

MAIO
9-11
UFG/BR

De tempos-espacos físicos aos digitais: memes, museus e a arquitetônica de paisagens linguísticas / semióticas na atualidade

Eliane Fernandes Azzari¹

Resumo

Neste trabalho, tomo por objeto sociocultural o “Museu de Memes” (disponível em <http://www.museudememes.com.br>) – elaborado pela equipe do CoLAB da UFF –, examinando essa manifestação contemporânea sob a ótica proposta pela abordagem da Paisagem Linguística/Semiótica como a sugerem, por exemplo, Jaworski e Thurlow (2011). Blommaert (2014) aponta que as manifestações socioculturais atuais resultam de relações dialógicas que o sujeito, em interações midiáticas, estabelece entre acontecimentos situados nos mundos online e offline e que são, dessa forma, caracterizadas pela movimentação entre tempos-espacos físicos e digitais. Nessa direção, aportada pelas noções bakhtinianas de cronotopo e arquitetônica (RENFREW, 2018), entendo que o ciberespaco tem propiciado o (re)desenho de práticas sociais que (res)significam noções de produção e percepção tais quais as de autoria, curadoria e interação entre sujeito e objetos culturais, que carecem de estudo e propiciam investigações.

Palavras-chave

Paisagem Linguística/Semiótica, Ciberespaco, Cronotopo.

From offline to online times-spaces: memes, museums and the architectonics of contemporary linguistic/semiotic landscapes

Abstract

In this paper I exam “The Memes Museum” (<http://www.museudememes.com.br>) – a CoLAB team work from Fluminense Federal University – as a socio-cultural object which I propose to analyze under the perspective of Linguistic/Semiotic Landscape theory, as it is discussed by Jaworski & Thurlow (2011). According to Blommaert (2014), contemporary socio-cultural manifestations are an outcome of the dialogic relations between online and offline worlds which, in their turn, result from new mediatic interactions a subject might currently establish. Such manifestations feature the subject mobility to/from physical and digital time-space frames. Bearing in mind Bakhtinian concepts of chronotope and architectonics, as recently reviewed by Renfrew (2018),

¹ Eliane Fernandes Azzari, Pontifícia Universidade Católica de Campinas,
eliane.azzari@puc-campinas.edu.br

I believe that the cyberspace, and its affordances, have provided opportunities for newer redesigned social practices that somehow resignify old notions of production/perception such as authorship and curating as well as the interactions between the subject and cultural artifacts, which still call for further study and investigations.

Keywords

Linguistic/Semiotic Landscape, Cyberspace, Chronotope

Fim das dicotomias ou a era das fronteiras borradas nas conexões culturais

Até bem pouco tempo, análises acerca da interface entre mídias, conectividade e processos culturais eram orientadas por dicotomias diversas que antagonizavam os modos e meios de fazeres passados e presentes. Santaella (2017, p.64) lembra que, sob aquele viés, o sujeito era geralmente visto como participante/militante ou como alienado. Essa visão, dicotomista, tem sido cada vez mais antagonizada à medida que se expandem as formas de produção e circulação em ambientes digitais. Nos dias presentes, nota-se uma eminente relação dialógica entre os universos *online* e *off-line* o que, como aponta Blommaert (2014), tem (re)configurado acontecimentos sociais, históricos e artísticos. Nessa direção, as mídias digitais – conceito que tomo a partir da discussão que faz Manovich (2012) –, deram lugar à fluidez, à heterogeneidade, às ressignificações e à hibridação de gêneros, meios, identidades, culturas.

Entendo que os objetos socioculturais contemporâneos sejam fruto do dialogismo entre acontecimentos físicos e digitais (não necessariamente nessa ordem), penso que esse seja um fenômeno que demanda perspectivas de investigação e análise outras. Conceitos socialmente compartilhados, antes tidos como estáveis, desfacelam-se em processos artístico-culturais caracterizados pelo (re)mix, pelas (re)apropriações e por deslocamentos globo-locais na produção/compartilhamento cultural contemporâneo. Dessa forma, o objetivo deste artigo é propor a análise do objeto “Museu de memes” que, a meu ver, tipificando-se em recursos e ambientes digitais, transmuta, trans/remedia e ressignifica conceitos e/ou objetos outros, previamente construídos e (outrora) estabilizados. Nessa direção, concordo com Canclini (2013, p. 290-291) que afirma que para estudar culturas hibridizadas “é preciso reintroduzir a questão dos usos modernos e pós-modernos da história”, isso se não quisermos “correr o risco de reincidir na perspectiva histórica linear”.

Possíveis articulações entre os conceitos de Paisagens Linguísticas/Semióticas (digitais), arquitetônica e cronotopo

Campo de trabalho relativamente recente e naturalmente interdisciplinar, a pesquisa centrada no conceito de Paisagem Linguística/Semiótica (doravante PL/S) é comumente representada como “arena ecológica”, como destacam Shohamy e Waksman (2009). Sob a perspectiva da PL/S, acata-se a língua(gem) para além de representa-

ções somente verbais, que tem caráter historicamente situado nas interfaces estabelecidas entre a(s) língua(gens) e seu “meio-ambiente”. A PL/S estuda manifestações públicas em que diferentes linguagens/semioses proporcionam a construção de sentidos e é um percurso investigativo que leva em conta que as linguagens/semioses são/estão entrecortadas por discursos e sujeitos, cujas (re)constituições identitárias ficam evidenciadas em/por meio de práticas em que se engajam.

Muito embora a proposta da PL/S tenha inicialmente se voltado a áreas urbanas públicas como arenas discursivas, concordo com Blommaert (2016) que seja preciso tomar a ideia de PL/S como potencial caminho para a análise de **paisagens digitais** que se tornaram expansões do cenário público urbano e que são frequentemente foco de interações sociais. O ciberespaço, com seus recursos e propiciações (*affordances*), tornou-se uma “arena pública” da atualidade, farta em interações que se apoiam em mídias digitais diversas e, assim, acabam por movimentar “economias comunicacionais em todos os níveis da vida social, e da metrópole para as margens mundiais”². A arena digital apresenta uma “infraestrutura singular, única”, como afirmado por Blommaert (2016, s/p). Acredito que, ao mobilizar alguns dos princípios advindos das proposições bakhtinianas, seja possível estudar essa infraestrutura.

Para Bakhtin, a arte é campo para a elaboração de análises que tratam e remetem a língua(gem) igualmente à vida. Na perspectiva bakhtiniana, o sujeito é marcado por um inacabamento e, por isso, não “é”, mas, sim, “torna-se” quando estabelece comunicações, ao relacionar eu-outro, em um processo que é dialógico. Renfrew (2017, p. 61) afirma que para conceber a ideia de inacabamento é preciso associá-la a “termos mais familiares que usamos para descrever as relações básicas entre sujeitos, a saber “eu” e “outro”, já que Bakhtin prefere os termos “autor” e “herói”, o que faz insistentemente na construção de sua “filosofia primeira”, ajudando a facilitar “a expansão de seu programa e a mudança concomitante de uma **arquitetônica da “atividade estética”** (RENFREW, 2017, p.62, ênfase adicionada). É pelo dialogismo que o sujeito entra em contato com o outro, afeta-se e passa a enxergar o mundo pelo olhar de um lugar aonde “eu” não posso estar. Esse processo é o que Bakhtin chamade “transgrediência”, termo derivado de “transgredir”, quer dizer, ir além dos limites (do “eu”). Sinônimo de “excedente de visão”, acontece quando “vejo coisas atrás das que você vê” (HOLQUIST, 2015, p.48). A transgrediência acontece quando o sujeito se propõe a dialogar, deslocando-se cronotopicamente o que, no entanto, exige desse sujeito responsividade (responder a) e responsabilidade (responder por), um processo discursivo de **réplica ativa**. Bakhtin reforça “a necessidade de tornar-se outro em relação a si mesmo, para ver-nos a nós mesmos através dos olhos do outro e, na sequência, voltarmos a nós mesmos” um processo elaborado/elaborador de dialogismo que conduz ao que Bakhtin, chama de “o evento recapitulador final”. Renfrew (2017, p. 65) esclarece que esse não é um evento terminal, mas um “final” de um elo que dá início a outro, na “cadeia de

eventos que constituem o pensamento, a ação e a interação social”. Segundo Bakhtin, “fazemos [isso] todo o tempo em nossa vida”.

Dispensando os termos “sujeito” e “objeto” (porque não atenderiam ao processo que postulava) o autor russo se concentra na relação entre um “autor” e um “herói”, “termos que devem ser entendidos tanto literal quanto figurativamente” (RENFREW, 2017). Ao adotar esses termos, Bakhtin aceita correr o risco de parecer querer **fundir “vida” e “arte”** o que faria porque “ele está realmente convicto da continuidade essencial entre a contemplação ética e estética”, sugere Renfrew (2017, p. 66). Essa articulação pede a revisão das noções de tempo e espaço – o cronotopo. Grosso modo, é possível dizer que “cronotopo” é “uma designação anafórica, pois toma seu sentido a partir da referência a outro termo, tempo-espaço” (HOLQUIST, 2015, p. 34). Para Bakhtin, o papel cronotopo é destaque na vida humana e, informa Holquist que “[...] [Bakhtin] escreve, em sua famosa nota de rodapé, que difere de Kant ao tomar tempo e espaço “não como ‘transcendentais’, mas como formas da mais imediata realidade” (2015, p. 51). A experiência social/interativa, a transgrediência é que possibilita o ato de tornar-se e, na transgrediência, deslocar-se cronotopicamente. Quer dizer, os eventos, o ato de tornar-se é sempre aberto, i.e.; “a capacidade única da atividade estética no sentido bakhtiniano”. Renfrew (2017, p. 67) retoma a afirmação de Bakhtin de que

a criação estética supera o caráter infinito e a-ser-ainda-alcançado da cognição e da ação ética por se referir a todos os constituintes do ser e ao sentido a-ser-ainda-alcançado por um ser humano em sua gratuidade concreta – como o evento de sua vida.

Portanto, é preciso acatar que a “a objetividade estética, em outras palavras, *abrange e inclui a objetividade ético-cognitiva*” (Bakhtin, “Autor e herói”, p.13, apud Renfrew, 2017, p. 67). É na eventicidade, em que sentido(s) e valor(es) são construídos, que o ser pode ser acessado. A isso, chama-se “responsabilidade”, ou uma espécie de rastro do sujeito que, no evento, marca sua posição única, ao emitir réplica ativa.

Arrisco-me a dizer que o evento: corporifica-se, em lugar único e concreto, marcando a consciência viva que se exterioriza na relação eu-outro para o ato de ser e, finalmente, tornar-se diverso. Esse processo ou sistema, como um todo é, segundo sugere Renfrew chamado de arquitetônica e “busca exprimir um sentido de estrutura sem, ao mesmo tempo, acarretar relações estáticas entre elementos predefinidos e simplisticamente identificados; não existem elementos, apenas pessoas (sujeitos)”, (RENFREW, 2015, p.60). A arquitetônica do ser permite (re)contextualizar e o (re)historicizar programaticamente o objeto na eventicidade. Bakhtin (2010, p.65 – 67) exemplifica o sistema “arquitetônico”, demonstrando o “campo arquitetônico interno da visão artística” e reforçando a inseparabilidade axiomática de “forma” e “conteúdo”, afirmando que “o ser humano concreto é um princípio tanto de forma quanto de conteúdo da

visão estética – em sua unidade e interpenetração” (BAKHTIN, 2010, p. 64). Uma vez que o conteúdo/sentido de um ato seja inseparável do “evento singular do ser” e que todos os elementos formais presentes numa obra estética devem ser tomados a conta de mutuamente determinantes, a acepção arquitetônica representa um olhar integrado e integrador, historicamente situado que, conseqüentemente, afeta a arte/obra estética, bem como todos os demais componentes a ela relacionados, nos processos de construção de sentidos. De acordo com Renfrew (2017, p. 74) há certa “primazia da forma arquitetônica profunda sobre a forma composicional, de superfície”, nas proposições bakhtinianas, sugerindo que estão imbricadas: as características dos gêneros estabelecidos (axiomas externos ao evento e internos à obra estética); os eventos; os contextos de valores dos interlocutores e suas apreciações (entoação valorativa). Todos esses elementos, de forma não-estática, estável ou estabelecida *a priori*, são articulados pela “dinâmica da forma arquitetônica, ou receptivos em medida variável a sua corporificação e apresentação estética” (RENFREW, 2017, p.74). Não obstante, é preciso perceber que “para Bakhtin o objeto “real” da pesquisa em ciências humanas é o “homem social (público)”, como relembra Renfrew (2017, p. 212). Por isso, o termo “cultura” assuma uma concepção literalmente “sem limites” e estendendo-se, como as relações dialógicas, sobre “todo o discurso humano e todas as relações e manifestações da vida humana, sobre tudo o que tem sentido e significação”. “Cultura” e (a palavra) “discurso” se combinam em Bakhtin para equacionar algo muito semelhante à ideologia, aliviado de toda a bagagem “abstrata”, (...) o objeto próprio (...) de uma mistura diferenciada de estética e ética e que se chama dialógica (RENFREW, 2017, p. 212).

Cronotopos na Arquitetônica da PL/S digital: entre o que não era arquivo e o arquivo que ressignifica o que/quem nunca foi

O ciberespaço, a meu ver, promove possibilidades para o envolvimento do sujeito(autor) em eventos que podem gerar movimentações cronotópicas, desde que, como esclarece Bakhtin (2003), vincule sua participação à noção de réplica ativa. Como “formas das mais imediatas realidades”, creio que o tempo-espaço digital permita que, mesmo sem dominar o campo dos algoritmos e códigos binários que engendram os seus recursos, o sujeito contemporâneo encontre recursos para a (re)elaboração e/ou a (re)apropriação de objetos, engajando-se em eventos discursivo-comunicativos. Explorando-se, por exemplo, os ambientes que aportam redes sociais, há eventicidade constantemente renovada, encadeada e movimentada pelo ir e vir de sujeitos adeptos à ubiquidade e mobilidade digitais. Há muitas instâncias a serem observadas, em termos de transgrediência, quando se analisa, por exemplo, comentários postados em plataformas tais quais *Facebook*, *Instagram* e *Twitter*, por exemplo, além das discussões via apps como o *Whatsapp* ou o *Messenger*. A movimentação entre o cronotopo urbano e o ciberespaço, acionando recursos midiáticos digitais, permite aos sujeitos/

autores contemporâneos (re)criar objetos que marcam parte da ética e da estética cultural atual.

Enquanto objeto sociocultural, os “Memes” têm muito a dizer acerca do sujeito contemporâneo. Caracterizados por imagens e/ou frases que usam a ironia e o sarcasmo para causar efeitos de humor, os memes ganharam força nos ambientes digitais ancorados na WEB 2.0 e se propagaram através do compartilhamento em plataformas de redes sociais. Apoiados na instantaneidade e volatilidade dos meios digitais, costumam responder ativamente a acontecimentos recentes se caracterizando como manifestações de réplica ativa. Englobam, comumente, a (re)mixagem de fotos, pinturas, gravuras, textos literários, cenas de filmes, enfim, obras estéticas verbo-visuais diversas que são resignificadas e reincorporadas em um gênero híbrido de berço. Note-se, porém, que boa parte do efeito de humor proporcionado pelos memes requer do sujeito um repertório contemporâneo, mix de cultura canônica e popular, um pop-clássico geralmente de curta duração, volatilidade e (im)permanência consideráveis. Como, então, memes vieram a ser categorizados a guisa de obras estéticas que merecem arquivamento em um lugar “museu” que, por sua vez, encontra-se reposicionado no ciberespaço?

Imagem 1: Print da Página inicial do “Museu de Memes”.³



Apoiando-me em Assman (2016, p. 233), entendo que a tecnologia “possibilita técnicas de registro sempre mais simples e completas e ao mesmo tempo aguça a percepção diante do que não se pode armazenar, do que se perdeu para sempre”. Para Assmann (2011, p. 411), o arquivo é “um local de coleção e conservação do que foi passado, mas não pode ser perdido”. Ainda conforme propõe essa autora, aquilo que não está no arquivo é tratado como descarte, já que nem todo o conteúdo de um

caldo cultural entra no arquivo, porque há “mecanismos estruturais de exclusão). Essa estudiosa ainda ressalta a relação entre “memória cultural, canais de comunicação organizados, mídias comerciais e novas tecnologias de armazenamento” (ASSMANN, 2011 426-427). Recorrendo a Groys, Assmann (2011) sinaliza que seja preciso pensar para além dos arquivos como espaço de inovação cultural, questionando em que medida os arquivos que possuímos (museus, galerias, bibliotecas e cinematecas, etc.), consigam compreender o que seria produtivo historicamente. Fora do arquivo, há acontecimentos cotidianos.

Os memes geralmente abordam acontecimentos historizados, mas, também, daqueles que ficaram às margens do arquivo, vistos como irrelevantes e/ou menos significativos. A ideia de um “Museu de Memes”⁴ pode, portanto, tratar-se do que Assmann (2011, p.427) sugere ser “um reservatório potencial para o novo” que, segundo a autora, “não é o desenvolvimento ditado pelo tempo, mas sim um jogo entre, por um lado, o que já se sabe que foi armazenado nos arquivos e, por outro, o que fica fora desses arquivos: o desconsiderado, o que não foi levado em conta”.

Na arquitetura de um Museu de Memes encontra-se um paradoxo e metalinguagens: criar um arquivo para o fluido, solúvel e não-arquivável e estabelecer uma réplica ativa ao arquivo, como prática sociocultural, enquanto arquiva-se réplicas ativas a eventos sociais, artísticos, discursivos outros. O “Museu de Meme” é uma réplica ativa ao que se pensou dever ser culturalmente historicizado, sugerindo arquivar, catalogar, categorizar e destacar aquilo que foi feito para ser volátil e impermanente. Fixar o móvel, mobilizando recursos digitais de armazenamento. Dar status de arte e produção artística ao remix, ao hibridizado, ao ressignificado. Dar autoria e origem ao que é difícil de rastrear marcando, assim, o rastro do sujeito em suas “respostas à” e “respostas por”. É um evento que marca dialogismo entre os universos *online* e *off-line* enquanto reposiciona o sujeito que, ao criar/ compartilhar / reapropriar um meme, envolveu-se em transgredência. As imagens seguintes são amostras de memes encontrados no “Museu de Memes”. A imagem dois, segundo as informações do “Museu”, referem-se a um meme que retomou um ato historicizado, surgido décadas atrás, após uma provocação pixada em um muro em espaço urbano por um jornalista. O fato, caído em esquecimento, recebe réplica ativa no meme, que virou arquivo.

MAIO
9-11
UFG/BR

Imagem 2: Meme que recupera fato histórico relegado a esquecimento e vira arquivo.⁵



A imagem 3 mostra um dos memes mais compartilhados nos últimos tempos. O “Museu” registra que se tratou de um concurso artístico cultural que propôs a ressignificação de uma obra artística na forma de um meme. O meme ganhador foi elaborado por um brasileiro e virou “template” em plataformas online que permitem a (re) elaboração de memes a partir de imagens disponibilizadas e/ou que sejam enviadas pelos usuários (sujeitos-autores). Há múltiplas réplicas ativas a esse meme inicial, remixes de remixes, hibridizações sem fim, eventos de transgrediência e dialogismo que partiram de atividades estéticas off-line e online, analógicas e digitais. A imagem 4 é uma réplica ativa que recorre a imagem de partida (reprodução digital da pintura) ao memes que surgiram após a produção vencedora do concurso artístico cultural.

Imagem 3: Meme do ET Revoltado (#MeSegura).⁶

Imagem 4: Meme com reprodução da tela que gerou o meme que gerou memes.⁷



Conclusão

Assman (2011, p. 427), afirma que “a arte que é ligada à missão da inovação permanente deve mover-se constantemente na fronteira entre arquivo e inarquiváveis”. Nesse sentido, é possível acatar que um “Museu de Memes” queira relaizar, em sua arquitetônica, esse ato. É um evento que se vale do cronotopo dos espaços digitais (re)desenhando uma paisagem linguístico/semiótica centrada em outros tempos-espaços, em que o dialogismo entre o off-line e o on-line se destaca, registrando um movimento que, talvez, registre a réplica ativa do sujeito contemporâneo à ideia de o profano, como sugere Assmann, também mereça arquivo. Nessa direção, acreditando que a discussão esteja longe de concluir diálogos, conquanto esta conclusão finalize este artigo, deixo provocações que aguardam réplicas em devir: as manifestações socioculturais tais quais as destacas pelo Museu de Memes, e o “museu” de memes em sí, podem ser compreendidas como manifestações artísticas que se apoiam nas tecnologias digitais? É possível identificar, nesses fenômenos/ objetos socioculturais o rastro do sujeito, em réplica ativa e, portanto, acatar a arena digital como espaço para a investigação da PL/S? E, finalmente, O que é volátil, profano e excluído, pode tornar-se perene, historicizado e incluído no arquivo, no registro cultural de uma sociedade? Dialoguemos.

Notes

² Todas as traduções de citações de textos escritos em inglês são de minha responsabilidade, a menos que, na referência bibliográfica da obra, se indique outro tradutor.

³ Disponível em : <http://www.museudememes.com.br>. Acesso em 09 mai 2018.

⁴ Segundo informam os desenvolvedores, “O #MUSEUdeMEMES é um projeto da Universidade Federal Fluminense (...) consiste em uma atividade que envolve pesquisa, ensino e divulgação científica, e tem como escopo a implementação de um espaço para discussão sobre a cultura dos memes e o desenvolvimento da pesquisa acadêmica sobre o tema”. Fonte: <http://www.museudememes.com.br/o-museu-de-memes>. Acesso em 09 jun 2018.

⁵ Disponível em: Acesso: 08 mai de 2018.

⁶ Disponível em: <http://www.museudememes.com.br/?s=me+segura>. Acesso em 09 mai 2018.

⁷ Disponível em : <http://www.museudememes.com.br>. Acesso em 09 mai 2018.

Referências

- ASSMANN, A. **Espaços de recordação**. Formas e transformações da memória cultural. Tradução de Paulo Soethe (coord.). Campinas: Editora Unicamp, 2016.
- BAKHTIN, M. **Arte e responsabilidade**. In: BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MAIO
9-11
UFG/BR

- _____. **Para uma filosofia do ato responsável**. Tradução de V. Miotello e C.A. Faraco. São Carlos: Pedro & João editores, 2010.
- BLOMMAERT, J. **Chronotopes, scales and complexity in the study of language in society**. In: Annual Review of Anthropology . Tilburg Papers in Culture Studies, paper 121, jan 2015. Disponível em: <<http://www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev-anthro-102214-014035>>. Acesso em 20 maio 2017.
- _____. **The conservative turn in Linguistic Landscape Studies**. In: Ctrl+Alt+Dem - Research on alternative democratic life in Europe, May 01st, 2016. Disponível em: <<https://alternativedemocracyresearch.org/2016/01/05/theconservativeturninlinguisticlandscapestudies>>. Acesso em: abril 2017.
- CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas** – Estratégias para entrar e sair da modernidade (4ª ed). Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: Edusp, 2013.
- HOLQUIST, M. **A fuga do cronotopo**. Tradução de I. M. Ribeiro e L. M. C. de Camargo. In: Bakhtin e o Cronotopo. Reflexões, aplicações, perspectivas. BEMONG, N. et al (org.) São Paulo: Parábola, 2015.
- MANOVICH, L. **Media after software**, 2012. Acervo pessoal do autor. Disponível em: <<http://manovich.net/content/04-projects/076-article-2012/73-article-2012.pdf>>. Acesso em 19 dez 2017.
- RENFREW, A. Mikhail Bakhtin, **Tradução de Marcos Marciolino**. São Paulo:Parábola, 2017.
- SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura** (5ª reimpressão). São Paulo: Paulus, 2017.
- SHOHAMY, E.; WAKSMAN, S. **Linguistic Landscape as an Ecological Arena**. In: SHOHAMY, E.; GORTER, D. (eds) Linguistic Landscape - Expanding the Scenery. New York: Routledge, 2009, p.313-349.
