



Imagem Técnica e Nova Imaginação: A Televisão como Fonte para a Produção de Memes durante a Copa do Mundo de 2014¹

Rodrigo Severo RODEMBUSCH²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), São Leopoldo, RS

Resumo

A facilidade de acesso a diferentes ferramentas disponíveis no ambiente virtual está entre os fatores responsáveis pelo surgimento de um observador-produtor, que tem em mãos a possibilidade de criar imagens digitais e novos processos comunicacionais. Com o simples congelamento de uma imagem transmitida pela televisão, pessoas comuns foram capazes de produzir memes que foram compartilhados e replicados nas redes sociais durante a cobertura da Copa do Mundo de 2014. O que ocorreu durante este período é um exemplo de como as mídias audiovisuais podem transitar entre uma velha e uma nova imaginação, isto é, ressignificações, novos conceitos e sentidos diferentes daqueles presentes na imagem-base original. Como embasamento teórico para este trabalho, me cerco dos estudos de Flusser (2004 e 2007), Weibel (2000), Parente (1999), Didi-Huberman (2013) e Dubois (2004).

Palavras-chave: imagem técnica; nova imaginação; ressignificação; audiovisual; meme.

Introdução

Estamos imersos em um mundo caracterizado por inúmeros avanços tecnológicos em diferentes áreas. No que diz respeito ao campo da comunicação, a tecnologia permitiu um salto quantitativo e qualitativo na produção e replicação de, por exemplo, produtos audiovisuais em diferentes plataformas virtuais; permitiu, ainda, uma mudança significativa na hierarquização dos produtores de conteúdo – antes, uma atividade restrita a mídias corporativas, agora, um processo ao alcance de qualquer pessoa que tenha acesso às ferramentas necessárias. É neste cenário midiático profícuo, que surgem os memes – imagens técnicas confeccionadas a partir de sons, imagens, fotografias etc. que contêm ideias/sentidos claros e específicos, geralmente de caráter

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 4 a 6 de junho de 2015.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. Mestre em *International Media Studies* pela Deutsche Welle (DW), Alemanha. Contato: r.rodembusch@gmail.com



satírico/irônico.³ Tais produções dependem da interação e do compartilhamento para que ganhem visibilidade na internet.

Nesta linha de raciocínio, Dubois (2004, p. 31) traz uma importante contribuição para este estudo, uma vez que atribui às novas tecnologias a possibilidade de “fabricação de objetos visuais”.⁴ Assim, os memes são objetos virtuais, que remixados, trabalhados e (re)editados ganham novas significações e criam novos imaginários, concepção que integra o que Flusser (2007, p.176) entende como “uma nova imaginação”, uma vez que, para ele, o homem estabelece sua relação com o que o cerca através da confecção dos mesmos objetos apontados por Dubois. Parente apresenta uma reflexão referente às novas tecnologias, oferecendo um ponto de encontro para um questionamento comum de Flusser (2007) e de Dubois (2004):

Quando se fala em novas tecnologias, imediatamente se apresenta a questão de saber quais são seus efeitos e impactos. Na verdade, as tecnologias, novas ou velhas, são, antes de mais nada, fruto dos desejos e aspirações sociais, são sintomas, muitas vezes inconscientes das culturas que as produzem (PARENTE, 1999, p.57).

A partir dessa afirmação é que este artigo se constrói e pretende refletir acerca das possibilidades criadas pela apropriação de imagens televisivas capturadas durante a cobertura da Copa do Mundo de 2014, realizada no Brasil, e que serviram de base para a criação de diversas imagens meméticas, que ganharam o ambiente virtual. A relevância deste fato se dá pela contabilização dos recordes atingidos pelo evento nas redes sociais,⁵ o que proporcionou um grande potencial de replicação dos objetos criados (memes) durante o Mundial e os tensionamento gerados pelos imaginários convocados por estas novas imagens técnicas. Weibel (2000) destaca a inserção do sujeito nos processos e a construção de modelos para que a partir deles possamos desenvolver formas de perceber o mundo.

³ Não é o escopo deste artigo aprofundar-se na temática dos memes. Para mais informações: RECUERO, Raquel. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, Brasil, v. 1, n. 32, 2007. Disponível em <http://revistas.univerciencia.org/index.php/famecos/article/view/1969>. Acessado em 01 ago. 2014.

⁴ Não obstante, para Dubois, este processo de construção não é recente e não tem relação direta com o desenvolvimento do computador, uma vez que a qualquer imagem, independente do período em que foi concebida, tem, por trás, uma tecnologia envolvida em sua confecção.

⁵ Matéria do Portal UOL COPA intitulada “Copa do Mundo de 2014 bate recordes históricos nas Redes Sociais”. Disponível em <http://copadomundo.uol.com.br/noticias/redacao/2014/07/15/copa-do-mundo-de-2014-bate-recordes-historicos-nas-redes-sociais.htm>. Acessado em 01 ago. 2014.



A realidade memética não está fora desta observação do autor, uma vez que “somos capazes de construir contextos cada vez mais sofisticados com o desenvolvimento de tecnologias (WEIBEL, 2000, p. 30)”. Dessa forma, o que ocorreu durante o período de realização da Copa do Mundo é um exemplo de como as mídias audiovisuais podem transitar entre uma velha e uma nova imaginação. No que diz respeito ao referencial teórico e para o aprofundamento da temática aqui proposta, me apropriado dos estudos de Flusser (2004 e 2007), Weibel (2000), Parente (1999), Didi-Huberman (2013) e Dubois (2004).

A construção da imagem memética virtual

Antes de adentrarmos na questão acerca da televisão como uma máquina de imagem e sua relação com a produção memética, é necessário um curto retrospecto no que tange a imagem virtual, uma vez que os objetos aqui analisados são os memes criados a partir do congelamento (*freeze*) de imagens televisivas relacionadas à Copa do Mundo de 2014, levados à plataforma digital e lá trabalhados e ressignificados. Parente (1999, p. 14) dialoga com Flusser no que diz respeito à concepção do virtual, quando o compreende como “uma função da imaginação criadora, fruto de agenciamentos os mais variados entre a arte, a tecnologia e a ciência, capazes de criar novas condições de modelagem do sujeito e do mundo”.

É neste último aspecto apresentado por Parente que ambos os autores compartilham do mesmo ponto de vista: a imagem virtual traz consigo novas possibilidades de significações e intenções que não as propostas em suas imagens originais. Flusser (2007, p. 159) ressalta ainda que, dessa forma, “os meios podem funcionar de maneira diferente, a fim de transformar as imagens em portadoras e os homens em designers de significados”. Weibel (2000, p.25) segue esta temática ao afirmar que “na era eletrônica, o mundo está se tornando cada vez mais manipulável”, o que para o autor é um modo de transcendência. Em outras palavras, no caso específico deste artigo, os memes criados levam consigo uma nova *carga* de significação, diferente daquela de sua imagem-base criadora e têm por trás uma mente humana que conduz a construção de significados a partir da escolha pessoal dos elementos que compõem esta nova imagem.

A suscitação de um novo imaginário a partir da realidade memética na cobertura da Copa do Mundo se deu de duas formas: (A) por meio do acréscimo de outras

imagens à original ou (B) por meio do acréscimo de linhas/texto à imagem original. Não cabe neste estudo, o aprofundamento das razões que levaram à criação do meme, nem a análise qualitativa de seus novos significados, mas sim o processo de inserção de novos elementos audiovisuais e a consequente possibilidade de constituição de uma nova imaginação a partir desta imagem técnica. Para tanto, destaco alguns exemplos de memes, que servem para facilitar a *leitura* deste artigo.

Temos como primeiro exemplo de (A) a imagem capturada durante a transmissão da cerimônia de abertura do evento realizada pela Rede Globo de Televisão, editada com um novo elemento oriundo de um videoclipe – i.e., a cantora norte-americana Miley Cyrus em *Wrecking Ball* –, que dá um novo significado à imagem original (Figura 1). O que antes tinha a intenção de ser o globo de onde partiria um show de luzes no centro da Arena Corinthians, ganhou nova significação (bola de demolição), exemplificando o pensamento de Dubois (2004, p. 31), sobre a confecção de objetos visuais, e de Flusser (2007, p. 159), quanto ao homem como criador de novos sentidos.



Figura 1 – Meme produzido a partir do congelamento de imagem televisiva e a inserção da imagem da cantora Miley Cyrus.

O segundo exemplo de meme produzido a partir do congelamento de uma imagem de televisão e adicionado a ela novos elementos audiovisuais é apresentado na Figura 2, quando *Dollynho* (mascote da marca Dolly utilizado em campanhas publicitárias veiculadas no ambiente digital) é acrescido à cena.



Figura 2 – Meme produzido a partir do congelamento de imagem televisiva e a inserção da imagem do Guaraná Dolly.

Seguindo a exemplificação de quais elementos são adicionados à imagem original, temos, agora, a construção de memes com a inserção de linhas/texto (B), como nas Figuras 3 e 4, mostradas a seguir.



Figura 3 – Meme produzido a partir do congelamento de imagem televisiva e a troca da letra correta do hino nacional brasileiro.



Figura 4 – Meme produzido a partir do congelamento de imagem televisiva com a inserção de texto referente ao gol contra do jogador Marcelo.

Nos dois casos apresentados acima, a leitura em superfície (Flusser, 2007), sem o acréscimo do elemento textual, não permitiria a criação de um novo significado, pois não há alteração do elemento original. Assim, essa imagem seria, conforme Parente (1999, p. 15) uma representação simples com característica de “duplo do real”. Para o autor, “uma imagem que se dá como um duplo tão perfeito do real que a ele se substitui”. Dubois (2004, p. 53) complementa, lembrando que esta imagem seria tão “fiel e exata que ela viria duplicar integralmente o real em sua totalidade”. Ainda nesta linha de análise, o pensamento flusseriano entende estas imagens como tradicionais, isto é, que podem ser lidas a partir de códigos específicos. Parente (1999) segue seu raciocínio trazendo ideias já destacadas por Dubois (2004) e Flusser (2007), quanto ao período em que vivemos, a relação com a tecnologia e a criação do novo:

Se a modernidade nasce da crise da representação é precisamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do novo. O novo é o que escapa à representação do mundo, como dado, como cópia. O novo significa a emergência da imaginação no mundo da razão, e conseqüentemente num mundo que se libertou dos modelos disciplinares da verdade (PARENTE, 1999, p. 24).

Voltando à construção do meme, nas Figuras 3 e 4, somente a partir da leitura do texto é que são possíveis a criação de um novo significado e o estabelecimento da imagem memética. Já que para Flusser (2007), a superfície é mais rica que a linha, porém a linha é mais clara que a superfície, pode-se arriscar a afirmação de que os



memes produzidos a partir da inserção de mídias textuais teriam um grau de interpretação e convocação de uma nova imaginação mais direto com o que o seu criador pretende, ou como já denominou Flusser (2007, p.159), um “designer de significado”. Conforme o autor (2007, p. 104), “ao lermos as linhas, seguimos uma estrutura que nos é imposta; quando lemos as pinturas, movemo-nos de certo modo livremente dentro da estrutura que nos foi proposta”. Em outras palavras, no texto, a mensagem é mais legível, mais clara, o que faz deste tipo de meme produzido durante a Copa do Mundo, objetos visuais mais fáceis de serem compreendidos.

Em síntese, seguindo com o conceito de virtual, Parente (1999, p.15) afirma que estas imagens não mais representam o real, fato este que ocorre com os memes produzidos durante o Mundial, já que são revestidos de novas concepções e convocam novos imaginários.

A televisão – uma máquina de imagens e a nova imaginação

Dubois (2004, p. 33) colabora sobremaneira para a construção de um conceito que este artigo aborda, que é o da máquina de imagem. No caso específico deste estudo, o termo diz respeito à televisão, *aparato* gerador da imagem-base utilizada na fabricação do meme. Conforme o autor, a televisão está entre as “últimas tecnologias que surgiram e se sucederam de dois séculos para cá e introduziram uma dimensão maquínica crescente no seu dispositivo, reivindicando sempre uma força inovadora”. Dubois (2004, p. 47) segue seu raciocínio afirmando que a imagem - digita, virtual, de síntese – é responsável pela transformação do próprio real em algo maquínico, “pois de agora em diante o próprio objeto a se ‘representar’ pertence à ordem das máquinas”. Neste sentido, segundo o autor,

é o programa que cria, forja e modela a seu gosto. É uma máquina de ordem cinco (que retoma as outras no seu ponto de origem), não de reprodução, mas de concepção. Até então, os outros sistemas pressupunham todos a existência de um Real em si para si, exterior e prévio, que cabia às máquinas de imagem reproduzir. Com a *imagerie* informática, isto não é mais necessário: a própria máquina pode produzir seu “Real”, que é a sua imagem mesma (DUBOIS, 2004, p.47).



Outro autor que contribui para esta discussão é Flusser (2004), que aprofundou seus estudos acerca da criação de possibilidades oriundas da máquina de imagem. Segundo ele, tais dispositivos são pontos de ruptura entre o velho e o novo, entre o intuitivo e o pensado. Dessa forma, pode-se compreender a imagem memética como o resultado de um processo estruturado, refletido, com um objetivo específico. Não são, no caso do que foi produzido durante a Copa do Mundo de 2014, figuras aleatórias, sem uma razão de existir. Todas têm, em si, significados distintos, como a imagem que brinca com a estrutura do centro do gramado na cerimônia de abertura e que é transformada em uma bola de demolição com o acréscimo da imagem da cantora Miley Cyrus, por exemplo.

Partindo para um outro nível de análise do objeto deste artigo e sua relação com as audiovisuais, destaca-se um dos três eixos apresentados por Dubois (2004) na obra *Cinema, Vídeo, Goddard: a semelhança e a dessemelhança*. Segundo o autor, qualquer representação tem em si o caráter semelhante-dessemelhante. Voltando o olhar para os memes da Copa do Mundo, tais imagens técnicas possuem essa característica, uma vez que a base do meme, isto é, o instante congelado de uma transmissão televisiva carrega o que Dubois (2004, p.50) denominou de “exatidão” ou “verdade da imagem”. Como na fotografia, esta imagem-base do meme é crível e, segundo o autor, como na fotografia, “se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para a sua reprodução”. A questão da dessemelhança se dá quando a ela são acrescentadas outras mídias (audiovisuais ou textuais) para a fabricação do objeto meme, o que acarretaria na perda da característica de semelhança com o real.

Aqui é importante buscar os estudos de Didi-Huberman (2013), que, como Flusser (2004), trata da questão da imaginação. Ambos autores dão significância à capacidade de produzir e decodificar imagens. A visão flusseriana ressalta que a imaginação é fundamental para a compreensão do mundo em que vivemos (FLUSSER, 2007, p.167). Para Didi-Huberman (2013, p.1), não há imagem sem imaginação, isto é, esta faculdade é vital para que a construção de significado e memória exista. O autor ainda destaca que a imagem sempre carrega em si algum vestígio, alguma informação, que seria, metaforicamente, uma cinza/brasa pronta para arder novamente ao primeiro contato com o real. Levando esta analogia ao objeto de estudo aqui apresentado, pode-se compreender que a imagem memética tem em sua constituição uma memória, que, nada mais é, do que um aglutinado de diversos elementos midiáticos que, somados, a construíram. Didi-Huberman resume a ideia acima referida na seguinte observação:



Porque a imagem é outra coisa que um simples corte praticado no mundo dos aspectos visíveis. É uma impressão, um rastro, um traço visual do tempo que quis tocar, mas também de outros tempos suplementares – fatalmente anacrônicos, heterogêneos entre eles – que não pode, como arte da memória, não pode aglutinar. É cinza mesclada de vários braseiros, mais ou menos ardentes (DIDI-HUBERMAN, 2013, p.11)

Quanto aos memes da Copa do Mundo, cada um é, como já referido, um coletivo de informações que somadas dão um novo sentido à imagem-base colhida da televisão. Como Didi-Huberman (2013) bem ilustra, é o somatório de diversos braseiros, isto é, um número de vestígios de outros momentos, que, isolados, não teriam relação com o objeto memético criado. Para resumir, esta roupagem de outros elementos audiovisuais e/ou textuais permite uma nova interpretação e leitura, que não é o objetivo deste artigo, mas que sinaliza uma nova possibilidade de construção de significados.

Considerações finais

Diferentes autores têm uma perspectiva comum: observam nas tecnologias digitais um infinito de possibilidades. Parente (1999), Flusser (2007) e Dubois (2004), por exemplo, ressaltam que a imagem técnica tornou possível novas formas de representação imagética. Assim, é notório, conforme o pensamento flusseriano, que a revolução na comunicação teve e ainda tem impacto profundo no modo como o mundo é compreendido e constantemente ressignificado.

O que se percebe é a apropriação de máquinas de projeção de mundo para a construção de objetos visuais que carregam (novas) mensagens, como os memes, que são construídos a partir da colagem de diversos elementos audiovisuais e que têm em sua constituição *genética* a presença da memória de cada uma de suas partes originais envolvidas, isto é, um contágio midiático remixado que convoca uma nova imaginação, uma nova percepção de mundo.

Sem fornecer, propositalmente, respostas aos questionamentos aqui propostos e suscitando apenas reflexões acerca da criação de novas mensagens a partir do memes, fica a pergunta de Parente (1999, p.58) sobre o momento tecnológico em que vivemos: “O ciberespaço, o universo do digital, não seria, ele também, um espaço que se impõe como uma nova pele, superfície ilimitada para onde migram todas as realidades”?



Referências

DIDI-HUBERMAN, G.; CHÉROUX, C.; ARNALDO, J.. **Cuando las imágenes tocan lo real**. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2013. Disponível em https://web.archive.org/web/20120220095738/http://www.macba.cat/uploads/20080408/Georges_Didi_Huberman_Cuando_las_imagenes_tocan_lo_real.pdf

DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Goddard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FLUSSER, V. **La nueva imaginación**. Texto publicado originalmente em Art Forum com o nome de: A New Imagination/On Discovery IV, 2004. Disponível em: <http://lafuga.cl/una-nueva-imaginacion/532>

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

PARENTE, A. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

WEIBEL, P.. **El mundo como interfaz**. Revista Elementos. No. 40, 2000. Disponível em <http://www.elementos.buap.mx/num40/pdf/23.pdf>