



## RESUMO

Palavras-chave: Meme, Internet, Humor, Desenho, Cultura Digital

O projeto “Living With(In) Me” é composto por um conjunto de projetos artísticos que tiveram como base o conceito de *meme* como um processo que se infiltra de forma intuitiva no desenho. A partir de um pensamento, ideia, ou de uma simples palavra, foram criados diversos trabalhos tendo como base esse conceito.

Desde a sua origem em 1976, o conceito de *meme* tem vindo a sofrer uma forma de evolução. Nos dias de hoje, o termo *meme* é interpretado, pelo público em geral, de forma diferente do que foi estabelecido por Richard Dawkins quando definiu o *meme* como uma unidade de transmissão cultural análoga ao gene. Essa forma de evolução é mais visível no que se tornou, aparentemente, uma relação inerente entre o humor e os *memes*. O *meme* da internet, como o próprio nome indica, vive predominantemente no espaço digital, em redes sociais e fóruns de discussão, onde é partilhado pelos utilizadores das plataformas online e rapidamente se propaga como um vírus, ao mesmo tempo que dá origem a outras versões de si mesmo.

Neste projeto, são exploradas várias alternativas tanto de criação como de disseminação do material produzido. É uma tentativa de desconstrução da minha relação difícil com o desenho, baseada num conceito complicado de definir, porém de simples execução. O que foi criado, essencialmente, foi um complexo de *memes* interligados que agregam tudo o que faz parte do meu consciente e inconsciente.

---

Keywords: Meme, Internet, Humour, Drawing, Digital Culture

The “Living With(In) Me” project is composed by a group of artistic projects that had as a basis the concept of meme as a process that infiltrates itself intuitively in drawing. From a thought, idea, or a simple word, various works were created utilizing that concept as a basis.

Since its origin in 1976, the concept of meme has been undergoing some sort of evolution. Nowadays, the term meme is interpreted, by the public in general, in a different way from what was established by Richard Dawkins when he defined the meme as a unit of cultural transmission analogous to the gene. That form of evolution is more visible in what apparently became an inherent relationship between humour and memes. The internet meme, as the name itself indicates, lives predominantly in the digital space, in social networks and discussion forums, where it is shared by users of the online platforms and rapidly propagates itself like a virus, while originating other versions of itself at the same time.

In this project, various alternatives are explored both in regards to the creation and dissemination of the produced material. It is an attempt to deconstruct my difficult relationship with drawing, based on a complicated concept to define, but of simple execution. What was produced, essentially, was a complex of memes interconnected that assemble everything that is part of my conscious and unconscious.

## **AGRADECIMENTOS**

Antes de mais, gostaria de agradecer ao professor Paulo Almeida pela sua paciência, apoio e boa vontade imensuráveis na orientação deste projeto. Sem a sua orientação, não teria sido possível a realização deste projeto, bem como não teria aprendido tudo o que aprendi no decurso do mesmo.

Muito obrigado por tudo.

## ÍNDICE

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| 2. INTRODUÇÃO                                             | 5  |
| 3. REVISÃO CONTEXTUAL DAS POSIÇÕES TEÓRICAS E FILOSÓFICAS |    |
| GENES, MEMES E COMPLEXOS                                  | 7  |
| 4. REVISÃO CONTEXTUAL DA PRÁTICA                          |    |
| TINTA PRETA, ANIMAIS EMBALSAMADOS E BOBOS DA CORTE        | 15 |
| 5. APRESENTAÇÃO DA METODOLOGIA DO PROJETO                 |    |
| O MEME E A SUA INFILTRAÇÃO NO MEU TRABALHO                | 24 |
| 6. DISCUSSÃO DE TRABALHOS ESPECÍFICOS                     |    |
| O MEME NO PAPEL                                           | 31 |
| O MEME EM PEQUENA ESCALA                                  | 33 |
| O MEME E O TEXTO                                          | 34 |
| O MEME COMO INSTRUÇÃO                                     | 36 |
| O MEME E A PARÓDIA                                        | 39 |
| O MEME E A APROPRIAÇÃO                                    | 40 |
| 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS                                   | 42 |
| 8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS                             | 44 |
| 9. ÍNDICE DE FIGURAS                                      | 46 |

## INTRODUÇÃO

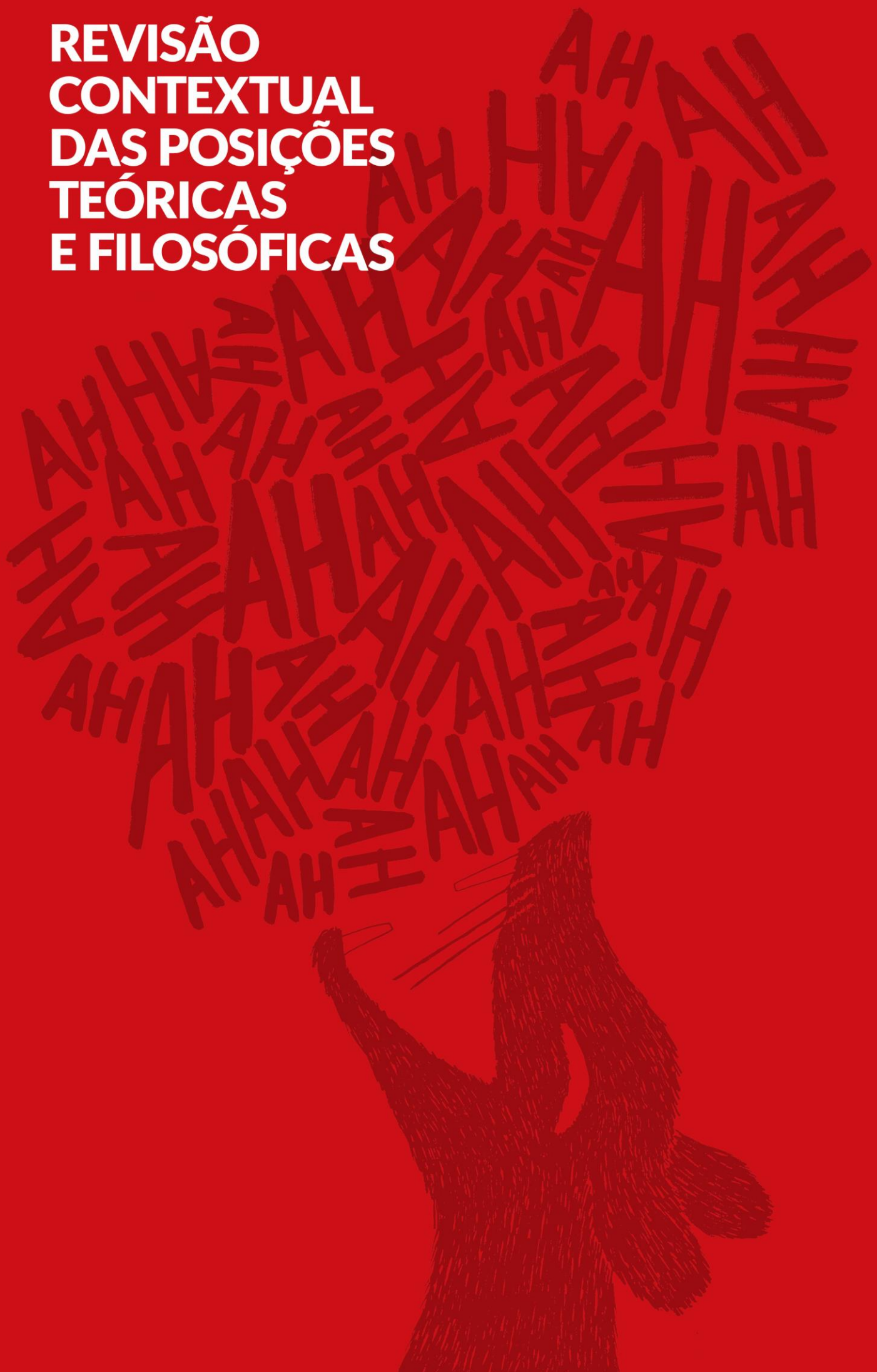
O foco central deste projeto é analisar como o conceito de *meme* e como este se pode manifestar e integrar como algo intuitivo durante o processo de trabalho no desenho. Nos capítulos que se seguem será abordado o conceito de *meme* com o objetivo de perceber a sua origem e definição inicialmente estabelecidas por Richard Dawkins no seu livro *The Selfish Gene*, bem como de que forma a definição do conceito de *meme* evoluiu para o que o público em geral conhece hoje como *memes* da internet.

Recorrendo predominantemente aos livros *The Selfish Gene* (1976) e *The Extended Phenotype* (1982) de Richard Dawkins e *Memes in Digital Culture* (2014) de Limor Shifman, será abordada a origem do *meme* e a sua relação com o gene. Será também debatido o que são replicadores, veículos, *gene pools* e *meme pools*, e a forma como *memes* e genes se organizam em complexos interligados para a sua própria sobrevivência, passando depois para a análise dos *memes* da internet, a sua divisão muito generalizada em duas categorias principais, assim como o que possivelmente influencia as taxas de sucesso e de sobrevivência dos *memes*.

Posteriormente será abordada a obra e processos de trabalho dos artistas David Shrigley e Dan Perjovschi, analisando as suas metodologias de trabalho e motivações como é que o *meme* se manifesta como nos seus trabalhos, assim como de que modo é que a obra de ambos influenciou e refletiu preocupações minhas no desenvolvimento deste projeto. Subsequentemente, será feita uma descrição mais aprofundada dos meus processos de trabalho durante o desenvolvimento deste projeto, analisando de que maneira é que os *memes* se manifestam no meu trabalho e durante o processo criativo. Por fim será realizada uma análise de vários trabalhos específicos, no qual procedo à explicação do que os motivou e como se desenvolveram.

A partir deste estudo, foram executados vários projetos artísticos, explorando diferentes formas de transpor o *meme* do seu habitat natural, a internet, para o espaço físico e em que medida este conceito pode influenciar o meu trabalho. Juntamente com este documento estará anexado o Livro de Projeto, que visa demonstrar através de imagens, o desenvolvimento dos trabalhos realizados no decurso deste projeto e o percurso percorrido até este momento.

**REVISÃO  
CONTEXTUAL  
DAS POSIÇÕES  
TEÓRICAS  
E FILOSÓFICAS**



## GENES, MEMES E COMPLEXOS

Mas afinal o que será um *meme*?

Quando ouvimos a palavra *meme*, frequentemente associamos o termo a algo proveniente da internet, mais concretamente aquelas imagens engraçadas acompanhadas de uma legenda com humor e que são partilhadas difusivamente, por familiares ou estranhos, nas redes sociais que frequentamos. Em relação à sua origem, o termo *meme* foi cunhado por Richard Dawkins em 1976 no seu livro *The Selfish Gene*.

O conceito de *meme* não tem apenas uma definição concreta, sendo que vários campos de investigação e vários autores lhe atribuem definições com algumas diferenças. O próprio dicionário online Merriam-Webster tem duas definições para o termo. Uma definição refere-se ao *meme* como sendo algo como uma ideia ou comportamento que se espalha de pessoa para pessoa dentro de uma cultura. Esta definição é com base no que foi inicialmente definido por Richard Dawkins. A segunda definição refere que o *meme* pode ser algo como uma imagem acompanhada de texto ou um vídeo que se espalha amplamente no mundo online, através das redes sociais. Esta definição vai mais de encontro ao que grande parte das pessoas associa ao ouvir o termo *meme*, nos dias de hoje. Limor Shifman (2014, p.4) argumenta que o termo *meme* descreve a reprodução cultural como sendo impulsionada por diversos processos de cópia e imitação e que neste ambiente a criação de conteúdo por parte dos utilizadores tornou-se numa prática fundamental da cultura digital dita participativa. Por sua vez, Grant Kien (2013) descreve o termo *meme* como algo que representa conteúdo que adquire características de distribuição e alcance e que se espalha de um meio de distribuição para outros, da mesma forma que o vírus de uma constipação pode infectar várias pessoas a partir de um único hospedeiro, acrescentando que este é um conceito básico de distribuição viral de informação que envolve um padrão de crescimento, mutação e distribuição muito semelhante a um agente patogénico.

De certa forma, podemos até considerar a própria definição de *meme* como sendo ela própria um *meme* da internet ou um *meme* segundo a definição de Dawkins. Dawkins (1976) definiu o *meme* como uma unidade de transmissão cultural análoga ao gene, criando um modelo base para a criação de um *meme* da internet, assim como tornou o conceito de *meme* num *meme* como unidade de transmissão cultural. A partir desse momento esse modelo foi utilizado para a criação de reproduções semelhantes e, no entanto, diferentes de um mesmo *meme* (*meme* como *meme* da internet) bem como se replicou e difundiu desde a sua origem por parte de Dawkins até aos dias de hoje (*meme* como unidade de transmissão cultural).

Começemos por introduzir o conceito que serviu como inspiração para a criação do conceito de *meme* e a quem o *meme* deve o seu nome: o gene. Tal como no caso do *meme* que iremos ver posteriormente neste documento, o gene também não possui uma simples definição universal. Uma das possíveis definições para o termo é que o gene é um segmento de ADN que se encontra localizado nos cromossomas que contêm instruções para uma molécula que desempenha uma função ("Gene", n.d.). De uma forma mais ampla, os genes são então responsáveis pelas características individuais que herdamos dos nossos pais como por exemplo a cor dos nossos olhos e do nosso cabelo. Dawkins (1976, p.191) argumenta que o que torna o gene algo especial é o facto deste ser algo que se replica, e que é graças à sobrevivência de entidades replicadoras que se dá a evolução da vida. Dawkins refere ainda que considera o gene como sendo a entidade replicadora predominante no nosso planeta mas que no entanto aceita a possibilidade da existência de outros replicadores que possam servir como base para um processo evolutivo, tal como o gene, debaixo das condições certas.

O que é, no entanto, um replicador? Como o próprio nome indica o replicador é algo que replica, que copia ou imita. Replicador é o termo utilizado por Dawkins (1976, p.15-16) para se referir a um tipo de molécula com uma aptidão excepcional de criar cópias de si própria. O replicador é então utilizado pelo autor para se referir ao gene e, posteriormente, ao *meme*.

Retornando ao conceito de *meme*, Dawkins (1976, p.192) sugere como sendo exemplos de *memes* coisas como ideias, músicas e frases de efeito, argumentando que da mesma maneira que os genes se disseminam no fundo genético, de pessoa para pessoa, através de esperma ou óvulos, os *memes* se disseminam no fundo memético, saltando de cérebro em cérebro por um processo de imitação. Com o termo fundo memético ou *meme pool*, Dawkins está a criar uma analogia com o fundo genético, também conhecido como *gene pool*. O fundo genético consiste no conjunto de genes que forma o material genético de uma determinada população, normalmente da mesma espécie ("Gene pool", n.d.). Dawkins (1976, p.193) dá o exemplo do *meme* de Deus, argumentando que é um *meme* que se replica na *meme pool* há muito tempo através da arte, da música e da palavra, escrita e falada, acrescentando que o *meme* é tão bem-sucedido na sua sobrevivência na *meme pool* devido ao seu apelo psicológico, pois apresenta uma resposta aparentemente plausível para questões profundas e inquietantes sobre a nossa existência, o que Dawkins considera como um dos motivos pelo qual o *meme* de Deus é tão prontamente copiado por gerações sucessivas. No entanto, Dawkins (1976, p.197) questiona se o *meme* de Deus se associou a outros *memes* e se isso auxiliou na sobrevivência dos *memes* que faziam parte dessa junção. O autor questiona então se uma igreja organizada com as suas doutrinas, rituais e tradições pode ser considerada como um grupo de *memes* coadaptados que se assistem mutuamente, algo a que depois se refere como complexos de *memes*. Exemplificando, podemos considerar conceitos como o paraíso, o inferno e a própria figura de Jesus Cristo são *memes* que pertencem ao complexo de *memes* do *meme* Deus, interligados entre si para assegurar a sua sobrevivência mútua.

Em termos de evolução, Dawkins (1976, p.199) argumenta que complexos de *memes* coadaptados e complexos de genes coadaptados evoluem da mesma forma, no sentido de que existe uma seleção que favorece *memes* que exploram o ambiente cultural em que estão inseridos para benefício próprio. O que serão, no entanto, os complexos de *memes* e complexos de genes mencionados por Dawkins? Seguindo a linha de raciocínio do autor, o termo é utilizado para se referir a um conjunto de objetos, neste caso concreto, genes e *memes*. Uma das definições do termo que fazem sentido nesta situação é enquanto substantivo utilizado para descrever um conjunto de elementos ligados entre si. Susan Blackmore (1999, p.231) elabora que os complexos de *memes*, são grupos de *memes* que se juntam para benefício mútuo, formando uma estrutura, que se auto-organiza e se auto-protege, que acolhe e protege outros *memes* que sejam compatíveis com o grupo e rejeita os *memes* que não o são. Blackmore sugere ainda que um complexo de *memes* pode ser imaginado como tendo uma espécie de fronteira ou filtro que o divide do mundo exterior e que já consideramos como cultos, ideologias e religiões operam como complexos de *memes*. Partindo desta linha de raciocínio poderemos também considerar ideologias políticas como o socialismo ou géneros musicais como *Rock and Roll* e os *memes* a estes associados como sendo grupos de *memes* que se assistem mutuamente na sua sobrevivência na *meme pool*. Estes grupos podem também fazer parte de outros grupos de dimensões maiores. O socialismo, com as suas leis e procedimentos, pode ser considerado como o seu próprio complexo de *memes*, bem como pode ser considerado um dos *memes* associados ao complexo de *memes* das ideologias políticas juntamente com outros *memes* como a democracia e o fascismo.

Em seguida, iremos abordar como as características observáveis de um *meme* se podem apresentar. Dawkins (1982, p.109) argumenta que os efeitos fenotípicos de um *meme* se podem apresentar sob a forma de palavras, música, imagens visuais, roupas, expressões faciais e gestos das mãos, entre outros, sendo então manifestações visíveis dos *memes* no cérebro. Com efeitos fenotípicos Dawkins refere-se ao fenótipo. O fenótipo de um organismo é o conjunto de características observáveis de um organismo. Estas características incluem a sua forma e estrutura, os seus processos de desenvolvimento, as suas propriedades fisiológicas e bioquímicas e o seu comportamento assim como os resultados desse comportamento. ("Phenotype", n.d.). Esses *memes* podem ser apreendidos por outros indivíduos, o que pode levar à criação de uma cópia, não necessariamente exata, do *meme* original, que depois é gravada no cérebro recetor. Dawkins continua, referindo ainda que essa nova cópia tem a partir desse momento a possibilidade de criar cópias de si mesma para se infiltrar nos cérebros de outros.

Agora proponho a seguinte questão: se o *meme* é a unidade de transmissão cultural que é propagada de cérebro em cérebro e considerado como um replicador, qual é então o nosso papel? Dawkins (1982, p. 112-114) defende que os organismos individuais não são replicadores, mas sim o veículo responsável pelo transporte de replicadores. O autor continua, argumentando que um veículo é uma unidade que abriga um conjunto de replicadores e que atua como um meio de preservação e propagação desses replicadores. Esse veículo, como podemos concluir a um nível individual, somos nós. Somos o veículo para o transporte dos *memes*, tal como somos o veículo de transporte dos nossos genes. Nós é que armazenamos dentro de nós próprios os *memes* que nos são transmitidos bem como os *memes* que criamos e dessa forma somos, em última análise, responsáveis em algum grau pelo seu fracasso ou sucesso. Dawkins acrescenta que o veículo não se limita apenas ao nível do organismo individual e que grupos e comunidades são também candidatos a veículos para a propagação e preservação dos *memes*. Verificamos isso no papel fundamental desempenhado pelas comunidades online como veículos de preservação e propagação de um *meme* da internet, através da sua participação ativa na disseminação dos *memes* através das redes sociais e fóruns de discussão.

Desta forma, podemos argumentar que o conceito de *meme* passou por algum tipo de evolução, em relação ao que foi inicialmente pensado por Dawkins como uma unidade de transmissão cultural. Quando escutamos a palavra *meme*, nos dias de hoje, a palavra é utilizada predominantemente como uma abreviatura para *memes* da internet que, por sua vez, automaticamente associamos a algo intrinsecamente relacionado com o humor. O *meme* pode então assumir várias formas, sendo mais proeminente no mundo digital sob duas principais categorias: imagens estáticas e conteúdo audiovisual como vídeos e animações.

Um exemplo de um *meme* da internet sob a forma de imagem estática bastante reconhecido é o *meme* "Grumpy Cat", que surgiu quando fotos de uma gata cuja expressão facial aparentemente sisuda foram partilhadas no website Reddit em setembro de 2012, segundo relata o website Know Your Meme ("Grumpy Cat", 2012). "Grumpy Cat" foi a alcunha atribuída pelos utilizadores do Reddit à gata de Tabatha Bundesen devido às suas expressões faciais que davam a entender que o animal se encontrava mal-humorado. Após a partilha das fotografias originais no Reddit, mais concretamente no subreddit /r/pics, por parte do irmão de Bundesen, Bryan Bundesen, os utilizadores do website criaram de imediato várias paródias no Photoshop e *image macros* (fig. 1), recontextualizando as imagens originais e de seguida partilhando-as, o que levou à ancensão instantânea do animal à fama. ("Grumpy Cat", 2012). Ainda dentro da categoria dos *memes* de imagem estática, um exemplo relativamente recente de outro *meme* popular é o *meme* do "Surprised Pikachu", referente a uma captura de ecrã do décimo episódio da primeira temporada de *Pokémon*, em que o personagem Pikachu aparenta ter sido

surpreendido por algo, disseminando-se rapidamente pela internet nos dias seguintes. Segundo o utilizador Adam Downer (2018), o *meme* surgiu em finais de setembro de 2018 na plataforma online Tumblr. A base do *meme* consiste na utilização da imagem em conjunto com legendas que nos levam a uma conclusão previsível mas que no entanto mesmo assim nos surpreende. Ambos os *memes* acima referidos utilizam como base o modelo de *meme image macro*, sendo que parte do trabalho desenvolvido neste projeto utiliza esse modelo como base para a realização das ilustrações.



Fig. 1 Meme criado utilizando o modelo Grumpy Cat.

No campo dos *memes* audiovisuais, um exemplo proeminente seria o *meme* "Downfall". Também conhecido como "Hitler Reacts To...", este *meme* consiste numa série de paródias criadas a partir de cenas do filme *Der Untergang* (2004), um filme alemão que retrata os últimos dias de Hitler até ao seu eventual suicídio. ("Hitler's "Downfall" Parodies", 2008). Ainda segundo o website Know Your Meme, as paródias foram criadas a partir de uma cena onde Hitler, perde as estribeiras e repreende os seus comandantes ao ser informado que a derrota da Alemanha é iminente. Os utilizadores da plataforma YouTube pegavam então nesses excertos do filme e criavam as suas próprias legendas, recontextualizando as cenas originais para cenas em que Hitler discute com os seus comandantes acerca de assuntos mais triviais, o que deu origem a milhares de vídeos, sendo alguns exemplos notáveis a reação de Hitler ao facto de Usain Bolt quebrar o recorde mundial dos 100 metros e a sua reação à interrupção de Kanye West nos VMA 2009.

Como podemos observar pelos exemplos acima referidos, verificamos que a reprodução de um *meme* com total fidelidade não é a regra mesmo que haja essa possibilidade, sendo a criação de dezenas ou centenas de diferentes iterações a partir do mesmo *meme* o caso mais frequente na era digital. Em relação aos meios de reprodução dos *memes*, Shifman (2014, p.19) salienta que, na era digital, a reprodução de *memes* pode ser efetuada sem perdas através de cópias,

hiperligações ou reencaminhamentos, algo que não se verificava na comunicação oral onde, durante o processo de transmissão do *meme*, o seu conteúdo e forma mudavam. Shifman acrescenta que apesar desta possibilidade de reprodução sem quaisquer perdas de informação, as pessoas escolhem a opção de criar as suas próprias versões de *memes* da internet. O jogo tradicional para crianças “telefone sem fio”, também conhecido por “telephone” e “chinese whispers”(fig. 2), é um jogo onde um grupo de pessoas formam uma fila e a pessoa no início da fila pensa numa mensagem, sussurando essa mensagem no ouvido da pessoa imediatamente ao seu lado. Essa segunda pessoa repete a mensagem para a próxima pessoa e assim sucessivamente até chegar à última pessoa da fila que no final revela a mensagem que ouviu a todo o grupo para depois compararem as discrepâncias entre a mensagem original e a mensagem final ("Chinese whispers", n.d.). Normalmente, a mensagem final é diferente da mensagem original, o que é esperado e considerado como parte da diversão do jogo. Este jogo pode ser encarado como uma metáfora para ambas as situações acima mencionadas por Shifman. Por um lado, durante o processo de comunicação da mensagem, verificam-se mudanças à mensagem devido a erros que acumulam à medida que a mensagem é recontada, como acontece no caso de reprodução de *memes* por comunicação oral.

Por outro lado, existe a possibilidade da mensagem ser mudada deliberadamente pelo recetor, que depois decide reproduzir, de forma consciente, uma versão diferente da mensagem original, da mesma forma que as pessoas decidem criar as suas próprias versões de *memes* tendo acesso à versão original sem alterações. Assim, a transformação que ocorre na reprodução de um *meme* na era digital aparenta ser de forma mais deliberada de que seria nos meios de comunicação tradicional, pois essa mutação é uma forma do utilizador se poder expressar e se sentir envolvido na comunidade digital que é tão envolta neste ato de “partilha”. Quanto a Dawkins (1982, p.112), o autor reflete que o processo de cópia de *memes* é provavelmente muito menos preciso do que se verifica no caso de replicação dos genes, argumentado a possibilidade de “mutação” em cada processo de cópia. Podemos certamente observar esta mutação nos *memes* da internet, sendo que esse processo de cópia do *meme* original frequentemente dá origem a diversas versões com alterações do *meme* original. No entanto, as variações de um *meme* não são completamente livres, têm de se confinar a alguns limites, da mesma forma que a adaptação de material literário como livros e bandas desenhadas para conteúdo audiovisual nunca é completamente livre. Existe sempre uma ligação ao material original, por mais vaga que seja.



Fig. 2 “Chinese Whispers” de Jean Jullien.

Abordemos agora a taxa de sucesso de um *meme*. Um *meme* bem-sucedido é um *meme* que continua a reproduzir-se e a espalhar-se numa população, que sobrevive. Que fatores serão então responsáveis pela sua sobrevivência? Susan Blackmore (1999, p.57) defende a possibilidade do sucesso dos *memes* se dever ao facto destes serem algo que cause memórias duradouras na mente das pessoas e não por terem algum tipo de importância ou servirem algum propósito. Um exemplo que apoia esta posição de Blackmore é a forma como por vezes notícias falsas ou sensacionalistas têm a tendência a causar mais impacto na memória das pessoas, e nos dias de hoje, mais cliques e visualizações, independentemente se o conteúdo destas é fidedigno à realidade, importante ou útil. Podemos também argumentar que o *meme* de Deus, anteriormente referido por Dawkins, é um exemplo de um *meme* extremamente eficiente a longo prazo e que vai de encontro ao argumento de Blackmore. No caso dos *memes* da internet a observação de Blackmore torna-se ainda mais aparente pois quanto mais um *meme* é partilhado, maior é o número de pessoas que este alcança, que por consequência fará com que este seja partilhado mais ainda, criando um ciclo que se repete indefinidamente.

Shifman (2014, p.19) refere como o termo “partilhar” se tornou o termo para descrever uma grande porção das atividades efetuadas no espaço online, defendendo ainda que o termo possui duas definições que convergem numa só no mundo digital: partilhar como meio de comunicação e partilhar como meio de distribuição. A autora continua, dando como exemplo que quando partilhamos um vídeo engraçado numa rede social como o Facebook, estamos ao mesmo tempo a comunicar os nossos sentimentos por esse vídeo ao mesmo tempo que o distribuímos, e que realizamos esta ação de partilha na expectativa de que outros irão partilhar o mesmo conteúdo. Porém esse período de partilha frenético começa a abrandar eventualmente pois o *meme* da internet tem um prazo de validade. No entanto, a chegada ao fim desse prazo de validade não corresponde necessariamente à extinção desse *meme*. A completa extinção de um *meme* da internet é provavelmente impossível devido à forma como tudo é ostensivamente documentado e arquivado na internet nos dias de hoje. Este prazo de validade deve ser antes visto como um indicador para assinalar o fim do período de relevância de um determinado *meme*. No caso do *meme* da internet, este período é especialmente curto devido à sobressaturação de *memes* a competir por atenção no espaço digital diariamente, entre outros fatores.

Richard Dawkins (1982, p.111) admite que a taxa de sobrevivência de um *meme* irá depender do clima social e biológico onde este se encontra, sendo que este clima será, por sua vez, influenciado pela composição genética dessa população. Como exemplo desta situação podemos observar o facto de diferentes culturas ou grupos aderirem a diferentes tradições, crenças e rituais. Por exemplo, no Hinduísmo, a maior parte dos hindus praticantes abstém-se completamente do consumo de carna de vaca, devido ao facto do animal ser visto na religião hindu como uma figura de grande importância, enquanto que o consumo de carne de vaca é algo amplamente aceite nos países ocidentais. Um outro exemplo é a utilização de máscaras cirúrgicas, pelo público em geral, em países da Ásia Oriental como o Japão quando se encontram doentes para reduzir os riscos de propagação de doenças transmissíveis por via respiratória em locais públicos (fig. 3), sendo que esta prática não é tão comum nos países ocidentais. Grant Kien (2013) argumenta que, no sentido tradicional da palavra, não existe um fim em concreto para um *meme* da internet, salientando que o que normalmente acontece é uma reprodução acelerada e exaustiva do *meme* e das suas diferentes cópias por parte das pessoas, até o *meme* atingir um ponto em que o valor do seu significado é completamente esgotado. Kien acrescenta que pode ser difícil antecipar diversos fatores como se, quando e por quanto tempo um *meme* será bem-sucedido, o quão alto poderá ir até atingir o pico e se será possível reavivá-lo em algum momento no futuro. E de facto, é algo que verificamos com os *memes* da internet, que explodem em popularidade durante um curto período de tempo desde o momento em que se viralizam e tão rapidamente desvanecem, sendo prontamente substituídos por novos *memes*. Esta

popularidade efêmera não é algo de novo ou exclusivo aos *memes* da internet. É algo que temos o conhecimento de acontecer mesmo antes da era digital com outras coisas em voga como tendências de moda ou músicas populares.



Fig. 3 Pessoas a utilizar máscaras cirúrgicas no Japão.

E o que será de nós, veículos de transmissão de genes e *memes*, quando atingimos o nosso “prazo de validade”? Dawkins (1976, p.199) argumenta que quando morremos deixamos duas coisas para trás, genes e *memes*, acrescentando que somos constituídos por genes e que o nosso objetivo é passar esses genes às gerações seguintes mas que a cada geração que passa essa contribuição é reduzida pela metade, sendo que em apenas três gerações a nossa contribuição já atingiu proporções insignificantes. No entanto, Dawkins refere que uma contribuição para a nossa cultura como a criação de músicas, poemas ou outras invenções, tem o potencial de sobreviver mesmo depois do desvanecimento dos nossos genes no fundo genético. Podemos constatar isto através de inúmeros exemplos como as sinfonias de Beethoven e Tchaikovsky, as pinturas de Hieronymus Bosch e Botticelli, invenções como a lâmpada por Thomas Edison e a descoberta da eletricidade por Benjamin Franklin, sendo que todas estas contribuições continuam a fazer parte do “fundo memético” ainda hoje.

# REVISÃO CONTEXTUAL DA PRÁTICA



## TINTA PRETA, ANIMAIS EMBALSAMADOS E BOBOS DA CORTE

Depois da análise do conceito de *meme*, procedemos para a análise de que forma o *meme* se entrenha no trabalho de um artista. Para esse efeito, foram escolhidas como referências para este projeto David Shrigley e Dan Perjovschi pela forma como os seus trabalhos são pensados e executados e como os conceitos que exploram e as suas semelhanças com o *meme*, bem como as suas motivações refletem preocupações minhas.

David Shrigley é um artista britânico contemporâneo imediatamente reconhecido pelos seus desenhos com aspeto deliberadamente rudimentar, carregados de humor negro e seco, que refletem sobre questões da condição humana. Além de desenhar, Shrigley também produz livros, vídeos, animações, esculturas e intervenções públicas que depois fotografa, bem como já viu o seu trabalho reproduzido em todo o tipo de suportes como t-shirts, canecas e capas de álbuns. O autor possui também um grande interesse na forma como interpretamos o texto e a imagem juntos, daí que o texto desempenha um papel importante na sua obra. Outra característica reconhecível do seu trabalho é a utilização frequente de tinta preta sobre papel, possuindo inúmeros desenhos sob este tipo de registo.

A presença de diversos géneros de humor como o humor negro e o *deadpan* é algo muito característico do trabalho de David Shrigley. A obra "I'm Dead" de 2009 é composta por um cão embalsamado, neste caso específico um cão da espécie *Jack Russell Terrier*, que se encontra a segurar um cartaz com as palavras "I'm Dead" (fig. 4). A obra faz parte de uma pequena série com outros animais a segurar o mesmo cartaz, como gatos e outro cachorro. O humor é evidente na utilização de um animal embalsamado a dirigir-se a quem o observa e constatar o óbvio de uma forma muito simples e direta: Que o animal se encontra, de facto, morto. Eu diria que uma boa parte do meu trabalho é feito com o intuito de provocar o riso como reação. Sempre tive muita curiosidade e interesse por diversos géneros de comédia e sou uma pessoa que, presenteada a oportunidade, gosto de provocar o riso nas pessoas.



Fig. 4 "I'm Dead"(cão), taxidermia de David Shrigley, 2009.

É importante denotar que, no entanto, gosto de fazer os outros rir a partir da partilha de algo que eu considero engraçado e não me encontro propriamente numa busca do que faz os outros rir. Este comportamento vai de encontro ao argumento de Shifman em que a autora menciona que um dos motivos pela qual partilhamos um vídeo é para comunicar os nossos sentimentos em relação a esse vídeo. Quando realizo o meu trabalho, faço-o para mim em primeiro lugar, no sentido de que desenho o que me faz ou fez rir, dos pensamentos e ideias que aponto. Como o meu trabalho é criado praticamente no seu todo a partir de pequenos pensamentos que anoto no suporte que estiver disponível, podemos argumentar que o humor nos meus desenhos provém normalmente do texto, seja no texto inserido na imagem ou apenas no título que dei ao trabalho.

Cliff Lauson (2012, p.31) defende que o trabalho de Shrigley tem um carácter seco, espirituoso, relativamente discreto e que quase nunca expressa emoção ou sentimentalidade, características do tipo de humor *deadpan*. O *deadpan*, também conhecido como humor seco, é um tipo de humor apresentado de forma deliberada sem emoção e sem mudanças na linguagem corporal de forma a contrastar com o ridículo do assunto. Neste registo de humor, piada é contada de uma forma bruta, concisa, irónica ou de forma aparentemente não intencional ("Deadpan", n.d.). O humor *deadpan* é algo recorrente no humor britânico seja na obra do grupo Monty Python, sitcoms como *Blackadder*, *I.T. Crowd* e *Black Books*. Podemos também destacar alguns comediantes em específico como Ricky Gervais nos diversos papéis que interpreta em séries como *The Office*, *Derek* e mais recentemente *After Life* (fig. 5), e Rowan Atkinson na série *Blackadder*. Lauson (2012, p.32) afirma ainda que não é uma coincidência que a natureza contida do humor *deadpan* seja adequada para o estilo graficamente económico e natureza sucinta do trabalho de Shrigley, referindo que o artista comunica humor de uma forma eficiente e acessível. Os *memes* da internet também partilham este estilo económico em termos gráficos com a obra de Shrigley. Um *meme* da internet é criado pelos utilizadores da rede sem grandes preocupações a nível gráfico, pois o seu principal propósito é transmitir a ideia do autor de uma forma o mais direta possível.



Fig. 5 Ricky Gervais na série "Afterlife", Natalie Seery, 2019.

Lauson (2012, p. 26-27) refere como nos anos durante e imediatamente após os estudos na escola de arte, o desenho se tinha tornado uma atividade secundária para Shrigley e que foi nos meados da década de 1990 que o desenho se tornou a base da sua prática. Lauson acrescenta que Shrigley, depois da sua graduação e após experimentar ser cartunista comercial, decidiu auto-publicar alguns livros dos seus desenhos. Consideremos a ligação do trabalho de Shrigley ao *cartoon* e à banda desenhada e por sua vez ao *meme*. Um aspeto que todos eles têm em comum é a utilização de texto para complementar os desenhos, de um modo geral. Evidentemente que podem existir *memes*, assim como *cartoons* e bandas desenhadas, completamente desprovidos da presença de texto, mas normalmente tratam-se de exceções à regra. Uma boa parte dos desenhos de Shrigley possuem semelhanças com os *memes* de imagem estática, mais concretamente a categoria *image macro* (fig. 6). Da mesma forma que *image macro* define um *meme* que consiste numa imagem acompanhada de uma legenda sobreposta, o mesmo se verifica nos desenhos de Shrigley, sendo que o corpo de trabalho do autor consiste de vários desenhos acompanhados por pequenas frases ou palavras isoladas que complementam o sentido que Shrigley pretende para o trabalho.



Fig. 6 Untitled (Tired of Wading through your soup) de David Shrigley, 2018

Sobre o *meme* no processo de trabalho de Shrigley, argumentemos ainda que, de uma forma algo vaga, o trabalho de Shrigley se replica a si próprio e se propaga de várias formas. Seguindo o que foi estabelecido por Dawkins, podemos considerar Shrigley como um veículo para a transmissão de *memes*, no qual a sua obra será, em essência, os *memes* que o artista transmite e reproduz. Podemos também considerar que Shrigley é um complexo de *memes* e que é composto por *memes* interligados entre si, como os seus desenhos e as suas esculturas, sendo estes *memes* responsáveis pela sobrevivência do complexo de *memes* conhecido como Shrigley.

Numa entrevista de Adam White (2018) para o website da Huck Magazine, Shrigley admite que repara nas semelhanças entre o seu trabalho e a linguagem das redes sociais e que procura fazer trabalhos cuja mensagem chega descontextualizada pois é a partir daí que surge a comédia ambígua. Shrigley continua, referindo que o mesmo acontece com publicações em redes sociais como o Instagram e o Twitter, em que as mensagens tanto se referem a algo muito específico como não se referem a nada, sendo então recontextualizadas pela pessoa que as lê.

Por um outro lado, os *memes* de Shrigley reproduzem-se ainda de uma outra forma. Essa forma é o que conhecemos como *merchandising* e é possivelmente a melhor forma de rentabilizar o trabalho de um artista nesta era digital. A comercialização da obra de Shrigley não se limita aos seus livros e impressões dos seus desenhos. Desde t-shirts, canecas, lápis, capas de telemóvel e cadernos, o trabalho do artista já se reproduziu sobre os mais variados suportes (fig. 7). Em 2016, Shrigley lançou em conjunto com a companhia de lojas Flying Tiger uma coleção de itens que continham trabalhos seus. A Flying Tiger é uma loja com diversos produtos acessíveis, na sua maioria acessórios e brinquedos, e com designs interessantes. Em entrevista com Peter Corboy (2016) para o website Designboom, Shrigley revela que não considera que haja uma grande diferença entre fazer um desenho e colocá-lo na parede de uma galeria, num livro ou em *merchandising* como uma toalha de chá ou um caderno, rematando que o importante é que cada um funcione no seu contexto. De um modo semelhante, como Shrigley após a sua graduação, também pretendo seguir um caminho em que possa comercializar o meu trabalho, algo já na minha mente na conceção deste projeto. A auto-publicação permitiu a Shrigley maior acessibilidade e maior poder de distribuição comparado com as limitadas oportunidades de expor o seu trabalho em galerias. No entanto, a comercialização do trabalho criativo é algo mais facilitado nos dias de hoje, em relação à época em que Shrigley o fez, através da utilização da internet e das redes sociais como ferramentas de auto-promoção, disseminação e monetização do trabalho dos artistas. Em contrapartida, surge mais do que nunca a dificuldade de um artista se destacar dos demais devido à sobressaturada oferta que existe no mundo online. Esse excesso de oferta foi um fator contributivo para a minha procura por um estilo que fosse mais ao encontro das minhas necessidades pessoais e ao que pretendo expressar.

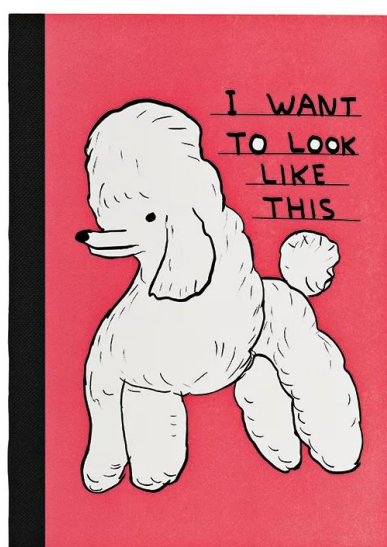


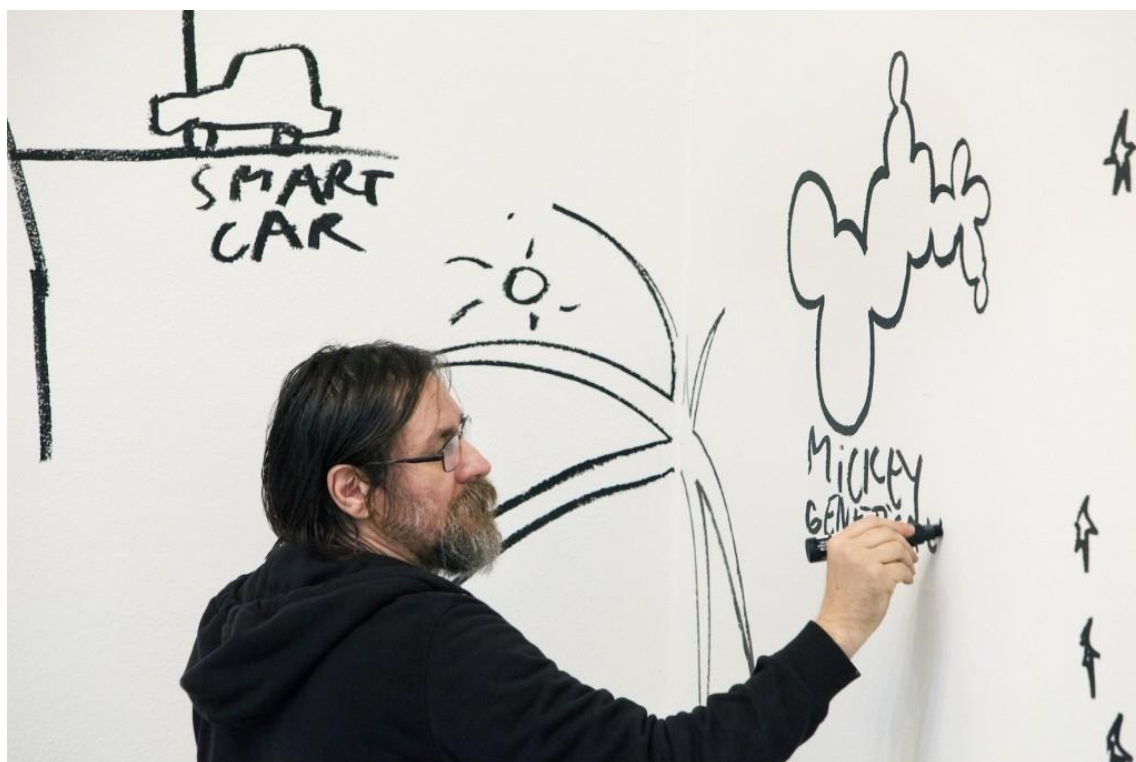
Fig. 7 Caderno da Flying Tiger com ilustração de David Shrigley.

Cliff Lauson (2012, p.27) comenta sobre o trabalho de Shrigley, que este é efetuado de forma intuitiva e disciplinada num cavalete no estúdio do artista, mesmo que a aparência rabiscada e por vezes infantil desses desenhos contrastem com o processo de trabalho utilizado. Sobre o processo de trabalho de Shrigley, Lauson menciona que o artista desenha em trechos que lhe permitem completar dezenas ou até centenas de desenhos num curto espaço de tempo. Num artigo para o website The Guardian, o próprio Shrigley (2009) afirma que o seu trabalho não é sobre nada em particular e que apesar de alguns temas serem recorrentes, o seu trabalho é maioritariamente algo intuitivo. Quando completamos vários desenhos ou, por exemplo, uma série de fotografias, haverá um processo de edição/selecção em que selecionamos o que queremos manter, o que queremos alterar e o que queremos deitar fora. Em entrevista para o canal de YouTube Louisiana Channel, Shrigley (2016) argumenta que o processo de edição do seu trabalho faz parte do próprio trabalho e que entre 30% a 40% é guardado enquanto que os restantes 60% a 70% são descartados. Eu utilizo um processo semelhante no meu trabalho fotográfico. Após tirar dezenas ou centenas de fotografias numa sessão, que normalmente dura pouco mais que umas horas, procedo à sua edição no computador. Este processo de edição consiste, numa primeira fase, na selecção das imagens com que vou trabalhar mais a fundo, apagando permanentemente do cartão cerca de 70% a 80% das fotografias nesta fase. De seguida, procedo aos ajustes nas fotografias selecionadas como ajustes de cor, contraste e composição. Quando terminada esta fase, não volto a olhar para as fotos durante uns dias para quando voltar as poder ver com outros olhos. Na última fase do processo de edição, efetuo uma selecção das fotos finais, o que normalmente significa a destruição de mais 5% a 10% das fotografias iniciais e que pode ou não envolver mais ajustes nas fotografias finais.

Eu acredito que quanto menos condicionar e limitar o meu trabalho, melhores serão os resultados quando expostos a um público. Ao explicar exatamente o que pretendia dizer com determinado desenho, estou a limitar as interpretações que o observador poderia fazer dele. Não é isso que quero de todo, até porque como o meu trabalho é algo mais intuitivo do que meticulosamente planeado, as explicações ficariam, na sua maioria, aquém das expectativas. Quero permitir aos espectadores a liberdade de interpretar o meu trabalho da forma que quiserem, quando, na realidade, as narrativas que se criam nas suas cabeças são provavelmente completamente diferentes da minha intenção inicial. Numa entrevista com Oliver Milman (2014) para o The Guardian, Shrigley argumenta que a reação do observador ao trabalho é a resposta correta, independentemente de qual seja essa reação ou a intenção inicial do autor. Podemos argumentar que, num sentido, o observador está a pegar no *meme* que é o meu trabalho e a criar uma reprodução desse *meme* na sua cabeça. Acredito que esse é um método plausível para fazer com que as pessoas se identifiquem mais com o trabalho de alguém.

O trabalho de Shrigley partilha elos em comum com o trabalho de um outro artista que foi também uma referência importante no desenvolvimento deste projeto. Dan Perjovschi é um artista da Roménia, conhecido pelas suas exposições que consistem no preenchimento das paredes de instituições que exibem o seu trabalho com inúmeros desenhos seus realizados diretamente nas paredes (fig. 8). Os desenhos de Perjovschi, frequentemente realizados a tinta preta como boa parte do trabalho de Shrigley, comentam sobre vários problemas da sociedade atual como disparidades sociais e situações políticas internacionais e locais. Gresson (2016) refere que o trabalho de Perjovschi continua a destacar a hipocrisia das leis de migração da Europa, bem como a influência do mercado em tomada de decisões na política, permanecendo crítico daqueles que seletivamente relembram o passado difícil da Roménia, acrescentando que se trata de um reflexo do caminho que Perjovschi teve de seguir para chegar onde chegou e a responsabilidade primordial que ele sente, como artista e jornalista, de refletir a sociedade em

que vive, com tudo de bom e mau que isso implica. Numa entrevista registada em vídeo pelo canal de YouTube do Royal Ontario Museum (2010), quando interrogado pelo entrevistador se aceitaria ser chamado de jornalista, Perjovschi responde que sim mas no sentido de alguém que dá a sua opinião, concluindo que não reporta factos, mas sim uma opinião sobre factos. Considerando o *meme* como processo criativo, Perjovschi pega em factos, o conteúdo original, e a partir daí cria as suas próprias interpretações desses factos, que eventualmente serão partilhadas e assimiladas por outras pessoas. De um modo semelhante, o meu trabalho surge como uma resposta a acontecimentos, a algo que experienciei. São interpretações minhas desses eventos que acabam por ser recontextualizações do acontecimento para expressar o que pretendo, e não representações factuais.



*Fig. 8 Fotografia de Dan Perjovschi a desenhar na parede, Pirje Mykkänen, 2013.*

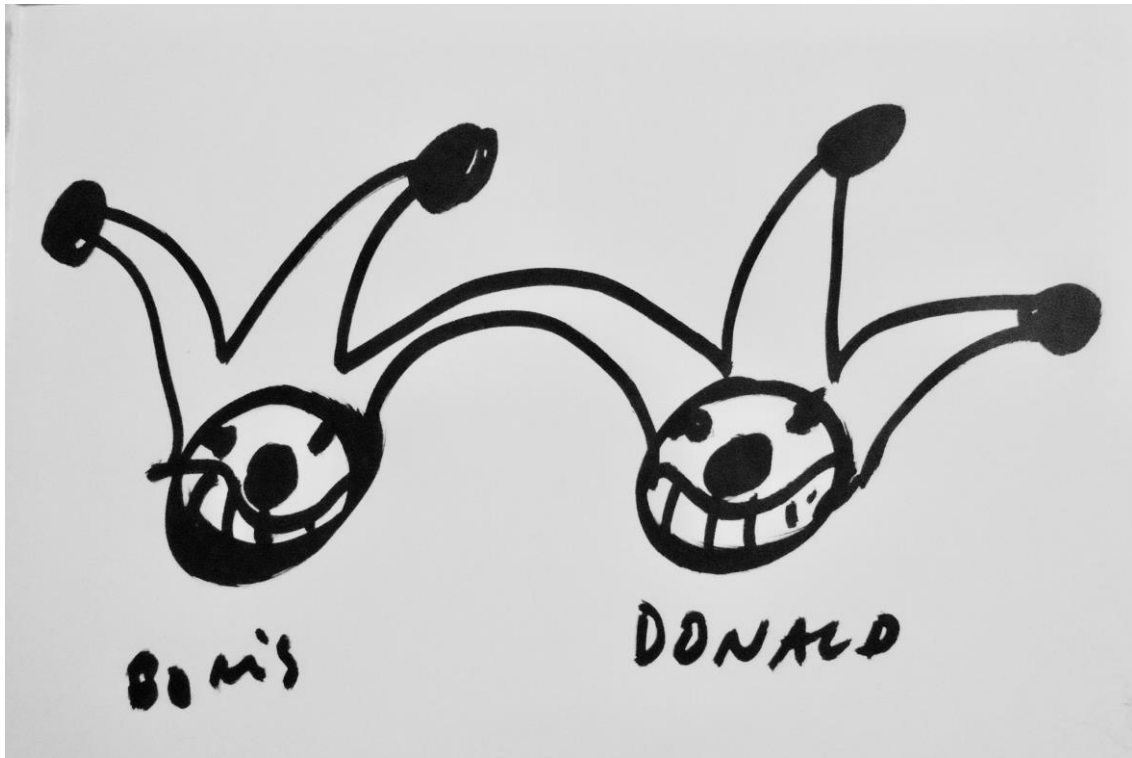
Relativamente às suas instalações de desenhos, numa entrevista de Marius Meli (2016) para o website *Kunstkritikk*, Perjovschi afirma que todos os seus desenhos nas paredes são performativos, referindo que os desenha rapidamente e não efetua correções. Existe aqui um paralelo entre o processo de trabalho de Perjovschi e Shrigley, no sentido de que ambos trabalham de forma rápida e com um tipo de registo mais intuitivo que técnico, o que por sua vez liga ambos os artistas ao processo acelerado e intuitivo que é a criação de um *meme* da internet. Perjovschi menciona ainda que após a queda da Roménia comunista, a performance era considerada a forma de arte que melhor representava a liberdade, sendo radical e de baixo custo, e que durante o período entre 1988 e 1998 realizava performances com bastante frequência até substituir esta atividade pelo desenho, que considera como sendo performativo o suficiente para si.

Acerca do seu processo de trabalho, Bryne McLaughlin (2010) menciona como Perjovschi começa cada instalação com desenhos que foram acumulados em cadernos e que depois são redesenhados nas paredes e, por vezes janelas, dos espaços em que está a trabalhar. Quando questionado por McLaughlin sobre os critérios de seleção para estes desenhos, Perjovschi equipara-se a uma banda de rock em tour a tocar as suas melhores músicas, referindo que, numa fase inicial, possui um repertório mental de desenhos e que utiliza os desenhos que considera que encaixam nesse contexto, para numa fase seguinte procurar assuntos locais. O artista argumenta que ao desenhar sobre um assunto local com o qual as pessoas da região estejam muito familiarizadas, essas pessoas irão então perceber a sua forma de pensar bem e por consequência, perceber os outros assuntos abordados pelo artista com o qual não estão tão familiarizados. Os *memes* da internet, curiosamente, possuem esta característica de “familiaridade” presente no trabalho. Um *meme* sobre um assunto específico tem um impacto maior na comunidade mais familiarizada com esse tópico. Utilizemos como exemplo os *memes* de uma série de televisão como *Game of Thrones*. Os *memes* em torno da série vão ser procurados e partilhados por pessoas com interesse nessa série e na comunidade criada à volta dela, enquanto que provavelmente será ignorado por pessoas que não seguem a série. E quanto maior o interesse por um *meme* específico, maior é o interesse por *memes* relacionados. No caso de Perjovschi, as referências locais no seu trabalho atraem o público pouco familiarizado com a sua obra, que depois fica mais aberto a conhecer o resto do seu trabalho. Perjovschi menciona ainda, na entrevista com McLaughlin (2016), como o seu método de trabalho envolve um processo de seleção e transferência, em que realiza cerca de 200 desenhos num caderno e que possivelmente 20 ou 30 são transferidos para as paredes.

O próprio trabalho de Perjovschi começou a transitar do mundo real para o espaço digital. Numa entrevista de Olga Stefan (2013), Perjovschi comenta como começou a transportar o seu trabalho das paredes institucionais para as paredes do Facebook, pois considera que os seus desenhos têm outro significado além de arte nesse espaço, o que lhe permite um olhar mais preciso e objetivo dos eventos sobre o qual comenta. Um dos exemplos que apresenta são os protestos contra o projeto *Roșia Montană*, em que fez algumas declarações para ajudar as pessoas a focarem-se nos problemas, que foram replicadas em faixas grandes ou impressas em t-shirts, referindo que desta forma sente que tem um papel e que apesar de não estar na linha frente desta revolução, consegue apoiar e mostrar solidariedade para com esta nova geração. O trabalho de Perjovschi é então partilhado no espaço online por ele mesmo e a sua exposição a outros cérebros levou à replicação desse trabalho, ou digamos, *meme*, com alterações convenientes para as pessoas que recontextualizaram o trabalho. Neste caso, a transposição dos desenhos de Perjovschi para outros suportes, como t-shirts e faixas, com o intuito de serem utilizados por essas pessoas nos seus protestos.

Por exemplo, os seus desenhos mais recentemente partilhados no Facebook, têm tido como tema a situação política do Reino Unido. Num desses desenhos (fig. 9), Perjovschi apresenta dois rostos de bobos da corte que se encontram interligados por uma das pontas dos seus chapéus. Por baixo de cada rosto estão os nomes Boris e Donald, referindo-se a Boris Johnson, o atual Primeiro-Ministro do Reino Unido e líder do Partido Conservador britânico, e Donald Trump, atual Presidente dos Estados Unidos. O desenho de Perjovschi está aberto a várias interpretações possíveis. Uma possibilidade é que o artista considera as duas figuras como figuras ridículas pelas suas ações. Outra leitura possível é que os dois políticos são como dois bobos da corte no sentido no sentido das suas aparências, pois o cabelo de ambos é normalmente alvo de chacota, assim como a sua indumentária. Uma outra leitura possível é que são bobos no sentido de serem dissimulados para o público pensar que são realmente idiotas.

Podemos até considerar que a imagem se refere a eles apenas como figuras cujo o trabalho é fazer as pessoas rir. Ou podemos considerar todas estas hipóteses numa mesma leitura. O programa retórico que estes desenhos encerram torna-os, como refere Umberto Eco, numa ciência dos enunciados nebulosos. Tudo o que referi são características normalmente atribuídas à figura do bobo da corte e o ponto a que queria chegar é que o desenho de Perjovschi é interpretado por nós, público, e nas nossas cabeças recontextualizamos esse desenho para a leitura que mais se enquadra connosco, como se estivéssemos a criar um *meme* da internet.



*Fig. 9 Desenho sobre Boris Johnson e Donald Trump de Dan Perjovschi, 2019.*

WHAT'S DELAYING  
MY DINNER, WANKER?



**APRESENTAÇÃO  
DA METODOLOGIA  
DO PROJETO**

## O MEME E A SUA INFILTRAÇÃO NO MEU TRABALHO

A minha relação com o desenho é algo, na minha opinião, inconsciente ao qual eu tento forçar um sentido lógico. Por um lado, a atividade de desenhar por si só é uma fonte de ansiedade e stress para mim. Sou capaz de evitar desenhar durante horas, dias e por vezes semanas pois sei o que se segue. Frustração por não atingir as expectativas que imponho a mim mesmo. Por outro lado não consigo abdicar do desenho como parte da minha vida. Ele está em todo em lado no nosso quotidiano. Livros, cartazes, sinalética, vestuário e tudo que possua um ecrã. Esta omnipresença do desenho faz com que quando não é o desenho a vir até mim, sou eu quem parte à sua procura, seja numa galeria com uma exposição nova, em pequenas intervenções pelas paredes, postes e caixas de electricidade da cidade, seja sentado à frente de um ecrã com ligação à internet. Estas duas atitudes opõem-se uma à outra, num cabo-de-guerra que reflete a luta interna que é a minha relação com o desenho há vários anos. Este ciclo vicioso, que se repete vezes sem conta, remanescente da tarefa de Sísifo (fig. 10) tanto pela sua repetição como pelo absurdo da própria situação. Albert Camus (1975, p.107) refere como os deuses condenaram Sísifo a rolar incessantemente uma rocha até ao topo de uma montanha, de onde a rocha cairia de volta para a base da montanha devido ao seu próprio peso. Os deuses pensaram com alguma razão que não há castigo mais terrível que trabalho em vão e sem esperança. E se no final de tudo isto, este projeto em si for um trabalho de Sísifo? Esta questão não tem grande importância. O que importa aqui é que este projeto tenha alguma forma de conclusão, para que possa seguir em frente, independentemente dos seus resultados.

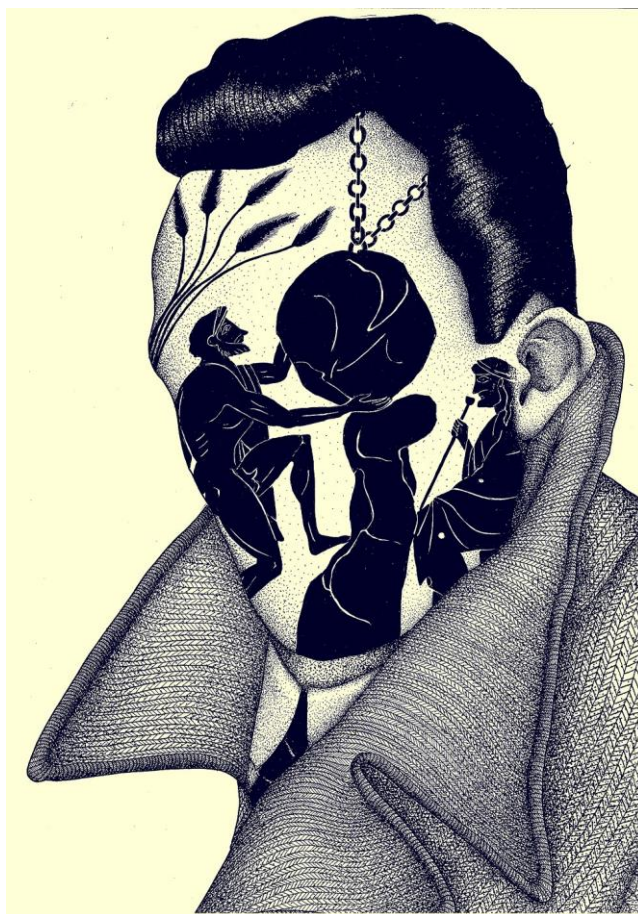


Fig. 10 "Albert Camus - The Myth of Sisyphus" de Vedran Stimac, 2016.

Quando questionado sobre o sentimento de tédio numa entrevista para o website 52 Insights, Shrigley (2018) menciona como temos de ter cuidado com a forma como falamos das coisas quando somos adultos e que, a um nível catártico, o seu trabalho talvez seja uma oportunidade de expressar esse tipo de frustração. Shrigley adiciona ainda que a comédia é sobre fazer as pessoas rir, anarquia e dizer o que não se deveria dizer. Eu utilizo o meu trabalho como uma forma de expressar algo que em outras circunstâncias não o faria. No meu trabalho e neste projeto, as coisas que expresso nos meus desenhos, a forma, bem como a linguagem que por vezes utilizo é diferente da forma como me apresento e expresso em público, não propriamente por achar que seja errado mas pela minha natureza tímida. Assim, o meu trabalho tem um efeito catártico no sentido de me permitir expressar ideias e conceitos que de outra forma muito provavelmente não o faria.

Sempre dei por mim a estar mais inclinado para desenhar quando não queria atribuir nada ao desenho, apenas a desenhar algo por impulso, sem intenções de conferir grandes significados ao que foi desenhado. Numa busca para melhorar esta relação estagnada, decidi enveredar por outro caminho diferente ao trilhado até recentemente. E se eu eliminasse da equação, na medida do possível, os fatores que fazem com que eu não queira desenhar? Fatores ligados a expectativas de resultados obtidos e precisão técnica. E se eu não me preocupasse tanto com os resultados? E se eu enveredasse por uma intervenção rápida dos meus pensamentos da mesma forma que um *meme* na internet é uma reação instantânea a algo? Num artigo para o website The Guardian, Shrigley (2009) descreve que um dos seus métodos de trabalho consiste na elaboração de uma lista de coisas para desenhar antes de começar, fornecendo assim um ponto de partida para cada desenho. Coincidentemente, adotei o mesmo método durante o decurso deste projeto. Sempre senti que tinha dificuldades em decidir o que desenhar e que não conseguia pensar em nada no momento de desenhar. Ora, o problema era que os momentos de inspiração surgiam em momentos em que me encontrava a fazer tudo menos desenhar. Para tentar combater isso, decidi começar a apontar essas pequenas ideias e pensamentos imediatamente no suporte que estiver mais prontamente disponível, seja o computador, o telemóvel ou em papel. No entanto, o abandono de preocupações a nível de rigor técnico não foi absoluto, por mais que tentasse, pois não ficava satisfeito com os resultados. O meu percurso como alguém com algum conhecimento e experiência em design gráfico não o permitiu. Contudo, não considero isto como sendo um ponto negativo. Afinal de contas, um dos meus objetivos com este projeto é encontrar uma forma de desenho com que finalmente me sinta confortável a desenhar mas que mais tarde também possa comercializar. Além de que incorporar o meu desenho no meu trabalho de design gráfico foi um dos motivos pelo qual enveredei neste mestrado.

Os meus desenhos são normalmente acompanhados de texto, desconexo ou não, do que a imagem representa. Os meus desenhos são então uma forma de documentar os meus pensamentos, opiniões, posições em relação a algo. Da mesma forma, um *meme* pode ser considerado um documento, um registo de situações que ocorreram. Eu utilizo os meus desenhos para documentar atitudes, sentimentos ou situações da mesma forma simplificada que um *meme* o faria e é isso que torna os *memes* tão apelativos, na minha opinião. O poder do *meme* de reduzir algo complexo ou abstrato a uma simples imagem estabelece esse elo de ligação com o desenho. Com o desenho conseguimos formas complexas e ideias abstratas a linhas numa folha de papel sem que se perca pelo caminho o que essas linhas representam. Os *memes* também possuem um elo de ligação com o campo da ilustração, mais concretamente, no sentido de uma relação entre texto e imagem bem como no sentido de se criar uma narrativa com os elementos apresentados. A ligação entre o texto e imagem na ilustração é evidente em vários pontos da nossa história como na Idade Média onde imagens narrativas começaram a surgir nos manuscritos iluminados e em meados do século XVII, após o começo da Revolução Industrial, em que a tecnologia de impressão melhorou rapidamente e a impressão de ilustração

comercial era usada para vários propósitos, incluindo material educacional para escolas, contos para crianças (fig. 11) e os jornais que eram cada vez mais embelezados com gravuras ("History - Illustration History", n.d.). Podemos verificar então que a ilustração tem vários precedentes de uma relação entre texto e imagem, sendo normalmente relações de complementariedade. Por seu lado, os *memes* da internet mais comuns recorrem também a essa complementariedade entre texto e imagem. No entanto, podemos argumentar que, enquanto que na ilustração as imagens eram criadas a partir de e para complementar os textos, no caso dos *memes* verifica-se, normalmente, o inverso. No caso específico de *memes* de imagens estáticas, temos uma imagem base e a partir daí é adicionado o texto para conferir o contexto pretendido à imagem. Ainda assim, esta relação inversa não invalida o facto de que existe uma relação de complementariedade entre texto e imagem no que se refere aos *memes* e à ilustração.

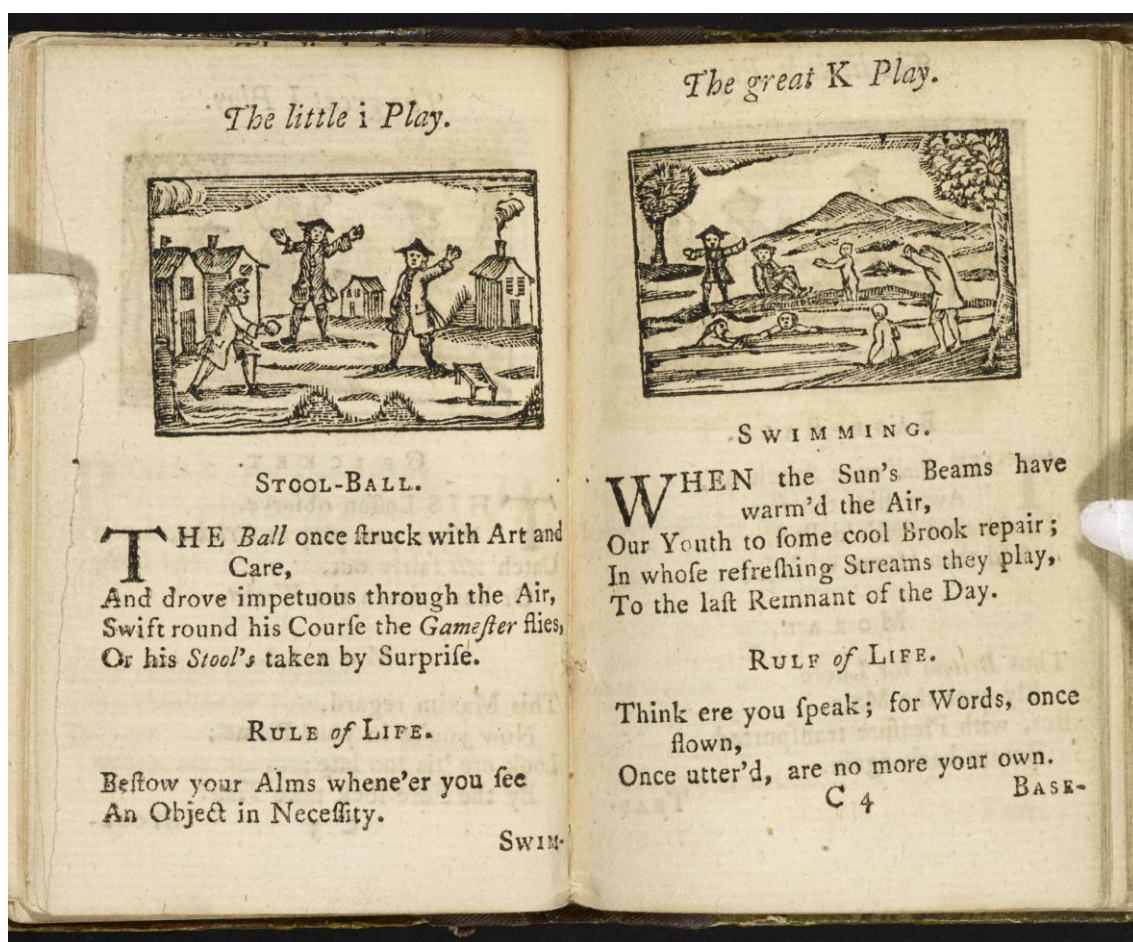


Fig. 11 "A Little Pretty Pocket Book" de John Newbery, publicado em Londres, 1770.

No trabalho de Shrigley podemos verificar algumas características que podem ser associadas aos *memes* sendo uma dessas características o sentido de humor presente nas suas ilustrações. O seu sentido de humor é um humor ácido, com misturas de humor negro e humor seco ou *deadpan*, um dos tipos de humor normalmente associados aos *memes* da internet. Outra característica presente no seu trabalho é o facto dos seus desenhos apresentarem, de um modo geral, uma relação entre texto e imagem, algo presente sobretudo em *memes* de imagens estáticas como os *memes* da categoria *image macro*. Num capítulo anterior, no qual apresentei exemplos de *memes* de imagem estática, fiz referência ao termo *image macro* pois trata-se de um termo que define uma parte do trabalho desenvolvido neste projeto. *Image macro* é o termo

utilizado para se referir a um dos modelos mais predominantes de *memes* da internet, que consiste tipicamente de uma imagem acompanhada de texto como frases de conteúdo humorístico ou *slogans* ("Image Macros", 2012). O website Know Your Meme refere que as imagens legendadas mais antigas foram criadas pelo fotógrafo Harry Whittier Frees em 1905, em que a imagem representava um gato vestido com roupas e sentado numa cadeira acompanhado da legenda "What's Delaying My Dinner?" (fig. 12). O website refere ainda que o termo *image macro* é derivado da definição de macro na área da ciência da computação ("Image Macros", 2012). No campo da ciência da computação, o termo macro é abreviado de macroinstrução e consiste numa regra ou padrão que define como uma determinada sequência de entrada deve ser mapeada para uma sequência de saída que a irá substituir, seguindo um procedimento definido ("Macro (computer science)", 2019). O termo *image macro* surgiu então em 2004 no fórum SomethingAwful e espalhou-se para outras comunidades anónimas online como o 4chan onde a sua popularidade adquiriu uma escala ainda maior. O termo inicialmente limitava-se a descrever imagens legendadas com o tipo de letra "Impact" em negrito, com as letras a branco e um contorno a preto, passando mais tarde a expandir-se para descrever imagens com texto sobreposto. ("Image Macros", 2012). Uma parte considerável do trabalho que foi desenvolvido neste projeto revolve à volta da construção de imagens tendo como base este modelo.



Fig. 12 "What's Delaying My Dinner?" de Harry Whittier Frees, circa 1905.

De forma similar, também podemos observar as mesmas características nas obras de Dan Perjovschi. O seu trabalho é rico em desenhos realizados de forma rápida e jogos de palavras para retratar eventos da atualidade, forjando assim um elo de ligação ao conceito de *meme*, no sentido em que os *memes* da internet também são, regra geral, inspirados em eventos atuais. Os seus desenhos são sintetizados de tal forma que, no seu todo, parece aproximar-se mais de um ato de escrita. Os meus desenhos abordam uma ampla esfera de tópicos. Com eles realizo comentários políticos, sobre mim próprio, sobre o que está imediatamente à minha volta e longe de mim. Existem também ocasiões em que prefiro que o trabalho seja mais ambíguo, onde apenas sugiro algo ao observador e lhe dou total liberdade de interpretar e recontextualizar o trabalho da forma que melhor se encaixar com a sua narrativa.

Em relação a aspetos como pós-produção no meio digital e realização correções, devido a hábitos e conhecimentos adquiridos na minha experiência na área da fotografia e do design gráfico, sempre tive como objetivo incorporar de alguma forma essas competências no meu desenho pois considero que a inclusão deste lado digital torna o trabalho mais “meu”. O trabalho de natureza satírica e de imediata resposta destes artistas, bem como o uso extensivo que ambos fazem da relação imagem-texto, além de todas as outras características referidas, fez deles referências indispensáveis para o desenvolvimento deste projeto.

Num contexto prático, o projecto revolve numa série de experiências, tendo sempre como base esta ideia de transportar *memes* para o desenho. O processo normalmente envolve o registo de ideias ou frases que surjam, seja num bloco de notas ou num telemóvel e a partir daí criar uma ilustração rápida, sem grandes preocupações a nível técnico, predominantemente realizadas com uma caneta de tinta permanente preta. Estas ilustrações são normalmente acompanhadas por uma pequena fala ou palavras isoladas. Existem também alguns casos em que as ilustrações não são acompanhadas de qualquer texto. Numa fase seguinte, as ilustrações são colocadas num *scanner* para digitalizar as linhas de contorno, para depois prosseguir ao preenchimento com cor e introdução do texto de forma digital. O digital permite-me realizar ensaios não destrutivos nas ilustrações com programas de edição como o Photoshop, onde faço ajustes de tonalidades de cor e ajustes de posição de todos os elementos da ilustração. A razão pela qual não torno todo o processo digital desde o início é porque pretendo manter, de alguma forma, a autenticidade do traço, pois creio que o traço à mão, por mais desmazelado que possa parecer em termos de rigor técnico, confere outra dimensão e palpabilidade ao desenho, algo que creio que o traço digital não consegue replicar tão satisfatoriamente. Este processo é um processo generalizado utilizado para boa parte do trabalho desenvolvido. Existem vários trabalhos específicos com processos algo diferentes sobre o qual falarei individualmente nos seus respetivos capítulos.

Anteriormente, referi como o *meme* pode assumir diversas formas mas no entanto é mais proeminente num só espaço, o espaço digital. Um dos objetivos deste projeto consiste em pegar no *meme* e tirá-lo do seu habitat natural, o espaço online, e transportá-lo para o espaço físico. No entanto, essa viagem não é linear com um único sentido. É um trajeto com dois sentidos, em que o trabalho se move de forma programada entre os dois espaços até que, numa fase final, o trabalho permanece a habitar ambos os espaços. As minhas ideias surgem predominantemente de algo experienciado no espaço digital e num primeiro momento são, normalmente, anotadas no telemóvel ou no computador, permanecendo assim ainda no espaço digital. O salto para o espaço físico dá-se no momento em que a partir dessas ideias desenho algo. Posteriormente a esse passo, existe um retorno para o espaço digital. Esse retorno consiste na fase final do desenvolvimento do trabalho, onde através da utilização de *software* informático realizo os ajustes finais em preparação para a difusão do trabalho. Essa difusão é efetuada em ambos os espaços digital e físico. No espaço digital, o trabalho é difundido predominantemente através das redes sociais e de sites que permitam a comercialização do mesmo. No espaço físico, a difusão do trabalho consiste na transformação do trabalho que se encontra em formato digital

em objetos físicos. Esses objetos vão desde impressões dos desenhos em suportes tradicionais como o papel e a sua distribuição pela minha mão, até à sua impressão nos mais variados suportes como t-shirts, canecas, capas de telemóvel e outras formas de *merchandising*. A impressão e comercialização em diversos tipos de *merchandising* é possível com a utilização dos websites acima referidos que oferecem esse tipo de serviços de forma a permitir a comercialização de trabalho criativo em diversos suportes, conforme as preferências do consumidor.

Quando inquirido em entrevista para o website *52 Insights* (2018) sobre o tópico de pessoas que se ofendem com o seu trabalho, Shrigley comenta que não se preocupa muito com isso, acrescentando que as pessoas se ofendem com alguns dos seus trabalhos mas que não temos controlo do contexto sob o qual o nosso trabalho é visto. Na minha opinião, pelo que observo no meu dia-a-dia em relação a tópicos mais subjetivos ou vagos, as pessoas interpretam as coisas da forma que melhor se encaixar à sua própria narrativa, no caso da existência de segundas intenções. Na ausência de segundas intenções, parece tratar-se normalmente de uma resposta emocional devido às circunstâncias dessa pessoa. Por exemplo, uma pessoa ou grupo de pessoas bastante religiosos pode sentir-se ofendida se eu fizer uma ilustração a brincar com as suas crenças. Um exemplo horrível, mas real, disto é o massacre que se deu em 2015 nos escritórios do jornal francês *Charlie Hebdo*, em que dois terroristas mataram e feriram várias pessoas, presumivelmente devido às representações satíricas que o jornal fazia de figuras islâmicas como o profeta Maomé (fig. 13). O meu trabalho não é predominantemente criado para ofender alguém mas se o fizer, não é algo que me incomode muito. Não estou disposto a comprometer a minha visão só para não ferir suscetibilidades. Além disso, eu quero provocar uma reação nas pessoas quando estas interagem com o meu trabalho daí que, pessoalmente, ofender alguém com o trabalho é um resultado muito melhor do que a ausência de qualquer tipo de reação do observador. A ausência de qualquer tipo de reação tem algo de aterrador.

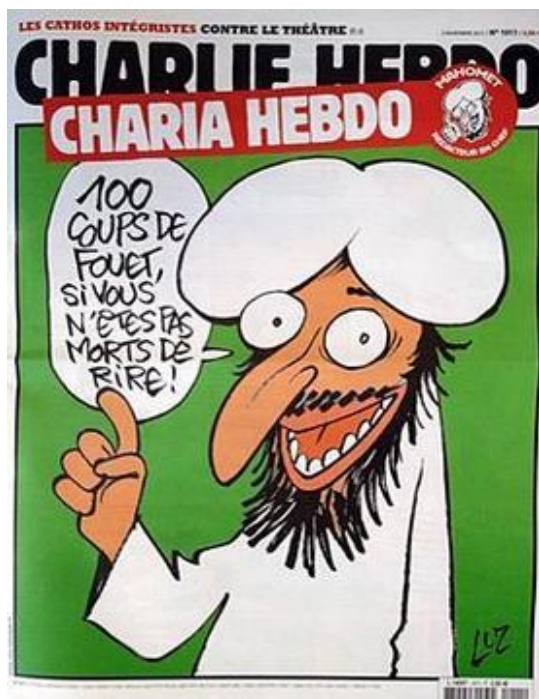


Fig. 13 Capa da edição nº 1011 do *Charlie Hebdo* com um desenho de Maomé a dizer "100 chicotadas se não morreres a rir!", 2011.

# SWOLE

**DISCUSSÃO  
DE TRABALHOS  
ESPECÍFICOS**



## O MEME NO PAPEL

Boa parte dos desenhos deste projeto seguem um modelo base que, conforme referido anteriormente partilha características com o tipo de *meme image macro* que consiste em imagens acompanhadas de uma legenda que as contextualiza.

De seguida procedo à desconstrução do processo destes desenhos na fase final do projeto, em preparação para a sua posterior partilha e comercialização. O processo consiste então na escolha de um tópico sobre o qual o desenho irá incidir. Este tópico encontra-se presente, por norma, nas anotações de ideias apontadas previamente. A partir daí, são realizados pequenos esboços rápidos de forma a encontrar a composição geral pretendida para o desenho. Encontrada a composição, procedo ao desenho do que será uma “versão final” (fig. 14), que será depois digitalizada para o computador. Os ficheiros são digitalizados com um mínimo de 600 dpi de forma a permitir ampliações do desenho para formatos maiores do que foi inicialmente desenhado. Este é um aspeto importante considerando que posso ampliar o meu trabalho ao meu tempo que poupo recursos como tempo, tinta e papel, pois desenhar em formatos maiores requer mais desses três fatores. Realizo então os desenhos em formato A4 para depois serem ampliados para formatos A3 e A2. Além disso, os desenhos são digitalizados a preto e branco para facilitar a separação do desenho e do fundo no programa de edição.



Fig. 14 "Swole", 2019.

Simplifiquei ainda o processo realizando os desenhos apenas com caneta preta e utilizando o espaço negativo da folha de papel como o branco. A atribuição de cor será realizada apenas no programa de edição. O programa de edição utilizado é o Photoshop pois é o *software* com o qual possuo mais experiência além do Lightroom, utilizado para fotografia. A imagem é então aberta no Photoshop e o passo seguinte consiste em isolar o desenho do fundo. Depois de separar a imagem do fundo tenho a liberdade de a preencher com a cor que desejar. Em alguns casos as linhas podem ser demasiado finas e para isso utilizo o comando “Minimum”, que me permite aumentar a grossura da linha pela quantidade de pixels. De seguida é adicionado o texto, caso este faça parte do desenho, e no final o trabalho é guardado de forma a ser impresso ou partilhado online, sendo que neste caso foram impressos em formato A2 (fig. 15).

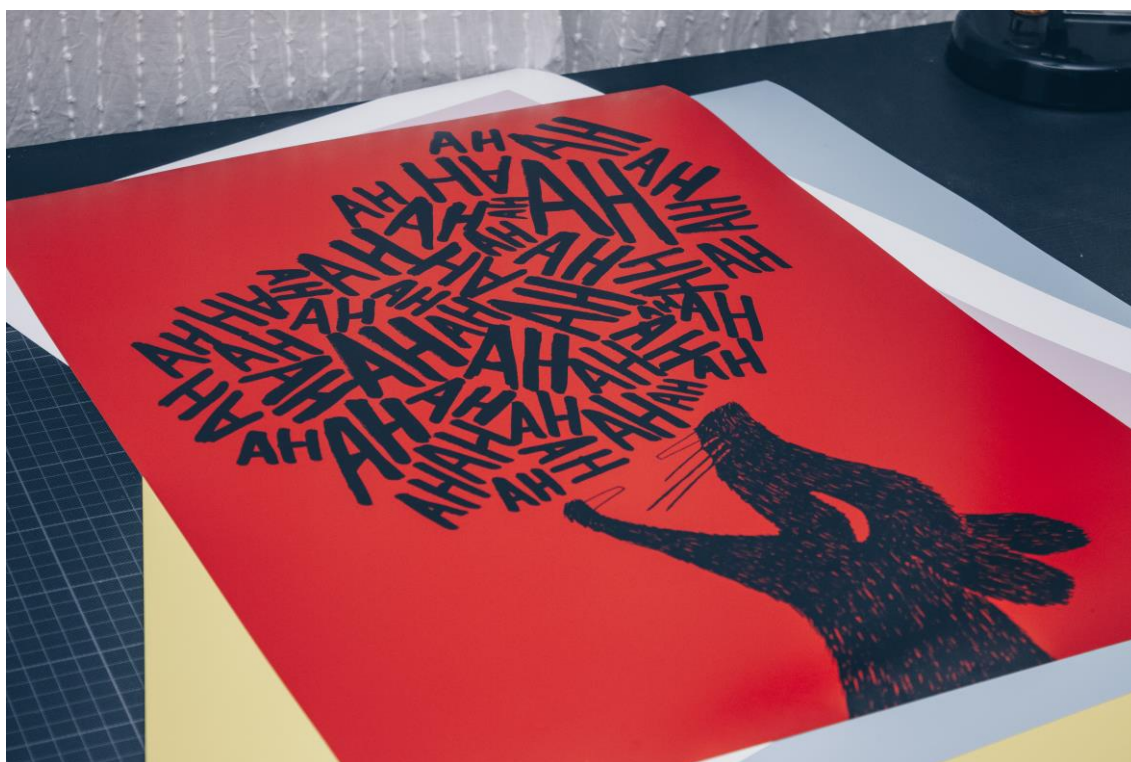


Fig. 15 “Rat Laughs at Bad Joke”, 2019.

## O MEME EM PEQUENA ESCALA

Este trabalho consiste num conjunto de pequenas ilustrações realizadas em telas miniatura depois colocadas em cavaletes também de pequenas proporções. Os desenhos finais foram desenhados diretamente em pequenas telas com um marcador de tinta permanente preta.

O que potenciou a realização deste trabalho foi o facto de me deparar na internet com alguns factos curiosos sobre diferentes espécies de animais, como o facto de os ratos rirem quando lhes fazem cócegas ou como uma cobra não consegue pestanejar por não possuir pálpebras. A partir desse tema, decidi criar algumas ilustrações sobre alguns desses factos em que os animais correspondentes são acompanhados de texto a aludir ao facto que lhe corresponde, alguns de forma mais subtil que outros. Isto deu origem a algumas variações do “meme” estabelecido inicialmente, em que em vez de utilizar um facto verídico sobre o animal, tento aplicar-lhe um facto que seja considerado algo absurdo, como por exemplo, uma girafa com medo de alturas.

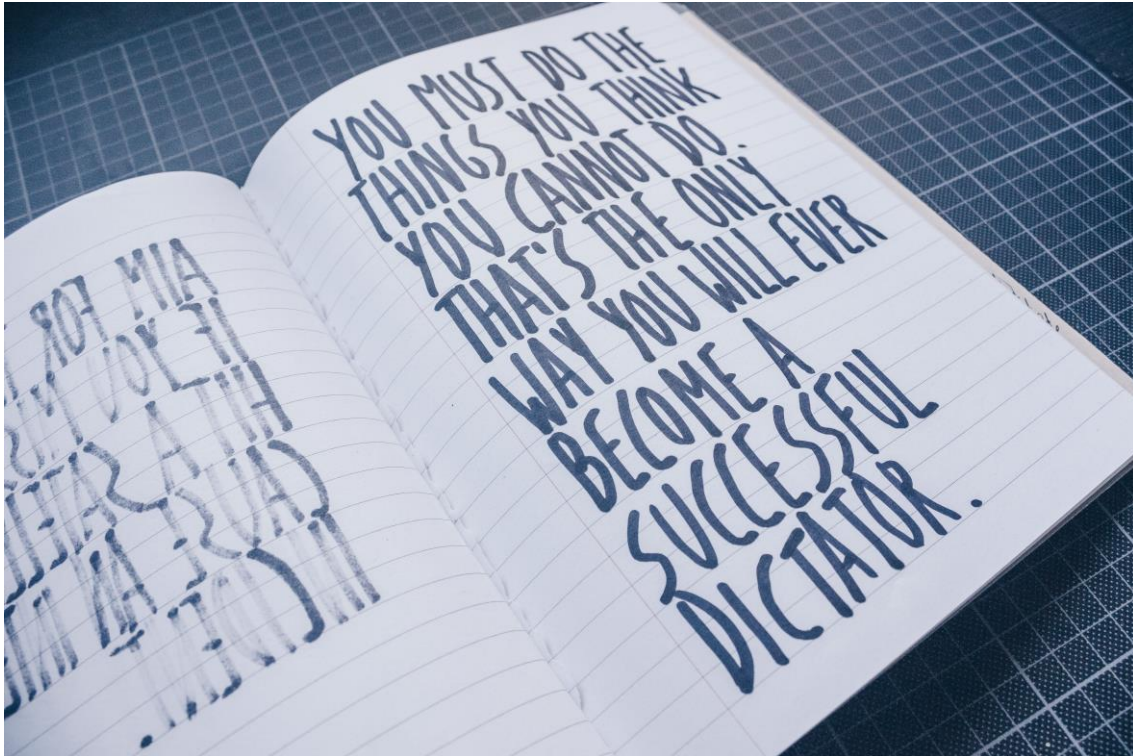
Comecei então por realizar alguns esboços rápidos de modo a decidir uma forma geral do que iria desenhar nas telas e, a partir daí desenhei com um marcador de tinta permanente de ponta fina. Tomei a decisão de utilizar telas e cavaletes em miniatura como o suporte para o trabalho pois pareceu-me indicado que as ilustrações, devido ao seu carácter absurdo, fossem expostas em suportes com proporções igualmente absurdas, diferentes dos tamanhos predominantemente utilizados em exposições (fig. 16).



Fig. 16 Ilustrações em telas de pequenas proporções, 2018.

## O MEME E O TEXTO

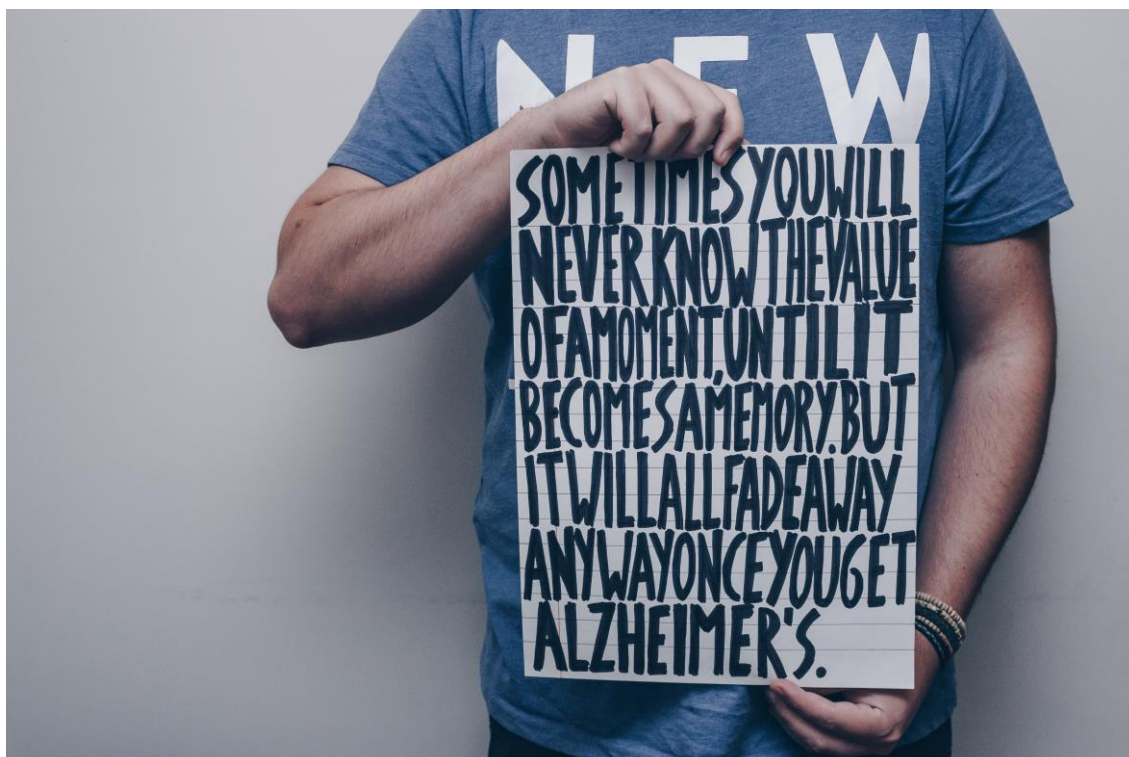
Uma ocorrência comum é o facto de eu não saber como pegar em alguns dos pensamentos anotados e transformá-los num desenho. Uma solução que encontrei para isso foi deixar que o texto seja autónomo. Com esse intuito, comecei a anotar essas pequenas frases e pensamentos num caderno em que o próprio texto é a imagem gráfica e o único tipo de registo presente no caderno (fig. 17).



*Fig. 17 Página do caderno utilizado para anotar ideias.*

Numa fase subsequente, decidi que queria aumentar a escala desses desenhos mas através de um processo manual e não algo como digitalizar a imagem, aumentar as dimensões num programa de edição e imprimir o ficheiro. Devido ao facto de utilizar esse método em outros trabalhos, pretendia experimentar uma abordagem diferente e mais manual, com algumas semelhanças aos processos de Shrigley e Perjovschi. As obras de Shrigley e Perjovschi contêm vários trabalhos no qual o texto é o único elemento gráfico presente, e onde o texto é, normalmente, desenhado manualmente por ambos os artistas, recorrendo a materiais como marcadores de tinta permanente e pincéis. Outra característica recorrente é o facto de boa parte desses trabalhos serem realizados a tinta preta.

Tendo essas características em conta e a ideia inicial de aumentar a escala dos desenhos, decidi recriar as páginas do próprio caderno. Da mesma forma que um *mem*e se replica a si próprio, eu repliquei as páginas do caderno em papel de formato A3 onde testei vários materiais riscadores como carvão, grafite e tinta permanente preta (fig. 18). Optei por uma caligrafia mais tosca e livre e experimentei com várias formas de utilizar o texto para influenciar a composição da página como a ausência de espaçamentos entre palavras e permitir que palavras riscadas façam parte da composição. Os resultados foram satisfatórios no sentido de fornecer um meio de utilizar ideias que previamente ficavam presas num limbo, devido ao facto de não saber como as poderia representar num trabalho.



*Fig. 18 Recriação de uma das páginas do caderno em formato A3.*

## O MEME COMO INSTRUÇÃO

O meu interesse pelo desenho como instrução surgiu após a exposição a essa forma de desenho num seminário da cadeira de Desenho e Performatividade. Numa experiência inicial com a instrução, escrevi uma série de instruções algo absurdas num processador de texto, procedendo depois à sua impressão em folhas de formato A4 (fig. 19). Tratou-se apenas de um pequeno teste para ver como fluíam com a minha forma de escrever.



*Fig. 19 Impressões de várias instruções.*

Num segundo trabalho mais aprofundado, pretendi simular uma reação alérgica por contacto com um animal, neste caso específico, um gato. Para simular essa reação, o objetivo era criar algo capaz de provocar o espirro. Assim sendo, queria que o elemento que causa o espirro fosse algo tangível no próprio trabalho. Excluí imediatamente a utilização de pó ou de pelo de gato como esse elemento pois o intuito do trabalho é apenas simular um sintoma específico de uma reação alérgica e não uma verdadeira reação alérgica por motivos de segurança da saúde do observador. Tomei então a decisão de que o meu elemento riscador seria algo que pudesse provocar um espirro a quem interage com a obra e ao mesmo tempo atuar como mancha para dar forma ao meu desenho, sendo então esse material pimenta preta moída. Era necessário, no entanto, algo que fixasse a pimenta ao papel e para isso utilizei cola de acetato de vinilo, uma cola de secagem rápida que me permitiu acelerar o processo de fixação da especiaria ao papel.

Posteriormente, realizei alguns pequenos esboços rápidos para decidir a aparência que o animal iria ter. De seguida escolhi, como suporte para a ilustração, uma folha de papel aguarela em formato A3 com gramagem alta. O passo seguinte consistiu em desenhar levemente o contorno geral do animal no papel para definir os limites onde seria aplicada a cola e a pimenta. Após completar o contorno, a fase seguinte seria a fase do preenchimento que se encontra no interior das linhas de contorno. O plano inicial consistia em cobrir a área toda com uma camada uniforme de cola para depois aplicar a pimenta no desenho todo de uma só vez. Porém, após um teste inicial verifiquei que a cola começava a secar mal saía do tubo, impedindo-me de a espalhar pela área desejada no desenho e trabalhar nela como um todo antes que secasse. Desta forma, decidi aplicar a cola em pequenas secções de cada vez e de seguida aplicar a pimenta. Apliquei várias camadas de cola para adicionar alguma volumetria e textura à ilustração, pois senti que uma camada homogênea de cola não ia de encontro à forma como pretendia representar o pelo do animal. Após a limpeza do excesso de grãos de pimenta que ainda se encontravam soltos no papel, apliquei uma leve camada de laca para ajudar a selar e fixar quaisquer elementos ainda soltos no desenho para conferir um aspeto mais limpo ao trabalho. Porém, como me certifiquei que não existiam grãos de pimenta soltos no desenho, em momentos de exposição do trabalho, é necessário aplicar, cuidadosamente e sem excessos, algumas camadas de pimenta, pois é necessário que os grãos de pimenta entrem no nariz para causar um espirro e tal não seria possível com todos os grãos firmemente colados. Por fim, o desenho foi colocado numa moldura, retirando o vidro da mesma para que o observador possa interagir com a obra, dado que é esse o objetivo do trabalho (fig. 20). A instrução presente no desenho é a fala atribuída ao animal "Smell It" no qual, interpretamos devido à sua linguagem corporal, que o sítio que temos de cheirar é o local marcado com um "x". O "x", como símbolo, é frequentemente utilizado para representar a localização de alguma coisa, como por exemplo a localização de um tesouro num filme de piratas. Coincidentemente, também pode ser utilizado como uma representação gráfica simplificada de um ânus, que é o que acontece neste trabalho.



*Fig. 20 Trabalho "Smell It" em moldura, 2019.*

Neste caso em concreto, era parte do meu objetivo que a instrução fosse simples, direta e sem grande espaço para interpretações. Esta instrução, "Smell It" (fig. 21), é ao mesmo tempo um desafio. O trabalho é realizado de forma a plantar falsas expectativas no observador em relação às consequências de executar a instrução, sendo surpreendido pela real consequência. Devido a esta expectativa de uma consequência negativa, é normal que o observador se recuse a executar a instrução, especialmente se não se encontrar sozinho com o trabalho. Por outro lado, também é possível que fatores como pressão dos pares influencie o observador a participar. No entanto, tenho noção que o mais provável é que o sujeito siga a instrução apenas se estiver sozinho e sentir que não está a ser observado. No caso do espectador seguir a instrução, as suas expectativas são subvertidas pois não irá sentir qualquer cheiro desagradável. Em vez disso, o mais provável de acontecer é o desencadear do espirro no observador. Conforme descrito por Benjamin Radford (2010), a pimenta induz o espirro devido a dois motivos principais. Um desses motivos é o facto da pimenta ser utilizada moída e como qualquer outra pequena partícula isto pode causar o estímulo de células nervosas dentro do nariz e desencadear o espirro como forma de expulsar a partícula intrusa. O outro motivo é a composição química da pimenta que contém um elemento designado como piperina, que causa o espirro quando entra no nariz e irrita as terminações nervosas da membrana mucosa. As mesmas características que tornam a pimenta picante para a língua também tornam a pimenta irritante para o nariz.

Este trabalho diferencia-se dos restantes desenvolvidos neste projeto ao nível dos materiais utilizados, e na forma como o espectador interage com a obra. É um trabalho no qual estou mais em controlo da leitura que o público vai fazer do trabalho, mesmo que os esteja a induzir a fazer uma leitura errada do mesmo. Foi uma experiência proveitosa no sentido de criar algo mais interativo com o observador, pois foi como se tivesse transformado um *meme* numa espécie de travessura, um caminho que gostaria de continuar a explorar no meu trabalho.

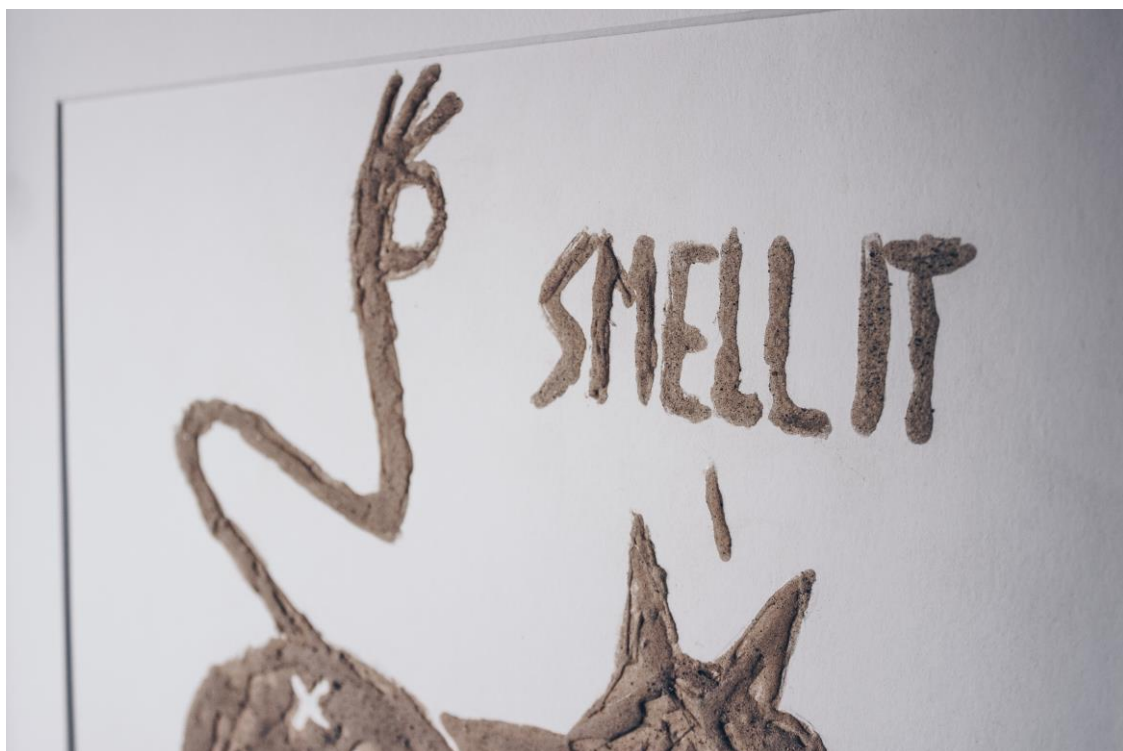


Fig. 21 Detalhe do trabalho "Smell It", 2019

## O MEME E A PARÓDIA

A paródia é um trabalho criado com o intuito de imitar ou comentar um trabalho original. Por outras palavras, podemos considerar que a paródia funciona como os *memes*, no sentido que temos um *meme* original e a partir desse *meme* fazemos uma recontextualização de acordo com o que pretendemos comunicar. O *meme* “Hitler Reacts to”, referido em capítulos anteriores, é uma paródia do trabalho original, o filme *Der Untergang*.

A obra “1000 Hours of Staring” consiste numa obra no qual Tom Friedman afirma que se limitou a olhar para uma folha de papel durante mil horas entre 1992 e 1997. Neste trabalho, utilizando a obra de Friedman como referência, realizo uma pequena intervenção com algum humor. Peguei no maior pedaço de papel que tinha disponível e, com uma caneta de tinta permanente preta com a ponta mais fina que tinha disponível, escrevi uma pequena frase na área central do papel. Tentando escrever com o tamanho de letra mais pequeno que me era possível e ao mesmo tempo mantendo alguma legibilidade, escrevi a frase “I didn’t have enough time to stare at this paper for a thousand hours.”, procurando que ficasse o mais próximo possível do centro do papel mas sem grandes preocupações em ser extremamente preciso (fig. 22). Considerei que a intervenção deveria ser o mais ínfima possível, tanto em duração como tamanho, para melhor estabelecer uma relação com o trabalho de Friedman, no qual não existe uma intervenção propriamente tangível.

Este exercício é então uma paródia que se apropria, modifica e cria uma versão diferente de algo que já existe, seguindo processos de criação de imagem simplificados e sem grandes preocupações a nível estético, da mesma forma que um utilizador anónimo na internet observa um *meme*, o absorve e cria uma variação desse modelo que apela a quem se relacione com o seu conteúdo e, por sua vez, com o autor. Mais tarde, essa variação é difundida pela rede por essas mesmas pessoas que se relacionaram com o conteúdo, que por sua vez o partilham ou criam as suas próprias versões, gerando um ciclo.



Fig. 22 “I Didn’t Have Enough Time to Stare at this Paper for a Thousand Hours.”, 2019.

## O MEME COMO APROPRIAÇÃO

Um *meme* da internet é inerentemente associado à apropriação. A partir de um conceito, ideia ou objeto de outrem, existe uma apropriação por parte dos utilizadores para depois procederem à transformação e remistura desse conceito ou ideia em algo que melhor comunique o que pretendem. Foi então com este processo em mente que me apropriei de vários objetos, formatando-os de forma a comunicarem os meus pensamentos e ideias. Desde uma fase inicial deste projeto que pretendia arranjar uma forma de manifestar o *meme* no espaço físico, através de intervenções em objetos mundanos, com a presença do meu sentido de humor, sendo estes trabalhos experiências nesse sentido.

Um dos objetos transformados foi um pequeno relógio. Queria desprover o relógio da sua capacidade de mostrar o tempo. Para isso, desmontei o relógio e fiz um pequeno buraco para mais tarde colocar um alfinete. De seguida, cortei um círculo de papel com, aproximadamente, o mesmo diâmetro do relógio, no qual substitui os números pela palavra “No.”. O passo seguinte consistiu em colar o círculo de modo a tapar os números originais do relógio, e perfurei o centro com um lápis para que a peça que segura os ponteiros possa passar. Numa fase anterior fiz uma pequena ranhura para colocar um alfinete, cuja função será prevenir que o relógio realize a sua função, dizer as horas. Posteriormente, cortei com um alicate a ponta de um alfinete com tamanho suficiente para tocar no ponteiro dos segundos, posicionado de forma a que, quando ligado, se veja o ponteiro a embater no obstáculo sem poder avançar (fig. 23).



Fig. 23 "No Means No.", 2019.

Outro objeto apropriado foi uma bola de stress em forma de coração que comprei há algum tempo com o intuito de a poder utilizar como adereço num vídeo ou sessão fotográfica mais tarde. Surgiu então a ideia de colocar um sinal a dizer “Out of Order” enfiado no coração (fig. 24). Em primeiro lugar precisava de algo para fazer o sinal, por isso comprei uma pequena tela e cavalete, desmontando o cavalete e colando uma das pernas a parte de trás da tela. De seguida, escrevi no sinal “Out of Order” e procedi à criação de uma incisão no coração com um bisturi para poder colocar o apoio do sinal lá dentro. “Out of order” é a expressão normalmente utilizada em inglês em sinais de advertência quando um dispositivo está avariado ou a funcionar incorretamente. Neste caso, o “coração” não está a funcionar pois encontra-se desprovido de um corpo que o aloje, assim como não está a funcionar no sentido de ser uma bola de stress pois reconfigurei o seu sentido.



*Fig. 24 "Out of Order", 2019.*

Podemos então considerar que formatei também as funções de alguns destes objetos, sendo que o relógio deixou de poder desempenhar a sua função. Se a função do relógio é dizer as horas, com a minha intervenção, eu tornei esta função impossível. No entanto, no processo de remover essa função ao relógio, atribuí-lhe uma outra função, a função de ser um objeto que comunica não o tempo, mas o sim os conceitos e ideias que pretendo transmitir. A bola de stress em forma de coração também deixou de poder desempenhar a sua função anterior, até certo ponto, pois agora não pode ser livremente espremida para aliviar o stress de alguém.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo debruçou-se sobre o conceito de *meme* e de que forma este poderá fazer parte do processo no desenho. É um conceito ambíguo com uma plenitude de definições com algumas diferenças de umas para as outras para o descrever, da mesma forma que o próprio *meme* é algo que leva à reprodução de várias iterações de si mesmo.

O desenvolvimento deste projeto deu-me a oportunidade de ficar com um conhecimento mais aprofundado sobre um conceito com o qual lido diariamente mas que, até então, nunca me tinha ocorrido explorar a sua origem e a teoria por detrás. Este estudo tornou evidente a dificuldade em definir um termo tão abstrato como o *meme* e em estudar a sua evolução e influência, seja como a unidade cultural de transmissão definida por Dawkins, seja como um pedaço de mídia digital que se propaga rapidamente na internet. Terminei assim este estudo do *meme* com mais perguntas e dúvidas em relação ao conceito de *meme* do que quando o comecei, mas com menos dúvidas em relação ao que pretendo do meu desenho e como pretendo que este seja. Num vídeo para o canal de YouTube British Council Arts (2016), Shrigley argumenta que quando estamos a criar uma peça de arte, em primeiro lugar, temos de nos satisfazer a nós mesmos, acrescentando que não podemos fazer arte para os outros, porque se o fizermos eles podem não gostar, bem como existe a probabilidade de nós próprios não gostarmos do que estamos a fazer. Shrigley termina então, dizendo que devemos fazer esse trabalho para nós próprios, pois assim pelo menos uma pessoa vai gostar do trabalho.

Descobri que o que eu gosto de desenhar e o que pretendia desenhar durante muito tempo são duas coisas completamente diferentes, daí a minha relutância constante em sentar-me a desenhar, pois sabia que não iria obter os resultados pretendidos. À dada altura do desenvolvimento deste projeto decidi que era necessário mudar esta dinâmica, que considero tóxica, com o desenho. Comecei então a tentar incorporar o meu sentido de humor no desenho e a simplificar os processos utilizados para simplificar a minha relação com o desenho. Garantemente, ainda tenho um longo caminho pela frente nesse sentido, mas finalmente percebi que me sinto melhor a desenhar algo com humor e que não tenho a certeza absoluta de que irá encontrar um público do que o tipo de desenho que aspirava alcançar no passado. Como argumenta Shrigley, se criarmos arte para nós próprios, sabemos que pelo menos uma pessoa vai gostar do nosso trabalho. E não será isso o mais importante no meio disto tudo?

Em relação ao que não foi feito neste estudo, não foram realizadas intervenções em espaços públicos pela cidade, algo que fazia parte do plano inicialmente estabelecido para o projeto. As intervenções não foram realizadas porque foi dada prioridade a outras experiências no decurso do projeto, bem como devido a motivações pessoais como o facto de não me sentir à vontade de realizar intervenções nesse tipo de espaços devido à minha personalidade. Considero que desenhar é um ato muito pessoal e íntimo, daí que prefira desenhar quando estou completamente sozinho, especialmente porque a presença de outros quebra completamente o meu foco de atenção. Também não se procedeu ao desenvolvimento de um espaço de partilha e comercialização do trabalho desenvolvido no decurso deste projeto. No entanto, este ponto será desenvolvido posteriormente à entrega deste projeto, sendo que todo o projeto teve como um dos objetivos chegar a este ponto.

O estudo do *meme* respondeu a algumas questões como a origem do termo, as suas várias interpretações e a presença do *meme* no desenho. Verificamos a presença do *meme* de diversas formas nos trabalhos de Shrigley e Perjovschi, independentemente se é manifestado de forma consciente ou inconsciente. Porém, este estudo lançou também novas questões. Se o conceito de *meme* está presente no desenho, assim como em outras áreas, quais serão então os seus limites? Será que o *meme* tem limites? Existe algo em que o *meme* não esteja presente de alguma forma?

Creio que este trabalho lançou uma discussão importante sobre a possibilidade da presença do *meme* no desenho, seja de uma forma inconsciente ou não, sendo que verificamos essa presença nas obras de Shrigley e Perjovschi e acredito que poderemos verificar o mesmo com outros artistas de diferentes campos artísticos. Apesar deste estudo se limitar à presença do *meme* nos processos do desenho, verificamos também que o longo alcance que o *meme* se possui e como se pode manifestar em praticamente qualquer área.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blackmore, S. (1999). *The Meme Machine*. Oxford University Press.
- British Council Arts. (2016). *David Shrigley: About the Artist* [Video]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=YB4MAmbqFUC>
- Camus, A., & O'Brien, J. (1975). *The Myth of Sisyphus*. Aylesbury: Penguin Books.
- Chinese whispers. Retrieved 20 August 2019, from [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Chinese\\_whispers&oldid=903928001](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Chinese_whispers&oldid=903928001)
- Corboy, P. (2016). david shrigley + flying tiger debut new 'strong messages' range. Retrieved 22 August 2019, from <https://www.designboom.com/art/david-shrigley-flying-tiger-copenhagen-strong-messages-10-08-2016/>
- David Shrigley: He takes nothing seriously, find out what he really thinks. (2018). Retrieved 22 August 2019, from <https://www.52-insights.com/interview-david-shrigley-just-try-your-best-and-ignore-the-truth/>
- Dawkins, R. (1982). *The Extended Phenotype*. New York, NY: Oxford University Press.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene* (30th ed.). New York, NY: Oxford University Press.
- Definition of MEME. Retrieved 18 August 2019, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/meme>
- Gene. Retrieved 18 August 2019, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gene&oldid=911144679>
- Gene pool. Retrieved 18 August 2019, from [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gene\\_pool&oldid=888814924](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gene_pool&oldid=888814924)
- Gresson, W. (2016). Drawing the line: meet the Romanian artist-activist tackling world crises one cartoon at a time. Retrieved 24 August 2019, from <https://www.calvertjournal.com/articles/show/5135/dan-perjovschi-interview-romania-refugee-line-drawing>
- Grumpy Cat. (2012). Retrieved 16 August 2019, from <https://knowyourmeme.com/memes/grumpy-cat>
- History - Illustration History. Retrieved 25 August 2019, from <https://www.illustrationhistory.org/history>
- Hitler's "Downfall" Parodies. (2008). Retrieved 17 August 2019, from <https://knowyourmeme.com/memes/hitlers-downfall-parodies>
- Image Macros. (2012). Retrieved 16 August 2019, from <https://knowyourmeme.com/memes/image-macros>
- Kien, G. (2013). Media Memes and Prosumerist Ethics: Notes Toward a Theoretical Examination of Memetic Audience Behavior. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, 13(6).
- Lauson, C. (2012). *Brain Activity*. London: Hayward Publishing.

Macro (computer science). Retrieved 18 August 2019, from [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Macro\\_\(computer\\_science\)&oldid=908352180](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Macro_(computer_science)&oldid=908352180)

McLaughlin, B. (2010). Dan Perjovschi: Drawing Criticism – Canadian Art. Retrieved 24 August 2019, from <https://canadianart.ca/interviews/dan-perjovschi/>

Meli, M. (2014). Ten Questions: Dan Perjovschi - Kunstkritikk. Retrieved 24 August 2019, from <https://kunstkritikk.com/ten-questions-dan-perjovschi/>

Meme. Retrieved 18 August 2019, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Meme&oldid=909527429>

Milman, O. (2014). David Shrigley: my art doesn't need explanation – it is what it is. Retrieved 21 August 2019, from <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/nov/13/david-shrigley-ngv-melbourne-interview>

Phenotype. Retrieved 18 August 2019, from <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Phenotype&oldid=906563240>

Radford, B. (2010). Why Does Pepper Make Us Sneeze?. Retrieved 27 August 2019, from <https://www.livescience.com/32647-why-does-pepper-make-us-sneeze-.html>

Royal Ontario Museum. (2010). *Artist Talk: Dan Perjovschi* [Video]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=coo-IQNT\\_jQ](https://www.youtube.com/watch?v=coo-IQNT_jQ)

Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Shrigley, D. (2009). Artist David Shrigley on how he draws. Retrieved 21 August 2019, from <https://www.theguardian.com/artanddesign/2009/sep/19/david-shrigley-how-to-draw>

Stefan, O. (2013). The Art of Protest: An Interview with Dan Perjovschi. Retrieved 24 August 2019, from <https://www.artinamericamagazine.com/news-features/interviews/the-art-of-protest-an-interview-with-dan-perjovschi/>

Surprised Pikachu. (2018). Retrieved 18 August 2019, from <https://knowyourmeme.com/memes/surprised-pikachu>

White, A. (2018). David Shrigley: Life lessons from an art world anarchist. Retrieved 21 August 2019, from <https://www.huckmag.com/art-and-culture/art-2/life-lessons-david-shrigley/>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1: Grumpy Cat - Fun Time Is Over. [Image]. Retrieved from <https://knowyourmeme.com/photos/406282-grumpy-cat>

Fig. 2: Jullien, J. Chinese whispers [Image]. Retrieved from <https://shop.jeanjullien.com/products/chinese-whispers>

Fig. 3: Wikimedia Commons. (2009). H1N1 in Japan [Image]. Retrieved from [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:H1N1\\_in\\_Japan.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:H1N1_in_Japan.jpg)

Fig. 4: Shrigley, D. (2009). I'm Dead (puppy). Taxidermy. [Image]. Retrieved from <http://davidshrigley.com/category/sculpture/>

Fig. 5: Seery, N. (2019). Ricky Gervais na série "Afterlife" [Image]. Retrieved from <https://variety.com/2019/tv/news/ricky-gervais-after-life-netflix-season-2-1203179427/>

Fig. 6: Shrigley, D. (2018). Untitled (Tired of Wading through your soup) [Image]. Retrieved from <http://davidshrigley.com/category/drawing-painting/>

Fig. 7: Caderno da Flying Tiger com desenho de David Shrigley. (2016). [Image]. Retrieved from <https://www.designboom.com/art/david-shrigley-flying-tiger-copenhagen-strong-messages-10-08-2016/>

Fig. 8: Mykkänen, P. (2013). Dan Perjovschi [Image]. Retrieved from <http://myartguides.com/posts/interviews/a-conversation-with-dan-perjovschi-artist-from-romania/>

Fig. 9: Perjovschi, D. (2019). Desenho de Dan Perjovschi sobre Boris Johnson e Donald Trump [Image]. Retrieved from <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10158314038061789&set=a.10150947485621789&type=3&theater>

Fig. 10: Stimac, V. (2016). Albert Camus - The Myth of Sisyphus [Image]. Retrieved from <https://www.behance.net/gallery/44067829/Albert-Camus-The-Myth-of-Sisyphus-Illustration>

Fig. 11: The British Library. Fotografia com páginas do livro infantil "A Little Pretty Pocket Book" de John Newbery [Image]. Retrieved from <https://www.bl.uk/collection-items/a-pretty-little-pocket-book>

Fig. 12: Wikimedia Commons. (2009). "What's Delaying My Dinner?" de Harry Whittier Frees [Image]. Retrieved from [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Harry\\_Whittier\\_Frees\\_-\\_What%27s\\_Delaying\\_My\\_Dinner.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Harry_Whittier_Frees_-_What%27s_Delaying_My_Dinner.jpg)

Fig. 13: Charlie Hebdo. (2011). *Capa da edição nº 1011 do Charlie Hebdo* [Image]. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Charlie\\_Hebdo\\_issue\\_No.\\_1011](https://en.wikipedia.org/wiki/Charlie_Hebdo_issue_No._1011)

Fig. 14: Gonçalo Machado, "Swole" (2019), tinta permanente sobre papel, 21 cm x 30 cm, fonte: arquivo pessoal.

Fig. 15: Gonçalo Machado, "Rat Laughs at Bad Joke" (2019), impressão de desenho digital, 42 cm x 59 cm, fonte: arquivo pessoal.

Fig. 16: Gonçalo Machado, várias ilustrações em telas miniatura (2018), tinta permanente sobre tela, 5 cm x 8 cm, fonte: arquivo pessoal.

Fig. 17: Gonçalo Machado, Caderno com anotações (2019), tinta permanente sobre papel, 21 cm x 30 cm, fonte: arquivo pessoal.

Fig. 18: Gonçalo Machado, Untitled (2019), tinta permanente sobre papel, 30 cm x 42 cm, fonte: arquivo pessoal.

Fig. 19: Gonçalo Machado, Várias páginas contendo instruções (2019), impressão em papel, 21 cm x 30 cm, fonte: arquivo pessoal.

Fig. 20: Gonçalo Machado, "Smell It" (2019), pimenta moída e cola de acetato vinilo sobre papel, 30 cm x 42 cm, fonte: arquivo pessoal.

Fig. 21: Gonçalo Machado, "Smell It" (2019), pimenta moída e cola de acetato vinilo sobre papel, 30 cm x 42 cm, fonte: arquivo pessoal.

Fig. 22: Gonçalo Machado, "I Didn't Have Enough Time to Stare at this Paper for a Thousand Hours." (2019), tinta permanente sobre papel, 43 cm x 62 cm, fonte: arquivo pessoal.

Fig. 23: Gonçalo Machado, "No Means No" (2019), fonte: arquivo pessoal.

Fig. 24: Gonçalo Machado, "Out of Order" (2019), fonte: arquivo pessoal.