

EDUCAÇÃO MUSEAL NA CIBERCULTURA: O USO DE MEMES NO PROJETO “CLUBE DE JOVENS CIENTISTAS” DA SEÇÃO DE ASSISTÊNCIA AO ENSINO (SAE) DO MUSEU NACIONAL/UFRJ

Frieda Maria Marti¹

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Andrea Costa²

Museu Nacional/UFRJ

Aline Miranda³

Museu Nacional/UFRJ

Resumo

Este artigo tem como foco a interface entre cibercultura e educação museal. Objetivamos narrar a experiência de criação de memes por estudantes durante uma atividade educativa da Seção de Assistência ao Ensino do Museu Nacional (MN), discutir os possíveis *conhecimentossignificações* que emergiram a partir destas autorias e as potencialidades educativas dos memes na educação museal. Descrevemos uma oficina realizada com 23 estudantes do Ensino Fundamental II de escolas públicas municipais do Rio de Janeiro, participantes do projeto “Clube de Jovens Cientistas”. Após visitarem as exposições do MN em pequenos grupos e, considerando a sua interação com os objetos, os estudantes elaboraram 20 memes com tablets e acesso à wi-fi disponibilizados pelo Museu. Os 10 memes aqui discutidos nos fizeram observar a forte relação dos educandos com o gênero textual em questão. A produção textual dos memes se mostrou multimodal e indicou uma produção de sentidos baseada nos contextos sociais e históricos vivenciados pelos seus autores, nos auxiliando, dessa forma, a refletir sobre o contexto da educação museal na cibercultura e a relação entre ciência e sociedade.

Palavras-chave: memes; cibercultura; educação museal

¹ Possui graduação em Ciências Biológicas (Licenciatura) pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro e Mestrado em Zoologia (Ornitologia) pelo Museu Nacional/UFRJ. Possui pós-graduação e experiência na área de Educação no Reino Unido e Brasil, com ênfase no uso de Novas Tecnologias na Educação e Educação de Adultos. Doutoranda do Programa de Pós Graduação da Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PROPED/UERJ). Integrante do Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura (GpDOc) da Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. E-mail: friemc@gmail.com

² Educadora Museal da Seção de Assistência ao Ensino do Museu Nacional (MN/UFRJ), Professora do Departamento de Estudos e Processos Museológicos e da Escola de Museologia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGedu/UNIRIO.

³ Bacharel em Ciências Sociais pela UFRJ e licenciada em História pela UFF, trabalha atualmente na Seção de Assistência ao Ensino do Museu Nacional. Tem experiência com Ensino de Sociologia, Ensino de História e Educação Museal, tendo atuado como mediadora e realizado pesquisa na área. Possui formação técnica em Turismo pelo CEFET/RJ

MUSEUM EDUCATION IN CYBERCULTURE: THE USE OF MEMES IN THE “YOUNG SCIENTISTS CLUB” PROJECT FROM THE EDUCATIONAL ASSISTANCE SECTOR OF THE NATIONAL MUSEUM /UFRJ

Abstract

This article focuses on the interface between cyberculture and museum education. We aim to narrate the experience of memes creation undertaken by students during an educational activity of the Teaching Assistance Section of the National Museum (MN), in order to discuss the possible knowledge originated from these authorships and the educational potential of memes in museum education. We describe a workshop held with 23 students from Elementary School I of municipal public schools in Rio de Janeiro, participants of the "Young Scientists Club" project. After visiting the National Museum exhibitions in small groups and considering their interaction with the objects, the students created 20 memes using the tablets and wi-fi access provided by the Museum. The 10 memes discussed here exemplifies the students' strong relation with the textual genre in question. The creation of memes proved to be multimodal and indicated a production of meanings based on the social and historical contexts experienced by its authors, helping us to reflect on the context of museum education in cyberculture and the relationship between science and society.

Keywords: memes; cyberculture; museum education

EDUCACIÓN MUSEAL EN LA CIBERCULTURA: EL USO DE MEMES EN EL PROYECTO “CLUB DE JÓVENES CIENTÍFICOS” DE LA SECCIÓN DE ASISTENCIA A LA ENSEÑANZA DEL MUSEO NACIONAL/UFRJ

Resumen

Este artículo aborda la interfaz entre cibercultura y educación museal. El objetivo principal es narrar la experiencia de creación de memes, realizados por estudiantes, durante una actividad educativa de la Sección de Asistencia a la Enseñanza del Museo Nacional (MN), discutir los posibles conocimientos y significaciones que surgieron a partir de estas autorías y las potencias educativas de los memes en la educación museal. Describimos un taller realizado con 23 estudiantes de primaria de escuelas públicas municipales de Río de Janeiro, participantes del proyecto "Club de Jóvenes Científicos". Después de visitar la exposición del MN en pequeños grupos y su interacción con los objetos, los estudiantes elaboraron 20 memes con tablets y acceso a wifi disponibilizados por el museo. Los 10 memes discutidos en este artículo nos hicieron observar la fuerte relación de los educandos con el género textual en cuestión. La producción textual de los memes se mostró multimodal e indicó una producción de sentidos basados en los contextos sociales e históricos vividos por sus autores, ayudándonos de esta manera a reflexionar sobre el contexto de la educación museal en la cibercultura y la relación entre ciencia y sociedad.

Palabras clave: memes; cibercultura; educación museal

Introdução

O acelerado e intenso desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação, a partir da década de 1970 - aqui exemplificados pela digitalização da informação, pelo surgimento do computador, da internet e da web 2.0 - causaram significativas mudanças e deram origem a novas formas de comunicação.

Essas novas formas de comunicação emergentes no ciberespaço, vêm transformando as relações entre a técnica e a vida social, produzindo novas linguagens e signos, e desenvolvendo uma nova cultura contemporânea, a cibercultura, que é a cultura contemporânea mediada e estruturada pelas tecnologias digitais em rede (SANTOS, 2005; 2014).

O processo de digitalização da informação possibilitou a convergência de mídias que tradicionalmente eram criadas e distribuídas em suportes separados. O documento escrito, o audiovisual, as telecomunicações, e a informática convergem para um suporte digital único (o computador), e posteriormente, associados ao hipertexto, dão origem a uma nova linguagem: a hipermídia, também conhecida como a linguagem da internet (SANTAELLA, 2003).

Brotando da convergência fenomenológica de todas as linguagens, a hipermídia significa uma síntese inaudita das matrizes da linguagem e pensamento sonoro, visual e verbal, com todos os seus desdobramentos e misturas possíveis. (SANTAELLA, 2007, p. 320)

O surgimento da web 2.0 marca um momento crucial na internet para os praticantes das redes, uma vez que a eles é dada a possibilidade de criação e disponibilização de conteúdos diversos, passando de mero receptor a autor e/ou cocriador da mensagem.

Nesse novo contexto de autoria e criação nas redes hipermediáticas, surgem diversas produções textuais multimodais em que textos verbais se misturam a outras linguagens, como por exemplo, imagens, fotografias, vídeos, áudios, dando origem a gêneros textuais digitais característicos da contemporaneidade.

Os domínios digitais carregam, agora, não apenas textos verbais, como também imagéticos, objetos em movimento, sons, cores e disposições dos textos. Essa configuração ocorre devido à organização multimodal dos textos contemporâneos. Tal como a multimodalidade

conduziu um novo olhar sobre o trato de questões linguísticas, também o surgimento de novos gêneros resulta de transformações em práticas sociais. As diversas modalidades textuais e sua dinamicidade convergem à criação de gêneros característicos do ambiente virtual, especialmente nas redes sociais, tais como o *tweet*, o *gif* e o *meme*. (GUERREIRO e SOARES, 2016, p.186)

Como apontado por Guerreiro e Soares (2016), o meme digital é considerado um gênero textual multimodal da cibercultura. Entretanto, apesar de sua grande popularidade e presença em redes sociais digitais como Facebook, Twitter e Instagram, o termo e o conceito de meme surgiram antes de sua aparição nas redes digitais.

Com origem na Biologia Evolucionista, de acordo com Shifman (2014), o termo meme foi lançado em 1976 pelo biólogo Richard Dawkins em uma tentativa de aplicar a teoria da evolução às mudanças culturais. Tecendo uma analogia com o genes, o termo 'meme' foi utilizado por Dawkins para representar pequenas unidades replicadoras de informações culturais que se espalham de pessoa a pessoa, por meio de cópia ou imitação. Segundo Shifman (2014), os exemplos de 'unidades de informação cultural' apresentados por Dawkins incluem artefatos culturais como músicas, slogans, roupas da moda, e até mesmo o conceito de Deus. Assim como os genes, os memes, seriam, conforme Dawkins, unidades replicadoras que sofrem variação, competição, seleção e retenção.

Sobre essa conceituação de memes, Chagas (2016) acrescenta

Em seu livro *The Selfish Gene*, Dawkins propunha um termo para dar conta dos processos de replicação e evolução cultural que lhe chamaram a atenção quando ele iniciou sua defesa à tese do determinismo genético. Para o pesquisador, assim como os genes eram os principais responsáveis por replicarem o conteúdo geracional na evolução biológica dos organismos vivos, talvez houvesse, ele reconheceu, uma outra unidade de replicação, diferente dos genes, responsável pela seleção e transmissão de conteúdos inscritos em nossa cultura. (online)

Na cibercultura, o termo meme da internet ou memes digitais é utilizado para descrever a dispersão viral na internet de conteúdos intertextuais, remixados e reutilizados, como piadas, imagens, websites, áudio, frases repetidas, etc. que são disponibilizados pelos praticantes culturais, expressando a sua autoria e cotidiano

em tom humorístico, podendo também incluir críticas sociais, políticas e culturais (SHIFMAN, 2014; HORTA, 2015; GUERREIRO e SOARES, 2016).

Já no contexto das práticas comunicacionais da internet, o uso do termo abrange “ideias, brincadeiras, jogos, piadas ou comportamentos que se espalham através de sua replicação de forma viral” (FONTANELLA, 2009b, p. 8) e que, por vezes, são caracterizados pela repetição de um modelo formal básico, manifestando-se por meio de vídeos, frases, *hashtags*, foto-legendas, tirinhas, entre outros. Os memes, em grande parte, são produzidos em baixa qualidade técnica, possuindo, em alguns casos, um aspecto grosseiro e intencionalmente descuidado, além de serem realizados de forma lúdica e com uma aparente pretensão de provocar um efeito risível. (HORTA, 2015, p.13)

Segundo Castro, os memes digitais são considerados um fenômeno da produção discursiva nas redes sociais, sujeitos a transformações e hibridizações de linguagens e,

...(1) elemento cultural que pode ser compartilhado rapidamente, *grosso modo* a informação *per se*, veiculada por meio da aprendizagem, o que é imitado (copiado), podendo constituir noções socialmente instituídas, como ideias, instruções, valores, comportamentos; e (2) é artefato cultural e textual do ambiente digital, isto é, elementos que, nas redes sociais, transportam informações e carregam ideias, valores, emoções, argumentos, pontos de vista, configurando-se de maneira diferenciada e se consolidando como gênero textual. (CASTRO, 2017, p. 26-27)

Apesar de enfatizar que o termo meme não surgiu na cibercultura e não é exclusivo do ambiente digital em rede, Castro reconhece os memes digitais como

...artefato da (ciber)cultura e como prática social textual-discursiva representadora de grupos sociais que os produzem e que os compartilham através de informações comuns e subjetivas, na medida que também respondem à individualidade. (CASTRO, 2017, p. 74)

Guimarães, Porto e Alves (2018) chamam atenção para a complexidade do meme digital como artefato discursivo, ideológico e semiótico. Os autores, defendendo a visão de memes como objetos de aprendizagem, apontam que

Os memes são construídos a partir de sobreposição de signos diferentes, que nem sempre estão articulados em si diretamente, mas que é função de quem se apropria conseguir decifrar cada um deles. Isso exige que cada sujeito que se apropria de um meme seja

capaz de interpretá-lo e, por consequência, situá-lo em um conjunto próprio por meio do exercício de leitura, tradução e interpretação. Essa tarefa por si só já se configura como uma atividade de aprendizagem, já que cada meme em seu contexto, replicado em larga escala, ou não, possui uma carga ideológica e discursiva que permite amplas leituras e visões diferentes que podem refletir em significados nas relações sociais dos sujeitos. (GUIMARÃES, PORTO e ALVES, 2018, p.6).

No Brasil, 66% da população pode ser classificada como usuária da internet e 62% dos brasileiros fazem uso de mídias sociais. Como uma das redes sociais mais ativas, o Facebook ocupa, no país, o terceiro lugar no ranking de usuários ativos (uso mensal), com 130 milhões de contas, o que corresponde à 6% do número total de contas no mundo. Os mais jovens, pessoas de 13 a 17 anos, correspondem a 8% dos usuários da referida mídia social no Brasil (DIGITAL IN 2018). Os números parecem indicar que uma parte expressiva dos brasileiros tem contato com memes digitais, um fenômeno da cibercultura. Para além da popularidade e grande dispersão desse gênero textual, vem ganhando fôlego uma produção acadêmica que aponta para o potencial educativo dos memes. Apesar de ainda escassa, a literatura sobre o tema aborda o uso de memes no contexto da educação formal, mais especificamente no ambiente escolar (PASSOS, 2012; FILHA; ANACLETO, 2017; FERREIRA, 2018; FELCHER; FOLMER, 2018). Sendo assim, entendemos como relevante o compartilhamento de estudos e experiências realizados no âmbito de outras modalidades educacionais e tendo os educandos como autores de memes.

Portanto, compreendendo as potencialidades discursivas e semióticas dos memes digitais e os entendendo como manifestações culturais nas redes sociais digitais, que propagam discursos diversos, passíveis de ressignificação por meio da interação dos praticantes das redes com seu conteúdo, possibilitando a construção de um imaginário representativo de formação ideológica, o presente artigo tem os objetivos de narrar as experiências de criação de memes por estudantes do Ensino Fundamental II durante uma atividade educativa coordenada pela Seção de Assistência ao Ensino do Museu Nacional (SAE), bem como discutir os possíveis

*conhecimentossignificações*⁴ que emergiram a partir destas autorias e as potencialidades educativas dos memes na educação museal.

A Seção de Assistência ao Ensino e o Projeto “Clube de Jovens Cientistas”

A Seção de Assistência ao Ensino (SAE) do Museu Nacional, primeiro setor educativo de um museu brasileiro, foi criada em 1927 pelo educador, antropólogo e divulgador da ciência, Edgard Roquette-Pinto. Atualmente, desenvolve estudos de público e pesquisas nos campos da educação museal e da acessibilidade cultural, bem como realiza projetos e ações educativas para a comunidade escolar, famílias, pessoas com deficiência, crianças, pessoas em situação de vulnerabilidade social, universitários e o público em geral. Conta com um coleção didática que supera os 1.800 itens (em sua maioria zoológicos) e é emprestada a professores e outros interessados por meio de agendamento prévio e adesão ao cadastro do setor. Reconhecendo a importância da cibercultura e suas mídias sociais digitais, a SAE tem se presentificando nas redes (Facebook e Instagram) com o intuito não só de ampliar o alcance social de seu trabalho, mas também de promover novos espaços e estratégias para a construção de uma relação dialógica entre ciências e sociedade.

No dia 2 de setembro de 2018, o edifício sede do Museu Nacional que abrigava a maior parte das coleções, laboratórios de pesquisa e as exposições - foi totalmente destruído por um incêndio. Diante do ocorrido, a Seção de Assistência ao Ensino (SAE) optou por não interromper o trabalho e manteve o empréstimo de suas coleções didáticas, bem como projetos de extensão e de pesquisa. Dentre os projetos de extensão levados à cabo pela SAE antes e após o incêndio do Museu Nacional, destacamos o projeto ‘Clube de Jovens Cientistas’, objeto da presente pesquisa.

O projeto ‘Clube de Jovens Cientistas do Museu Nacional (UFRJ) - Ciência na Quinta’, que se insere no campo da educação museal, é composto por um conjunto

⁴Adotamos a junção de alguns termos, inspiradas em Nilda Alves e nos estudos com os cotidianos. A autora argumenta que “A junção de termos e a sua inversão, em alguns casos, quanto ao modo como são ‘normalmente’ enunciados, nos pareceu, há algum tempo, a forma de mostrar os limites para as pesquisas com os cotidianos, do modo dicotomizado criado pela ciência moderna para analisar a sociedade” (Alves, 2008, p.11).

de ações continuadas voltadas especificamente para os jovens entre 11 a 15 anos, matriculados regularmente em escolas municipais localizadas no território ocupado pelo Museu Nacional (UFRJ). Pautado na implementação de atividades educativas nos espaços expositivos e laboratórios da instituição, o projeto é fruto da parceria entre o MN e a Gerência de Fomento à Pesquisa da Escola de Formação Paulo Freire, que integra a estrutura da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro. O projeto objetiva promover a cultura científica, a educação em ciências e a popularização do conhecimento científico junto a jovens estudantes, além de aproximar o museu e as escolas envolvidas, estabelecendo uma comunicação dialógica entre as instituições, tendo os alunos como sujeitos ativos e participantes deste processo. Escolheu-se trabalhar com a rede pública municipal de educação, que recebe estudantes das classes sociais mais baixas e residentes de áreas conflagradas, com o objetivo incluir este público que não possui o hábito de visitar museus.

Em 2018, participaram 24 alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental (figura 1). As ações aconteceram sempre nas tardes de quinta-feira, considerando o calendário escolar. A cada encontro, os estudantes conheceram um setor/área de conhecimento do Museu Nacional, ampliando, por meio de ações teóricas e práticas, seus conhecimentos acerca de como se dá o processo de pesquisa e de produção de conhecimento. As ações se pautaram em pressupostos dialógicos e tiveram foco no protagonismo juvenil.

FIGURA 1: As coordenadoras do Projeto e alguns dos integrantes do Clube com o Museu Nacional ao fundo.



Fonte: Arquivo SAE

As Autorias dos Jovens Cientistas: o que dizem os memes

A ação que incluiu a criação de memes por parte dos jovens cientistas compôs o bloco inicial de atividades do Clube, que buscavam estabelecer uma primeira aproximação dos jovens em relação ao MN. Assim, após conhecermos um pouco sobre os participantes do projeto e de apresentarmos a eles o Parque da Quinta da Boa Vista, segundo aspectos históricos e identificação de sua fauna e flora, no terceiro encontro realizamos a oficina de memes, com 2h de duração. Esta teve como objetivo promover a interação dos estudantes com as exposições do Museu de uma maneira diferenciada, por meio do uso de um gênero textual digital muito conhecido pelos adolescentes. A intenção era a de partir do que era mais familiar para os estudantes, para aprofundar os conteúdos abordados no Museu. Cabe aqui destacar que o processo de criação dos memes não se deu a partir da reutilização de imagens já disponíveis nas redes, mas sim demandou uma produção imagética e verbal autoral

dos alunos, com base nas características linguísticas e semióticas de um meme digital.

Para a realização da oficina, os participantes formaram grupos de 4 ou 5 integrantes e foram convidados a visitar as diferentes exposições da instituição. Antes de darem início à visita, contudo, informamos que, ao longo da mesma, os jovens deveriam selecionar objetos presentes nas exposições e criar memes a partir destes. Perguntamos se eles sabiam o que era um meme, quais suas características principais e mostramos alguns memes elaborados previamente a partir do uso de objetos expostos no Museu. Cada grupo recebeu um tablet, por meio do qual poderiam fazer fotos e vídeos do acervo e no qual se encontrava instalado um aplicativo gratuito para geração de memes. Notamos que o equipamento utilizado na oficina, gerou certo fascínio sobre os educandos por ser de uma marca bastante conhecida e com produtos cujos valores são, muitas vezes, inacessíveis para a faixa de renda da maior parte do grupo. Apesar de bastante familiarizados com a linguagem da internet, em especial com os memes, pareciam ter tido poucas oportunidades de lidar com aparelhos daquela marca, o que acabou estimulando mais ainda a participação na oficina.

Após aproximadamente 50 minutos de visita às exposições, os jovens retornaram ao Auditório do Museu e tiveram cerca de 30min para elaboração dos memes. Usando os tablets, enviaram suas produções para o e-mail do projeto, de modo que pudessem ser arquivados, mas principalmente exibidos para todo o grupo por meio do uso de um notebook ligado a um projetor multimídia.

De um total de 20 memes produzidos no âmbito do Clube de Jovens Cientistas, observamos que houve um equilíbrio no que diz respeito às grandes áreas do conhecimento abordadas. Em 10 memes, os autores escolheram itens que são objeto de estudo da História Natural, como Zoologia e Paleontologia, e em outros 10, ressignificaram objetos estudados pelas Ciências Antropológicas. Dos vinte memes criados durante a atividade, selecionamos 10 para fins de análise e discussão que seguem.

Nos dois memes da figura 2 identificamos apropriações dos objetos expostos que revelam o cotidiano e, mais especificamente, a origem social de seus autores.

Guerreiro e Soares (2016) apontam que o meme digital, comumente criado com um viés humorístico, expressa também uma crítica social, política e cultural, que se faz presente nesses exemplos, uma vez que em um deles, um objeto pertencente à exposição ‘Arqueologia Brasileira’, é ressignificado e representado verbalmente como um ‘galão’. Este é comumente utilizado nas casas do subúrbio carioca, onde residem os participantes do projeto, como substituto da piscina para amenizar o desconforto ocasionado pelos dias de calor. Nesse exemplo, os autores do meme lançam mão do humor e ironizam sobre a própria condição social: “Já que não tem piscina vai galão”. Já o outro meme revela um aspecto do cotidiano de estudantes de escola pública, majoritariamente frequentada pelas camadas mais populares de nossa sociedade. Uma função importante da escola pública é a oferta de refeições aos estudantes. Contudo, nem sempre o cardápio oferecido agrada os paladares adolescentes. Vemos esse aspecto ser abordado no meme “Quando a comida da escola está ruim” em que a expressão aparentemente pouco simpática do objeto selecionado pelos autores - a reconstituição facial elaborada com base no crânio humano mais antigo já encontrado nas Américas, também conhecido como Luzia - é utilizado pelo estudante autor para criticar a comida da sua escola.

FIGURA 2: O Galão e a Comida da Escola.



Fonte: Arquivo SAE

Nos memes da figura 3, os seus autores nomeiam os objetos fotografados na exposição, um trilobita e uma enguia, como baratas e cobras. Em uma primeira análise, notamos a forte representação simbólica que esses animais tem em nossos imaginários e que se expressa no meme tanto sob a forma imagética quanto verbal. A barata, representada no meme pelo trilobita da exposição, é associada ao medo, por meio de linguagem verbal (“não tinha medo de barata, mas agora tenho pavor”) e à repugnância que se apresenta sob a forma de gesto corporal e expressão facial do aluno, capturados na imagem. A cobra, por sua vez, é representada pela enguia e o simbolismo da falsidade é expresso pelo termo “falsiane”.

Conforme Guerreiro e Soares (2016),

as práticas da linguagem na pós-modernidade constituem-se, principalmente, de modo multimodal, ou seja, diversos modos semióticos fundem-se para criar novos efeitos aos discursos, aliados juntamente aos novos layouts, fontes textuais e softwares disponíveis no ciberespaço. (p.188)

Os memes da figura 3 incluem todos os modos comunicativos citados por Guerreiro e Soares (2016, *apud* Soares, 2016), ou seja: o gesto, a postura, o olhar, a linguagem e a imagem, confirmando a multimodalidade desse gênero discursivo.

Notamos também que ao associarem a enguia a uma cobra e o trilobita a uma barata, os alunos autores dos memes não se importaram com a identificação sistemática correta desses grupos animais, apesar de terem acesso a essas informações no próprios objetos expostos, o que nos indica que a criação dos memes estaria mais centrada na analogia morfológica entre essas espécies e no uso da linguagem cotidiana para darem sentido ao discurso pretendido. Silva (2017, p. 86) argumenta que “a forma com que o conhecimento sobre ciência é produzido no discurso mêmico significa de forma diversa a relação do sujeito com o conhecimento, com a ciência”. O que notamos, com base na produção mêmica dos alunos foi que a relação dos mesmos com os objetos museais em questão não se estabeleceu com base na ‘acuidade’ da informação científica a que tinham acesso, mas sim na intencionalidade de relacionar tais objetos ao imaginário simbólico inscrito em seus contextos culturais.

FIGURA 3: A Barata e a Cobra.



Fonte: Arquivo SAE

Na figura 4, notamos que os memes fazem referência a personagens da cultura pop e revelam os gostos e o repertório de seus autores no que diz respeito à filmes e animações. Inseridos em um conjunto de referências condizentes com a faixa etária dos adolescentes, esses elementos demandam do leitor um conhecimento prévio das personagens citadas para a compreensão/interpretação da mensagem. O primeiro faz referência a Patrick Estrela, personagem do desenho animado Bob Esponja, que é uma estrela-do-mar. O segundo faz referência a It, personagem principal do filme de terror lançado em 2017 que leva seu nome. O último refere-se à Elsa, personagem de Frozen, filme animado da Disney de 2013. Ao apontarem que a cultura é necessária tanto para compreensão e produção de textos multimodais, Guerreiro e Soares (2016) enfatizam que

as representações de imagens e textos não são destinadas apenas para popularizar uma informação ou fato, ou mesmo provocar humor. Elas são, sobretudo, construções que manifestam nossa relação com a sociedade que nos cerca, bem como o que ela representa. (p.198)

FIGURA 4: O Patrick, o IT e a Elza.



Fonte: Arquivo SAE

Por fim, também nos chamou a atenção na produção mêmica autoral dos estudantes, tais como os da figuras 5, a presença dos mesmos nos memes. Os alunos se auto-retratam em interação com o acervo do museu, expressando emoções, apontando características dos objetos, em suma, dialogando com as peças. São personagens de suas narrativas e sua presença, gestos e olhares compõem e dão significado ao texto.

Trazemos Maddalena (2018) para o diálogo, pois a autora nos apresenta a noção de hiperescrita de si que compreende como

práticas culturais de escrita na hipermídia, sempre dando prioridade a um tipo de escrita digital que possui como base a contação de histórias, sejam histórias de vida, ficções ou invenções. (Magdalena, 2018, p.168)

No caso dos memes aqui mencionados, os alunos se inserem nesse contexto da hiperescrita de si, uma vez que narram, por meio de suas presenças e de linguagens hipermidiáticas diversas, as suas experiências, emoções e sentidos acionados a partir da sua interação com o objeto museal.

Figura 5: A praia, o ‘casca-grossa’ e ‘mariscos unidos’



Fonte: Arquivo SAE

Considerações Finais: o que nos revelou essa experiência?

Reconhecendo a relevância pedagógica de ser partir do que já é conhecido pelos educandos e das noções partilhadas pelo participantes do Clube, optamos pelo uso de linguagens e tecnologias presentes em suas práticas sociais cotidianas. Nesse contexto, consideramos que a oficina de memes foi bem sucedida diante da sua principal intencionalidade: fazer emergir o que é familiar aos educandos para, a *posteriori*, aprofundar os conteúdos abordados no Museu. Ela criou condições para que se lançasse luz não sobre o que os jovens desconheciam sobre aqueles objetos

ou sobre o caráter “sacralizado” que assumem para muitos, mas sim sobre os novos sentidos que podiam atribuir aos objetos musealizados hoje.

Apesar de numerosos esforços contrários, frequentemente é a voz do educador, juntamente com o seu olhar sobre os objetos, que ocupam o lugar central nas atividades educativas dos museus. A oficina de memes se mostrou uma boa alternativa a esse modelo, criando condições para que as vozes, olhares, gestos, experiências e o protagonismo dos educandos predominassem durante o curso de toda a atividade. Nesse sentido, entendemos como profícua a relação cibercultura e educação museal, considerando uma renovada compreensão acerca das ideias de comunicação e autoria.

Na oficina de memes foi possível observar a forte relação dos educandos com o gênero textual em questão. A oficina estimulou a criatividade, o interesse e o olhar sensível destes em relação aos objetos expostos, assim como contribuiu para que mergulhássemos no universo simbólico dos educandos, por meio de seus memes. Os limites que se apresentaram tinham mais relação com a pouca familiaridade em relação ao uso do aplicativo para geração de memes e à edição das imagens. As ideias surgiam, mas por vezes era difícil executá-las.

O exercício de leitura e interpretação dos memes produzidos pelos alunos do projeto Clube de Jovens Cientistas nos levou a concordar com Silva (2017) quanto ao meme ser um ato simbólico de produção de sentidos tanto em sua criação quanto leitura/interpretação.

O meme não possui uma informação pronta para ser decodificada, com sentidos guardados prontos para “serem usados”, mas o é um espaço de significação, onde o sujeito, interpelado a interpretá-lo e significá-lo, filiado à sua formação discursiva, faz um gesto de interpretação da memória discursiva frente à memória metálica. A significação trabalha com a filiação em redes de memórias, redes de sentidos em que os sujeitos se filiam para significar, se significar e estabelecer identidades. (SILVA, 2017, p.86)

É por meio da tessitura dessas redes de memórias e de sentidos, e de *conhecimentossignificações* diversos, ou seja, de redes educativas, que nos formamos e formamos o outro, e vamos nos marcando de modo diferenciado ao nos

relacionarmos com outros seres humanos e com todos os tipos de artefatos culturais (ALVES, 2007; ALVES e SANTOS, 2016).

Silva faz uma interessante colocação a respeito da interferência do meme na institucionalização da ciência, que nos leva a refletir também sobre o nosso *pensar/fazer* educação museal na cibercultura com/em uma instituição científica, em relação à popularização da ciência.

O efeito de desinstitucionalização da ciência via meme se dá pela forma como o meme interfere na prática institucionalizada da ciência, ou seja, produz um efeito de desinstitucionalização no que já é institucionalizado. O discurso mêmico é lúdico, e desse modo permite a expansão da polissemia, “pois o referente do discurso está exposto à presença dos interlocutores” (ORLANDI, 2006b; 29). A reversibilidade que há no lúdico interfere na prática institucionalizada da ciência, na sua forma higienizada de divulgação. Ao romper, ao furar, ao estabelecer um lugar outro da ciência, o meme desloca, reposiciona sua relação (da ciência) com o senso comum, com a relação do sujeito com o imaginário - seja de ciência ou não.

A divulgação sobre ciência através do discurso mêmico é uma forma de se praticar a linguagem, deslocando-a, fazendo com que novos sentidos possam ser produzidos, assim como novas formas de falar sobre ciência. A divulgação sobre ciência pode servir de instrumental para que um sujeito, historicamente determinado, possa se relacionar com a ciência. Desse modo, a divulgação sobre ciência através do discurso mêmico pode servir de instrumental para que esse mesmo sujeito historicamente determinado possa se relacionar de uma forma-outra com o lugar já institucionalizado da ciência, com o efeito de desinstitucionalização daquilo que era reconhecido por ser já institucionalizado. (SILVA, 2017, p.83)

Portanto, com base nas argumentações apresentadas e considerando o cenário sociotécnico e comunicacional em que estamos inseridos, e que vem mediando e potencializando práticas e fenômenos culturais contemporâneos, gerando, entre outras, mudanças nos *espaçotempos* de aprendizagem e nos paradigmas educacionais (SANTOS, 2005; 2014), entendemos o museu como uma rede educativa permeado por uma diversidade de linguagens, produções e experiências de vida, onde *conhecimentossignificações* diversos são tecidos *dentrofora* de seus muros físicos, o que nos leva a concluir que a educação museal, como promotora de uma formação crítica, integral e emancipadora dos indivíduos na sociedade, está inserida

nesse contexto contemporâneo e, portanto, deve contemplar, ações educativas em ressonância com a cibercultura.

Referências

ALVES, Nilda. Apresentação: as múltiplas formas de narrar a escola. *Currículo Sem Fronteiras* v.7, n.2, 2007, p. 5-7. Disponível em:

<<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol7iss2articles/introducao-alves.pdf>>. Acesso em 15 mar. 2018.

ALVES, Nilda. Decifrando o pergaminho: os cotidianos das escolas nas lógicas das redes cotidianas. In: Oliveira, Inês. B.; Alves, Nilda (Orgs.). *Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas*. Petrópolis: DP et Alii, 2008, p. 15-38.

ALVES, Nilda e SANTOS, Joana Ribeiro. Redes de Conhecimentos e Currículos: agenciamentos e criações possíveis nos movimentos estudantis recentes. *Espaço do Currículo*, V.9, n.3, p. 372-392, 2016.

BRASIL, L. M.; Silva, J.C.; e Oliveira, E. A. *O que dizem os memes: discurso e representação política no Facebook*. VI Colóquio Semiótica das Mídias. Japaratinga, AL, p. 1-14, 2017.

CASTRO, L. G. F. *O MEME DIGITAL: construção de objetos de discurso em textos multimodais*. Dissertação de Mestrado. São Cristóvão, SE, Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de Sergipe, 2017.

COSTA, A.F.; CASTRO, F.; SOARES, O.; CHIOVATTO, M. Educação Museal. Em: Instituto Brasileiro de Museus. *Caderno da Política Nacional de Educação Museal*. Brasília, DF: IBRAM, 2018. 132p.

CHAGAS, V. *Memes, engajamento político e ação coletiva, ou Por que o 'vomitação' importa?#MuseudeMemes*. 2016 Em: <http://www.museudememes.com.br/memes-engajamento-politico-eacao-coletiva-vomitaco-1/> Acesso em: janeiro de 2019

DAWKINS, R. *O gene egoísta* (9a reimpr.). Belo Horizonte, MG: Itatiaia, 2001.

DIGITALin 2018, We are Social, 2018. Disponível em: <https://www.slideshare.net/wearesocial> Acesso em julho de 2018

FELCHER, C. D. O. e FOLMER, V. A Criação de Memes pelos Estudantes: uma possibilidade para aprender Matemática. *Revista Tecnologias na Educação*, Ano 10, Número/Vol.25, jul, 2018

FERREIRA, J. K. S. A Criação de Memes como Inovação no Processo de Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa. *Anais do XVI Congresso Internacional de Tecnologia na Educação*, Recife, Pernambuco, 2018.

FILHA, I. B. F. A. e Anacleto, U.C. Ensino de língua portuguesa e memes: outros textos, outras leituras. *A Cor das Letras*, Feira de Santana, v. 18, n. 3, p. 43-53, set.-dez. 2017.

FONTANELLA, F. O que vem de baixo nos atinge: intertextualidade, reconhecimento e prazer na cultura digital trash. Trabalho apresentado no IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2009

GUERREIRO, A. e SOARES, N. M. M. 2016. OS MEMES VÃO ALÉM DO HUMOR: UMA LEITURA MULTIMODAL PARA A CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS. *Texto Digital*, v. 12, n. 2, p. 185-208, Florianópolis, Santa Catarina, jul./dez. 2016.

GUIMARÃES, K. E. J. O.; PORTO, C. ALVES, A.L. Memes de redes sociais digitais enquanto objetos de aprendizagem na Cibercultura: da viralização à educação. *Acta Sci. Educ.*, v. 41, 2019.

HORTA, N.B. *O Meme como Linguagem da Internet: uma perspectiva semiótica*. Dissertação de Mestrado. Brasília, DF, Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, 2015.

IBRAM. Documento Final da Política Nacional de Educação Museal. Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2017. Disponível em: <<https://pnm.museus.gov.br/wp-content/uploads/2012/08/Pol%C3%ADtica-Nacional-de-Educa%C3%A7%C3%A3o-Museal.pdf>>. Acesso em 20 de janeiro de 2019.

MADDALENA, T. L. *Digital Storytelling: uma experiencia de pesquisa-formação na Cibercultura*. Tese de Doutorado, Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2018.

PASSOS, M. V. F. O Gênero “Meme” em Propostas de Produção de Textos: implicações discursivas e multimodais. *Anais do SIELP*. v. 2, n.1. Uberlândia: EDUFU, 2012;

SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, E. *Educação online: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente*. Tese (doutorado), Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, 351p., 2005.

SANTOS, E. *Pesquisa-formação na cibercultura*. Portugal: Whitebooks, 200p, 2014.

SHIFMAN, L. *Memes in digital culture*. MIT Press, 2014.

SILVA, C. C. T. F. *O Discurso Mêmico na Construção de novas Linguagens sobre Divulgação Científica através de Mídias Sociais*. Dissertação de Mestrado. Campinas, SP. Instituto de Estudos da Linguagem, Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo, Universidade Estadual de Campinas, 2017.

SOARES, N. M. M. O Signo Visual e a Metáfora Multimodal. *Revista Recorte*, Belo Horizonte, UniCor, v. 13, n. 2, jul./dez. 2016.