

## Notas sobre o patrimônio memeeal

## Notes on the meme heritage

Viktor Chagas<sup>1</sup>Beatrice de Melo Silva<sup>2</sup>

DOI 10.26512/museologia.v10i19.36893

**Resumo**

Como fenômenos da internet, os memes podem se apresentar como um conjunto de textos, de comportamentos reiterados entre os usuários, uma série de desafios lúdicos, áudios, vídeos ou imagens compartilhadas. O objetivo deste artigo é refletir sobre alguns dos desafios e chamar a atenção para como o universo museológico pode se preparar para acolher esses memes de internet. A partir da experiência do #MUSEUdeMEMES, e cotejando a discussão com outras iniciativas similares, o presente artigo procura discutir aspectos concernentes à delimitação teórica e metodológica desses objetos digitais, às condições de sua preservação e modos de disponibilização e acesso ao público.

**Palavras-chaves**

Memes de internet. Mídia digital. Objetos digitais. Webmuseus. #MUSEUdeMEMES.

**Abstract**

As an internet phenomena, memes can be presented as a set of texts, of repeated behaviors among users, a series of playful challenges, audios, videos or shared images. This article aims to reflect on some of the challenges and draw attention to how the museological universe can prepare to host these internet memes. Based on the experience of #MEMEmuseum, and comparing the discussion with other similar initiatives, this essay seeks to discuss aspects concerning the theoretical and methodological delimitation of these digital objects, the conditions of their preservation and ways of availability and access to the public.

**Keywords**

Internet memes. Digital media. Digital objects. Webmuseums. #MEMEmuseum.

**Introdução**

Entre maio e setembro de 2019, estive em cartaz no Museu da República, no terceiro andar do edifício histórico do Palácio do Catete, a exposição *A política dos memes e os memes da política*, curada e organizada coletivamente por técnicos do Instituto Brasileiro de Museus (Ibram) e por pesquisadores e alunos da Universidade Federal Fluminense (UFF), à frente do projeto #MUSEUdeMEMES. A exposição ocupou quatro salas do museu e foi visitada por mais de 6 mil pessoas, nos pouco mais de quatro meses em que ficou montada. Há precedentes.

Em 2013, na *Framers Gallery*, em Londres, um grupo de artistas visuais organizou a mostra *LOLcat The Exhibishun*<sup>3</sup>, uma reunião de obras em torno da temática dos memes de gatos fofinhos que, segundo a pesquisadora An Xiao Mina (2019), são um exemplo por excelência dos memes de internet. De fato, a também pesquisadora Kate Miltner (2011a; 2011b), que participou como palestrante convidada da *premiere*, havia, dois anos antes, defendido sua dissertação

1 Professor e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF). Doutor em História, Política e Bens Culturais (Cpdoc-FGV). viktor@midia.uff.br

2 Bolsista de iniciação científica (PIBIC/CNPq). Graduada em Estudos de Mídia pela Universidade Federal Fluminense (UFF). beatrice\_melo@id.uff.br

3 Disponível em: <<http://www.lolcattehexhibishun.com/>>. Acesso em: 29 de agosto de 2020.

de mestrado na *London School of Economics*, sobre esse gênero digital constituído inteiramente de imagens de gatos. E Ethan Zuckerman (2020[2013]) já desenvolvia sua “teoria dos gatos fofos”, de acordo com a qual os memes de gatos são um efeito colateral do espaço pluralístico de debate nas mídias sociais.

Dois anos depois, em 2015, o *Museum of the Moving Image*, instituição com sede em Nova Iorque e sob curadoria de Jason Eppink, trouxe a público uma exposição intitulada *How cats took over the internet?* [Como os gatos dominaram a internet?]<sup>4</sup>, também centrada no mesmo universo referencial dos memes de gatos. Em 2014, o *Museum of the Moving Image* havia também organizado uma exposição sobre GIFs<sup>5</sup>, um formato de arquivo próprio para animações e que se caracterizou recentemente pela apropriação como uma espécie de gesto animado ou reação bem-humorada em comentários nas interações *online*.

Uma outra exposição, financiada coletivamente, esteve em cartaz por apenas uma semana no centro comercial *Holdron's Arcade*, em Londres, em 2016. Intitulada *What Do You Meme?* [O que isto memefica?, em uma tradução livre], seu objetivo era, segundo os próprios organizadores, “celebrar a cultura dos memes”<sup>6</sup>. Em 2017, foi a vez da artista digital e ativista ka5sh curar a exposição *By Any Memes Necessary* [Por Qualquer Meme Necessário]<sup>7</sup> na *Junior High Gallery*, em Los Angeles, com foco em memes feministas. E, finalmente, em 2018, o site colaborativo *Know Your Meme*, em parceria com o *Museum of the Moving Image*, organizaram a mostra *Two Decades of Memes* [Duas Décadas de Memes]<sup>8</sup>, com farto material multimídia.

No Brasil, em 2013, a exposição *Virei Viral*<sup>9</sup>, concebida por Diogo Rezendes, com mais de uma temporada no Centro Cultural Banco do Brasil, já havia tentado articular uma interface entre a arte contemporânea e os conteúdos gerados por usuários, levando ao público obras interativas, vídeos e animações de artistas plásticos que flertavam com a linguagem da cultura popular de internet. Os exemplos são prolíficos e variados e sugerem que os memes de internet, cada vez mais, têm sido objeto de curiosidade e atenção por parte do universo dos museus, centros culturais e galerias de arte. Embora algumas dessas exposições tenham caráter predominantemente artístico, a mera apresentação de memes de internet em um ambiente expográfico acarreta em um conjunto importante de desafios aos museus e congêneres.

O objetivo deste artigo é refletir sobre alguns desses desafios e chamar a atenção para como o universo museológico pode se preparar para acolher os memes. Afinal, que espaço devem ocupar os memes nos museus?

Em junho de 2015, o Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Culturas Políticas e Economia da Colaboração (coLAB), vinculado à Universidade Federal Fluminense, tornou público o #MUSEUdeMEMES, um webmuseu dedicado a coletar, catalogar e expor memes de internet que tiveram grande circulação no Brasil ou entre usuários brasileiros. Esta experiência servirá como pano de

4 Disponível em: <<http://www.movingimage.us/exhibitions/2015/08/07/detail/how-cats-took-over-the-internet/>>. Acesso em: 29 de agosto de 2020

5 Disponível em: <<http://www.movingimage.us/exhibitions/2014/03/12/detail/the-reaction-gif-moving-image-as-gesture/>>. Acesso em: 29 de agosto de 2020.

6 Disponível em: <<https://whatdoyoumeme.maisieflorencepost.com/>>. Acesso em: 29 de agosto de 2020.

7 Disponível em: <<https://thetab.com/us/usc/2017/02/17/memes-necessary-attended-meme-centric-art-show-4180>>. Acesso em: 29 de agosto de 2020.

8 Disponível em: <<https://nyulocal.com/when-memes-meet-art-two-decades-of-memes-at-the-museum-of-the-moving-image-ed44aba67028>>. Acesso em: 1 de setembro de 2020.

9 Disponível em: <<http://vireiviral.com.br/>>. Acesso em: 1 de setembro de 2020.

fundo para a discussão ora proposta. Parte-se de um conjunto de questionamentos teóricos a respeito dos memes para então se propor reflexões acerca de como os museus têm lidado com aspectos da cultura digital. O artigo se divide em quatro diferentes momentos, além desta introdução. No primeiro deles, explora-se a definição de meme e a maneira como este conceito vem sendo atualizado nos últimos anos. Procura-se abordar especialmente a relação entre memes e memória e avaliar como os memes de internet mobilizam acontecimentos políticos e culturais, no sentido de construir representações coletivas da vida em sociedade. A seguir, pretende-se trabalhar com as diferentes categorias de museus digitais, apresentando-se uma série de reflexões sobre o modo como os museus têm procurado acionar o patrimônio digital. Logo após, discute-se os principais desafios para instituições museais no que diz respeito aos acervos constituídos por memes. Nesse momento, cita-se, como exemplo, algumas das reflexões advindas da experiência com o #MUSEUdeMEMES e iniciativas similares. Por fim, são apresentadas algumas de nossas considerações finais sobre o tema.

### **I. Memes, mnemes e mímese**

Embora seu uso hoje esteja muito associado à internet e às mídias sociais, o termo “meme” foi cunhado pelo etólogo Richard Dawkins (1976) há quarenta e cinco anos, e empregado pela primeira vez no livro *O gene egoísta*, para se referir a unidades culturais de transmissão da informação, cujo comportamento é, em alguma medida, similar ao dos genes, isto é, se os genes são responsáveis por replicar material biológico numa cadeia hereditária, os memes replicam material cultural. A ideia de Dawkins, ao desenvolver o conceito, era a de aplicar à cultura a fórmula do darwinismo universal, que procura estender a outros domínios, como a economia e a psicologia, entre outros, os princípios da evolução biológica baseada na seleção natural. Desse modo, o mecanismo básico deste processo consiste em um replicador, que armazena informações para passá-las adiante a seguir, garantindo a sobrevivência de determinados caracteres. Dawkins, então, sugere que a biologia não é a única a ser regida por replicadores. Afinal, também as ideias, ele comenta, são passadas adiante, de geração a geração. Desse modo, Dawkins constrói o conceito de meme como análogo ao de gene, tratando-o mesmo, em alguns momentos, como “o gene da cultura”.

O meme, em Dawkins, recebe uma conotação bastante diversa daquela que hoje é praticada quando se evoca o meme de internet. Para o autor de *O gene egoísta*, o meme é fundamentalmente uma ideia, o que, na prática, significa que toda e qualquer concepção humana, como a noção de Deus, a religião, ideologias políticas diversas ou mesmo manifestações culturais e folclóricas, podem ser compreendidas como memes. Esse argumento é repisado por Dennett (1991), que não apenas defende o conceito criado por Dawkins, como lança as bases para uma filosofia da consciência, em que os memes ocupam papel fundamental (Leal-Toledo, 2013). É, no entanto, com Susan Blackmore (1999) que o meme começa sua jornada junto ao campo dos Estudos de Mídia. Oriunda da Psicologia, Blackmore sustenta que não apenas ideias, mas comportamentos podem ser compreendidos como memes (Shifman, 2014), de maneira que modos de ser e fazer, ou, trocando em miúdos, a moda, o cancionero popular, toda e qualquer manifestação do patrimônio imaterial poderiam ser lidas com as lentes conceituais da então incipiente ciência dos memes. A pesquisadora chega mes-

mo a fundamentar uma perspectiva que denomina de determinismo memético, para chamar atenção para sua concepção segundo a qual os memes são agentes autônomos, que disputam entre si pela primazia de replicar determinadas instruções a seus hospedeiros. Os hospedeiros, no caso, são os indivíduos humanos, descritos por Blackmore como meras “máquinas de memes”.

A perspectiva de Blackmore permite uma primeira aproximação com uma abordagem comunicativa dos memes, uma vez que a autora os define como instruções, e não como informações, o que, portanto, sugere que abarcam um padrão procedimental ou uma estrutura. Além disso, os exemplos administrados por ela apontam, em grande medida, para uma concepção distinta daquela de Dawkins, de que os memes são difundidos diretamente de indivíduo para indivíduo. Para Blackmore, esse processo de transmissão ou replicação dos memes ocorre em função de um suporte materialmente constituído, que serve de recurso contextual e referencial para que os memes sejam passados adiante. Assim, lendas urbanas ou festas populares demandam determinadas condições para estarem associadas ao imaginário coletivo. Sem estas condições, o meme não encontra ambiente propício para se propagar. Esta compreensão fica muito mais clara quando se observa o desenvolvimento de algumas subculturas no Ocidente. Como lembra Cohen (1972) ao avaliar o pânico moral constituído em torno das rixas entre subculturas como os *mods* e os *rockers*, no Reino Unido da década de 1960, esses grupos tendem a se organizar a partir de normas de comportamento, vestuário e valores compartilhados que funcionam como um complexo de atitudes e preceitos de ordem simultaneamente política e estética, conformando um conjunto coeso de comportamentos e ações, o que, em última instância, se enquadra na avaliação de Blackmore sobre o significado de um meme.

O conceito de meme delineado por Dawkins, ainda que controverso pela insistência na adoção de um modelo orientado pela sociobiologia, em detrimento de uma abordagem culturalista que, naquela altura, encontrava-se em plena efervescência, encontra paralelo em outras epistemologias, particularmente no campo das Ciências Sociais. Guardadas as proporções, já que o etólogo sul-africano nem mesmo o cita lateralmente, o sociólogo Gabriel Tarde (1903) já há muito apontava para a recorrência de padrões sociais imitativos reproduzidos entre os indivíduos. Tarde (1903; 2012) elabora o que denomina de leis da imitação ou do contágio social e se apropria de metáfora da epidemiologia para apontar que determinados comportamentos são reproduzidos socialmente por indivíduos que neles se inspiram e os assimilam. Tarde procurava chamar atenção para a necessidade de se observar como esses fluxos de repetição e diferenciação social, que ele chamava de imitação e inovação, se constituíam. Dawkins, até onde se sabe, ignorou Tarde e o desenvolvimento da sociologia na virada do século XIX para o século XX, mas ao nomear seu conceito de meme, tinha em mente, como ele próprio afirma, o fenômeno da imitação. Por isso, e para assemelhar-se foneticamente à noção de gene, ele adota uma corruptela da raiz grega *mimeme* (μίμημα [mí:mɛ:ma]), abreviando-a em seguida. *Mimeme* ou “aquilo que é imitado” sugere uma condição de autopropagação, como uma espécie de “vírus da mente”, expressão que dá título a um ensaio publicado por Dawkins ele próprio em 1991, a fim de discutir a propagação de ideias religiosas. Tarde, porém, não é o único que vinha trabalhando com uma abordagem similar à de Dawkins muito tempo antes. O zoólogo Richard Semon, em 1904, publica em alemão um livro, que só postumamente é traduzido ao inglês, em 1921, explorando o debate sobre a transmissão de caracteres adquiridos. Longe de

replicar as teses de Lamarck pura e simplesmente, Semon propunha um paralelo entre o estado fisiológico dos organismos e seus registros psíquicos de memória, que ele passou a denominar de “traços mnêmicos” ou simplesmente *mnemes*, um termo originado de *Mnemósyne* (Μνημοσύνη), a musa grega da memória. O conceito de *mneme* guarda surpreendente semelhança com o meme de Dawkins, mas, criado mais de sete décadas antes, desloca a experiência do evolucionismo social da imitação para a memória. A *mneme* de Semon diz respeito a uma experiência revivida a partir de estímulos externos, uma memória “de fora para dentro”, como ele próprio descreve. O meme de Dawkins, Dennett e Blackmore, entretanto, não ressalta essa característica.

De um modo ou de outro, o conceito de meme sofre uma série de reconfigurações importantes ao longo da década de 1990 e principalmente nos anos subsequentes. A começar por algumas colunas publicadas por Mike Godwin e outros articulistas na revista *Wired*, e a seguir por um movimento de apropriação nativa do termo, que se dá no âmbito de comunidades online, usuários da internet passam a denominar de meme os conteúdos que compartilham entre si, como vídeos virais, animações em formato GIF, apresentações de slides, correntinhas de email, entre outras materialidades digitais.

Embora guarde semelhanças conceituais com seu irmão mais velho, o meme de internet é significativamente distinto do meme como originalmente definido por Dawkins. Pode-se argumentar que o meme de internet é um tipo de meme, mas alguns pesquisadores têm procurado traçar distinções importantes entre essas duas noções.

Por exemplo, Shifman (2014), em uma definição que se tornou rapidamente recorrente na literatura especializada, ressalta que os memes de internet não se tratam de uma unidade de informação, mas de um grupo de itens digitais, criados com ciência um do outro, e que são circulados, imitados ou transformados por usuários nas mídias sociais. Esse marco conceitual rompe com a ideia do determinismo memético de Blackmore, atribuindo a agência do processo comunicativo aos sujeitos e não aos memes. Além disso, ela marca uma clara fronteira na compreensão de que os memes online são reconhecíveis apenas em conjunto e não isoladamente. Trata-se de um grupo de itens digitais, e, por consequência, uma coleção, ou um acervo.

Como fenômenos da internet, os memes podem se apresentar como um conjunto de textos, de comportamentos reiterados entre os usuários, uma série de desafios lúdicos, áudios, vídeos ou imagens compartilhadas. Em grande medida, esses conteúdos têm aparições efêmeras e rápida dissipação. Essa condição se soma a um repertório de críticas sobre uma suposta amnésia coletiva própria da contemporaneidade. Porém, segundo Huyssen (2004), a ideia de que a sobrecarga de informação advinda dos meios de comunicação nos estaria conduzindo a um estado amnésico descarta o fato de que a própria mídia “faz a memória ficar a cada dia cada vez mais disponível para nós”. Segundo Limor Shifman (2014), apesar de triviais e mundanos, os memes refletem estruturas sociais e culturais. Isso significa, na prática, que eles carregam informações históricas (Makhortykh, 2015), que podem servir de suporte ao ativismo digital (Mina, 2019; Milner, 2016), e que podem ajudar a construir ou destruir reputações (Chagas e Magalhães, 2020). Pegando carona nesse debate, pode-se compreender os memes como um registro altamente sofisticado de nosso tempo, um documento, ou ainda, um vetor de memória. Mas como os museus têm lidado com essas dimensões da cultura digital?

## 2. Os memes como objetos digitais

Um museu virtual, como diz Bernard Deloche (2001), tem o objetivo de “mostrar o sensível por meio de um artefato”. O artefato caracteriza a substituição, a experiência sensorial por conta própria, aquilo que só é possível com a arte, diz. À dimensão estética (o sensível), portanto, se unem a dimensão museal (o mostrável) e a dimensão virtual (o artefato, ou, diríamos, o exequível). O artefato, isto é, feito com arte, é aquilo que opera como elemento desencadeador da rememoração. O museu, argumenta Deloche, em certo sentido, seja ele virtual ou não, é sempre um artefato capaz de despertar a emergência de sentidos para a memória.

Existem diferentes distinções para o que pode ser definido como museu virtual. Segundo Schweibenz (1998), um museu digital é uma coleção racionalmente unida de objetos digitais que, por permitir integração em diferentes locais, possibilita que sejam utilizados meios de comunicação e interações com visitantes que não seriam possíveis no espaço físico. Em resumo, as informações de um museu digital podem ser disseminadas em todo o mundo, o que lhe garante um aspecto de pervasividade, e rompe com algumas das limitações materiais do museu.

É possível, ainda segundo Schweibenz (2004), diferenciar alguns tipos de museus virtuais. De acordo com uma classificação que incide sobre a experiência do visitante, o pesquisador sugere quatro diferentes categorias para o campo: o museu folheto, o museu conteúdo, o museu do aprendizado, e o museu virtual propriamente dito. O museu folheto seria um website institucional simples, que contém informação básica sobre o museu, suas coleções, modos de contato com as equipes responsáveis e outros detalhes. Seu principal objetivo é compartilhar informações sobre o museu com possíveis visitantes. Já o museu de conteúdo se apresenta como um website que não apenas compartilha informações sobre a instituição mantenedora, mas permite que se faça uma visita online a parte do acervo do museu. O acervo virtual é muitas vezes semelhante à base de dados da coleção, proporcionando grande acesso a detalhes como metadados ou objetos tridimensionalizados. Não é um museu amigável para leigos pois o conteúdo não está desenvolvido de maneira didática. Ainda assim, cumpre o importante papel de garantir acesso ao acervo a visitantes e pesquisadores.

O museu do aprendizado disponibiliza diferentes tipos de conteúdo tendo em vista o perfil etário e sociocultural de seus visitantes. O conteúdo é pensado especificamente para o espectador, muitas vezes a partir de recursos didáticos e multimídia, como hipermídia, para que o visitante se sinta estimulado a pesquisar mais sobre o assunto. Este tipo de museu é planejado para aqueles que acessam voltem mais vezes ao site e, eventualmente, visitem o museu físico também. Por fim, o museu virtual disponibiliza um acervo totalmente online. Não há coleção física alguma nesse caso.

Há ainda outras tipologias de museus, como as de Henriques (2004), que propõe uma diferenciação entre cibernuseu e museu virtual. Para ela, enquanto o primeiro é uma reprodução online fiel do acervo de algum museu físico, portanto, uma mídia que complementa o museu, o segundo é uma mídia pensada especificamente para o ambiente online, e que privilegia a comunicação como uma maneira de aprender sobre determinado assunto.

E é preciso observar que a discussão sobre a incorporação da mídia digital não se resume à digitalização do museu em si. Nina Simon (2010), por exem-

plo, distingue o museu participativo do museu tecnológico. Para ela, não se trata de investir em novas tecnologias, o museu precisa se guiar por alguns princípios de participação. De acordo com Simon, é preciso deixar claro ao público em geral quais os ganhos em se participar, quais as regras para contribuir e como serão integradas as sugestões e participações de terceiros. Ela sugere diferentes níveis de participação, que vão do mais básico, aquele em que o visitante apenas consome o conteúdo, ao mais sofisticado, aquele em que os visitantes interagem socialmente uns com os outros.

Jenny Davis (2016) chama a atenção para o fato de que a adoção cotidiana das mídias sociais por parte dos usuários da internet implica, por si só, em uma experiência de curadoria digital, já que se trata de uma operação de seleção discriminada de materiais para exibição. Por meio de mecanismos simples de ação ou interação, os usuários constroem seus perfis, selecionam e apresentam projetos criativos, documentam e registram os acontecimentos, diz ela. A compreensão é semelhante à de Judith Donath (1999), para quem a construção da identidade em comunidades online atravessa um processo que mistura sinais de avaliação e sinais convencionais, e os usuários constantemente oscilam entre representações premeditadas de si e atos falhos, e, frequentemente, lançam mão de estratégias de falseamento de identidades, ocultamento de detalhes pessoais ou mesmo personificação de terceiros. Esse processo de curadoria ou de auto-curadoria permite reconhecer os perfis e *timelines* nas mídias sociais como narrativas expográficas de si mesmos, em que os usuários são agentes curadores e os limites curatoriais são definidos pelas próprias plataformas (Davis, 2016).

Quando se fala em um webmuseu, no entanto, raramente se reconhece esse tipo de paralelo. A associação mais imediata sugere a relação entre o espaço online e os bens materiais digitalizados. Para Newell (2012), a digitalização cumpre três diferentes funções: a popularização ou o acesso, mesmo que precário, aos bens materiais; a pesquisa em acervos; e, ainda, a repatriação de coleções, o que, para a pesquisadora, dá vazão a uma dimensão ativista deste processo, já que permite levantar questionamentos sobre a expropriação colonialista e a herança patrimonial em alguns cenários nacionais e internacionais. Mas ela marca uma distinção importante ao afirmar que os artefatos originais são parte do passado, enquanto os objetos históricos digitais são ferramentas para compreender o passado. Nesse sentido, a ambiência, isto é, a narrativa, o entorno do objeto, geralmente são elementos importantes em acervos digitalizados, já que a função ritualística dos objetos digitais é, ao menos em parte, perdida.

Os questionamentos levantados por Jenny Newell são um ponto de partida interessante para avaliarmos como os memes de internet podem ser apropriados pelos museus. Há, no entanto, limitações evidentes incutidas na natureza desse debate. Pois os memes não são bens materiais em um sentido estrito, sua origem se dá já como objetos digitais. Além disso, cabe ressaltar o caráter cotidiano e fugaz dos memes, que são muitas vezes tratados pela literatura como meros comentários sociais (García, 2015). Ou essencialmente o que Van Dijck (2009) classifica como conteúdos gerados por usuários (*UGC*, na sigla em inglês).

Como manifestações culturais, os memes utilizam a fronteira entre o patrimônio material e o imaterial, e não devem ser encarados como conteúdos avulsos, mas como cosmologias, já que frequentemente originam mitos e arquétipos em torno de suas comunidades de criadores. Basta lembrarmos, por exemplo, novamente dos memes de gatos fofinhos, os chamados LOLcats. Normalmente, essas imagens são compartilhadas atendendo a um formato padro-

nizado específico, com legendas superiores e inferiores, sempre apresentadas em uma tipografia *Impact*, com letras brancas e contornos pretos. As legendas são invariavelmente redigidas em um idioleto adotado pela comunidade de fãs de LOLcats, denominado de LOLspeak, que consiste em um conjunto preciso de regras gramaticais, que oficializam uma espécie de corruptela do inglês. Os personagens representados atendem ao imaginário mitológico dos LOLcats, em que se tem, entre outros arquétipos, *Ceiling Cat* [O Gato do Teto], como a representação de Deus, e *Basement Cat* [O Gato do Porão], como a representação do Diabo. A cosmologia LOLcat deu origem, em 2007, a um projeto de tradução da Bíblia para o LOLspeak, o que resultou em um site oficial<sup>10</sup> e um livro, denominado de *A Bíblia LOLcat [LOLcat Bible: in teh beginnin Ceiling Cat maded teh Skiez an da Erfs n stuffs]*<sup>11</sup>. Um acervo de memes, portanto, não deve ser pensado apenas como um apanhado de objetos digitais reunidos descriteriosamente, mas como uma coleção em seu sentido cosmológico, uma família de objetos selecionados a partir de uma unidade referencial de sentido. Nas páginas a seguir, discutimos algumas das implicações embutidas nessa experiência. O que representa, afinal, um museu de memes?

### 3. Os desafios para um museu de memes

Arran Rees (2020), em artigo publicado recentemente, chama atenção para o fato de que a *Charter on the Preservation of the Digital Heritage*, lançada em 2003 pela Unesco, traz pouco ou nenhum direcionamento sobre procedimentos de gestão de acervos digitalmente constituídos em termos concretos. Ele nota, por exemplo, a ausência de uma abordagem museológica para a administração de acervos de memes online e indica que os museus, mesmo aqueles mais inovadores e aptos do ponto de vista das tecnologias digitais, ainda estão se familiarizando com a coleta e armazenamento de objetos digitais. Na sua interpretação,

um acervo de memes em museus é uma forma produtiva de representar comunidades online diversificadas, práticas culturais contemporâneas e oferecer *insights* dos múltiplos pontos de vistas da sociedade por meio de marcadores culturais que são criativos e engraçados, mas também, simultaneamente ofensivos e antagônicos” (REES, 2020: 488).

Os museus brasileiros, no entanto, não apenas não estão equipados para lidar com acervos constituídos por memes, mas não têm adentrado suficientemente o debate acerca da preservação da cultura popular de internet. No campo da sociomuseologia, há um debate extenso sobre museus populares e museus de favela (Chagas e Abreu, 2007; Chagas, 2010), ecomuseus e museus a céu aberto (Chagas e Pires, 2018). Há também, como procuramos reproduzir brevemente acima, um longo e duradouro debate sobre as interfaces entre o campo dos museus e das tecnologias da comunicação, com foco entusiasmado sobre as possibilidades de digitalização de bens materiais (Sá et al., 2019; Maia, 2016). No entanto, pouco ou nada se tem discutido a respeito da importância em se preservar práticas e fenômenos nativos do ambiente digital.

10 Disponível em: <[https://web.archive.org/web/20190327161227/http://www.lolcatbible.com/index.php?title=Main\\_Page](https://web.archive.org/web/20190327161227/http://www.lolcatbible.com/index.php?title=Main_Page)>. Acesso em: 10 de setembro de 2020

11 Disponível em: <<https://www.amazon.com/LOLcat-Bible-beginnin-Ceiling-stuffs/dp/1569757348>>. Acesso em: 10 de setembro de 2020

Há no mundo, é verdade, iniciativas esparsas de preservação de conteúdos. Desde 2010, a Library of Congress vem constituindo um acervo de tweets publicados por diferentes usuários. Em 2017, eles abdicaram da prerrogativa de armazenar absolutamente todos os conteúdos do Twitter e passaram a selecionar aqueles que serão armazenados<sup>12</sup>. Ainda assim, trata-se de uma iniciativa inovadora e potencialmente relevante para futuras gerações de pesquisadores.

Em 2004, membros do fórum de *imageboards* 4chan reuniram-se para fundar uma enciclopédia online mantida de forma colaborativa por seus usuários. A *Encyclopedia Dramatica*<sup>13</sup> engloba mais de 5 mil artigos sobre memes e cultura da internet em geral, recheados de referências politicamente incorretas, racistas e ofensivas. O site possui um histórico instável, retornando frequentemente após períodos fora do ar por iniciativa de grupos interessados.

Menos controversa é a base de dados *Know Your Meme*, fundada em 2007, e também mantida de modo colaborativo, ela é propriedade da rede de blogs e sites de humor Cheezburger, e especializou-se em documentar a cultura dos memes, com ênfase em conteúdos que circulam de forma global.

O que todas essas experiências parecem sugerir é que já passou a hora de museus e centros culturais avaliarem uma política para a constituição e preservação de acervos de memes. Com base nessa percepção, os tópicos a seguir discutem alguns dos desafios para este tipo de iniciativa e apontam também algumas das soluções elencadas por iniciativas diversas.

### a. Desafio 1: O que é um meme?

Engana-se quem pensa que meme é um conceito de fácil operacionalização. Não bastam as diferentes definições historicamente aplicadas, há ainda uma profusão de fenômenos similares no ambiente digital, o que, na prática, torna imperativo, para qualquer instituição que pretenda coletar e preservar esses conteúdos elaborar um conjunto de normas balizadoras de suas práticas.

Por exemplo, há um corpo relevante de pesquisadores que partem de uma distinção entre memes e virais (Shifman, 2014; Jenkins et al., 2011; Bowers e Wiggins, 2014). Eles argumentam que, para um conteúdo ser compreendido como meme, ele necessariamente deve se inscrever em uma dinâmica de apropriação e ressignificação, o que não ocorre com virais. Os virais são, nesse sentido, conteúdos difundidos de forma unívoca e massiva a diferentes usuários, ao passo que os memes implicam geralmente no que se reconhece como *remix* ou paródia. Em sentido estrito, um meme pode viralizar e um viral pode se converter em meme, mas os memes não são necessariamente virais, muitas vezes consistem em conteúdos que circulam por nichos específicos e não possuem grande amplitude. Essa distinção é importante para chamar atenção para o fato de que a informação contextual é normalmente o que há de mais importante em um meme. Concretamente, isso significa que museus que procuram preservar coleções de memes precisam estar habilitados a armazenar esta informação contextual nos metadados de suas bases.

Além do mais, os memes se materializam em diferentes formatos midiáticos. Há memes que circulam como imagens e memes que circulam como vídeos, mas há também aqueles que se manifestam em formas textuais ou em padrões linguísticos particulares. Um exemplo repisado a esse respeito é um

12 Disponível em: <<https://www.npr.org/sections/thetwo-way/2017/12/26/573609499/library-of-congress-will-no-longer-archive-every-tweet>>. Acesso em: 10 de setembro de 2020

13 Disponível em: <[https://encyclopediadramatica.se/Main\\_Page](https://encyclopediadramatica.se/Main_Page)>. Acesso em: 11 de setembro de 2020

meme que se tornou muito famoso em 2016, quando a chef de cozinha natural Bela Gil apresentando um programa televisivo sugeriu que os telespectadores poderiam substituir pasta de dente por cúrcuma para escovar seus dentes<sup>14</sup>. A partir daí, inúmeras imagens ganharam circulação nas mídias sociais com a frase “Você pode substituir X por Y”, em que X e Y ganhavam contornos diversos, a depender da intenção do enunciador. Em certa altura, mesmo a figura de Bela Gil era prescindível, já que o meme passou a ser reconhecido apenas pela fórmula frasal.

Em outros casos, os memes assumem a condição de ação, como os desafios populares lançados por alguns influenciadores. O *Ice Bucket Challenge*, por exemplo, tratava-se de uma campanha em favor de doações para instituições que pesquisam a esclerose lateral amiotrófica (ELA). Na internet, ele se popularizou em vídeos em que artistas e celebridades eram desafiados a jogar um balde de gelo na própria cabeça. A reiteração desse comportamento pode ser lida como uma ação memética e deu ainda origem a uma série de paródias e desafios similares.

Uma última premissa não menos relevante não deve ser deixada de lado para melhor compreensão da emergência de um meme, a ideia de que os memes são um gênero midiático coletivista, que se manifesta conjuntivamente, a partir de famílias ou cosmologias de conteúdos. Isso significa que, muitas vezes, uma simples imagem pode se constituir como um meme, se percebida em relação a outra. Em 2014, por exemplo, quando coletávamos conteúdos relacionados às eleições presidenciais, observamos a incidência de algumas imagens no *corpus* que eram apenas capturas de tela de um seriado dos anos 1990, a *Família Dinossauro*. Tratava-se de uma imagem de um personagem específico, a Vovó Zilda, um dinossauro fêmea conservadora, que aparecia representada sempre elegantemente. As imagens, à primeira vista, surgiam aleatoriamente no Twitter, sem qualquer remissão imediata a seu significado. Só mais adiante, entre os conteúdos coletados, percebeu-se que havia memes mais elaborados, que faziam uma comparação explícita entre Vovó Zilda, personagem do seriado, e a então candidata Marina Silva, justapondo as duas lado a lado. Dessa forma, o humor e a referência intertextual se tornavam mais acessíveis, mas essa mesma referência já era implícita desde a primeira imagem, a simples captura de tela do seriado. Ou seja, há casos em que só é possível observar o surgimento de um meme em retrospecto e, para tanto, é preciso considerar sempre o seu entorno, não apenas o conteúdo isoladamente.

## **b. Desafio 2: Como classificar um meme?**

Há diferentes extratos de metadados passíveis de serem categorizados a partir de um meme. Por exemplo, é possível observar, sem prejuízo de outros aspectos, o período em que este meme circulou, as comunidades em que se originou, plataformas em que foi compartilhado, os locais e regiões em que ganhou notoriedade. Todas essas informações constituem um pano de fundo importante para o universo contextual dos memes.

Além disso, frequentemente os memes são apresentados como conteúdos de autoria anônima ou desconhecida (Davison, 2020[2012]), mas é importante lembrar que há memes em que é possível reconhecer o criador do conteúdo original (Chagas, 2018). Memes como aqueles publicados nos perfis

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://medium.com/tend%C3%AAncias-digitais/voc%C3%AA-pode-substituir-com-bela-gil-85c2bcd1512d>>. Acesso em: 15 de setembro de 2020

fictícios de Dilma Bolada ou do personagem Chapolin Sincero são criações, respectivamente, dos publicitários Jefferson Monteiro e Renan Schwarz. Assim como vários outros similares, esses conteúdos podem configurar e muitas vezes configuram marcas registradas. Nesse caso, a atribuição de autoria é não apenas um pré-requisito importante, mas um complicador para a preservação desses conteúdos. As instituições museais precisam estar aptas a lidar com aspectos concernentes à propriedade intelectual e industrial que incide sobre objetos digitais (Valente e Freitas, 2017).

Por fim, os memes possuem diferentes expressões materiais. Memes como #BelaRecatadaEDoLar, por exemplo, tiveram expressões variadas em distintas plataformas. No Twitter, a maior parte dos conteúdos circulados associados a esse meme dizia respeito a depoimentos íntimos, em formato textual, vinculados à hashtag, criada, por sua vez, em função de uma matéria publicada em 2015 na Revista Veja, da esposa do então vice-presidente Michel Temer, enaltecendo algumas “virtudes” morais. No Facebook, por conta de uma *affordance* particular da plataforma, que permite a publicação de álbuns de fotografia em um formato que destaca sempre três imagens, algumas usuárias publicaram posts simbolizando cada um dos adjetivos (bela, recatada e do lar) a partir de uma fotografia pessoal. Já no Tumblr, uma rede de blogs, predominaram memes em formato image macro, com legendas irônicas e debochadas associadas a imagens. Trata-se, portanto, de um mesmo meme, mas com três diferentes manifestações.

Comunidades de criadores de memes têm procurado avaliar os diferentes formatos dos memes adotando categorias para identificá-los com maior facilidade. São categorias desenvolvidas de modo nativo e incorporadas a diferentes sistemas classificatórios. Não há, até onde se sabe, um tesouro padronizado para esta finalidade, com ontologias claramente constituídas. Mas iniciativas como o #MUSEUdeMEMES têm procurado sistematizar essas nomenclaturas e adotá-las como princípio para a organização de seus acervos. Assim, é possível notar, em trabalhos como os de Chagas e colaboradores (2017) um primeiro esforço metodológico no sentido de construir essas ontologias. Algumas das categorias mais evocadas dizem respeito aos: *image macros*, imagens com legendas sobrepostas; *exploitables*, montagens imagéticas; *look-alikes*, comparações visuais entre dois personagens em quadros justapostos; *snowclones*, padrões linguísticos, como “você pode substituir X por Y”; e outros mais. Muitos desses formatos assumem nomenclaturas em inglês, já que se tratam, como indicamos, de categorias nativamente construídas em comunidades *online* estrangeiras. Elas são também categorias intercambiáveis, já que é comum que um mesmo meme possa assumir mais de um formato simultaneamente, como uma montagem imagética legendada, por exemplo.

As características estéticas e semânticas são apenas uma das formas de classificar os memes (Segev et al., 2015). Há, ainda, um esforço de categorização desses conteúdos a partir de uma dimensão funcional assumida por eles no processo comunicativo. Assim, memes podem ter predominantemente: uma função *persuasiva*, de convencimento; uma função de *ação popular*, de mobilização e ativismo; e/ou uma função de *discussão pública*, ou de sociabilidade política. Essas funções são exploradas por Chagas et al. (2017) e outros autores, e podem, mais uma vez, apontar caminhos para a classificação de acervos e coleções.

### c. Desafio 3: Como preservar memes?

Este é talvez um dos pontos mais fundamentais destacados por Rees (2020) em sua proposta para delimitar princípios norteadores para gestores de coleções digitais. O pesquisador chama a atenção para a dificuldade não apenas de coletar conteúdos, mas de manter os acervos acessíveis com o tempo, já que as tecnologias de compactação de dados geralmente estão em constante evolução. Alguns formatos de arquivo como arquivos vetoriais CDR (utilizados pelo *software* Corel Draw), por exemplo, gradativamente têm caído em desuso. Tudo indica que formatos mais populares de imagens como o Jpeg e GIF têm ainda um longo caminho pela frente, mas o mesmo não se pode dizer dos oscilantes formatos de vídeo e áudio, incluindo a recente tendência de mudança no modelo de oferta desses conteúdos, do *download* para o *streaming*, isto é, a fruição síncrona. Os conteúdos textuais e multimodais publicados em sites de redes sociais como Twitter, Facebook e similares são frequentemente apresentados em arquivos de dados tabulados como CSV ou JSON, que se constituem como formatos abertos, uma enorme vantagem para a interoperabilidade e manuseabilidade dos dados. Em todo caso, a diversidade é tamanha que as instituições museais precisam não apenas estar equipadas, mas treinadas para lidar com objetos digitais nesses formatos.

Instalações análogas às reservas técnicas, comuns em museus físicos, devem ser implementadas em instituições curatoriais que lidam com memes. Uma vez coletados, os conteúdos precisam ser classificados e armazenados no espaço de uma reserva técnica. Geralmente é comum que se obtenha algumas centenas de milhares de *tweets* produzidos em um pequeno intervalo de tempo. Com os memes um fenômeno similar ocorre. De forma que esses conteúdos precisam ser alocados adequadamente.

É preciso também garantir, mais uma vez, que a informação contextual não se perca. Memes que trazem referências intertextuais a filmes, seriados de televisão ou episódios políticos específicos, por exemplo, podem obsolescer com alguma facilidade. Registrar e documentar não apenas o meme mas o metameme é uma tarefa importante para este tipo de ofício. Nesse sentido, o principal acervo do #MUSEUdeMEMES não são os memes que ele provê ao público, mas a informação contextual apêndida às suas galerias multimídia. É como se o visitante estivesse menos interessado nas obras históricas em si e mais interessado em suas fichas técnicas, já que elas é que são capazes de abastecê-lo de informações. A experiência contemplativa de um meme exposto em um museu não é menos importante que o princípio documental. Essa condição, naturalmente, não é exclusiva dos memes. Museus que guardam bens materiais, muitas vezes, precisam se dedicar a organizar os metadados dos objetos expostos e os textos das exposições pensando em cada detalhe que porventura possa acrescentar à experiência do visitante. Mas, no caso dos memes, esse caráter é ainda mais fundamental, já que se trata de um conteúdo que frequentemente é atravessado por diferentes camadas de significado.

### d. Desafio 4: Como disponibilizar ao público coleções de memes?

Há pelo menos duas questões envolvidas na disponibilização ao grande público de coleções de memes, seja a partir da realização de exposições, físicas ou online, ou do acesso a arquivos e repositórios para pesquisa. A primeira delas diz respeito à narrativa expográfica ou à navegabilidade e a segunda à ma-

terialidade dos objetos.

Em acervos curados a partir de memes, a tentação de deixar-se seduzir pelo arquétipo do museu-antiquário, em que os objetos materiais falam por si só, é grande. Muitos memes, afinal, parecem contar uma estória e prescindir de qualquer tipo de legenda para fazer emergir deles um sentido e uma experiência. Como adverte Myrian Sepúlveda dos Santos (2006), no museu guiado pela história-memória, o acervo é exposto de um modo que obedece à lógica interna do colecionador. A profissionalização do ambiente dos museus, contudo, parece apontar, como sustenta a socióloga, para a prevalência do museu-narrativa, em que o acervo não dita a exposição, mas auxilia a constituição da narrativa (Santos, 2006).

No que tange aos memes, parece evidente que seu valor intrínseco não está no objeto em si, mas na narrativa que dele emerge. Como afirmam diferentes pesquisadores (Chagas, 2021, no prelo), há uma forte associação entre os memes de internet e os acontecimentos políticos que eles próprios procuram narrar. Entretanto, muitos memes costuram múltiplas associações de sentido, o que pode representar um evidente desafio à navegabilidade e à orientação e organização de acervos constituídos por esses conteúdos.

A navegabilidade está relacionada ao modo como o acervo é organizado, isto é, à arquitetura da informação. No princípio dos anos 2000, um debate intenso em torno de modelos de organização da informação chamou atenção para a crescente necessidade de adoção de diretórios organizados de modo não-hierárquico, a partir do que Weinberger (2007) caracterizava como *folksonomia*, em oposição às clássicas taxonomias. Como normalmente lidam com bens materiais, museus não costumam se defrontar com este tipo de desafio. Exceto nos casos em que há réplicas simultaneamente em exibição, objetos físicos estão ou em uma sala ou em outra. Mas com os memes é diferente. A natureza intertextual e volátil desses conteúdos evidencia uma teia de associações altamente intrincada, e que termina por construir múltiplas coleções dentro de uma só. Desse modo, um acervo de memes deve pressupor recombinações. O trajeto linear de uma exposição nem sempre é capaz de dar conta dessa questão. Mais do que conteúdos dispostos em um princípio de serialidade, para Segev e colaboradores (2015), os memes constituem famílias semânticas, e compartilham particularidades (*quiddities*) como elementos visuais ou estruturas sintáticas que permitem reconhecer um sentido comum que os articula. Grande parte dessa variedade é percebida de modo individualizado na experiência de consumo e recepção, de modo que a lógica interna do colecionador ou do curador são continuamente colocadas em xeque pelo visitante.

Um acervo de memes, portanto, demanda uma rica organização por meio de rótulos ou etiquetas (*tags*) atribuídos de modo aberto e colaborativo, fomentando a participação do próprio visitante em uma experiência de constante recombinação da coleção. Este grau de interação com as obras é importante, não apenas porque os memes são produções complexas e repletas de significados, mas também porque sua natureza irônica e ambivalente (Phillips e Milner, 2017) deixa claro que prendê-los em uma única narrativa é sempre artificial e artificioso.

A materialidade do acervo é outro ponto que evoca questionamentos importantes. Incidindo sobre o debate que Nina Simon (2010) procurou levantar, a respeito dos museus participativos, os memes de internet estão normalmente associados a um gênero nativo digital, mas, nem por isso carecem de um ambiente tecnológico para serem apresentados ao público. Ao contrário. É bem

possível que o público de modo geral experimente esses conteúdos de outro modo ao vê-los dispostos materialmente em salas, afixados às paredes, emoldurados.

A exposição “A política dos memes e os memes da política”, organizada pelo projeto #MUSEUdeMEMES, em 2019, ocupou quatro salas do Museu da República, entre maio e setembro daquele ano, e, em sua maioria, os objetos expostos foram materialmente inseridos no espaço museal a partir de reproduções gráficas em suporte plástico afixadas nas paredes como se se tratasse de uma mostra fotográfica. O recurso chamou a atenção dos visitantes pela inusitada confluência dos memes junto a outros objetos históricos nacionalmente conhecidos, como utensílios pessoais do ex-presidente Getúlio Vargas, que ali naquele mesmo palácio cometeu suicídio em agosto de 1954. Enfatizando o papel político dos memes, a exposição tratou: da relação entre memes e propaganda política eleitoral, discutindo o caráter persuasivo das campanhas políticas e do ambiente político de modo geral, com jingles, bordões e pôsteres de guerra; do humor e das referências à cultura pop; e do ativismo e dos aspectos identitários de ações coletivamente performadas a partir de memes nas mídias sociais. Somente no último espaço, a fim de apresentar alguns resultados de pesquisa dos grupos que organizaram a exposição, havia uso de recursos multimídia, em sala contígua, reservada ao debate sobre letramento midiático e desinformação.

Evidentemente, há múltiplos modos de organizar uma exposição e a decisão sobre incorporar ou não recursos multimídia é apenas uma das variáveis. Mas o que essa experiência ressalta é que as temas relacionadas à cultura popular da internet são geralmente atravessadas por naturalizações grosseiras, como se só fosse possível lidar com objetos digitais a partir de interfaces igualmente digitais.

Face a esse e outros desafios, as instituições museais brasileiras estão diante de um importante ponto de inflexão em suas práticas. Assim como precisaram se adaptar a linguagens outras de comunicação, como a fotografia e o cinema, muitas vezes incorporando conteúdos fílmicos, visuais ou audiovisuais em seus acervos, acreditamos que os memes de internet merecem de modo semelhante ser apropriados. O #MUSEUdeMEMES é um projeto universitário, voltado para a construção e difusão de um acervo de memes de internet que circularam pelo país nos últimos anos. É fundamentalmente um acervo online, que se apresenta na forma de webmuseu, com conteúdo metadiscursivo sobre cada uma das obras recolhidas e apresentadas ao público. É, em si mesmo, uma dupla provocação. Uma provocação em relação àqueles que questionam o lugar dos memes na sociedade contemporânea, mas também uma outra, voltada aos que avaliam que os memes e a cultura popular de internet, pela sua natureza supostamente frívola e banal, não devem ocupar espaço nos museus. Mas o #MUSEU é também apenas uma abordagem temática possível sobre este fenômeno da cultura digital. É igualmente possível pensar um acervo de memes sobre a política, sobre o futebol, sobre as mulheres, sobre a cultura negra, sobre as pessoas LGBTQ, e inúmeros outros recortes. Ao invés de um só museu dedicado aos memes, por que não um acervo de memes em cada museu?

#### 4. Considerações finais

O #MUSEUdeMEMES tornou-se público em junho de 2015<sup>15</sup>, e completa, em 2020, seus cinco primeiros anos de existência. O acervo online do #MUSEU é composto por mais de 200 famílias de memes já catalogadas. Até agosto de 2020, o site teve mais de 2 milhões de visualizações a partir de pelo menos 90 países, com destaque para países como Estados Unidos, Portugal e Índia, entre os seus maiores públicos, além, é claro, do Brasil. Em um só dia, o website chegou a contar com mais de 242 mil visualizações. Além do acervo de memes propriamente ditos, há uma base bibliográfica de referências científicas como livros, artigos publicados em periódicos ou apresentados em anais de congressos, teses e dissertações, inteiramente acessível ao público, que já soma mais de 1,3 mil trabalhos publicados em diferentes idiomas. O projeto já foi notícia em pelo menos 15 países e em mais de 110 veículos de mídia diferentes. Todos esses indicadores apontam para a relevância do tema, e da abordagem museológica em relação aos memes.

O presente artigo procurou discutir algumas das questões e dos desafios representados pelos memes de internet para o ambiente museal. São múltiplas as fontes de questionamentos, que seguem da definição em si do próprio objeto e dos métodos de coleta e preservação à disponibilização do acervo ao público, passando pelo processo de classificação desses conteúdos. Há certamente outros desafios mais além desses que constituem um primeiro esboço. E, sem dúvida, outras experiências que podem constituir uma importante via de diálogo e troca de experiências para além das aqui relatadas, pelo que está clara a limitação, e a condição não exaustiva do material que ora apresentamos.

Ainda assim, acreditamos ter levantado algumas das vicissitudes relacionadas a este universo. Os memes são parte importante de nossa cultura e das dinâmicas de conversação cotidiana na internet. Negligenciá-los pode levar-nos a perder parte importante de nossa memória.

#### Referências

BLACKMORE, Susan. *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

BOWERS, G Bret; WIGGINS, Bradley. *Memes as genre: A structural analysis of the memescape*. New Media Society. p. 1-21, 2014.

CHAGAS, Mario de Souza; ABREU, Regina. *Museu da Maré: memórias e narrativas a favor da dignidade social*. Musas (Iphan), v. 3, p. 130-152, 2007.

CHAGAS, Mario de Souza; PIRES, Vladimir Sibylla. Território, museus e sociedade. In: Mario de Souza Chagas; Vladimir Sibylla Pires. (orgs.). *Territórios, museus e sociedade: práticas, poéticas e políticas contemporâneas*. Brasília-Rio de Janeiro:

15 Embora tenha sido criado em 2015, o #MUSEUdeMEMES remonta a uma série de iniciativas anteriores, conduzidas no âmbito do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Culturas Políticas e Economia da Colaboração (coLAB) e do Polo de Produção e Pesquisa Aplicada em Jogos Eletrônicos e Redes Colaborativas (P3) da Universidade Federal Fluminense (UFF), entre elas uma série de encontros abertos ao público, uma mistura entre a experiência de um cineclube e de um seminário acadêmico, que vulgarmente se tornou conhecida como #memeclube. Nos encontros do #memeclube, os alunos integrantes do grupo de pesquisa, apresentavam um tema para discussão por meio de recursos audiovisuais e multimídia. Os encontros eram abertos ao grande público e seguem ocorrendo no ambiente universitário, desde 2011, tendo servido como embrião ao projeto online de website.

Ibram/Unirio, 2018, v. 12, p. 9-24.

CHAGAS, Viktor. 'Museu é como um lápis' (táticas de apropriação da memória como uma ferramenta de comunicação e participação cidadã no Museu da Maré). In: FERREIRA, Marieta de Moraes (org.). *Memória e identidade nacional*. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2010, p. 251-282.

CHAGAS, Viktor. Entre criadores e criaturas: uma investigação sobre a relação dos memes de internet com o direito autoral. *Fronteiras: estudos midiáticos*, n. 20 (3), p. 366-377, 2018.

CHAGAS, Viktor. Humor and nationalism in Bolsonaroists far-right WhatsApp memes in Brazil. In: L'HOESTE, Héctor Fernández; POBLETE, Juan. *Internet, Humor, and Nation in Latin/x America*. No prelo, 2021.

CHAGAS, Viktor; FREIRE, Fernanda; RIOS, Daniel; & MAGALHÃES, Dandara. A política dos memes e os memes da política: proposta metodológica de análise de conteúdo de memes dos debates eleitorais de 2014. *Intexto*, Porto Alegre, 38, p. 173-196, 2017.

CHAGAS, Viktor; MAGALHÃES, Dandara. Chutando Cachorro Morto: A Construção da Imagem Pública Impopular de Michel Temer em Charges Políticas e Memes de Internet, *Logos* 52, vol. 27, n. 01, p.71-88, 2020.

COHEN, Stanley. *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. Oxford: Martin Robertson, 1972.

DAVIS, Jenny L. *Curation: a theoretical treatment*. Information, Communication & Society, vol. 20, p. 1-14, 2016.

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.

DAWKINS, Richard. Viruses of the Mind. In: DAHLBOM, Bo (org.). *Dennett and His Critics: Demystifying Mind*. Cambridge, Massachusetts: Blackwell Publishing, 1991.

DAWKINS, Richard. *The selfish gene*. Oxford: Oxford University Press, 1976.

DELOCHE, Bernard. *Le musée virtuel: vers une éthique des nouvelles images*. Paris: Presses Universitaires de France, 2001.

DENNETT, Daniel. *Consciousness Explained*. Boston: Little, Brown and Company, 1991.

DONATH, Judith. Identity and Deception in the Virtual Community. In: SMITH, Mark A.; KOLLOK (orgs.), *Communities in Cyberspace*. New York: Routledge, 1999.

GARCÍA, Ignacio Gómez. Los imemes como vehículos para la opinión pública. *Versión*, vol. 35, 2015.

HENRIQUES, Rosali. Museus Virtuais e Cibermuseus: a internet e os museus. In: *Memória, museologia e virtualidade: um estudo sobre o Museu da Pessoa*. Lisboa, 2004.

HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Tradução de Sérgio Alcides. 2ª ed, Rio de Janeiro: Aeroplano, 2004.

JENKINS, Henry; LI, Xiaochang; KRAUSKOPF, Ana Domb; GREEN Joshua. *If it doesn't spread, it's dead*. Massachusetts: Convergence Culture Consortium, 2009.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York and London: New York University Press, 2013.

LEAL-TOLEDO, Gustavo. Em busca de uma fundamentação para a Memética. *Revista Trans/Form/Ação*. Marília: vol. 36, n. 1, p. 187-210, 2013.

MAIA, Rita. A concepção de museus em espaços digitais: Sobre as possibilidades de musealização online. In: *Terceiro Seminário Brasileiro de Museologia*. Belém: Anais III Sebramus pág. Web, 2017.

MAKHORTYKH, Mykola. Everything for the Lulz: historical memes and World War II memory on Lurkomor'e. *Digital Icons: Studies in Russian, Eurasian and Central European New Media*. London: vol. 13, p. 63-90, 2015.

MILNER, Ryan. *The world made meme: Public conversations and participatory media*. Cambridge: MIT Press, 2016.

MILTNER, Kate. *Srsly phenomenal: An investigation into the appeal of LOLcats*. Dissertação (Mestrado em Media and Communications) - The London School of Economics and Political Science, Londres, 2011.

MINA, An Xiao. *Memes to Movements: How the world's most viral media is changing social protest and power*. Boston: Beacon Press, 2019.

NEWELL, Jenny. Old Objects New Media: Historical Collections, Digitalization and Affect. *Journal of Material Culture*. Sage Journals, vol. 17, n. 3, p. 287-306, 2012.

PHILLIPS, Whitney; MILNER, Ryan. *The Ambivalent Internet: Mischief, Oddity, and Antagonism Online*. Hoboken: Wiley, 2017.

REES, Arran. O que isto significa em memes? Colecionando e curando memes em museus. In CHAGAS, Viktor (org.). *A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital*, Salvador: Edufba, 2020.

SÁ, Asla. M. E.; BARTOLOME, Adolfo; RODRIGUEZ-ECHAVARRIA, K.; MARROQUIM, R.; FONSECA, Vivian L. Accessible Digitisation and Visualisation of Open Cultural Heritage Assets. *Proceedings of the Eurographics Workshop on Graphics and Cultural Heritage*. Disponível em: <<https://doi.org/10.2312/gch.20191349>>, v. 1, p. 1-10, 2019.

SANTOS, Myrian Sepúlveda dos. *A escrita do passado em museus históricos*. Rio de Janeiro: Garamond, 2006.

SCHWEIBENZ, Werner, The virtual museum: new perspectives for museums to present objects and information using the Internet as a knowledge base and communication system. In: ZIMMERMANN, Harald H.; SCHRAMM, Volker (Eds.). *Knowledge Management und Kommunikationssysteme, Workflow Management, Multimedia, Knowledge Transfer*: Proceedings of the 6th ISI Conference, Prague, 1998.

SCHWEIBENZ, Werner. The development of virtual museums. In *Virtual Museums*, ICOM, 3<sup>a</sup> ed., 57(3), 2004.

SEGEV, Elad; NISSENBAUM, Asaf; STOLERO, Nathan; SHIFMAN, Limor. Families and Networks of Internet Memes: The Relationship Between Cohesiveness, Uniqueness, and Quiddity Concreteness. *Journal of Computer-Mediated Communication*. vol. 20, 4, p. 417-433, 2015.

SHIFMAN, Limor. *Memes in a Digital Culture*. Cambridge: MIT Press, 2014.

SIMON, Nina. *The Participatory Museum*. Santa Cruz: Museum 2.0, 2010.

TARDE, Gabriel. *The laws of imitation*. New York: H. Holt and Company. 1903.

TARDE, Gabriel. *As leis sociais: um esboço de sociologia*. Rio de Janeiro: EdUFF, 2012.

VALENTE, Mariana Giorgetti; FREITAS, Bruna Castanheira de. *Manual de direito autoral para museus, arquivos e bibliotecas*. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2017.

VAN DIJCK, José. Users Like You? Theorizing Agency in User-Generated Content. *Journal of Second Language Writing*. Media, Culture & Society. vol. 31, n. 1, p. 41-58, 2009

WEINBERGER, David. *A nova desordem digital*. São Paulo: Elsevier, 2007.

ZUCKERMAN, Ethan. Gatos fofos ao resgate? Mídia participativa e expressão política. In: CHAGAS, Viktor (org.). *A cultura dos memes: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital*, Salvador: Edufba, 2020.