário, eles nos olham de volta, interpelando-nos qualquer coisa. Mas o que eles querem?

Talvez o único apelo que o meme nos faça, na sua nudez, seja justamente o seu compartilhamento através das redes. E, uma vez que digitalmente incluído, ele quer submergir em seus fluxos, sendo (re)apropriado, “remixado” e/ou (re)circulado continuamente, mostrando-se “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).

Desse modo, parece que esses memes, como já foi dito antes, têm uma incorrigível tendência a criar vida, agindo como vírus que se espalham, sofrendo diversas mutações nesse processo de circulação nas novas mídias. Isto porque cada meio que possibilita a feitura de novos tipos de imagem, frequentemente mais vivas e persuasivas que antes, torna-as, aparentemente, mais voláteis e virulentas nas suas infecções (Mitchell, 2010, p. 38). Assim, o prazer estético de nossa era parece ser o da criação massiva dessas formas que criam vida para si através da sua circulação nas redes.

Não à toa Mitchell (2005, p. 318) propôs que a reprodução mecânica da qual nos falou Walter Benjamin (1987) foi substituída pela reprodução biocibernética como o determinante técnico fundamental da nossa época; assim, cria-se o império da computação em alta-velocidade, da imagem/vídeo/som digital, da realidade virtual e da Web. Mas o que nos interessa mesmo são os processos reprodutivos quase orgânicos dessas imagens digitais infinitamente maleáveis que tem as suas cópias não como expressões inferiores do original, mas como “melhorias” deste, na medida que elas talvez possuam até mais “aura” do que a obra de origem, posto que a reprodutibilidade digital conserva melhor a informação copiada e possibilita ajustes ulteriores (Mitchell, 2005, p. 320).

Por fim, agora podemos ressaltar que estas imagens técnico-meméticas não são apenas entidades passivas que coexistem com seu “hospedeiro” humano, elas mudam, em certo sentido, a maneira como imaginamos/conceituamos a realidade à medida que nos expressamos por meio da sua linguagem, que rearranja a nossa própria maneira de comunicar. Por outro lado, esses memes, ao

mesmo tempo que “vivos”, não existem sem os seus criadores *ludentes*, sem os olhares dos seus observadores e sem o clicar das teclas e botões que os fazem circular. O seu poder reside mesmo na capacidade de nos seduzir em prol da reproduzibilidade de suas cópias nesse ambiente telemático no qual a Web tem se constituído.

Referências

- BENJAMIN, W. 1987. A obra de arte na era de sua reproduzibilidade técnica. Primeira versão. In: W. BENJAMIN, *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo, Brasiliense, p. 165-196.
- BÖRZSEI, L. 2013. Makes a meme instead: a concise history of internet memes. *New Media Studies*, 7:152-189.
- BURGESS, J. 2007. *Vernacular creativity and new media*. Queensland, Australia. PhD dissertation. Queensland University of Technology, 297 p.
- DAVISON, P. 2012. The language of Internet memes. In: M. MANDIBERG, *The social media reader*. New York, New York University Press, p. 120-134.
- DOUGLAS, N. 2014. It's supposed to look like shit: The Internet ugly aesthetic. *Journal of Visual Culture*, 13(3):314-319. <https://doi.org/10.1177/1470412914544516>
- FELINTO, E. 2013. Grumpy Cat, grande mestre zen da geração digital: afetos e materialidades da imagem memética. In: S. KILPP; G.D. FISCHER, *Para entender as imagens: como ver o que nos olha?* Porto Alegre, Entremeios, p. 55-74.
- FELINTO, E.; SANTAELLA, L. 2012. *O explorador de abismos: Vilém Flusser e o pós-humanismo*. São Paulo, Paulus, 192 p.
- FLUSSER, V. 2008. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo, Annablume, 152 p.
- FLUSSER, V. 2010. *A escrita – há futuro para a escrita?* São Paulo, Annablume, 180 p.
- FLUSSER, V. 2011a. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo, Annablume, 110 p.
- FLUSSER, V. 2011b. *Into the universe of technical images*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 225 p. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816670208.001.0001>
- FLUSSER, V. 2011c. *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo, Annablume, 194 p.
- FONTANELLA, F. 2009. O que é um meme na Internet? Proposta para uma problemática da memesfera. In: Simpósio Nacional da ABCiber, 2009, São Paulo. *Anais...* São Paulo, ABCiber, p. 1-16.
- KNOBEL, M.; LANKSHEAR, C. 2007. Online memes, affinities, and cultural production. In: M. KNOBEL, *A new literacies sampler*. New York, Peter Lang Publishing, p. 199-227.
- KNOW YOUR MEME. 2015. *#TheDress*. What color is this dress? Disponível em: knowyourmeme.com/memes/thedress-what-color-is-this-dress. Acesso em: 15/05/2016.
- MACHADO, A. 1999. Atualidade do pensamento de Flusser. In: G. BERNARDO; R. MENDES, *Vilém Flusser no Brasil*. Rio de Janeiro, Relume Dumará, p. 131-143.
- MAIA, A.; ESCALANTE, P. 2014. Consumo de memes: imagens técnicas, criatividade e viralização. In: Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Ciberultura, 8, 2014, São Paulo. *Anais...* São Paulo, p. 1-12.
- MILNER, R.M. 2012. *The world made meme: discourse and identity in participatory media*. Kansas, EUA. PhD dissertation. University of Kansas, 321 p.
- MITCHELL, W.J.T. 2005. *What do pictures want? The lives and loves of images*. Chicago, University of Chicago Press, 412 p.
- MITCHELL, W.J.T. 2010. Image. In: W.J.T. MITCHELL; M. HANSEN, *Critical terms for media studies*. Chicago, University of Chicago Press, p. 35-48. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226532660.001.0001>
- NOONEY, L.; PORTWOOD-STACER, L. 2014. One Does Not Simply: An Introduction to the Special Issue on Internet Memes. *Journal of visual culture*, 13(3):248-252. <https://doi.org/10.1177/1470412914551351>
- SANTAELLA, L. 2007. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo, Paulus, 472 p.
- SHIFMAN, L. 2014. *Memes in digital culture*. Cambridge, MIT Press, 216 p.
- STRYKER, C. 2011. *Epic win for Anonymous: how 4chan's army conquered the web*. New York, The Overlook Press, 304 p.
- SWIKED. 2015. Disponível em: swiked.tumblr.com/post/112073818575/guys-please-help-me-is-this-dress-white-and. Acesso em: 05/05/2016.

Submetido: 18/08/2017

Aceito: 31/10/2017