

UNIVERSIDADE FEEVALE

YARA FERNANDA CHIMITE

**DESTINOS HISTÓRICOS DE PASSADOS MEMÉTICOS:
HISTÓRIA MEDIEVAL A PARTIR DE MEMES**

Novo Hamburgo

2020

YARA FERNANDA CHIMITE

DESTINOS HISTÓRICOS DE PASSADOS MEMÉTICOS:
HISTÓRIA MEDIEVAL A PARTIR DE MEMES

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Processos e Manifestações Culturais pela Universidade Feevale.

Orientadora: Profa. Dra. Cristina Ennes da Silva

Novo Hamburgo

2020

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

Chimite, Yara Fernanda.
Destinos históricos de passados meméticos: história medieval
a partir de memes / Yara Fernanda Chimite. – 2020.
111 f. ; il. color. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado em Processos e Manifestações
Culturais) – Universidade Feevale, Novo Hamburgo-RS, 2020.
Inclui bibliografia.
"Orientadora: Profa. Dra. Cristina Ennes da Silva".

1. História Vernacular. 2. Memória. 3. Memes. 4. Idade Média.
5. Reddit. I. Título.

CDU 316.77:004.738.5

AGRADECIMENTOS

A Deus,
que sabe os motivos.

À minha família,
cujas contribuições a esta dissertação só não excedem as daquele acima mencionado
(e talvez as minhas).

À professora Cris,
pela orientação, paciência e incentivo.

Aos meus professores,
presentes, passados, e eventuais, por todas as coisas que me ensinaram.

Aos colegas,
pela colaboração acadêmica, companhia e ocasional apoio emocional.

À Feevale,
pelos recursos e oportunidades.

À CAPES,
sem a qual, francamente, nada disso teria acontecido.

A todos,
que, voluntária ou involuntariamente, contribuíram para este trabalho ser realizado.

DESAGRADECIMENTOS

Às distrações,
por estarem lá quando eu menos precisava.

A todos aqueles que não fizeram suas referências direito,
por todas as horas que acrescentaram a este trabalho.

*Le doute est un état mental désagréable,
mais la certitude est ridicule.*

Voltaire

RESUMO

Esta dissertação investiga como as pessoas se relacionam com a história através das mídias digitais. Usa de uma abordagem original, inspirada pela micro-história, para analisar as conversações ocorridas em uma comunidade do Reddit, r/trippinthroughtime, dedicada ao compartilhamento de memes que usam obras de arte históricas. Especificamente, é feito um recorte que se concentra naqueles construídos a partir de imagens medievais. A pesquisa descobriu que os memes desencadeiam atividades informais de pesquisa, em que ocorre uma interação entre os imaginários do medievo e a produção acadêmica sobre o período, resultando em múltiplas e fragmentadas concepções de passado. A partir disso foi construído o conceito de história vernacular, com base nos estudos de memória cultural e inteligência coletiva. A análise demonstrou que essas práticas informais se configuram de diferentes formas, promovendo a troca de conhecimentos, o compartilhamento de curiosidades e interesses, a discussão, contestação e/ou reforço de estereótipos e preconceitos, e a descoberta de pequenos fatos do passado. A história vernacular é, portanto, uma das formas pelas quais as pessoas se relacionam com história.

Palavras-chave: História Vernacular. Memória. Memes. Idade Média. Reddit.

ABSTRACT

This research investigates how people interact with history through digital media. It uses an original approach, inspired by micro-history, in order to analyze the conversations in a Reddir community, r/trippinthroughtime, dedicated to sharing memes made with historical works of art. Specifically, a cut was made to focus on those constructed from medieval images. The research found that memes trigger informal research activities, in which there is an interaction between the medieval imaginary and the academic production about the period, resulting in multiple and fragmented conceptions of the past. From this, the concept of vernacular history was developed, based on studies of cultural memory and collective intelligence. The analysis showed that these informal practices are configured in different ways, promoting the exchange of knowledge, the sharing of curiosities and interests, the discussion, contestation and/or reinforcement of stereotypes and prejudices, and the discovery of small facts from the past. Vernacular history is, therefore, one of the ways in which people interact with history.

Keywords: Vernacular History. Memory. Memes. Middle Ages. Reddit.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Algumas coisas nunca mudam.....	9
Figura 2 – Fluxograma da história vernacular.....	35
Figura 3 – Divergência.....	47
Figura 4 – Assim qve se resolve brvxismo.....	48
Figura 5 – Entrando na sala errada... ..	50
Figura 6 – Tela final do experimento social r/place.....	68
Figura 7 – Poderia ser pior, poderia ser a Flórida.....	75
Figura 8 – A Segunda Vinda de Cristo.....	75
Figura 9 – Olhe atrás de você, mas não seja óbvio... ..	76
Figura 10 – Salomé dança para Herodes.....	78
Figura 11 – Só conferindo.....	80
Figura 12 – VERSÃO FERMININA DO NICOLAS CAGE tenta amamentar BEBÊ BURRITO COM CARA DE VELHO com PEITO-TUBO MALFORMADO.....	82
Figura 13 – Viagra.....	85
Figura 14 – Ahh, os velhos tempos.....	88
Figura 15 – E o seu amigo não faz ideia.....	88
Figura 16 – Ganhando.....	93
Figura 17 – Olhando o Tinder com as amigas.....	93
Figura 18 – Esse mingau é mais quente que a sua bunda.....	96
Figura 19 – Figuras Comendo durante a Colheita de Verão.....	97
Figura 20 – Os pedantes estão se revoltando.....	98

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS	8
2 MEMÓRIA, UM DIÁLOGO COM O PASSADO	13
2.1 UMA HISTÓRIA SELETIVA DA MEMÓRIA COLETIVA	14
2.2 MEMÓRIA + CULTURA + MÍDIA	21
2.3 MEMÓRIAS CONSTRUÍDAS	28
2.4 HISTÓRIA, MEMÓRIA, FICÇÃO	31
3 HISTÓRIA VERNACULAR: ESBOÇO DE UM CONCEITO	34
3.1 A HISTÓRIA VERNACULAR E A WEB 2.0	37
3.2 A HISTÓRIA VERNACULAR E A MEMÓRIA	40
3.3 A HISTÓRIA VERNACULAR E A INTELIGÊNCIA COLETIVA	42
3.4 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS	44
4 CONHECENDO OS MEMES MEDIEVAIS DO REDDIT	46
4.1 ENCONTROS MEMÉTICOS DE TERCEIRO GRAU	52
4.2 AS MUITAS FACES DA IDADE MÉDIA	60
4.3 UMA PECULIAR COMUNIDADE CHAMADA REDDIT	64
4.4 A SELEÇÃO E OS PROCEDIMENTOS TÉCNICOS	69
5 OBSERVAÇÃO E ANÁLISE	73
5.1 COMO DETETIVES AMADORES	76
5.2 DISCUTINDO ARTE MEDIEVAL	82
5.3 FALHAS NA NEGOCIAÇÃO	87
5.4 PEQUENAS DESCOBERTAS	96
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	101
REFERÊNCIAS	104

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

*Ele não viu nada além de cores – cores que se recusavam a se transformar em coisas. Ademais, ele não sabia nada ainda bem o suficiente para vê-lo: você não pode ver as coisas até saber aproximadamente o que elas são.*¹

C. S. Lewis, 1938

Tudo começou com os memes. Foi no final de 2018 que eu os vi pela primeira vez, uma lista de trinta e tantos “melhores memes medievais” em uma postagem do Facebook². Na época, minha reação foi apenas de divertimento e uma certa perplexidade. E, como historiadores costumam fazer, não pude deixar de observar que poucas daquelas imagens eram, de fato medievais. Assunto esquecido, foi apenas meses depois, ponderando temas para a dissertação que envolvessem história e cultura popular, que me veio à mente: e aqueles memes? Ao perscrutar a internet em busca de mais deles, para minha surpresa descobri que memes medievais são uma produção bastante popular na rede desde, ao menos, 2015. Geralmente sob a nomenclatura de “reações medievais” – ou “*medieval reactions*” em inglês – existem comunidades em variados idiomas, seguidas por centenas de milhares de pessoas, dedicadas ao compartilhamento dessas produções. Eis que nascia um tema de pesquisa.

A pergunta que guia este trabalho é **como as pessoas se relacionam com a história através das mídias digitais?** O termo “história” é usado com proposital ambiguidade, significando tanto o passado de modo geral, quanto a principal ciência que o estuda, a História com letra maiúscula. Uma questão muito ampla, sem dúvida, muito maior do que o escopo de uma dissertação poderia abranger. Mas ela foi proposta inspirada pela afirmação de Giovanni Levi de que “a História é a ciência das perguntas gerais, mas das respostas locais” (2014, p. 1). O autor italiano, um dos fundadores da micro-história, critica as generalizações e argumenta que os historiadores devem preservar as particularidades de uma situação. O geral está na pergunta, mas existem sempre múltiplas respostas verdadeiras possíveis. Partindo dessa ideia, esta dissertação se dedica a encontrar apenas uma das respostas para a pergunta proposta.

Os memes medievais como o da Figura 1 fazem parte de processos bem mais amplos de transformação que vêm se desenrolando desde as últimas décadas do século XX. Por um lado, os computadores, a internet e as tecnologias digitais em geral, têm alterado radicalmente nosso cotidiano e nossos conceitos de identidade, comunicação, relacionamentos interpessoais,

¹ Texto original: “*He saw nothing but colours – colours that refused to form themselves into things. Moreover, he knew nothing yet well enough to see it: you cannot see things till you know roughly what they are*”. LEWIS, C. S. 1996, p. 43, tradução nossa.

² A postagem vista originalmente não foi localizada, mas era muito parecida com a publicada no BuzzFeed em 21 mar. 2016. Disponível em: <https://www.buzzfeed.com/jessicamisener/chiaroscur-lol>. Acesso em: 5 fev. 2020.

privacidade, mercado, participação política, e assim por diante. O ciberespaço se tornou o lugar privilegiado das interações humanas³, porém possui o efeito colateral de provocar distorções de tempo e espaço muito maiores do que qualquer meio de comunicação introduzido anteriormente. Os limites entre o próximo e o distante, o real e o imaginário, e entre passado, presente e futuro estão se tornando cada vez mais difusos.

Figura 1 – Algumas coisas nunca mudam.



Donos de cachorro despreocupados estão por aí há muito tempo.

— Vamos, Rocky... Você sabe que não pode comer pessoas...

Fonte: postado no subreddit r/trippinthroughtime por u/Svhmj em 22 nov. 2018 com o título “Some things never change.”⁴.

Por outro lado, a História vem passando por um período de instabilidade, com questionamentos quanto a sua capacidade de construir um conhecimento científico. Autores como Hayden White (1995) e Keith Jenkins (2014) argumentam que a historiografia, enquanto discurso, é apenas mais um tipo de ficção e os historiadores não são mais qualificados para estudar o passado do que qualquer outra pessoa. A História precisa compartilhar seu objeto de pesquisa não apenas com outras disciplinas, mas também com uma variedade de produções midiáticas. As apropriações do passado pela indústria do entretenimento estão entre os produtos mais populares da sociedade de consumo. Não são apenas os romances, filmes e séries de TV

³ Apesar da expressão totalizante, é importante lembrar que esse é, em realidade, um processo desigual. Segundo dados do Internet World Stats para junho de 2019, apenas 58,8% da população mundial possui acesso à internet. Esse número sobe para 81% se forem contadas apenas a América do Norte, Europa e Oceania. Disponível em: <https://www.internetworldstats.com/stats.htm>. Acesso em: 5 fev. 2020.

⁴ Disponível em: <https://redd.it/9zcuab>. Acesso em: 5 fev. 2020.

ambientados em, ou diretamente retratando períodos e eventos históricos. São videogames e RPGs⁵ que permitem interagir com passado, feiras medievais e festivais de encenação e recriação, moda retrô, carros vintage, decoração antiga, movimentos de conservação de patrimônio, serviços para pesquisar e construir árvores genealógicas, documentários e canais do YouTube. O comércio de passado prospera.

Tanto a História como a indústria do entretenimento são campos em que se emprega uma gama de conhecimentos e métodos especializados, porém com metas bastante diferentes. Enquanto a História é uma atividade investigativa e interpretativa que utiliza procedimentos técnicos e controles para se aproximar da realidade de um passado que existiu, a indústria do entretenimento emprega variadas estratégias para sintetizar e repaginar um acontecimento de modo a construir uma narrativa interessante, emocionalmente estimulante e imersiva. Por conta dessa diferença, o relacionamento entre elas é, frequentemente, desconfortável.

Entre todas as formas recreativas de apropriação do passado, os memes são, talvez, a mais trivial. Se as formas narrativas complexas dos filmes e romances já são acusadas de distorcerem a história e promoverem desconhecimento, o que dizer então de fragmentos de passado remixados em paródias da vida contemporânea? Justamente por isso eles foram os escolhidos para esta investigação. São objetos culturais, portanto, mesmo na sua efemeridade, carregam ideias, conceitos e sentimentos da sociedade onde foram criados. Os memes históricos, além dos pensamentos contemporâneos, também contêm resquícios de memórias dos tempos em que as imagens de que se apropriam foram originalmente produzidas.

O Museu de Memes, um projeto da Universidade Federal Fluminense (UFF), realiza um amplo levantamento de produções acadêmicas sobre memes, incluindo diversos idiomas. A partir dele é possível identificar várias tendências nessa área de estudos⁶. Memes têm sido predominantemente uma preocupação das ciências da comunicação, não tendo recebido ainda quase nenhuma atenção nas humanidades. Os trabalhos até o momento focaram em duas direções principais: seu uso como ferramentas de ensino e suas aplicações políticas⁷. O objetivo

⁵ Do inglês *role-playing game*, significa jogo de interpretação de papéis. É um tipo de jogo com narrativa colaborativa em que cada participante cria um personagem e o interpreta, improvisando suas ações dentro das regras estabelecidas por cada sistema. São as escolhas dos jogadores que determinam o desenrolar da história.

⁶ Disponível em: <https://www.museudememes.com.br/referencias/>. Acesso em: 5 fev. 2020.

⁷ A revista *Periféria*, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), publicou no primeiro quadrimestre de 2019 uma edição temática intitulada *Memes e educação: práticas educativas em rede*, que contou com três artigos dedicados ao uso de memes nas aulas de história. Sobre política, alguns exemplos recentes são: *Everything for the Lulz: historical memes and World War II memory on Lurkomor'e*, de Mykola Makhortykh (2015); *O sequestro do imaginário e a escrita da história: o caso dos memes históricos e as recepções do nazismo*, de Caroline Alves Marques Mendes e Marcella Albaine Farias da Costa (2016); *Expressão política e história através dos memes de Michel Temer*, de Pedro José Nasser Saliba (2017); e *Reviving icons to death: when historic photographs become digital memes*, de Sandrine Boudana, Paul Frosh e Akiba A. Cohen (2017).

desta dissertação, no entanto, é investigar como eles funcionam enquanto intermediários das relações com a história. Dessa forma, esta pesquisa atende ao requisito de interdisciplinaridade do programa em Processos e Manifestações Culturais, realizando um cruzamento das áreas de história e comunicação.

A postura adotada é de um otimismo crítico. Isso quer dizer que, ao mesmo tempo em se procura realçar as práticas cotidianas de construção do passado como exercícios positivos, também se busca explorar suas lacunas e imperfeições. Não é a intenção, portanto, travar um embate entre as atividades informais e profissionais, mas compreender como se dá a sua interrelação.

O espaço selecionado para a condução dos trabalhos foi uma comunidade no Reddit chamada r/trippinthroughtime⁸, dedicada ao compartilhamento de memes feitos com imagens históricas, com mais de 2,8 milhões de seguidores. Embora não haja uma definição universalmente aceita de meme, utilizamos como base o conceito de Limor Shifman de “um grupo um grupo de itens digitais que compartilham características comuns de conteúdo, forma e/ou posicionamento” (2014, p. 7, tradução nossa), sendo espalhados e modificados pelos usuários de internet. Trata-se, porém, de uma pesquisa exploratória, focada não nos memes em si, mas nos comentários que se desenrolam a partir de cada postagem, procurando identificar se os memes despertam algum tipo de engajamento com a história e de que maneiras isso acontece.

Nas observações realizadas, percebeu-se um frequente impulso de pesquisa informal e troca de conhecimentos em meio à variedade de comentários desencadeados pelos memes. No intuito de destacar e analisar essas atividades descontraídas, mas significativas, acabou sendo criado e desenvolvido nesta dissertação o conceito de **história vernacular**, que se refere às construções do passado realizadas em contextos não profissionais ou acadêmicos.

A base teórica do conceito começa com a memória cultural, na definição ampla de Astrid Erll “a interação entre presente e passado em contextos socioculturais”⁹ (2008, p. 2, tradução nossa). Segundo a autora, a memória é cultural porque, tanto a nível de indivíduo, quanto a nível de grupo, ela sempre é compartilhada com outras pessoas, direta ou indiretamente. Pessoas não são ilhas, dissociadas de tudo a seu redor, mas sim bebem das influências de seu ambiente e, em contrapartida, alimentam o coletivo. A memória cultural também está nas práticas conjuntas de rememoração, sejam rituais, tradições ou grandes eventos que demarcam datas importantes para o grupo. E a memória cultural também está nos objetos culturais produzidos por uma determinada coletividade, nas mídias geradas por ela. Tanto os memes medievais em

⁸ Disponível em: <https://www.reddit.com/r/trippinthroughtime/>. Acesso em: 5 fev. 2020.

⁹ Texto original: “[...] *the interplay of present and past in socio-cultural contexts*”.

si, quanto as fontes midiáticas de onde os membros do r/trippinthroughtime tiram suas informações, quanto o processo de compartilhamento e discussão, são memória cultural.

A história vernacular se refere a um processo realizado em conjunto, de negociação e difusão de conhecimento, por isso se relaciona também com o conceito de inteligência coletiva. De acordo com Pierre Lévy, inteligência coletiva é a concepção de que, “ninguém sabe de tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade” (2007, p. 29). Por associação, a história vernacular também interage com a noção de “espaços de afinidade”, de James Paul Gee (2004), de grupos unidos por interesses em comum e que incentivam a troca de saberes. Além disso, o conceito de história vernacular está ligado às mídias digitais, já que atualmente boa parte das atividades humanas é mediada e influenciada pelo computador, inclusive as relações com o passado. Por fim, a metodologia de análise deve muito à abordagem da micro-história, pois foi realizado um exame minucioso de um caso particular, estabelecendo relações com o contexto mais amplo, utilizando o micro para melhor compreender o macro.

A estrutura da dissertação segue essa mesma lógica, porém em ordem inversa: começa no mais abrangente e vai gradativamente se aproximando do mais específico. Assim, o **capítulo 2**, *Memória: um diálogo com o passado*, inicia as discussões introduzindo o conceito que forma a fundação desta pesquisa: a memória. Ele apresenta as diferentes concepções de memória enquanto fenômeno coletivo, discute seus elementos constitutivos, e explora as articulações entre memória, cultura, mídia e história. O **capítulo 3**, *História vernacular: esboço de um conceito*, exhibe, como o título sugere, o desenvolvimento do conceito que foi gerado pela pesquisa empírica. O **capítulo 4**, *Conhecendo os memes medievais do Reddit*, aproxima um pouco mais o olhar, expondo os elementos que compõem o corpus da pesquisa: os memes como objetos culturais; a Idade Média em suas variadas interpretações ao longo dos séculos; e o Reddit com suas peculiaridades. Também são explicados os procedimentos técnicos usados na seleção e catalogação dos memes estudados. O **capítulo 5**, *Observação e análise*, compreende a análise microscópica dos comentários, esmiuçando as estratégias e procedimentos dos usuários nas suas discussões sobre a história. Por fim, o **capítulo 6**, *Considerações finais*, faz o arremate das discussões anteriores e conclui a dissertação.

2 MEMÓRIA, UM DIÁLOGO COM O PASSADO

*A lembrança restaura a possibilidade ao passado, tornando o que aconteceu incompleto e completando o que nunca foi. Lembrança não é nem o que aconteceu nem o que não aconteceu, mas, em vez disso, a sua potencialização, eles se tornando possíveis mais uma vez.*¹⁰

Giorgio Agamben, 1993

Memória, em sentido amplo, pode ser definida como a capacidade de armazenar, codificar e recuperar informações, ou o registro de dados ao longo do tempo para uso futuro. É uma das ferramentas fundamentais para as pessoas darem sentido ao mundo, pois “opera em todo ato de percepção, em todo ato de intelectualidade, em todo ato de linguagem”¹¹ (TERDIMAN, 1993, p. 9, tradução nossa). Sem ela, não seria possível aos seres humanos aprenderem qualquer coisa, desenvolverem a linguagem, relacionamentos interpessoais ou um sentido de identidade.

A memória funciona de diferentes formas, uma vez que as coisas de que lembramos são de muitos tipos e são armazenadas e recuperadas por variados motivos. Por exemplo, lembrar como se anda de bicicleta ou como se cozinha um bolo são memórias procedurais, ligadas ao desenvolvimento de habilidades, isto é, são conhecimentos dos passos necessários para realizar determinadas atividades. Saber que a capital da Coreia do Sul é Seul ou que a Terra gira em torno do Sol são memórias semânticas, lembranças bem articuladas sobre fatos do mundo em geral. Quando os fatos recordados são sobre o próprio indivíduo, porém, são chamadas de memórias episódicas ou autobiográficas e estão diretamente conectadas com um sentido de identidade (LERNER; LERNER, 2004). A maioria das lembranças possui uma consciência reflexiva de que o passado é passado, portanto, diferente do presente; mas o hábito, ligado a comemorações e rituais, é uma forma de trazer o passado para o presente *como presente* (MISZTAL, 2003). Devido a suas variadas apresentações, a memória é um dos temas que mais cresce nas pesquisas interdisciplinares atualmente, unindo as ciências naturais, sociais e humanas.

O tipo de memória que concerne a esta pesquisa é aquele que não está restrito a um único indivíduo, mas sim é formado das interações sociais: a memória coletiva. Por memória

¹⁰ Texto original: “*Remembrance restores possibility to the past, making what happened incomplete and completing what never was. Remembrance is neither what happened nor what did not happen but, rather, their potentialization, their becoming possible once again*”. AGAMBEN, 1999, p. 267, tradução nossa.

¹¹ Texto original: “*Memory functions in every act of perception, in every act of intellection, in every act of language*”.

coletiva podemos entender 1) as recordações dos indivíduos, que estão inseridos em ambientes socioculturais que os influenciam; 2) as versões do passado compartilhadas por grupos, pequenos e grandes, construídas através de comunicação e interação; e 3) as representações desses passados compartilhadas em objetos, mídias, instituições e práticas sociais. As próximas páginas são dedicadas a explorar algumas das diferentes abordagens que trabalham com memórias coletivas, começando pelo criador do termo.

2.1 UMA HISTÓRIA SELETIVA DA MEMÓRIA COLETIVA

A ideia de memória coletiva foi introduzida pelo sociólogo francês Maurice Halbwachs (1877–1945) no livro *As Estruturas Sociais da Memória*¹², de 1925. Para o autor, a memória coletiva corresponde aos conhecimentos e experiências compartilhados por e relevantes para um grupo. No entanto, mesmo as memórias mais íntimas também são coletivas, na medida em que outras pessoas sempre estão presentes ou exercem influência, seja nos momentos em que acontecem os fatos memoráveis, seja nas ocasiões de rememoração. Além disso, a sociedade fornece padrões de pensamento e esquemas cognitivos que guiam as ações e percepções dos indivíduos em seu interior. Por último, é através da comunicação com outros membros do grupo que as pessoas adquirem conhecimentos de datas e fatos, noções de tempo e espaço, modos de pensar e sentir.

Nesse sentido, Halbwachs considera que as memórias pessoais e a memória coletiva são interdependentes: “pode-se dizer que o indivíduo relembra colocando a si mesmo na perspectiva do grupo, mas pode-se afirmar também que a memória do grupo se manifesta nas memórias individuais”¹³ (HALBWACHS, 1992, p. 40, tradução nossa). Como cada indivíduo pertence simultaneamente a múltiplos grupos, o elemento individual da memória pode ser interpretado como as variadas combinações de grupos, cada um com suas próprias estruturas de pensamento.

Ao analisar diferentes tipos de memória coletiva, Halbwachs adentrou pelas memórias intergeracionais, a começar pelas famílias, em que o conhecimento do passado é transferido dos que viveram um acontecimento para os seus descendentes através de vários ritos comunicativos. Mas existem memórias que ultrapassam as vidas dos membros e permanecem com um grupo por séculos. Por exemplo, a memória da Guerra dos Farrapos (1835–1845), ainda viva entre os gaúchos. Foi esse o tipo de lembrança explorado pelo autor em seu segundo livro sobre o tema,

¹² No original em francês: “*Les cadres sociaux de la mémoire*”. Não possui edição em língua portuguesa.

¹³ Texto original: “*One may say that the individual remembers by placing himself in the perspective of the group, but one may also affirm that the memory of the group realizes and manifests itself in individual memories*”.

*A Topografia Lendária dos Evangelhos na Terra Santa*¹⁴, publicado em 1941 onde afirma que essas memórias exigem objetos ou lugares que lhes deem estrutura, como edifícios, monumentos e ruínas. Halbwachs lançou, assim, as primeiras bases para o estudo de conhecimentos culturalmente construídos sobre passados distantes, transmitidos através da criação de tradições de rememoração.

Halbwachs tinha grande afinidade com as ideias de Émile Durkheim, de quem foi aluno. Partindo da premissa de que toda sociedade requer um senso de continuidade com o passado, o autor posicionou a memória em lugar central na manutenção da identidade de um grupo, do senso de unidade e de solidariedade. Para ele, a identidade era algo dado *a priori*, não o objeto em constantes construções, conflitos e negociações da concepção atual, no entanto essas considerações o levaram a explorar sistematicamente as formas como a memória coletiva é orientada pelos interesses do tempo presente. Segundo ele, a lembrança não é uma representação fiel do passado, mas sim “é em larga medida uma reconstrução do passado com a ajuda de dados emprestados do presente, e além disso, preparada por outras reconstruções feitas em épocas anteriores e de onde a imagem de outrora manifestou-se já bem alterada” (HALBWACHS, 1990, p. 71). Nessa perspectiva, as memórias corroboram com a autoimagem de uma coletividade, enfatizando similaridades e uma continuidade que demonstre que o grupo permanece igual. Essa memória, seletiva e reconstrutiva, pode ser distorcida e moldada a ponto de se aproximar mais de uma ficção do que da realidade que lhe deu origem. Halbwachs trabalhou mais de 15 anos em um novo livro dedicado à memória coletiva, elaborado com base nas críticas a seus trabalhos anteriores, mas faleceu antes de terminá-lo¹⁵. A obra, *A Memória Coletiva*¹⁶ (1990), foi publicada incompleta postumamente em 1950.

Na mesma época em que Halbwachs lançou seu *As Estruturas Sociais da Memória*, outro estudioso também estava dedicando seus esforços à temática da memória, mas com uma abordagem bastante distinta. O historiador da arte alemão Aby Warburg (1866–1929) estava interessado na reprodução de certos símbolos na arte de diferentes épocas e culturas. Ao invés de atribuir essas repetições a práticas intencionais por parte dos artistas, o autor considerava que esses símbolos condensavam emoções intensas. Para explicar a permanência do efeito dos símbolos através dos séculos, Warburg buscou inspiração no trabalho do biólogo evolucionista

¹⁴ No original em francês: “*La Topographie légendaire des Évangiles en Terre Sainte. Étude de mémoire collective*”. Não possui edição em língua portuguesa.

¹⁵ Os últimos anos da vida de Halbwachs foram trágicos devido à Segunda Guerra Mundial, tendo perdido vários membros de sua família, incluindo seus sogros, ambos judeus e com 80 anos de idade, que foram assassinados em 1944. Quando Halbwachs foi a Lyon questionar sobre o ocorrido, foi detido pela Gestapo e enviado ao campo de concentração de Buchenwald, onde faleceu em março de 1945 (HALBWACHS, 1990; 1992).

¹⁶ No original em francês: “*La mémoire collective*”. Não possui edição em língua portuguesa.

alemão Richard Semon (1859–1918), mais especificamente em seu conceito de “engrama”, que se referia a alterações físicas nas células nervosas decorrentes de mudanças no estado psicológico do indivíduo. Esses engramas não apenas seriam revividos quando se encontrasse um elemento similar ao estímulo original, mas também seria hereditários¹⁷. Na conceituação desenvolvida por Warburg, os símbolos seriam engramas, reservatórios de energia cultural capazes de liberá-la em outros tempos e lugares. Talvez o mais interessante da abordagem proposta por Warburg é sua ênfase no jogo entre continuidade e reinterpretção de símbolos culturais nas obras de arte, que revela as diferenças de uma coletividade para outra e entre diferentes períodos. A teoria do autor, chamada por ele, entre outros nomes, de memória social, é, por vezes, também referida como memória cultural das imagens (ERLL, 2011).

Em sua época, tanto Halbwachs quanto Warburg encontraram repercussão limitada para suas teorias. Seu maior mérito, porém, conforme aponta Astrid Erll (2011), é que em um período fortemente influenciado pelo evolucionismo darwiniano – no qual a sobrevivência das culturas era atribuída a uma memória genética ou racial – ambos desenvolveram a ideia de que a cultura é um produto das atividades humanas e sua transmissão se dá através de interações sociais e objetificações materiais. Os escritos de Aby Warburg hoje são frequentemente aplicados a trabalhos em história da arte e análise de imagens. Ele influenciou vários outros pensadores de áreas muito diversas, como o historiador da arte Ernst Gombrich, o filósofo e sociólogo Walter Benjamin, e o historiador Carlo Ginzburg. Já a memória coletiva de Maurice Halbwachs lançou as fundações para o produtivo campo dos estudos da memória que veio a se desenvolver a partir da década de 1980.

Seguindo a ideia de Halbwachs de que a rememoração está ligada aos interesses do presente, uma das abordagens possíveis nos estudos da memória é a com enfoque em *quem* é responsável por determinar o conteúdo das memórias coletivas. Frequentemente chamada de teoria das políticas da memória, também ficou conhecida pelo nome de sua obra mais destacada, *A Invenção da Tradições*¹⁸ (2008), com edição de Eric Hobsbawm e Terence Ranger, publicada originalmente em 1983. Essa abordagem considera que a gestão das memórias visa legitimar e/ou estabilizar o poder daqueles que estão em posição de dominação, e funciona essencialmente em dois eixos: censura e comemoração, ou esquecimento sistemático e rememoração sistemática.

Criada com base na análise do contexto político do século XIX, de ascensão da política de massa e consolidação dos estados nacionais, a invenção das tradições se aplica bastante bem

¹⁷ O conceito aparece no livro *Die Mneme*, publicado em 1904, e hoje caiu em desuso.

¹⁸ No original em inglês: “*The Invention of Tradition*”. Não possui edição em língua portuguesa.

a regimes autoritário, que controlam diretamente as memórias e eliminam as ameaças à visão desejada do passado. A abordagem, no entanto, é criticada por simplificar as memórias de grupos sociais, tratando-as como se fossem sempre voltadas para a manutenção de uma dada hierarquia e sempre impostas de cima. Ademais, a visão determinista de que o passado é preservado apenas segundo interesses políticos ignora que a manutenção da memória não se resume a comemorações autoconscientes, mas também ocorre “através de processos psicológicos, sociais, linguísticos e políticos, que mantém o passado vivo sem necessariamente pretender fazê-lo”¹⁹ (SCHUDSON, 1997, p. 3, tradução nossa).

Das críticas à invenção das tradições surgiu uma abordagem voltada para a memória popular, que foca a atenção nos *conflitos* pela memória, demarcando que os grupos não dominantes, em certas circunstâncias, conseguem articular suas próprias versões do passado. A ideia de memória popular tem origem nos trabalhos de Michel Foucault, embora não tenha sido aprofundada por ele em sua obra. Tendo em mente que “onde há poder, há resistência” (FOUCAULT, 1999, p. 91), a memória popular, em oposição à memória dominante, “é uma força política de pessoas marginalizadas por discursos universais, cujos conhecimentos foram desqualificados como inadequados para suas tarefas, localizada bem abaixo na hierarquia”²⁰ (MISZTAL, 2003, p. 62, tradução nossa). Foucault, porém, demonstrou pouco interesse pela agência individual e pessimistamente deu o protagonismo para o poder hegemônico na construção da memória.

Os pesquisadores da memória popular são contrários a essa postura e produzem estudos que “tentam analisar o conteúdo e localização precisa de memórias alternativas que existem sob o discurso dominante, ou estudos que iluminam a complexidade da conexão entre ordem hegemônica e representações históricas”²¹ (MISZTAL, 2003, p. 63, tradução nossa). Alguns pesquisadores adotaram, ainda, mais um conceito usado por Foucault: o de contra-memória. A ideia é trabalhar com o sistema hegemônico sem considerá-lo homogêneo e estável. Antes, as contra-memórias continuamente desafiam e contestam o discurso dominante, gerando uma competição pelo centro político. As contra-memórias podem ganhar popularidade e vir a se transformarem no discurso dominante, como foi o caso, por exemplo, das revoluções Francesa (1789–1799) e Russa (1917–1921).

¹⁹ Texto original: “[...] *through psychological, social, linguistic and political processes that keep the past alive without necessarily intending to do so*”.

²⁰ Texto original: “[...] *is a political force of people marginalized by universal discourses, whose knowledges have been disqualified as inadequate to their task, located low down in the hierarchy*”.

²¹ Texto original: “[...] *attempt to analyse the content and precise location of alternative memories that exist beneath the dominant discourse, or into studies which illuminate the complexity of the connection between the hegemonic order and historical representations*”.

Uma das teorias mais influentes dessa segunda onda de estudos da memória é a dos “lugares de memória” de Pierre Nora. O historiador francês considera que a sociedade contemporânea, confrontada com a globalização, democratização e cultura de massa, não possui mais uma memória viva, ou seja, existe uma quebra com a memória coletiva formadora de identidades, nacionais ou de grupos, de que falava Halbwachs. É importante ressaltar que esta teoria é diretamente ligada à identidade nacional francesa. Entre 1984 e 1992, Nora editou sete volumes sob o título de *Os Lugares de Memória*²², formados por 134 artigos escritos por mais de 100 estudiosos, cada um dedicado a um elemento específico da cultura francesa, incluindo lugares propriamente ditos, monumentos, obras de arte, figuras históricas, datas comemorativas, textos filosóficos, entre outros. Todos eles se referem a aspectos do passado francês que devem ser lembrados, porém, em sua fragmentação, não constroem uma memória coesa, sendo capazes apenas de despertar nostalgia.

Os lugares de memória de Nora receberam diversas críticas, principalmente em relação à centralidade da nação, ignorando as memórias tanto das colônias quanto dos imigrantes. Aplicações mais recentes da ideia têm procurado ser mais democráticas, transculturais e transnacionais. Um exemplo interessante de repaginação do conceito é o trabalho de Ann Rigney (2005; 2008). Acompanhando uma mudança nos estudos culturais como um todo, com o foco sendo transferido dos objetos em si para os processos de circulação e consumo, Rigney propõe estudar os lugares de memória não em uma perspectiva estática, com as lembranças coletivas “permanentemente atadas a figuras, ícones e monumentos específicos”²³ (RIGNEY, 2008, p. 346, tradução nossa), mas sim dinâmica, em que os “lugares de memória estão continuamente sendo reinvestidos com novos significados”²⁴ (RIGNEY, 2005, p. 18, tradução nossa).

Outra teoria bastante influente, principalmente no espaço de língua alemã, é a memória cultural conforme formulada por Aleida e Jan Assmann no final da década de 1980. Os autores diferenciam, em primeiro lugar, entre o que eles chamam de “memória comunicativa” e “memória cultural”. A primeira diz respeito às interações cotidianas e consiste das experiências compartilhadas por contemporâneos; portanto, abrange períodos de cerca de 80 a 100 anos. Já a segunda, foco das pesquisas do casal, é institucionalizada e atrelada a objetificações materiais, rituais e mídias. É intencionalmente estabelecida e cerimonializada. Seu conteúdo diz respeito aos mitos fundadores da comunidade e é mantida e interpretada por profissionais. Não é,

²² No original em francês: “*Les lieux de mémoire*”. Não possui edição em português.

²³ Texto original: “[...] *permanently tied down to particular figures, icons, or monuments*”.

²⁴ Texto original: “[...] *sites of memory are constantly being reinvested with new meaning*”.

portanto, uma concepção de cultura em seu sentido antropológico mais genérico, de um "todo complexo que inclui conhecimento, crença, arte, moral, lei, costumes, e quaisquer outras capacidades e hábitos adquiridos pelo homem como membro da sociedade"²⁵ (TYLOR, 1871, p. 1, tradução nossa). Trata-se, na definição dada pelos Assmann, do "corpo de textos, imagens, e rituais reutilizáveis, específicos de cada sociedade em cada época, cujo 'cultivo' serve para estabilizar e transmitir a autoimagem daquela sociedade"²⁶ (ASSMANN, J., 1995, p. 132, tradução nossa).

Os Assmann, com formação em egiptologia, cunharam o conceito de memória cultural com base nas sociedades antigas e, nesse contexto, faz sentido a ideia de que a recordação significa a transformação do passado em uma mítica história fundadora. No contexto contemporâneo, entretanto, conforme aponta Astrid Erll (2011), mitos fundadores podem ser extremamente recentes, e eventos impactantes podem fazer parte das esferas da memória comunicativa e da memória cultural simultaneamente. Conforme o exemplo dado pela autora, a Revolução Francesa se tornou uma das fundações da França como nação já no século XIX, quando pessoas que participaram do evento, bem como suas memórias, ainda estavam vivas.

Cientes disso, a ênfase dos estudos que seguem essa abordagem tem sido colocada nas funções. Por isso, o que faz uma memória ser comunicativa ou cultural não é a sua distância temporal do momento em que a rememoração acontece, mas sim a forma da lembrança e o significado que ela tem para o grupo. O mesmo ocorre com os dois tipos principais de mídia trabalhados pelos autores, a oralidade e a escrita: "Nem a produção da memória comunicativa está limitada à oralidade, nem todos os textos e imagens automaticamente pertencem à Memória Cultural. O fator decisivo é, antes, o *uso* da mídia"²⁷ (ERLL, 2011, p. 33, grifo da autora, tradução nossa). Para os Assmann, os mitos na memória cultural, quer tenham origem em fatos ou em ficção, são um tipo de verdade que dita as normas e possui poder formativo. Nas sociedades letradas, a identidade cultural está intimamente ligada a textos normativos, que "codificam as normas de comportamento social", e formativos, que "formulam a autoimagem do grupo e o conhecimento que assegura sua identidade"²⁸ (ASSMANN, J., 2006, p. 104, tradução nossa).

²⁵ Texto original: "[...] complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society".

²⁶ Texto original: "[...] body of reusable texts, images, and rituals specific to each society in each epoch, whose 'cultivation' serves to stabilize and convey that society's selfimage".

²⁷ Texto original: "Neither is the production of communicative memory limited to orality, nor do all texts and images automatically belong to Cultural Memory. The deciding factor is rather the media usage".

²⁸ Texto original: "Normative texts codify the norms of social behaviour. Formative texts formulate the self-image of the group and the knowledge that secures their identity".

Das primeiras noções de memória coletiva da década de 1920, passando pela retomada nos anos 1980, a memória chegou ao século XXI como um tema de pesquisa em ascensão, mas sem dar origem a um campo de estudos bem definido. Por isso, existe uma variedade de outras abordagens sendo desenvolvidas, com enfoques muito variados. Algumas dão continuidade às teorias apresentadas até aqui, enquanto outras as expandem ou modificam, as contestam ou buscam investigar questões ainda não levantadas. Às vezes se sobrepõem, às vezes se contradizem mutuamente.

Harald Welzer (2008), por exemplo, expande o conceito de memória comunicativa dos Assmann – aquela ligada as interações cotidianas – a fim de reforçar o papel do sujeito e as mediações entre a memória individual e a coletiva. O autor introduz, assim, a memória autobiográfica, cujo significado é evidente, e o que ele chama de “memória social”, abrangendo “coisas que não foram produzidas com o propósito de formar tradições, mas que, não obstante, carregam história e moldam o passado em contextos sociais”²⁹ (WELZER, 2008, p. 286, tradução nossa). Fica evidente que se distingue das memórias mais politizadas e institucionalizadas discutidas anteriormente.

Welzer aponta quatro tipos de mídia que podem conter a memória social: *registros*, que não tenham sido criados com a intenção de serem usados para recordação, como um diário pessoal ou cartas de amor; *produtos culturais*, como livros, músicas, peças de teatro e, principalmente, na opinião do autor, fotografias e filmes; *espaços*, mas não aqueles propositalmente posicionados física e culturalmente para recordação, mas sim como as camadas de história que são depositadas nas cidades, acessíveis para seu moradores em seu dia a dia; por último, *interações*, quando o passado se insere na comunicação explícita ou implicitamente.

Já o que Barbara Misztal chama de “abordagem das dinâmicas da memória”³⁰ (2003, p. 67, tradução nossa) é voltada para a produção, mediação e negociação dos significados do passado em uma sociedade. Ao contrário de algumas teorias anteriores que veem o controle da memória acontecendo de cima para baixo, esta abordagem não apenas aponta para a possibilidade de construção da memória de baixo para cima – o que a memória popular já fazia – mas também entende que a manutenção do passado no presente nem sempre acontece por razões políticas ou instrumentais, mas sim reflete o complexo sistema de valores e visões de um grupo que não necessariamente se manifestam de forma coerente ou consciente.

²⁹ Texto original: “[...] things which were not produced for the purpose of forming tradition, but which nonetheless transport history and shape the past in social contexts”.

³⁰ Texto original: “Dynamics of memory approach”.

As dinâmicas da memória vão de encontro à noção estável de identidade apresentada por Halbwachs, demarcando a importância de enxergar as identidades como historicamente construídas. Sendo assim, essa abordagem envolve as mudanças que ocorrem nas concepções que um grupo tem de si, nas suas aspirações e, conseqüentemente, nos usos que faz do passado. As dinâmicas da memória também possuem uma abrangência bem maior. Indo além das comemorações e tradições que visam a manutenção de uma sociedade como ela é, o interesse está principalmente nas construções narrativas do passado, nas fontes históricas e nas estruturas simbólicas.

Uma pesquisa representativa desse tipo de abordagem é a investigação de Michael Schudson (1992), *Watergate in American Memory*, das formas com que os norte-americanos recordam o escândalo do Watergate. Não é um evento comemorado de nenhuma forma e, como mostra o estudo, sua memória não está em práticas populares, mas sim na ética governamental, na legislação e nos debates do congresso. Ainda assim, possui ampla repercussão nas vidas das pessoas, mesmo que elas não o percebam. Schudson conclui que o passado “possui continuidade e molda o presente *pessoalmente*, porque é transmitido através de vidas individuais; *socialmente*, porque é transmitido através da lei e de outras instituições; e *culturalmente*, porque é transmitido através da linguagem e de outros sistemas simbólicos”³¹ (SCHUDSON, 1997, p. 6, grifo do autor, tradução nossa).

2.2 MEMÓRIA + CULTURA + MÍDIA

Com o objetivo de investigar as relações com o passado a partir de objetos culturais – os memes – e através das mídias digitais, esta dissertação exige uma abordagem que dê conta dessas três dimensões: memória, cultura e mídia. Por conta disso, foi tomado como ponto de partida as discussões apresentadas no livro *Estudos em Memória Cultural*³²(2008). A obra, subtitulada *Um Manual Internacional e Interdisciplinar*, reúne pesquisadores de diversos países e diferentes áreas e, por conseguinte, estabelece uma conceituação compreensiva que serve muito bem à pesquisa aqui realizada. Portanto, dentre as muitas nomenclaturas para as modalidades compartilhadas de memória, será adotado daqui em diante o termo “memória cultural”, em sua acepção mais abrangente.

³¹ Texto original: “[...] continues into and shapes the present personally, as it is transmitted through individual lives; socially, as it is transmitted through law and other institutions; and culturally, as it is transmitted through language and other symbolic systems”.

³² No original em inglês, “*Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*”. Não possui edição em português.

Na introdução ao livro, Astrid Erll sugere como definição “a interação entre presente e passado em contextos socioculturais”³³ (2008, p. 2, tradução nossa). Com isso, pode-se abranger um amplo espectro de objetos e práticas culturais: as individuais em suas relações com o contexto em que o sujeito está inserido; pequenos e grandes grupos; memórias nacionais; ou lugares de memória conforme introduzidos por Pierre Nora. A autora ainda sugere que, apesar de a maior parte das pesquisas em memória se alinhar ao eixo ‘recordações intencionais–narrativas–construção de identidades’, também há espaço para explorar formas não-narrativas, implícitas ou não intencionais de rememoração – das quais a pesquisa de Schudson (1992) é um exemplo. Erll destaca, por fim, que a escolha do adjetivo “cultural” não implica em afiliação ao politicamente carregado campo dos Estudos Culturais, com origem no marxismo britânico, apesar de as duas áreas apresentarem contribuições mútuas. A inclinação, também adotada nesta dissertação, é para a cultura em sua conceituação antropológica. Parafraseando Clifford Geertz (2008, p. 4), é o modo de vida específico de uma comunidade, enredado em teias de significados que ela mesma teceu.

Além de uma relação entre presente e passado, a memória cultural também pode ser entendida como “um ato de negociação ou embate para definir individualidade e coletividade”³⁴ (VAN DIJCK, 2007, p. 12, tradução nossa). Conforme foi discutido anteriormente, a memória coletiva refere-se tanto ao passado compartilhado por um grupo, quanto ao que é conjuntamente comemorado³⁵. Já a memória individual, conforme a definição de José van Dijck, refere-se aos “atos e produtos de rememoração nos quais os indivíduos se engajam para dar sentido às suas vidas em relação às vidas dos outros e ao seu ambiente, situando a si mesmos no tempo e no espaço”³⁶ (2007, p. 6, tradução nossa). Assim, o espaço da memória cultural também é onde acontece o jogo entre o individual e o coletivo, entre o público e o privado.

É fundamental demarcar que a ideia de uma memória coletiva não implica em homogeneidade. Como observa Eviatar Zerubavel, a memória coletiva de um grupo “é bem diferente da soma das recordações pessoais de seus variados membros, pois inclui apenas aquelas que são comumente compartilhadas por todos eles”³⁷ (1997, p. 96, tradução nossa). Ou seja, é menos o produto de uma soma e mais um denominador comum. Barbara A. Misztal

³³Texto original: “[...] *the interplay of present and past in socio-cultural contexts*”.

³⁴Texto original: “[...] *an act of negotiation or struggle to define individuality or collectivity*”.

³⁵Do latim, *memorae* = trazer à mente e *con* = junto, ou seja, lembrar juntos (MISZTAL, 2003, p. 13).

³⁶Texto original: “[...] *acts and products of remembering in which individuals engage to make sense of their lives in relation to the lives of others and to their surroundings, situating themselves in time and place*”.

³⁷Texto original: “[...] *quite different from the sum total of the personal recollections of its various individual members, as it includes only those that are commonly shared by all of them*”.

(2003) faz uma comparação com a dicotomia saussuriana³⁸ de *langue* (língua) e *parole* (fala). A língua é um sistema coletivo, idealizado, independente do indivíduo. Já a fala possui as particularidades dos usos por diferentes sujeitos. De forma similar, a memória do grupo é uma versão idealizada conjunta, mas que comporta em seu interior uma variedade de outras manifestações, muitas vezes contraditórias, como é o caso das memórias populares em relação às tradições inventadas.

A memória cultural também se refere aos produtos e objetos, desenvolvidos por uma coletividade e que servem ao propósito de rememoração. É aqui que se insere as mídias na equação. Se convencionou falar que vivemos em uma sociedade midiaticizada, o que passa a impressão de que mídias são uma novidade para a humanidade. Entendida como qualquer instrumento que intermedia a comunicação, a “mídia” em realidade pré-data a televisão em alguns milênios. Com relação à memória, as mídias tanto fazem a mediação entre os sujeitos e o passado, quanto entre os indivíduos e os diversos grupos aos quais pertence (VAN DIJCK, 2007). Astrid Erll (2011, p. 114, tradução nossa) exemplifica essa relação com testemunhas oculares:

Apenas através de entrevistas ou da publicação de cartas suas experiências se tornam um elemento da memória cultural (‘externalização’). Em contrapartida, o indivíduo apenas ganha acesso ao conhecimento e às imagens socialmente compartilhados através da comunicação e recepção midiática (‘internalização’).³⁹

No livro *História e Memória* (1990), Jacques Le Goff separa a história da memória em cinco fases, tomando por base as mídias disponíveis em cada período e a forma como eram usadas. A primeira fase, que ele denomina “memória étnica”⁴⁰, é a das sociedades sem escrita. Nelas, predomina a transmissão oral, por um lado, dos mitos de origem, que dão fundamento à existência dos grupos e, por outro, os conhecimentos práticos e técnicos. Mas o autor reforça que, embora a cultura das sociedades sem escrita seja diferente, as atividades de rememoração fora da escrita nunca deixaram de existir e permanecem parte importante da sociedade hoje.

A invenção da escrita causou profundas mudanças, no entanto, e serve como marco para a segunda fase de Le Goff. É a transição da pré-história para a Antiguidade, época da “domesticação do pensamento selvagem”, nas palavras de Jack Goody (1988). Uma das mudanças desencadeadas foi a criação de monumentos e inscrições comemorativas de

³⁸ Ferdinand de Saussure (1857–1913) foi um linguista suíço, considerado um dos pais da linguística do século XX e, juntamente com Charles Sanders Peirce (1839–1914), fundador da semiologia.

³⁹ Texto original: “Only through interviews or the publication of letters do their experiences become an element of cultural memory (‘externalization’). Conversely, the individual only gains access to socially shared knowledge and images of the past through communication and media reception (‘internalization’).”

⁴⁰ Nome emprestado de André Leroi-Gourhan (1964), para quem a memória étnica é o tipo que “assegura a reprodução dos comportamentos nas sociedades humanas” (LE GOFF, 1990, p. 426).

acontecimentos importantes. A outra foi a criação de documentos, através da escrita em suportes dedicados a ela, que deu início à acumulação de informações. Também houve uma “domesticação” do tempo e do espaço, ao fixar distâncias e a periodização em calendários. Por último, aconteceu uma sofisticação da memória com o desenvolvimento da retórica e da arte da escrita.

Seguindo, de certa forma a grande periodização da história, Le Goff estabelece a terceira fase no Medievo, quando, para ele, havia um equilíbrio entre oralidade e escrita. Segundo o autor, a maior mudança para a memória no período foi a difusão do cristianismo como religião e ideologia dominante, desencadeando uma repartição da memória coletiva em uma litúrgica e outra laica.

A quarta fase de Le Goff começa com a invenção da prensa de tipos móveis, esta sim uma grande revolução, se bem que bastante lenta. Até o aparecimento da imprensa, mesmo a memória escrita era similar à oralidade. Era uma comunicação mais sincrônica, boa parte dos textos que uma pessoa comum encontraria em sua vida ainda estavam proximamente ligados à sua própria comunidade. Conforme explica André Leroi-Gourhan, com o impresso, “[l]eitores não só obtiveram acesso a uma memória coletiva enorme, cujo conteúdo, em sua íntegra, eles não tinham como registrar, mas também eram frequentemente confrontados com novos materiais”⁴¹ (1993, p. 261, tradução nossa). Com a expansão exponencial do conteúdo acumulado das bibliotecas e a ascensão das enciclopédias, nenhum ser humano é detentor de todo o conhecimento, ninguém tem a noção real da dimensão e multiplicidade dos passados possíveis de serem conhecidos.

Um dos efeitos da imprensa foi o declínio das técnicas de memorização utilizadas desde a Antiguidade. O pesadelo de Platão⁴² finalmente se concretizou. Por outro lado, abriu-se espaço para um novo tipo de investigação crítica. Como afirma Paul Connerton (1989, p. 76), “[a] distinção entre o que era tido como mítico e o que era considerado histórico passou a existir quando se tornou possível dispor uma explicação fixa do mundo ao lado de outra, de modo que as contradições no interior delas e entre uma e outra pudessem literalmente ser vistas”⁴³.

⁴¹ Texto original: “*Readers not only obtained access to an enormous collective memory whose entire contents they could not possibly register but were also frequently confronted with new material*”.

⁴² Platão era contra a escrita. Em Fedro (2000, 275), ele alerta que “ela tornará os homens mais esquecidos, pois que, sabendo escrever, deixarão de exercitar a memória, confiando apenas nas escrituras, e só se lembrarão de um assunto por força de motivos exteriores, por meio de sinais, e não dos assuntos em si mesmos”.

⁴³ Texto original: “*The distinction between what was held to be mythical and what was considered to be historical came into being when it became possible to set one fixed account of the world beside another so that the contradictions within and between them could literally be seen*”.

A memória não se restringe à dualidade oralidade/escrita. Apesar de a periodização de Le Goff até aqui não ter dado quase nenhuma importância para as mídias visuais, o autor considera fundamental a invenção da fotografia no século XIX, com sua precisão de registro, seu estatuto de verdade e sua democratização da memória, permitindo a criação de álbuns de família.

As pessoas do século XIX também estavam interessadas em outros tipos de memória. Ou quase qualquer tipo de memória, em realidade, passando pelo que Friedrich Nietzsche (1983) chama de uma “febre histórica”. Proliferaram-se os arquivos e os museus, instituições de memória foram abertas para acesso do público leigo, criaram-se profissões e técnicas de trabalho dedicados a lidar com esses novos espaços de relacionamento com a memória. Esse impulso institucionalizado de preservação da memória tem forte ligação com o movimento para fortalecimento dos estados nacionais. Nessa mesma direção, multiplicaram-se as comemorações, não se restringindo a ações físicas, mas também se apropriando de suportes como selos, medalhas e monumentos.

A última fase apontada por Le Goff é o momento vivido atualmente, desde a invenção das complexas máquinas de calcular na Segunda Guerra Mundial, chegando aos computadores pessoais de hoje. Uma mudança evidente é que, enquanto a memória humana é inconstante e maleável, a memória eletrônica possui grande estabilidade. Ela é semelhante ao livro em sua constância, mas possui uma facilidade de busca diferente de tudo o que veio antes (Demarne; Rouquerol, 1963). Le Goff relembra, entretanto, que os computadores são apenas auxiliares e a memória humana “conserva um grande setor não-‘informatizável’” (1990, p. 470).

Andrew Hoskins considera que houve uma “virada conectiva” (*connective turn*), relacionada ao “enredamento do cotidiano em comunicações em tempo real ou quase instantâneas”⁴⁴ (2011, p. 20, tradução nossa). No contexto da Web 2.0⁴⁵ e da cultura de participação, não apenas as pessoas conseguem interagir e responder às produções midiáticas que consomem, mas elas mesmas inundam o espaço das mídias com suas próprias produções, compartilhando fotos, textos, edições, colagens, links, curtidas e assim por diante. Em decorrência, segundo Hoskins (2017), a memória coletiva está espalhada por todos os lados, distribuída por variados tempos e espaços, com momentos voláteis de expiração e emergência. O arquivo, antes uma entidade organizada, profissionalizada, sistemática, foi difundido, seu

⁴⁴ Texto original: “[...] *enveloping of the everyday in real-time or nearinstantaneous communications* [...]”.

⁴⁵ Web 2.0 é o nome dado para uma mudança de paradigma no uso das plataformas da internet, a partir do início do século XXI, que passou a privilegiar os conteúdos produzidos pelos próprios usuários em lugar de sites estáticos, gerando uma proliferação de blogs, mídias sociais, fóruns e outras redes colaborativas (BRUNS, 2009).

conteúdo seletivo sendo substituído por uma miscelânea de produções individuais e coletivas, sua natureza estática dando lugar às dinâmicas da transferência constante de dados.

Essa tendência já podia ser percebida nos anos 1980. Por exemplo, Hermann Lübbe, um filósofo conservador alemão, descreveu que a “musealização” fora da instituição museológica era uma peça chave na transformação da sensibilidade temporal contemporânea (HUYSSSEN, 1995). Andreas Huyssen concorda que vivemos em “um presente cultural dominado por uma obsessão sem precedentes pelo passado”⁴⁶ (2000, p. 32, tradução nossa). Mas, paradoxalmente, ele também considera que as sociedades contemporâneas estão “terminalmente doentes com amnésia”⁴⁷ (HUYSSSEN, 1995, p. 1, tradução nossa), expressão que remete ao lamento de Pierre Nora sobre o fim da memória vivida. Em uma perspectiva mais positiva, Michael Schudson (1995, p. 347) considera que, porque a memória coletiva está distribuída por instituição e objetos culturais, as pessoas podem se beneficiar de um “armazém de conhecimento”, sendo que apenas uma pequena parte precisa estar guardada nas suas próprias cabeças. Ele exemplifica essa vantagem dizendo que podemos voar a 600 milhas por hora sem saber coisa nenhuma sobre como se pilota um avião.

Considerando que as mídias sempre estiveram presentes nas atividades de rememoração, José van Dijck (2007) desenvolveu o conceito de “memórias mediadas”. A autora buscou problematizar um relacionamento que é frequentemente definido em uma dualidade: a memória como uma capacidade interna e a mídia como uma adição externa; ou a memória como real e a mídia como artificial, e assim por diante. Por vezes a dualidade assume um tom quase maniqueísta: mídias de uso privado ou público; as “boas” mídias, como a escrita, e as “más” mídias de massa. Van Dijck, porém, usa a expressão “mediação” para demarcar que a influência não ocorre em apenas uma direção, mas é mútua. Considerando que a “[e]xperiência não é nem completamente vivida nem inteiramente mediada”⁴⁸ (2007, p. 19, tradução nossa), ela define memórias mediadas como “atividades e objetos que produzimos e apropriamos por meio de tecnologias midiáticas, a fim de criar e re-criar um senso de passado, presente e futuro, de nós mesmos em relação aos outros”⁴⁹ (2007, p. 21, tradução nossa). Mídias da memória são como gatilhos materiais para recordações futuras.

⁴⁶ Texto original: “[...] a cultural present gripped with an unprecedented obsession with the past”.

⁴⁷ Texto original: “[...] terminally ill with amnesia”.

⁴⁸ Texto original: “Experience is neither completely lived nor entirely mediated”.

⁴⁹ Texto original: “Mediated memories are the activities and objects we produce and appropriate by means of media technologies, for creating and re-creating a sense of past, present, and future of ourselves in relation to others”.

A autora enfatiza a natureza dinâmica das memórias mediadas, que nunca permanecem estáticas. O indivíduo usa as mídias para tentar compreender e atribuir significado para os acontecimentos dos quais faz parte, mas esse significado pode se alterar a cada nova recordação. Não menos importante, mídias não refletem puramente a realidade, mas sim apresentam representações dela. Conforme a célebre frase de Marshall McLuhan, “o meio é a mensagem”, a influência da mídia pode passar despercebida, mas existem consequências pessoais e sociais decorrentes da introdução de uma nova mídia.

Com o propósito de deixar mais claro o relacionamento entre mídia e memória e facilitar as análises, Astrid Erll (2011) propõe um modelo elaborado com base no “conceito compacto” de mídia desenvolvido por Siegfried J. Schmidt (1998). Essa separação tem função apenas analítica, já que, na prática, todos esses fatores estão imbricados. De um lado, as mídias possuem uma dimensão material, que comporta três extratos: instrumentos de comunicação, que correspondem ao modo como se externaliza uma informação do indivíduo para a mídia, por exemplo, oralidade, escrita, imagens e sons; tecnologias midiática, referente à aparelhagem técnica, por exemplo, pedra, livro impresso e computador como tecnologias em que pode se manifestar a escrita; e ofertas midiáticas, que são as objetificações específicas ou formas estéticas da memória, por exemplo, *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis, *Saturno Devorando Seus Filhos*, de Francisco de Goya, um álbum de família, e assim por diante.

Os três extratos materiais das mídias informam sobre seu potencial funcional. Por exemplo, um mesmo instrumento de comunicação pode ser usado em diferentes tecnologias, o que abre a oportunidade para estudos intermidiáticos e transmidiáticos. Já as tecnologias midiáticas, do ponto de vista temporal, permitem o armazenamento das informações, enquanto do ponto de vista espacial permitem o espalhamento e distribuição. E as ofertas midiáticas precisam ser olhadas como *ofertas*, isto é, diante da possibilidade de serem recusadas por uma comunidade mnemônica. As mídias também possuem, nesse modelo, uma dimensão social, embasada na teoria da comunicação de Stuart Hall, em que a mensagem não só toma uma forma física, mas também está inserida no processo comunicacional como um todo, correspondendo a apenas uma pequena parte dele.

Sendo assim, para que uma mídia se transforme de um simples “fenômeno midiático” para uma “mídia de memória”, ela precisa passar por uma atualização social de sua função, ou seja, ser usada para a rememoração de alguém. Com frequência, esse processo envolve algum tipo de institucionalização, principalmente quando relacionado à dimensão nacional, ideológica, étnica ou religiosa. Mas ele ocorre também na fluidez do uso cotidiano. As mídias de memória podem ser produzidas intencionalmente para esse fim ou serem apropriadas depois, mas

qualquer que seja o caso, elas não simplesmente existem, sua produção, transmissão e recepção estão atreladas a “espaços de experiência e horizontes de expectativa, estruturas de conhecimento, práticas memórias, desafios e memórias contestadas”⁵⁰ (ERLL, 2011, p. 125, tradução nossa). Mídias e usuários moldam a memória a partir de seus contextos socioculturais. Isso nos leva à próxima seção.

2.3 MEMÓRIAS CONSTRUÍDAS

Um aspecto especialmente relevante, de modo geral e para o contexto específico desta pesquisa, é a característica inerentemente construída da memória. A isso já se referia o filósofo francês Henri Bergson, no livro *Matéria e Memória*⁵¹ (1999), publicado originalmente em 1896. Para o autor, não existe uma memória pura que possa ser materializada em uma imagem mental. Rememorar é uma ação do cérebro de um indivíduo no presente, por meio da qual sensações do passado são evocadas e filtradas, em resposta a um estímulo externo. O cérebro, portanto, contrário à imaginação popular, não armazena as memórias, mas recria o passado a cada vez que uma memória é ativada. Essa mesma concepção geral está presente também nos estudos de neurologia e psicologia. Diversos fatores influenciam no processo de rememoração, seja o contexto, sejam as pessoas envolvidas, seja o motivo da recordação, seja a intensidade emocional associada. O certo é que há um grande grau de variação nos resultados, ou, como coloca Siegfried J. Schmidt (2008, p. 193), “lembranças de uma mesma coisa não são todas a mesma lembrança”⁵².

Michael Schudson (1995) identificou quatro processos principais que levam a distorções na memória cultural: distanciamento, instrumentalização, narrativização e convencionalização. O primeiro, distanciamento, refere-se à passagem de tempo entre o fato ocorrido e a recordação dele. Ao menos dois aspectos são alterados. Em primeiro lugar, há uma perda de nitidez, de detalhes. Em segundo lugar, tende a haver uma perda de intensidade emocional. O autor frisa que isso é culturalmente específico e certas pessoas ou grupos podem estabelecer estratégias especificamente para alimentar injúrias antigas, como algumas rivalidades entre famílias, por exemplo. Trauma, individual ou coletivo, também se opõe à diminuição de intensidade, já que deixa cicatrizes profundas em quem passou pelo evento. Um benefício do distanciamento é a

⁵⁰ Texto original: “*Spaces of experience and horizons of expectation, structures of knowledge, memory practices, challenges and contested memories [...]*”.

⁵¹ No original em francês: *Matière et mémoire*.

⁵² Texto original: “[...] *remembrances of ‘the same’ are not at all the same remembrances*”.

perspectiva: os acontecimentos ficam mais compreensíveis depois de terem terminado, de modo que se possa olhar para causas e resultados e analisá-los sistematicamente. Por fim, conforme adiciona Iwona Irwin-Zarecka (1994), a passagem do tempo faz com que, por um lado, alguns julguem o passado como pouco relevante; por outro, algumas pessoas lhe atribuem lições de moral ainda mais importantes. Qualquer dos dois casos, há uma transferência da atenção em primeiro plano, para uma posição de pano de fundo cultural.

A segunda distorção é a instrumentalização e diz respeito a quais os interesses envolvidos na rememoração. Como já foi discutido anteriormente, podem ser interesses políticos, identitários, voltados para o controle ou para resistência, e podem ser estratégicos ou emocionais, conscientes ou subconscientes. Aí estão incluídos, por exemplo, os vieses cognitivos, que são padrões sistemáticos de desvios nos julgamentos racionais. Um exemplo, uma problemática familiar para a História, é o viés de retrospecto, em que há uma tendência a julgar o encadeamento de eventos passados como previsíveis. Schudson (1995) destaca a repressão como um caso especial de instrumentalização, também já discutido anteriormente, em que se tenta apagar ou suprimir certas memórias que não se alinham com a ideologia dominante.

A terceira fonte de desvio é a narrativização. Para ser levado adiante e compartilhado o passado, muitas vezes, é transformado em uma história “com um início, meio e fim; com um estado original de equilíbrio, uma perturbação, e uma resolução; com um protagonista e obstáculos no caminho dele ou dela e esforços para superá-los. Relatos do passado observam certas regras e convenções narrativas”⁵³ (SCHUDSON, 1995, p. 355, tradução nossa). Para atender a essas exigências, são feitas escolhas mais ou menos arbitrárias, que podem mudar significativamente o efeito provocado. E, como reforça Schudson, a narrativização não se resume a recontar; é, também, um esforço para deixar o passado mais interessante. Por último, narrativas podem ser empregadas para estabelecer relações, explicando onde o presente se encaixa na linha do tempo e que papel o passado exerce nisso.

A última categoria apresentada por Schudson é a convencionalização. Relacionada à psicologia e psicanálise, refere-se a pesquisas que demonstram que as pessoas recordam melhor fatos estruturados, mesmo em memórias autobiográficas. Por exemplo, tendemos a narrar nossas autobiografias em cima de perguntas estereotípicas, como onde nasceu, religião, educação, emprego, estado civil, e assim por diante. O passado construído, coletiva ou

⁵³ Texto original: “[...] with a beginning, middle, and end; with an original state of equilibrium, a disruption, and a resolution; with a protagonist and obstacles in his or her way and efforts to overcome them. Reports of the past observe certain rules and conventions of narrative”.

individualmente, busca seu conteúdo no passado disponível, isto é, aquilo que é registrado, mas com ênfase para as coisas mais valorizadas e comemoradas pela sociedade. Nessa mesma direção está a afirmação de Astrid Erll, de que mídias e instituições só funcionam como memória se forem recebidas como tal pelos membros da comunidade, caso contrário são “nada mais que matéria morta, falhando em ter impacto nas sociedades” (2008, p. 5, tradução nossa).

As quatro categorias apresentadas por Schudson (1995) conseguem elucidar vários aspectos do processo de rememoração. Mas não são os únicos. Usamos, por exemplo, estratégias cognitivas ao nos lembrarmos das coisas, como contextualização e preenchimento de lacunas (SCHMIDT, 2008). A necessidade de aproximar aquilo que aprendemos de conhecimentos anteriores também influencia. É o caso das representações sociais de Serge Moscovici (2007), que consiste em encaixar o que encontramos – objetos, pessoas e acontecimentos – em categorias mentais que já possuímos, descartando especificidades que não se adequam ao modelo pronto. Ou dos quadros de Erving Goffman (1986), princípios de organização das experiências sociais em que se criam definições de uma situação e do envolvimento do sujeito nela.

Nas memórias mediadas, José van Dijck ressalta que a materialidade dos objetos, a atmosfera dos ambientes, e as sensações físicas do corpo, exercem influência sobre a forma e o conteúdo, tanto no salvamento de uma memória quanto nas suas rememorações. De modo similar, Aleida Assmann explica que os espaços de recordação apresentam uma tendência à perspectiva, porque, a partir do presente, efetuam “uma iluminação parcial do passado, do modo como um indivíduo ou grupo precisam dele para a construção de sentido, para a fundação de sua identidade, para a orientação de sua vida, para a motivação de suas ações” (2011, p. 437). E, como aponta Roberta Bartoletti, costumamos “igualar memória com lembrança, assim como normalmente tendemos a julgar lembrança como positivo e esquecimento como negativo”⁵⁴ e com isso ocultamos uma “indelével face da memória como uma estrutura seletiva”⁵⁵ (2011, p. 4, tradução nossa).

Nesse jogo de lembrança e esquecimento, seleção e narração, a memória e a imaginação acabam por ser processos bastante parecidos. “A memória pode ser criativa na reconstrução do passado assim como a imaginação pode ser reconstrutiva na memorização do presente”⁵⁶ (VAN

⁵⁴ Texto original: “[...] equate memory with the remembering, just as we normally tend to judge remembering positively and forgetting negatively”.

⁵⁵ Texto original: “[...] indelible side of memory as a selective structure”.

⁵⁶ Texto original: “Memory can be creative in reconstructing the past, just as imagination can be reconstructive in memorizing the present [...]”.

DIJCK, 2004, p. 357, tradução nossa). Seguindo nessa questão de memória criativa, a próxima seção é dedicada a explorar um pouco da complexa relação entre memória, história e ficção.

2.4 HISTÓRIA, MEMÓRIA, FICÇÃO

O relacionamento entre história e memória é muito antigo. Em 55 a.C., por exemplo, Cícero declarou que a história é a “vida da memória” (BURKE, 2000, p. 69). No século XIX, porém, com a organização da história como disciplina científica, houve o divórcio: em busca de objetividade, a instabilidade da memória não mais se encaixava no projeto historiográfico, que passou a privilegiar os documentos escritos como registros idôneos.

Sob a influência dessa corrente de pensamento, Maurice Halbwachs, em sua conceituação de memória coletiva, impôs limites rígidos. Para ele, enquanto a memória busca interligar passado e presente, tendendo a simplificações, a história trabalha com a distinção entre esses dois tempos e “começa apenas onde termina a tradição” (1950, p. 78). A história examina os grupos de fora, com distanciamento, portanto é impessoal e esquematizada, enquanto a memória coletiva de um grupo é apreendida por dentro, vivida, e serve para que os grupos reconheçam suas identidades através do tempo. Já nessa época, porém, essa distinção engessada foi criticada, em especial pela recém-iniciada Escola dos Annales francesa, fundada em 1929 por Marc Bloch e Lucien Febvre, ambos colegas de Halbwachs na Universidade de Estrasburgo. Bloch é um dos expoentes da então chamada História das Mentalidades e seu trabalho tinha grande afinidade com a memória. No livro *Os Reis Taumaturgos*⁵⁷ (1993), publicado originalmente em 1924, por exemplo, o autor explorou as crenças em torno do poder curativo dos reis (CONFINO, 1997).

Ao longo do século XX, em grande parte sob influência da Escola dos Annales, a História se abriu para uma variedade de temas e relacionamentos interdisciplinares. Houve uma aproximação com a memória particularmente a partir da década de 1960, com o desenvolvimento da história oral. Procurando realizar uma história vista “de baixo”, utiliza como fonte primária entrevistas e depoimentos, ou seja, lida diretamente com as lembranças das pessoas.

No entanto, ainda havia confiança na objetividade da historiografia. De fato, a história oral recebeu muitas críticas devido à inconsistência dos relatos humanos como fonte. As bases da história, porém, foram abaladas nos anos 1970, quando uma série de trabalhos apontou para

⁵⁷ Título original em francês: “*Les Rois thaumaturges. Étude sur le caractère surnaturel attribué à la puissance royale particulièrement en France et en Angleterre*”.

sua natureza retórica e narrativa, o que ficou conhecido como “virada linguística”. Em *Como se Escreve a História* (1987)⁵⁸, de 1971, Paul Veyne expressa que aquilo que os historiadores chamam de explicação é, na verdade, uma organização dos fatos em uma intriga que possa ser apreendida. Em *Meta-História*⁵⁹(1995), de 1973, Hayden White fala da história como uma operação de criação de ficção. Em *A Escrita da História*⁶⁰(1982), de 1975, Michel de Certeau afirmou que o discurso histórico se apresenta em forma narrativa, mas pretende oferecer um conteúdo verdadeiro, verificável.

Denunciada por seu discurso permeado de relações de poder e tendências ideológicas ocultas como em qualquer outra forma de representação, a História se viu em um período de crise e autorreflexão. Um dos resultados foi a redefinição de seu objeto de estudo, de história política para história de qualquer coisa. Ao abarcar tamanha extensão de passado, seu caminho se cruzou com o dos estudos da memória em definitivo. Ademais, a revelação da natureza narrativa da História também colocou em dúvida a sua distinção de uma mera ficção. Essa discussão permanece em andamento, portanto não se pretende chegar aqui a uma resposta conclusiva. Apenas ressaltar algumas questões importantes para a pesquisa proposta.

Ainda existem aqueles que propõe uma separação rígida entre memória e história. Um exemplo é Pierre Nora (1996), para quem a memória é natural, espontânea e emocional, enquanto a história é reflexiva, universal, e possui metodologias que visam estabelecer a “memória verdadeira”. Peter Burke (2000), por outro lado, coloca as duas muito próximas, por considerar que a história é, assim como a memória coletiva, social e culturalmente influenciada, tanto na seleção quanto na interpretação das fontes. Jacques Le Goff (1990), por sua vez, interpreta a memória, assim como o passado, como material que alimenta a escrita da história.

Em resistência à ficcionalização do ofício do historiador, Carlo Ginzburg e Michel de Certeau estão entre os maiores defensores da profissão. O primeiro reforça que a dimensão argumentativa da história não a torna um conhecimento menos verdadeiro, pois “as provas, longe de serem incompatíveis com a retórica, constituem o seu núcleo fundamental” (GINZBURG, 2002, p. 63). Já o segundo demonstra que a história é um conhecimento científico, se por científico for entendido a “possibilidade de estabelecer um conjunto de regras que permitam ‘controlar’ operações adequadas à produção de objetos determinados” (CERTEAU,

⁵⁸ No original em francês: “*Comment on écrit l’histoire. Essai d’épistémologie*”.

⁵⁹ No original em inglês: “*Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-century Europe*”.

⁶⁰ No original em francês: “*L’Écriture de l’histoire*”.

1982, p. 66, nota 5, grifos do autor), em essência, as mesmas exigências feitas a experimentos das ciências naturais.

Roger Chartier (2014) admite que não só a história se vale de estratégias literárias na construção de sua narrativa, a literatura – e a ficção em geral – também pode se valer das fontes do historiador para construir suas histórias. Sandra Pesavento, no entanto, afirma que “historiadores não criam situações ou fatos e personagens, tal como faz um romancista. Eles podem ‘descobrir’ acontecimentos e atores na poeira dos arquivos, mas não os criam no sentido absoluto” (2014, p. 185). A evidência disso, ambos os autores concordam, está na própria forma como a narrativa historiográfica é organizada, repleta de fontes, bibliografia e notas de rodapé formando “um convite ao leitor para refazer o caminho percorrido, caso duvide das conclusões apresentadas” (PESAVENTO, 2014, p. 183).

Pesavento explica que, para a história, a verdade é tida “como meta e não como resultado deste ofício de mergulho no tempo” (2014, p. 183). Toda a atividade criativa e crítica do historiador, de testagem, cruzamento, montagem e composição dos traços do passado, resultam em “uma versão plausível, possível, verossímil daquilo que foi um dia” (2014, p. 183). A história é uma ciência interpretativa e, como tal, produz versões do passado, múltiplas e temporárias. O que muda “não é o acontecimento em si, mas a sua forma de interpretá-lo, fazendo da história um contínuo retecer de tramas e respostas” (PESAVENTO, 2014, p. 184). E assim deve ser. Conforme elucidou Carl Degler, se os historiadores não mudassem seus posicionamentos à medida que a sociedade avança, “sua história deixaria de ser uma parte viva da cultura e, portanto, incapaz de iluminar o presente com a luz do passado” (1976, p. 184).

Para a realização desta pesquisa, é importante distinguir entre história e ficção, uma vez que se está trabalhando com a produção do conhecimento histórico informal, não acadêmico, mas ainda assim que vai além do imaginário alimentado pelas produções midiáticas. Quanto à relação entre história e memória, no entanto, uma separação rígida e, principalmente, uma hierarquização de uma como mais verdadeira ou mais autêntica do que a outra, não contribui para uma melhor compreensão. De fato, com base no que foi visto até aqui, tanto a memória quanto a história são reconstruções do passado a partir do presente, sujeitas às influências socioculturais do contexto em que são produzidas. Podemos, portanto, interpretar que a história é uma das muitas manifestações da memória cultural, tendo na historiografia sua mídia específica. Os estudos da memória são ainda outra forma de relacionamento com a memória. E a história vernacular, elaborada no capítulo que segue, é também mais uma das formas da memória.

3 HISTÓRIA VERNACULAR: ESBOÇO DE UM CONCEITO

Todos nós, mesmo quando pensamos ter observado todos os pequenos detalhes, recorremos a peças que já foram encenadas com bastante frequência por outras pessoas.

Tentamos reproduzir a realidade, mas quanto mais tentamos, mais encontramos as imagens que compõem o depósito do espetáculo da história forçando-se sobre nós [...] Nossa questão com a história [...] é uma questão com imagens pré-formadas já impressas em nossos cérebros, imagens que continuamos encarando enquanto a verdade está em outro lugar, longe de tudo, em algum lugar ainda não descoberto.⁶¹

W. G. Sebald, 2002

“Vernacular” deriva do latim *vernaculus*, significando doméstico, nativo, indígena, pertencente a escravos nativos⁶². É um adjetivo geralmente aplicado a linguagem ou arquitetura. No primeiro caso, “vernáculo” é o idioma típico de um país ou região, também usado figurativamente como linguagem correta e sem estrangeirismos⁶³. No segundo caso, trata-se da arquitetura tradicional que não envolve a intervenção de arquitetos profissionais, mas é feita com materiais e técnicas locais (ALBERNAZ; LIMA, 1998, p. 63). É nesse sentido que aplico o termo à história para nomear o conceito aqui proposto como **história vernacular**.

A forma como foi estruturada esta dissertação coloca a análise das conversações em si por último, mas no processo de desenvolvimento da pesquisa a observação da comunidade aconteceu primeiro. Partindo da pergunta “como as pessoas se relacionam com a história através das mídias digitais?”, a proposta original era de investigar a construção ou reprodução de um imaginário da Idade Média – um senso comum, em sentido geral – em uma comunidade online dedicada ao compartilhamento de memes produzidos com imagens históricas. Durante o estágio inicial da observação pode-se perceber várias instâncias dessa construção do imaginário medieval, porém algo igualmente – ou talvez mais – interessante cruzou o caminho: em meio à miscelânea de conversas sobre os mais variados assuntos, havia momentos de ativo interesse pela história das obras por trás dos memes, que levavam a processos curiosos de pesquisa

⁶¹ Texto original: “*All of us, even when we think we have noted every tiny detail, resort to set pieces which have already been staged often enough by others. We try to reproduce the reality, but the harder we try, the more we find the pictures that make up the stock-in-trade of the spectacle of history forcing themselves upon us [...] Our concern with history, [...] is a concern with preformed images already imprinted on our brains, images at which we keep staring while the truth lies elsewhere, away from it all, somewhere as yet undiscovered*”. SEBALD, 2002, p. 101, tradução nossa.

⁶² Disponível em: <https://www.etymonline.com/word/vernacular>. Acesso em: 5 fev. 2020.

⁶³ Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?palavra=vern%C3%A1culo&r=0&f=0&t=0>. Acesso em: 5 fev. 2020.

informal e discussão. Assim, o problema de pesquisa que inicialmente usava “história” no sentido de *passado*, ganhou também a “história” no sentido de *pesquisa sobre o passado*.

Como foi visto no final do capítulo anterior, a história não é, ao menos para a maioria dos historiadores, uma atividade de ficção literária, mas sim uma ciência com métodos, estratégias e objetivos específicos. Paul Ricoeur (2007), por exemplo, aponta três fases da atividade historiográfica: a da busca documental na “memória arquivada”, a da construção de uma explicação, e a da representação em forma narrativa. Giovanni Levi (2014) propõe uma tríade similar: investigar, resumir e comunicar. Embora estas operações estejam presentes na comunidade pesquisada, elas aparecem de maneira muito tênue e irregular para constituírem história. Mas também não são completamente adversas.

É com base nessas observações que proponho o conceito de **história vernacular**, definida como **práticas de pesquisa sobre a história, realizadas de modo informal e facilitadas pelas mídias digitais**. Nos mesmos moldes da história, o nome da operação também se aplica ao seu resultado; portanto, história vernacular corresponde também às **concepções de passados construídas dialeticamente na intersecção entre o imaginário sobre determinado período ou evento e as atividades informais de pesquisa histórica**. Um historiador vernacular seria, por extensão, qualquer pessoa que tome parte nessas atividades, independentemente de possuir formação em história. A Figura 2 apresenta um fluxograma de como a história vernacular se desenvolve:

Figura 2 – Fluxograma da história vernacular



Fonte: desenvolvido pela autora.

O processo tem início com uma oferta midiática relacionada com história, como um filme, um livro, uma música, uma fotografia, uma frase, ou, no caso estudado, um meme. Não há necessidade de essa oferta midiática ser profunda historicamente, ou autêntica. Conforme constatado pelos memes, ela pode mesmo ser altamente editada e se referir primariamente a outro assunto. O que ela precisa fazer, no entanto, é gerar uma reação naqueles que tiverem contato com ela, aqui denominada de fagulha. Foi observado dois tipos de situação: ou a oferta midiática desperta curiosidade imediatamente; ou alguns indivíduos expressam algo que faz parte do senso comum e/ou é um erro evidente e alguém sente a necessidade de questionar ou refutar a veracidade do comentário.

Tem início a pesquisa. Os detalhes de *como* e *onde* as pessoas buscam esclarecimento são discutidos no capítulo 5, mas cabe mencionar que é uma atividade variada e criativa. As informações, à medida que vão sendo coletadas, são trazidas para dentro da comunidade onde são discutidas e negociadas, não raro especificando de onde foram tiradas. É uma operação extremamente irregular. Conversas param abruptamente deixando assuntos inacabados; existem redundâncias, com vários membros comentando as mesmas coisas separadamente; às vezes a conversa fica concentrada em apenas dois ou três indivíduos, sem captar o interesse do restante dos participantes; diversos outros assuntos são misturados e frequentemente desviam a atenção. Por isso, os resultados são incertos. Não existe conclusão. Não é elaborada uma comunicação com o consenso do grupo. É um momento de debate – ocasionalmente muito intensos, por vezes intensamente intelectuais – mas que se estingue como a chama de uma vela quando a cera termina. Pode-se especular que tenha produzido algum afeito naqueles que participaram ou acompanharam a discussão, e certamente foi gerado e distribuído conhecimento em alguma medida, mas é impossível mensurar a dimensão, o alcance ou a repercussão da discussão. Todo esse processo está mergulhado em imaginários históricos, que se infiltram em qualquer das etapas.

Destrinchando o conceito apresentado acima, ele pode ser dividido em três direções principais. A primeira é a contextualização temporal, delimitada pela expressão “facilitadas pelas novas mídias”. Em seguida, podemos perceber a inserção na memória coletiva, já que são “concepções de passado”, “entre o imaginário sobre determinado período ou evento” e “atividades informais de pesquisa histórica”, todos declarando a interação entre presente e passado. Por último, chama-se atenção para a “construção dialética”, que demarca a necessidade de interação entre duas ou mais pessoas. Cada uma dessas relações será explorada a seguir.

3.1 A HISTÓRIA VERNACULAR E A WEB 2.0

Começamos pelo contexto. Sem querer negar a existência – ou diminuir a importância – de práticas informais de historiografia anteriores, o conceito proposto se refere ao período contemporâneo, das novas mídias, do ciberespaço e da cibercultura. Segundo a definição de Lev Manovich (2002), novas mídias são aquelas que fazem uso de computadores na produção, distribuição e exibição de conteúdo. Já o ciberespaço, segundo Pierre Lévy (1999, p. 17), “é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores”. Aí estão incluídos “a infraestrutura material”, o “universo oceânico de informações”, e “os seres humanos que navegam e se alimentam desse universo”. Diretamente relacionada, a cibercultura corresponde ao “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.

O computador e a internet exercem grande influência sobre a memória, como já foi discutido no capítulo anterior, e, da mesma forma, impactam o relacionamento das pessoas com a história. Através da internet se entra em contato com diversos tipos de conteúdo (oferta midiática), que podem despertar o interesse por aprofundamento em alguma questão (fagulha). Porque é tão simples e imediata, a busca na internet fornece uma solução rápida para sanar a curiosidade (investigação). E porque as mídias sociais são tão prevalentes na Web 2.0, através da internet também se forma comunidades onde qualquer assunto é discutido (negociação). Essas são as operações que constituem a história vernacular e, atualmente, elas estão intimamente ligadas às mídias digitais.

Henry Jenkins trabalha a ideia de que o que estamos vivendo é uma convergência midiática. Refere-se “ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (2013, p. 29). O autor assinala que não se trata somente de um fenômeno tecnológico, mas sim de uma “transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (2013, p. 30). Para Jenkins, cada sujeito coleta do fluxo midiático fragmentos de informação que usa para construir sua própria “mitologia pessoal” e dar sentido ao mundo. Os historiadores vernaculares também coletam fragmentos, mas para dar sentido à história, e se movimentam por diferentes meios em busca das peças para montar seus quebra-cabeças.

Isso não implica em dizer que a internet é um paraíso, o Éden da Informação. As novas tecnologias da informação também acarretam uma série de novos problemas, de privacidade, de legislação, de saúde. Para a história, existem complicações no copyright que prejudicam os trabalhos de arquivamento, além do fato de os arquivos mais abrangentes da rede estarem nas mãos de instituições privadas e comerciais. Existe, ainda, a questão da descontextualização de fontes digitais ou digitalizadas, e as atribuições de autoridade, autoria e verdade histórica. É inegável o poder democratizador da internet, mas o fato de as informações estarem mais acessíveis não significa que elas sejam mais acessadas. A verdade é que é bastante complicado navegar nesse oceano de dados e encontrar aquilo que se quer saber. É difícil, de fato, mesmo sem tentar encontrar nada específico. O sociólogo alemão Georg Simmel já considerava que havia uma sobrecarga de informações em 1911:

Assim surge a típica situação problemática do homem moderno: o sentimento de estar rodeado de uma infinidade de elementos culturais que não são nem indiferentes, nem, no fundo, significativos para ele; elementos que como massa tem algo de sufocante, porque não os pode assimilar um por um, internamente, nem tampouco os recusar, pois pertencem potencialmente à esfera de seu desenvolvimento cultural (SIMMEL, 2014, p. 160-161).

Os historiadores vernaculares se aventuram por esse ambiente em busca de respostas, a fim de preencher lacunas e sanar incômodos. Inevitavelmente, a jornada passa pela Wikipédia em algum momento. Aqui se faz necessário abrir um parêntese, porque a “enciclopédia livre” tem geralmente uma recepção desfavorável nos círculos acadêmicos e educacionais, mas aparece proeminentemente na história vernacular. Criada em 2001, a Wikipédia conta hoje com mais de 50 milhões de artigos em cerca de 300 idiomas⁶⁴. Dado o seu volume e abrangência, não é surpresa que seja uma das primeiras páginas encontradas a partir de uma pesquisa no Google sobre qualquer assunto. Por se tratar de uma iniciativa livre, em que qualquer pessoa pode contribuir para os artigos, a enciclopédia acumula críticas quanto a sua (potencial) inexatidão. Essa inexatidão é reconhecida pela própria Wikipédia, mas com a ressalva de que os milhares de voluntários constantemente verificando os artigos diminui a chance de uma informação incorreta passar despercebida⁶⁵.

Apesar de ser aberta a contribuições públicas, a Wikipédia possui regras que visam garantir uma certa uniformidade e seriedade aos artigos. Existem três diretrizes quanto ao

⁶⁴ Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Size_comparisons. Acesso em: 5 fev. 2020.

⁶⁵ Conforme consta na página de perguntas frequentes da Wikipédia em português, “como qualquer um pode editar qualquer artigo, obviamente é possível que informações parciais, desatualizadas ou incorretas estejam presentes nos documentos. Contudo, pelo fato de existirem tantas outras pessoas lendo artigos e monitorando contribuições através da página de Mudanças Recentes, a informação geralmente é rapidamente filtrada”. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ajuda:Perguntas_frequentes/Geral#Como_saber_se_a_informa%C3%A7%C3%A3o_presente_no_artigo_est%C3%A1_correta?. Acesso em: 5 fev. 2020.

conteúdo. A primeira delas, o princípio de verificabilidade, exige que todas as informações estejam ligadas a uma fonte confiável. A segunda, complementar, proíbe o uso de pesquisas inéditas. A enciclopédia se baseia em fontes secundárias, já publicadas por alguma instituição. Mesmo o uso de fontes primárias é limitado a algumas instâncias. A terceira regra é o princípio da imparcialidade, que dá o tom peculiar da escrita “wikipédica”. A ideia é que um artigo deve ser escrito de forma que todos os lados envolvidos concordem com o seu conteúdo.

Em pesquisa de 2006, o historiador Roy Rosenzweig analisou a Wikipédia pensando em sua aptidão para a historiografia, uma vez que parte significativa dos artigos é relacionada a história – sem contar a seção sobre o histórico de quase qualquer outro tópico. Ele concluiu que esta enciclopédia em particular é, na verdade, muito similar a outras enciclopédias, ou seja, de conteúdo limitado, sumário. O autor explica que “os professores têm pouco mais a temer com os alunos que começam na Wikipédia do que com as outras fontes de referência básicas. Eles têm muito a temer se os alunos param por aí”⁶⁶ (ROSENZWEIG, 2006, p. 137, tradução nossa). A Wikipédia pode ser um bom ponto de início para se familiarizar com um tópico e, quando o princípio de verificabilidade é seguido corretamente, um artigo da enciclopédia pode gerar um mundo de outras leituras que vão aprofundando cada vez mais o tema.

Outra pesquisa interessante sobre o assunto, realizada uma década depois, é a de Murray G. Phillips (2016). O autor participou de um projeto sobre o Movimento Paralímpico Australiano que envolvia a composição de um livro tradicional em papel, um *e-book*, e uma série de artigos para a Wikipédia, ou seja, acabou tendo um envolvimento pelo lado de dentro da enciclopédia online. Entre os aprendizados extraídos da iniciativa, ele destacou a capacidade que a Wikipédia possui de incluir histórias marginalizadas e de se estender para além das fronteiras editoriais de limite de páginas e restrição quanto ao número, tamanho e cor das imagens. Para ele, a Wikipédia exerce um papel complementar para a historiografia.

Falou-se da Wikipédia porque ela é quase onipresente nas postagens do Reddit. A ponto de ter sido desenvolvido um robô, u/WikiTextBot, que responde a links para a enciclopédia incluídos nos comentários com o sumário do tema disponível nos artigos. As conversas estão repletas desses pequenos resumos, de onde se conclui que a Wikipédia possui um papel importante na história vernacular.

É importante ressaltar que, embora o contexto da história vernacular esteja sendo estabelecido no âmbito das tecnologias da informação, não se descarta que alguma das etapas – consumo, consulta, conversa – aconteça fora do espaço digital. A discussão poderia acontecer

⁶⁶ Texto original: “*Teachers have little more to fear from students’ starting with Wikipedia than from their starting with most other basic reference sources. They have a lot to fear if students stop there*”.

em um grupo que se encontra pessoalmente, por exemplo, ou a investigação ser realizada em uma tradicional biblioteca. Dada a proeminência das tecnologias da informação no cotidiano contemporâneo, no entanto, é improvável que essas atividades não cruzem a fronteira para o lado digital em algum momento, seja marcando o encontro do grupo via mensagens no celular, seja no sistema de consulta computadorizado da biblioteca. De qualquer forma, estabelecemos as novas mídias como *facilitadoras* do processo, enfatizando sua função complementar.

3.2 A HISTÓRIA VERNACULAR E A MEMÓRIA

Se a memória cultural é a relação entre presente e passado em um âmbito sociocultural, a história vernacular certamente é uma de suas apresentações, já que o resultado da operação de pesquisa e negociação são “concepções de passados”. A expressão foi colocada propositalmente no plural porque, tal como a memória de um grupo, a história vernacular não é homogênea, coesa ou unânime, mas sim fluída e fragmentada, sem nunca se construir de forma concreta ou definitiva. A história vernacular se liga mais fortemente à memória na fagulha. Por um lado, existe uma profusão de ofertas midiáticas com conteúdo histórico que informam o imaginário e moldam o senso comum. Por outro, elas podem servir de gatilho para a curiosidade.

Imaginário é usado aqui no sentido de um conjunto de ideias e imagens de caráter coletivo sobre algum objeto, pessoa, tema ou período. Hoje, provavelmente a maior fonte dos imaginários históricos são o cinema e a televisão, especialmente por sua capacidade de oferecer uma experiência de imersão. A imersão ocorre quando uma audiência se vê tão emocional e psicologicamente envolvida pelo que está sendo apresentado na mídia – que pode ser de outros tipos, não exclusivamente audiovisual – que outros estímulos do ambiente real, principalmente os mais comuns, ficam entorpecidos. É um efeito que desencadeia uma percepção deslocada de que o assistido foi experienciado na vida real (KANSTEINER, 2018).

Unindo imersão e liberdade artística, mídias históricas confundem as audiências. Existe uma retroalimentação de elementos associados a determinado período: as mídias apresentam esses estereótipos às pessoas, mas também têm suas produções moldadas pelas expectativas do público. As produções midiáticas, especialmente no cinema e televisão de massa, não têm a pretensão de retratar precisamente o que realmente aconteceu, mas sim envolver as audiências em como o passado pode ter sido sentido pelos que viveram aquela época (KANSTEINER, 2018). Trazendo de volta Schudson (1995) e a narrativização do passado, narrativas de sucesso costumam colocar os personagens em proeminência, deixando as estruturas e conjunturas como

plano de fundo. A instrumentalização também está em funcionamento, já que o passado é moldado de acordo com os interesses monetários do presente.

Além das representações ficcionais do passado como narrativa, a história se insere em outras formas nas mídias, por exemplo, como uma estética retrô. Analisando o cinema, Fredric Jameson (1983) considera que vivemos em um “modo nostalgia” em que prevalece o pastiche, um artifício estético que se alimenta e recicla estilos passados, mas sem uma consciência histórica e sem reflexão crítica. Ao contrário, o pastiche de Jameson é um sintoma de letargia cultural e apenas reforça os estereótipos. Simon Reynolds (2011), falando das tendências retrô na cultura pop em geral, considera que existe uma crise de excesso de passado – podemos acessar milhões de materiais de todos os tempos na internet – que acabam levando a uma obsessão com a retrospectiva e uma perda do impulso criativo na cultura.

Andreas Huyssen argumenta contra o tratamento de todas as manifestações de memória midiática como se fossem banais, e contra as comparações que estabelecem os projetos da cultura erudita como os sérios, em oposição aos da cultura pop, os frívolos. Para ele, “uma vez que reconhecemos a lacuna constitutiva entre a realidade e sua representação na linguagem ou imagem, devemos, em princípio, estar abertos a muitas possibilidades diferentes de representar o real e suas memórias”⁶⁷ (2000, p. 29, tradução nossa). O autor considera que existe uma substância de realidade vivida sob as manifestações mais superficiais da sociedade do espetáculo e do consumo.

As representações midiáticas da história podem não prezar pela fidelidade, mas elas certamente levantam tópicos de discussão. Elas não são necessariamente mídias de memória intencionais, entretanto podem se tornam fagulhas que acendem debates. Um filme, por exemplo, como o *Estrelas Além do Tempo*, de 2016⁶⁸, consegue atrair a atenção para um acontecimento até então praticamente desconhecido. Isso remete à teoria do agendamento (*agenda-setting*) da comunicação social, que considera que a imprensa, mais do que a capacidade de dizer às pessoas o que pensar sobre as coisas, tem o poder de influenciar quais os tópicos discutidos e qual a importância atribuída pelo público a cada um (MCCOMBS; SHAW, 1972).

⁶⁷ Texto original: “For once we acknowledge the constitutive gap between reality and its representation in language or image, we must in principle be open to many different possibilities of representing the real and its memories”.

⁶⁸ Título original: *Hidden Figures*. Dirigido por Theodore Melfi, o filme conta a história de um time de matemáticas afro-americanas que teve papel fundamental no início do programa espacial dos Estados Unidos. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt4846340/>. Acesso em: 5 fev. 2020.

Correlata, também, é a conceituação desenvolvida por Aleida Assmann, que propõe a divisão da memória em duas partes: memória funcional e memória cumulativa. A primeira, também chamada de memória habitada, diz respeito às memórias que estão ativas, em uso por um indivíduo ou grupo. É caracterizada pela seletividade, por sua relação com a identidade e os valores compartilhados, e sua orientação ao futuro. A segunda “contém o que se tornou inutilizável, obsoleto e estranho: o saber objetivo neutro e abstrato-identitário, mas também o repertório de possibilidades perdidas, opções alternativas e chances desperdiçadas” (ASSMANN, 2011, p. 150). A memória cumulativa é a “massa amorfa” que circunda a memória funcional. Entre elas existe uma fronteira produtiva, móvel, por onde a memória funcional seleciona elementos do outro lado, os interpreta e organiza, a fim de que componham a narrativa da memória coletiva.

Os arquivos em geral, e a internet entre eles, são memórias cumulativas, “depósito de provisões para memórias funcionais futuras” (ASSMANN, 2011, p. 153). Temos acesso a um oceano de informações, de memórias, mas a maior parte disso não tem significado para nós. Podemos, porém, pescar alguns desses dados e transformá-los, dar uso a eles, e cabe às pessoas decidir se isso ocorrerá de forma significativa ou supérflua. A história vernacular integra esse processo de conversão da memória cumulativa para a memória funcional.

3.3 A HISTÓRIA VERNACULAR E A INTELIGÊNCIA COLETIVA

A história vernacular é memória cultural e, como tal, é coletiva e envolve a interação entre as pessoas de um grupo. Mas um aspecto que se quer enfatizar aqui é a agência do indivíduo na busca por informações e como ele contribui na negociação dessas construções de passado em conjunto. Nesse ponto, nosso conceito se aproxima de dois outros: a inteligência coletiva e os espaços de afinidade.

Inteligência coletiva, de forma análoga à memória coletiva, é uma ampliação de uma operação tida como individual. Ou seja, é a interpretação de que a inteligência, tradicionalmente localizada no cérebro de cada sujeito, também está ligada a um grupo de sujeitos. Que nos beneficiamos da inteligência uns dos outros fica evidente mesmo em uma observação superficial, mas o conceito de inteligência coletiva trabalha com processos mais sistemáticos e, nas últimas décadas, tem surgido como campo de estudos dedicado às “coisas inteligentes” realizadas por grupos interconectados de pessoas e computadores (MALONE; BERNSTEIN, 2015).

Existem muitas definições com diferentes enfoques. Uma área proeminente de aplicação é a relacionada a estimativas e previsões, considerando inteligência coletiva “uma capacidade de decisão coletiva ao menos tão boa quanto, ou melhor do que, qualquer membro individual do grupo” (HILTZ; TUROFF, 1978). Já o filósofo das mídias Pierre Lévy define inteligência coletiva como uma “inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”. Ou, de maneira ainda mais simples, “ninguém sabe de tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade” (2007, p. 28-29). Thomas W. Malone e Michael S. Bernstein propõe uma definição ainda mais geral, que condiz com nossa história vernacular: “grupos de indivíduos agindo coletivamente de forma que parecem inteligentes” (2015, p. 3).

Esta colocação é interessante por alguns motivos. Em primeiro lugar, os autores não querem definir “inteligência”, porque existem múltiplas interpretações e ainda é um campo de estudos em expansão; portanto, não se beneficia de fronteiras rígidas. Ademais, ao especificar que os indivíduos agem de formas que “parecem inteligentes”, eles deixam espaço para interpretação. Uma análise das interações na comunidade *r/trippinthroughtime*, por exemplo, poderia ir na direção contrária a esta dissertação e entender que não há conhecimento de fato sendo formado, portanto não é uma operação de inteligência coletiva. A forma mais adequada de se avaliar e calcular inteligência é uma questão de perspectiva.

Malone e Bernstein (2015) também fazem uso calculado da palavra “agindo” que implica em uma manifestação da inteligência em alguma forma de comportamento. Interpreto as etapas de investigação e negociação da história vernacular como preenchendo esse requisito, pois exigem ações efetivas dos indivíduos. Por fim, em se tratando de “coletiva”, um grupo de agentes envolvidos precisa ser identificado segundo algum critério.

Lévy (2007) enfatiza o aspecto dinâmico da produção do conhecimento, as trocas, a participação, que continuamente testam e solidificam os laços sociais. Cada sujeito contribui com seus próprios conhecimentos e experiências, se somando à inteligência do grupo. Apesar de a inteligência e a memória coletiva possuírem diversos paralelos, essa é uma distinção importante. Enquanto a memória coletiva diz respeito ao extrato compartilhado, ou seja, o denominador comum, a inteligência coletiva é o produto da soma, que é sempre maior do que um único indivíduo consegue abranger.

O conceito de inteligência coletiva está ligado à fragmentação espaço-temporal, em que muitas comunidades tradicionais estão perdendo sua capacidade de unificação e novos tipos de grupos tem surgido, altamente flexíveis, aos quais as pessoas se ligam e se desligam constantemente. Nesse contexto, o conceito de espaços de afinidade de James Paul Gee (2004)

é útil para explicar esses novos tipos de relacionamento. Segundo o autor, “um espaço de afinidade é um lugar ou conjunto de lugares onde pessoas podem se afiliar com outras com base primariamente em atividades, interesses e metas compartilhadas, não raça, classe, cultura, etnicidade ou gênero. Eles possuem uma afinidade por um interesse ou esforço em comum”⁶⁹ (2004, p. 67).

Os espaços de afinidade geralmente são – mas não precisam ser – online. Gee preferiu a expressão “espaço” em lugar de “comunidade” porque a primeira permite uma concepção mais maleável do envolvimento dos indivíduos no grupo, uma vez que as ideias de filiação e pertencimento não se apresentam de maneira linear ou coerente nessa nova configuração. Uma característica básica dos espaços de afinidade é que eles encorajam a criação interativa de conteúdo por todos os membros. São, de modo geral, grupos mais democráticos do que os tradicionais, menos hierarquizados e mais tolerantes com os novatos.

A outra característica mais marcante dos espaços de afinidade é o encorajamento para a produção e consumo de conhecimento, onde o conceito se conecta à inteligência coletiva. Gee especifica que há incentivo para todas as formas de saber: tanto o conhecimento extensivo, de caráter mais amplo, como o intensivo, especializado; tanto o conhecimento individual, como o distribuído pelos participantes, quanto o disperso, extraído de outros lugares; e ainda o conhecimento tácito, aquele desenvolvido ao longo de muito tempo de prática em uma atividade.

A comunidade analisada é, em parte, um espaço de afinidade: as pessoas estão ligadas por laços frouxos, reunidas em torno de um objetivo em comum – o compartilhamento de memes – e o conhecimento é, se não especificamente incentivado, ao menos recebido de forma amistosa.

3.4 CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Este é um primeiro esboço do conceito de história vernacular. Tendo partido de uma pesquisa empírica, trata-se de algumas generalizações das informações obtidas na análise do corpus. O procedimento em muito deve à micro-história de Carlo Ginzburg e Pierre Levi, apesar de não se tratar de uma pesquisa histórica em si. Indo na contramão de boa parte das pesquisas em mídias, me desviei do tratamento estatístico de dados e selecionei um recorte bastante pequeno. A análise foi voltada, então, para a busca e interpretação de traços, de sinais que

⁶⁹ Texto original: “An affinity space is a place or set of places where people can affiliate with others based primarily on shared activities, interests, and goals, not shared race, class, culture, ethnicity, or gender. They have an affinity for a common interest or endeavor”.

mostrassem o funcionamento dessas atividades informais de pesquisa. O foco foi direcionado para as estratégias dos indivíduos dentro de um panorama maior, procurando compreender de que formas eles fazem uso dos recursos a seu dispor.

Buscando embasamento em outros conceitos relacionados, procurei delinear os contornos gerais do processo de construção da história vernacular, de modo que ele possa ser observado em outros contextos. Procurei, também, não estabelecer fronteiras rígidas, uma vez que se trata ainda de um esboço, que precisará ser ampliado, testado e revisado a fim de tomar corpo e evidenciar seu potencial analítico. O próximo capítulo é dedicado a explorar os elementos díspares que compõe o corpus, além de explicar os procedimentos técnicos envolvidos.

4 CONHECENDO OS MEMES MEDIEVAIS DO REDDIT

*De modo geral, a maioria das culturas humanas se desenvolveu tomando emprestado e refazendo formatos e estilos de outras culturas; os “remixes” resultantes eram depois incorporados em outras culturas. A Roma Antiga remixou a Grécia Antiga; a Renascença remixou a Antiguidade; a arquitetura europeia do século XIX remixou muitos períodos históricos, incluindo o Renascimento; e hoje designers gráficos e de moda remixam inúmeras formas culturais locais e históricas, do mangá japonês ao vestuário tradicional indiano.*⁷⁰

Lev Manovich, 2005

Tendo em vista que o objeto desta dissertação – os memes históricos – recebeu ainda pouca atenção da academia, a abordagem utilizada nesta dissertação foi exploratória, buscando uma aproximação com a fonte a fim de melhor compreender o seu funcionamento. Procurando investigar como as pessoas se relacionam com a história através das mídias digitais, antes de definir o corpus, a pesquisa teve início com um objeto bastante amplo e genérico: memes históricos em mídias sociais.

Memes históricos são memes do tipo imagem de macro⁷¹. Consistem, basicamente, de uma imagem de qualquer natureza com um texto sobreposto, e existem imagens de macro com os mais variados fundos. Nesta dissertação são chamados genericamente de “históricos” aqueles memes que utilizam imagens não contemporâneas em sua construção⁷². É comum o uso da estrutura “quando tal coisa acontece”, conforme o exemplo na Figura 3, por isso essas construções também são chamadas de “reações”. Estão entre as produções mais difundidas da rede, sendo muito usadas em fóruns e mídias sociais para expressar sentimentos sobre o assunto tratado, funcionando de forma muito similar aos *emoticons* e *emojis*⁷³.

⁷⁰ Texto original: “*More generally, most human cultures developed by borrowing and reworking forms and styles from other cultures; the resulting “remixes” were later incorporated into other cultures. Ancient Rome remixed Ancient Greece; Renaissance remixed antiquity; nineteenth century European architecture remixed many historical periods including the Renaissance; and today graphic and fashion designers remix numerous historical and local cultural forms, from Japanese Manga to traditional Indian clothing*”. MANOVICH, 2015, p. 145, tradução nossa.

⁷¹ A palavra “macro” é emprestada da ciência da computação, onde designa um padrão ou regra pelo qual uma sequência de entrada é mapeada em uma sequência de saída. A versão popular na internet se originou no fórum *Something Awfull*, em 2004, no qual as pessoas podiam chamar uma imagem de macro pré-pronta digitando um simples comando de texto (IMAGE...).

⁷² Esses memes geralmente falam de assuntos contemporâneos. Na internet existe uma outra variedade de memes históricos, até mais antiga, que utiliza imagens diversas, quase sempre contemporâneas, mas cujos textos fazem comentários sobre fatos históricos. Estes não foram trabalhados nesta pesquisa. Exemplos: <https://www.facebook.com/histOrymemes/> e <https://www.reddit.com/r/HistoryMemes/>. Ambos acesso em: 5 fev. 2020.

⁷³ Emoticons são expressões faciais para uso em ambientes de puro texto, criadas usando letras, números e sinais gráficos. Por exemplo :-(e ;-). Emojis são pictogramas que representam variados tipos de conceitos: emoções, objetos, atividades, animais, alimentos, bandeiras, etc.

Figura 3 – Divergência

When you know you're losing an argument but don't want to admit you were wrong



Quando você sabe que está perdendo uma discussão mas não quer admitir que estava errado.

Postado no subreddit r/trippinthroughthetime por u/mattreyu em 9 ago. 2018, com o título “Going out on a limb”⁷⁴. A imagem original é uma ilustração do *Pequeno Livro do Amor*, datado de 1500–1525⁷⁵.

É praticamente impossível identificar com precisão a origem de algo na internet, mas as formas mais antiga de apropriação de imagens históricas, especificamente, para a construção de memes parece ser as produções feitas a partir da *Tapeçaria de Bayeux*⁷⁶. Em 2002, Björn Karnebogen e Gerd Jungbluth, então estudantes da Academia de Artes e Mídia de Colônia, na Alemanha, criaram um aplicativo em *flash*⁷⁷ chamado *Kit de Construção de Contos*

⁷⁴ A expressão “go out on a limb” significa ter uma opinião impopular ou se arriscar por algo em que se acredita. Literalmente, porém, pode ser traduzida como “sair em um galho/membro do corpo” e é nisso que se baseia o trocadilho do título. Disponível em: <https://redd.it/95w9oy>. Acesso em 5 fev. 2020.

⁷⁵ No original em francês: *Petit Livre d'Amour*. É um livreto composto por Pierre Sala, um humanista e poeta natural de Lion, na França, e ilustrado por um artista conhecido como *Master of the Chronique scandaleuse*. Foi destinado à amante de Sala, Marguerite Builloud. British Library, Stowe MS 955, f. 15. Disponível em: http://www.bl.uk/manuscripts/Viewer.aspx?ref=stowe_ms_955_f015r. Acesso em: 5 fev. 2020.

⁷⁶ A Tapeçaria de Bayeux é um enorme tapete bordado, com 50 cm de altura por quase 70 m de comprimento, datado do século XI. Conta, de forma ilustrada, a história da conquista normanda da Inglaterra por Guilherme II da Normandia, na batalha de Hastings de outubro de 1066, e os eventos anteriores que levaram a ela. A peça se encontra em exposição no Musée de la Tapisserie de Bayeux, em Bayeux, na Normandia e foi incluída em 2007 no Registro da Memória do Mundo da UNESCO (BRIDGEFORD, 2006).

⁷⁷ *Flash* é nome popular para arquivos gerados usando o programa de computador Adobe Flash. É um software usado para criação de animações e aplicações de internet e suporta desenhos vetoriais, texto, áudio e vídeo.

*Históricos*⁷⁸, que foi disponibilizado ao público em 2003 e logo descoberto pelos usuários do 4chan⁷⁹, dando origem a uma variedade de produções humorísticas como a da Figura 4. Uma aplicação de “arraste e solte”, permitia que usuários montassem suas próprias histórias, combinando imagens de pessoas, animais, construções e objetos diversos, com textos, todos copiados da famosa tapeçaria. Uma das premissas desse meme é o uso de uma imitação exagerada da linguagem medieval. (WILLIAMS; RAZZORE, 2015).

Figura 4 – Assim qve se resolve brvxismo



Postado na página do Facebook *Memes Nobres para Plebeus Ociosos* em 7 fev. 2020⁸⁰.

Ao longo dos anos 2000, diversas obras de arte editadas digitalmente se espalharam pela internet, principalmente versões da *Mona Lisa*, *A Última Ceia*, e *A Criação de Adão*, de Leonardo da Vinci e Michelangelo. Eventualmente, alguns indivíduos tiveram a ideia de condensar essas criações, suas próprias ou de outros usuários da rede, em páginas dedicadas a

⁷⁸ No original em inglês: *Historic Tale Construction Kit*. O site original foi tirado do ar, mas várias outras versões apareceram na rede. Atualmente a aplicação pode ser encontrada em: <https://htck.github.io/bayeux/#/>. Acesso em 30 jan. 2020.

⁷⁹ 4chan é um fórum do tipo *imageboard* – focado em imagens – ordenado por critério data, com as postagens mais recentes aparecendo acima das mais antigas. Foi criado em 2003 com base em sites japoneses e era originalmente dedicado a mangás e animes, mas hoje possui subfóruns para diversos assuntos. É uma rede anônima e com pouquíssimas regras, consequentemente está ligado ao surgimento de algumas das iniciativas mais criativas e desagradáveis da internet. É, por exemplo, onde se originou o grupo de ciberativismo *Anonymous* e onde nasce a maior parte dos memes. Disponível em: <http://www.4chan.org/>. Acesso em: 5 fev. 2020.

⁸⁰ Disponível em: <https://www.facebook.com/PlebeusOciosos/posts/2713379788697589>. Acesso em: 7 fev. 2020.

elas, ou seja, não misturadas com produções de outros tipos. Um caso notável entre as criações individuais é o blog *That Is Priceless*⁸¹ (*Isso não tem preço*), criado em 2009 por Steven Melchner. Comediante, escritor, duas vezes vencedor do prêmio Emmy e tendo trabalhado em programas de televisão como *The Late Show with David Letterman*, Melchner direcionou parte de sua criatividade para a formulação de novos títulos para obras de arte famosas. Até o momento já são mais de 2,3 mil trabalhos, com um novo acréscimo quase todos os dias.

Em se tratando de reunir produções de várias pessoas em um mesmo lugar, um dos pioneiros é o objeto desta pesquisa, o subreddit /r/trippinthroughtime, criado em agosto de 2013. Ele teve origem em uma postagem (Figura 5) em outro subreddit – r/funny⁸², voltado para humor em geral – onde o criador do r/trippinthroughtime, u/Tulki comentou aquilo que veio a se tornar o slogan da nova comunidade: “quase toda pintura antiga com muitas pessoas tem um cara que é completamente sem noção. É como *Onde Está o Wally?*, exceto que, em vez de procurar pelo Wally, você está procurando pelo cara que acabou de tomar ácido”⁸³. Tomar ácido é uma referência ao uso de LSD (dietilamida do ácido lisérgico). O nome do subreddit segue essa mesma ideia e faz um trocadilho com o verbo “trip”, que significa tanto dar um passeio quanto ter alucinações causadas pelo uso de drogas. “*Trippin Through Time*” pode ser traduzido, então, como “dando uma volta através do tempo” ou “alucinando através do tempo”.

O r/trippinthroughtime teve um crescimento lento. Levou mais de dois anos para chegar a 100 mil seguidores. Em 13 de julho de 2019, no entanto, chegou aos dois milhões e entrou para os 100 subreddits mais seguidos. Atualmente possui quase 2,8 milhões de seguidores e é o 77º mais seguido⁸⁴. Qualquer pessoa pode contribuir com suas próprias criações, mas estão sujeitos à moderação do criador, u/Tulki, e outro usuário escolhido por ele, u/lapzkauz.

A ideia das comunidades para memes históricos chegou ao Facebook em agosto de 2014, com a criação da página *Classical Art Memes*⁸⁵, que hoje possui 5,4 milhões de seguidores. Embora o nome indique que são produções com base em obras de arte clássica, na verdade são usadas ocasionalmente obras de qualquer outro período, inclusive medievais e contemporâneas.

⁸¹ Disponível em: <http://thatispriceless.blogspot.com/>. Acesso em: 30 jun. 2019.

⁸² Com 28,6 milhões de seguidores. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/funny>. Acesso em: 5 fev. 2020.

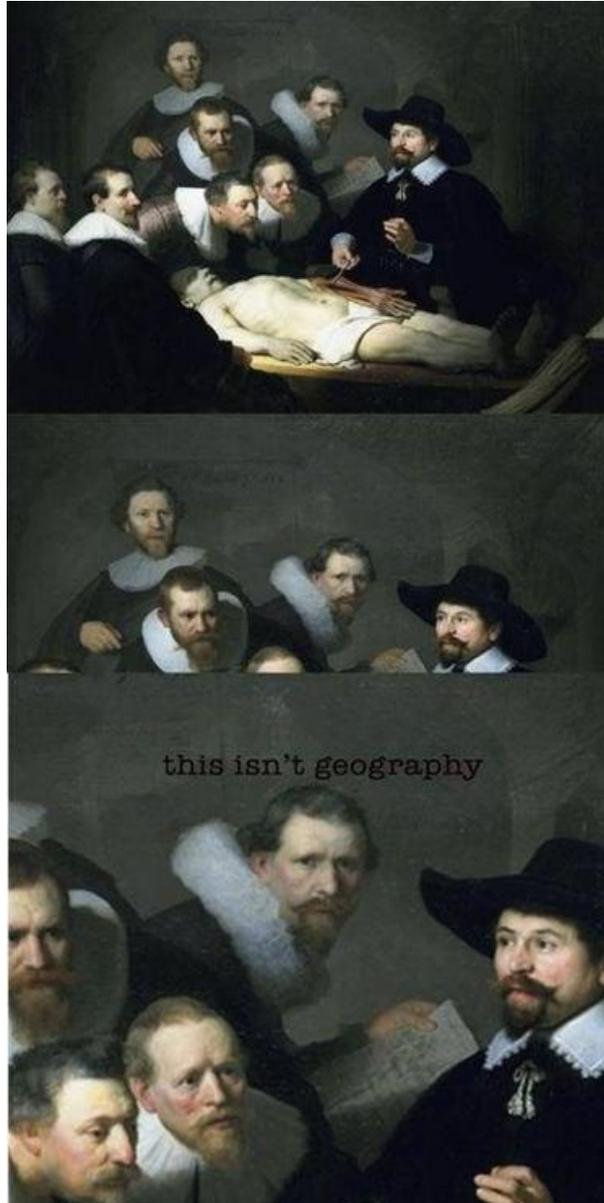
⁸³ Texto original: “*Almost every old painting with a lot of people in it has one dude who is completely clueless. It's like Where's Waldo, except instead of looking for Waldo you're looking for the guy who just dropped acid*” (tradução nossa). O comentário na postagem original está disponível em: https://old.reddit.com/r/funny/comments/1jnei8/walking_into_the_wrong_class/cbgi79u/. Já a primeira postagem do novo subreddit está disponível em: https://www.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/1jo5ri/the_mods_first_post_is_a_damn_repost/. Ambas com acesso em 30 jan. 2020.

⁸⁴ Disponível em: <https://redditmetrics.com/r/trippinthroughtime>. Acesso em: 30 jun. 2019.

⁸⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/classicalartmemes/>. Acesso em: 30 jun. 2019.

Os administradores são anônimos e as postagens são, a princípio, todas originais. A página é tão grande que possui uma loja própria, onde se vende de vestuário a canecas⁸⁶.

Figura 5 – Entrando na sala errada...



Isso não é geografia.

Postado por u/Tulki em 3 ago. 2013 com o título “Walking into the wrong class.....”.

Ainda outro subgrupo dos memes históricos teve início em março de 2015, quando Cathal Berragan, então com 19 anos e estudante de filosofia na Universidade de Warwick, criou a conta do Twitter @MedievalReacts. Eram imagens de macro geralmente feitas com obras medievais, com textos voltados para a vida noturna britânica, problemas universitários e

⁸⁶ Disponível em: <https://teespring.com/stores/classical-art-memes>. Acesso em 5 fev. 2020.

dificuldades da vida em geral. Ao contrário dos exemplos citados acima, porém, não foi uma criação informal, pois o rapaz faz parte da companhia de marketing *Social Chain*, que trabalha criando diversas contas em mídias sociais para divulgação de publicidade em meio aos conteúdos sobre outros assuntos. A *@MedievalReacts* cresceu muito rápido – 200 mil seguidores em duas semanas – e desencadeou diversas cópias e inspirações (SLATTERY, 2017; HANCOCK, 2015; GOLBY, 2015). Entre elas a página brasileira *Reações Medievais*⁸⁷ (@reacoesmedievais) no Facebook, criada em outubro de 2016 e hoje com mais de 600 mil seguidores.

Em fins de 2018, com quase meio milhão de seguidores, a conta *@MedievalReacts* foi suspensa por violação das regras do Twitter⁸⁸. Uma conta do Instagram, *@medievalreacts*, e outra do Facebook, *Medieval Reactions*⁸⁹, parecem ser ligadas a ela e continuam funcionando. Uma última página relevante é a brasileira *Memes Nobre para Plebeus Ociosos*⁹⁰, criada em julho de 2018. Os memes da página, que tem quase 250 mil seguidores, são produzidos com a aplicação da Tapeçaria de Bayeux. É um conteúdo profundamente brasileiro, por isso é interessante vê-lo expressado através de imagens europeias do século XII.

No início desta pesquisa, as páginas trabalhadas eram a *Medieval Reactions*, a *Reações Medievais* e a *Memes Nobres para Plebeus Ociosos*, do Facebook apenas. Mais tarde foi incluída a página do Instagram *@medievalreacts*, devido à inatividade da sua contraparte no Facebook. Elas foram observadas e catalogadas com base no conteúdo dos memes. As conversações, que acabaram por chamar a atenção, foram acompanhadas, em um primeiro momento, apenas a título de curiosidade.

Fazendo jus ao caráter exploratório da pesquisa, foi também de maneira informal que ocorreram as primeiras observações da página *Classical Art Memes* e do subreddit *r/trippinthroughthetime*. Existe uma pesquisa acadêmica com foco na *Classical Art Memes*, a dissertação de mestrado de Oskari Ravio (2016), com enfoque na página enquanto espaço de afinidade. O trabalho não se dedicou à análise dos comentários, mas aponta como uma de suas conclusões que a comunidade se engaja em diversas conversas sobre as obras usadas nos memes. Também foram encontrados alguns trabalhos interessados no *Kit de Construção de Contos Históricos*. Kim Wilkins (2014) considera que a Tapeçaria de Bayeux, com seu desenho simples e evidentemente pré-moderno, é altamente adaptável, por isso conseguiu encontrar vida nova

⁸⁷ Disponível em: <https://www.facebook.com/reacoesmedievais/>. Acesso em 5 fev. 2020.

⁸⁸ Disponível em: <https://twitter.com/MedievalReact>. Acesso em 5 fev. 2020.

⁸⁹ Ambas criadas em 2015, e com cerca de 161 mil seguidores. Disponíveis em: <https://www.instagram.com/medievalreacts/> e <https://www.facebook.com/MedievalReact/>. Ambas acesso em 5 fev. 2020.

⁹⁰ Disponível em: <https://www.facebook.com/PlebeusOciosos/>. Acesso em 5 fev. 2020.

na cultura popular contemporânea. A autora também destaca que o humor é provavelmente o segundo maior gênero onde se encontra o medievalismo hoje, perdendo apenas para a fantasia. Já Maggie M. Williams e Lauren C. Razzore enfatizam o poder democrático dos memes, “uma gloriosa colisão entre a natureza aberta e colaborativa da internet e o mundo relativamente fechado da academia”⁹¹ (2015, p. 331, tradução nossa). Segundo as autoras, seu maior mérito é tanto permitir que o público em geral compartilhe seus conhecimentos, quanto dar oportunidade aos historiadores profissionais de se comunicarem com públicos mais amplos. Conforme a apuração realizada para esta dissertação, além desses trabalhos o restante dos memes e páginas elencados parece ter, até o momento, passado despercebidos pela academia.

Apesar da multiplicidade de caminhos que esta dissertação poderia tomar para responder ao problema proposto, foi necessário escolher apenas um e a descoberta das estratégias informais de pesquisa foi o fator decisivo. Assim, o trabalho foi reformulado, desta vez com foco apenas nos comentários. Devido ao formato e conteúdo de suas conversas, mais longas e aprofundadas do que em outras comunidades, o subreddit r/trippinthroughtime foi o escolhido como local para condução da exploração do processo que veio a ser conceituado, nesta dissertação, como história vernacular. Assim, o corpus da pesquisa é composto de três elementos principais muito distintos: memes, Idade Média, e Reddit. Cada um é desenvolvido em suas especificidades a seguir.

4.1 ENCONTROS MEMÉTICOS DE TERCEIRO GRAU

Não existe uma definição universalmente aceita de meme. De fato, quando nos deparamos na internet com alguma das listas de “x memes sobre tal assunto”, é quase certo que ao menos um dos comentários à postagem será algo na linha “isso não são memes”. A palavra “meme” em si não foi criada pensando em nenhuma manifestação digital, tendo aparecido pela primeira vez em 1976, no livro *O Gene Egoísta (The Selfish Gene)*, do biólogo evolucionista norte-americano Richard Dawkins. O neologismo se baseia em *minema* – do grego antigo, significa “algo que é imitado” – encurtado para rimar com “gene”, ao qual seria um análogo cultural. Para o autor, memes são unidades de cultura ou informação contagiosas, que se espalham de pessoa para pessoa e moldam concepções e comportamentos de um grupo social. Segundo Dawkins,

⁹¹ Texto original: “[...] a glorious collision between the open and collaborative nature of the internet and the relatively closed world of academia”.

Exemplos de memes são melodias, idéias, “slogans”, modas do vestuário, maneiras de fazer potes ou de construir arcos. Da mesma forma como os genes se propagam no “fundo” pulando de corpo para corpo através dos espermatozóides ou dos óvulos, da mesma maneira os memes propagam-se no “fundo” de memes pulando de cérebro para cérebro por meio de um processo que pode ser chamado, no sentido amplo, de imitação (DAWKINS, 1979, p. 124).

Tal como os genes, os memes passam por variações, competição e seleção. A qualquer momento, diversos memes estão competindo pela atenção dos “hospedeiros”, mas apenas os que se adequam ao ambiente sociocultural se propagam, enquanto os outros entram em extinção. Dawkins não pretendia dar origem a um novo campo de estudos da cultura humana; apenas quis mostrar que existe mais de um replicador além dos genes de que fala no restante do livro inteiro. Embora ele próprio tenha vindo a se afastar do termo, outros pesquisadores levaram a ideia adiante, como o filósofo norte-americano Daniel Dennett e, provavelmente o caso mais conhecido, a psicóloga britânica Susan Blackmore, no livro *The Meme Machine*, de 1999. A postura da autora, entretanto, atraiu várias críticas, uma vez que coloca os memes quase como seres conscientes e as pessoas como meras máquinas copiadoras⁹². Ainda assim, a memética influenciou diversas disciplinas, da biologia à linguística.

Como os memes chegaram dessa origem científica até a internet é incerto, mas em algum ponto entre o final do século XX e a primeira metade dos anos 2000, a palavra ficou mais conhecida como uma referência a fotos e vídeos engraçados que se espalham pela rede rapidamente do que pela sua contraparte científica (STRYKER, 2011). Graças à velocidade que a rede proporciona, todos os processos ficam acelerados e exacerbados, incluindo a transmissão de ideias, por isso é um ambiente propício à propagação de memes. Também é possível traçar alguns paralelos com o meme de Dawkins. Limor Shifman (2014) destaca três características importantes para as pesquisas sobre cultura digital: o alastramento gradual, de um indivíduo para o outro, mas que eventualmente escala para um fenômeno socialmente compartilhado; a reprodução por cópia ou imitação; e a difusão por competição e seleção. Mas também existem algumas diferenças cruciais. Uma delas é o fato de que o meme da internet condensa tanto a mensagem quanto o objeto que a transmite em uma coisa só. Outra é a vida útil muito mais curta, mesmo dos que são considerados um sucesso, do que a memética biológica espera dos memes (KNOBEL; LANKSHEAR, 2006).

Apesar de sua prevalência na rede, os memes da internet ainda geram relativamente poucas pesquisas acadêmicas, e são raras as tentativas de estabelecer uma definição clara. Para

⁹² Gustavo Leal Toledo (2013) elabora uma ampla crítica à abordagem de Susan Blackmore, a qual considera que, por falta de fundamentação empírica, diminui o potencial explicativo do conceito e alimenta uma imagem negativa da memética.

este trabalho, será usada a base estabelecida por Shifman. Em primeiro lugar, cabe diferenciar meme de viral, uma vez que são frequentemente tomados como sinônimos. Enquanto o viral é um item individual – uma imagem, um vídeo, um texto – que ganha um enorme número de visualizações em uma ou mais plataformas – como a moça com a máscara do Chewbacca, por exemplo⁹³ – um meme é melhor entendido como uma coleção de manifestações que surgem a partir de um dado item. Assim, a definição de meme proposta pela autora é de

- (a) um grupo de itens digitais que compartilham características comuns de conteúdo, forma e/ou posicionamento, que
- (b) foram criados com ciência uns dos outros, e
- (c) foram circulados, imitados, e/ou transformados via internet por vários usuários (SHIFMAN, 2014, p. 7-8, tradução nossa)⁹⁴.

A palavra em si é usada comumente tanto para falar dos grupos, quanto de cada uma das produções dentro deles, mas, enquanto conceito de análise, implica em pensar sempre no conjunto, a fim de observar como as iterações⁹⁵ se relacionam e influenciam umas às outras.

Se estamos falando de conjuntos, precisamos definir as fronteiras, distinguir o que está dentro ou fora deles. Como expressei acima, Shifman considera que as manifestações que compõem um meme podem estar ligadas pelo conteúdo, pela forma e/ou pelo posicionamento. O conteúdo se refere ao assunto e às ideias presentes nas produções, enquanto a forma diz respeito aos aspectos físicos, audiovisuais ou os padrões de organização inerentes a diferentes gêneros de produções meméticas. A noção de posicionamento (*stance*), é um pouco mais complexa. Segundo a autora, refere-se “às formas como os criadores se posicionam em relação ao texto, seus códigos linguísticos, os destinatários, ou outros criadores em potencial” (SHIFMAN, 2014, p. 40, tradução nossa)⁹⁶. Como se trata de uma categoria bastante ampla, Shifman a subdivide em mais três conceitos, estruturas de participação, modalização, e funções da linguagem. A autora não chega a desenvolver nenhum deles mais profundamente, mas apresento a seguir cada um deles de forma resumida.

⁹³ É um simples vídeo ao vivo, postado no Facebook em 19 de maio de 2016, em que Candace Payne, uma texana de 37 anos, apresenta uma máscara do Chewbacca, da franquia *Star Wars*, rindo do som que o brinquedo fazia em imitação ao personagem. Se tornou o vídeo mais visto nas primeiras 24 horas, com 50 milhões de visualizações, e ainda é um dos vídeos online mais assistidos de todos os tempos, ultrapassando 176 milhões de visualizações apenas no Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/candaceSpayne/videos/10209653193067040/>. Acesso em: 30 jun. 2019.

⁹⁴ Texto original: “[...] a group of digital items sharing common characteristics of content, form, and/or stance, which (b) were created with awareness of each other, and (c) were circulated, imitated, and/or transformed via the Internet by many users”.

⁹⁵ Termo emprestado da programação, significa cada uma das instâncias em um processo de repetição de uma ação.

⁹⁶ Texto original: “[...] the ways in which addressers position themselves in relation to the text, its linguistic codes, the addressees, and other potential speakers”.

As “estruturas de participação” (*participation structures*) derivam do trabalho de Susan U. Philips (1972), que analisa o comportamento de crianças indígenas em sala de aula nos anos iniciais. A autora discute que as aulas são organizadas pelos professores em variados modelos que convidam a criança a se manifestar de diferentes formas: em frente a toda a turma; em frente apenas de um pequeno grupo; um a um com o professor, espontaneamente, enquanto os demais trabalham individualmente; ou dentro de um grupo gerido pelos próprios alunos com a supervisão distante do professor. Conforme as observações de Philips, devido a diferenças culturais, as crianças indígenas se sentiam muito mais confortáveis para se expressar nos grupos de alunos, muito pouco em frente à turma, e não reconheciam a centralidade e a autoridade do professor. Em síntese, as estruturas de participação determinam – ou ao menos influenciam – quem se sente no direito de se manifestar em uma dada situação e de que forma o fará.

Já a ideia de “modalização”⁹⁷ (*keying*) exige uma explicação mais elaborada. Ela tem origem no livro *Frame Analysis* (Análise de Quadros), do sociólogo canadense Erving Goffman, publicado originalmente em 1974. A obra trata das formas de organização das experiências que um indivíduo utiliza em sua mente para compreender a realidade e seu envolvimento nela. Essas formas são os “quadros” (*frames*). De acordo com o autor, em uma primeira escala, os atores sociais avaliam a realidade de uma faixa de atividades (*strip of activities*) – qualquer recorte arbitrário de uma sequência de acontecimentos – a partir de quadros primários (*primary frameworks*), que podem ser naturais ou sociais, dependendo da atribuição de causalidade aos fenômenos ou ações. Um trovão, por exemplo, pode ser entendido em um quadro primário natural, do ponto de vista científico, pois não envolve vontade ou intenção de alguém; mas também poderia ser visto de um quadro primário social, caso a pessoa atribua o fenômeno ao deus Thor. Portanto, essas atribuições de causalidade podem variar de uma sociedade para outra, ou em uma mesma sociedade de indivíduo para indivíduo ou ao longo do tempo, e diversos quadros primários podem ser aplicados a um mesmo evento (GOFFMAN, 1986).

Em uma segunda escala, uma atividade, já significativa a partir de quadros primários, passa por um processo de transformação, a modalização, em algo que a toma como modelo, mas é vista pelos participantes como algo bastante diferente. Os participantes reconhecem o caráter transformado e aderem a sua esfera própria de “realidade” dentro dos limites

⁹⁷ A palavra “*key*”, que pode significar “chave”, “tecla”, ou “tom”, é usada por Goffman em analogia ao seu significado na música, ou seja, a nota, e acordes correspondentes, em torno dos quais se constrói uma composição musical, o que influencia na sensação subjetiva do humor da canção. Como o próprio autor expressa, porém, um análogo mais apropriado seria o “modo”, um tipo de escala musical com um conjunto ordenado de intervalos e características melódicas. Como a obra não foi editada em português, não existe uma tradução oficial do conceito. João Arriscado Nunes (1993), utiliza a palavra “modalização”, e é essa a adotada aqui.

estabelecidos pela modalização. O conceito fica mais claro com exemplos: o faz de conta, a imaginação, a brincadeira, as experiências roteirizadas, como literatura, cinema, televisão, teatro e mesmo o jornal, competições, cerimoniais, práticas e demonstrações técnicas, e registros, como gravações e filmagens. A ideia da modalização é que uma mesma situação pode ser percebida de formas completamente distintas dentro de contextos específicos. Por exemplo, uma briga, enquanto ação real, é preocupante; se for uma brincadeira, é inofensiva; e se estiver sendo representada em um filme, é empolgante. É possível, também, acumular camadas de transformações, ou remodelizações, por exemplo, uma luta de brincadeira encenada em um filme adaptado de um livro. Para Goffman, existem marcações que indicam qual é o “modo” em que uma situação está acontecendo e então um conjunto de direções de como o indivíduo deve se portar em relação a ela. Mas isso não impede que possa haver mais de uma interpretação, ou entendimentos equivocados, isto é, compreensões que não se encaixam nas convenções dominantes (GOFFMAN, 1986).

O terceiro conceito sugerido por Shifman toma como base as funções da linguagem clássicas, desenvolvidas pelo linguista russo Roman Jakobson (1960). Pioneiro na análise estrutural, o autor elaborou um sistema dos fatores indispensáveis para que ocorra o ato de comunicação, ou seja, para que um *emissor* envie uma *mensagem* para um *receptor*. A mensagem precisa se referir a um *contexto* que o receptor possa assimilar; é necessário um *código* compartilhado ao menos em parte pelos dois sujeitos; e deve haver um *canal* ligando o emissor ao receptor, permitindo que eles estabeleçam e continuem o contato. As funções da linguagem dizem respeito a qual desses seis elementos é predominante em um ato de comunicação, embora sempre haja uma combinação deles. Assim, quando a comunicação é orientada para o contexto, ocorre a função *referencial* ou *denotativa*; a função *emotiva* ou *expressiva* foca no emissor e na sua atitude em relação àquilo de que fala; a função *conativa* ou *apelativa* é voltada para o receptor, tentando influenciá-lo de alguma forma; a função *fática*, voltada ao canal, visa estabelecer, prolongar ou descontinuar a comunicação; a função *metalinguística* foca no código, ou seja, é quando se fala da linguagem em si; por fim, se o foco está na mensagem e seus signos, a função predominante é a *poética*.

Para estudar a *propagação* dos memes no ciberespaço, por outro lado, Michele Knobel e Colin Lankshear (2006) sugerem se voltar para os três atributos que Dawkins (1979) identificou como inerentes aos memes biológicos bem-sucedidos: longevidade, fecundidade e fidelidade. De acordo com os autores, essas propriedades não apenas são aplicáveis à cultura digital – com algumas mudanças – como também acabam sendo ampliados devido às características da rede.

A longevidade, como o próprio nome indica, refere-se a quanto tempo um meme consegue se manter em atividade. Quanto mais longo, maior a chance de contato com um maior número de pessoas, fortificando a sua permanência nas mentes que atingir. A internet em muito contribui para a longevidade dos memes, pois possibilita o armazenamento e acesso a uma enorme quantidade de informações. É muito fácil encontrar arquivos online com acervos muito ricos de memes, por vezes incluindo breves explicações sobre o contexto de suas criações⁹⁸. Isso não apenas ajuda a manter essas manifestações em circulação, como também pode acabar trazendo alguma delas de volta depois de um tempo afastada dos holofotes (KNOBEL; LANKSHEAR, 2006; SHIFMAN, 2014).

A ideia de fecundidade, por sua vez, está ligada à velocidade com que um meme se difunde. Essa característica acabou levando à noção de suscetibilidade, que não foi apresentada por Dawkins, mas desenvolvida por alguns de seus seguidores, como Richard Brodie (2009). A suscetibilidade está na relação do meme com o meio no qual é liberado, e tem a ver com a abertura das pessoas à mensagem apresentada. Naturalmente, se o meme coincidir com os interesses e valores das pessoas ao seu redor, maior é a chance de que seja adotado por elas. A internet também contribui para a fecundidade dos memes. Ao mesmo tempo em que possibilita a difusão para um maior número de indivíduos, aumentando a chance de encontrar aqueles amistosos à mensagem, também favorece a manutenção de afinidades, com seus filtros e algoritmos criando bolhas de interesses compartilhados (KNOBEL; LANKSHEAR, 2006).

Em sua pesquisa, Knobel e Lankshear analisaram diversos memes com alto número de visualizações tentando descobrir quais são as propriedades de um meme de sucesso. Os autores concluíram que ao menos três fatores contribuem para uma maior fecundidade: algum elemento de humor, que pode ser de qualquer tipo, do irônico ao extravagante, do chulo ao crítico; uma rica intertextualidade, que estabelece conexão com eventos impactantes, pessoas famosas (ou infames) e elementos da cultura popular; e uma justaposição anômala de elementos que causem estranheza e, frequentemente, o riso.

Por fim, a fidelidade diz respeito à facilidade com que um meme pode ser copiado se mantendo relativamente intacto. Não se trata de fidelidade a uma realidade ou verdade externa, ou mesmo um critério de importância ou utilidade, mas sim do quão memorável é um meme e do quão simples ele é para que possa ser apreendido diretamente por um maior número de

⁹⁸ Um exemplo é o brasileiro MUSEUdeMEMES, um projeto da Universidade Federal Fluminense (UFF). Além do acervo de memes, o museu também realiza um levantamento de produções acadêmicas sobre o assunto, reunindo, atualmente, mais de 1,2 mil itens. Disponível em: <http://www.museudememes.com.br>. Acesso em: 26 jun. 2019.

pessoas. Knobel e Lankshear observam que, para o contexto da internet, a noção de fidelidade poderia ser substituída pela de replicabilidade. Isso porque, segundo a análise dos autores, a permanência de um meme no gosto popular está mais ligada à sua capacidade de gerar novas versões modificadas do que de ser propagado na íntegra.

Voltamos, então, para o terceiro ponto que forma a definição de meme dada por Shifman: “foram circulados, imitados, e/ou transformados via internet por vários usuários” (2014, p. 8). Ênfase na palavra “transformados”. Conforme apontam Knobel e Lankshear (2006), a replicabilidade está intimamente associada a um dos conceitos básicos para se trabalhar com memes: o remix, ou a modificação de um dado item cultural através da edição, colagem, reorganização, ou qualquer outra forma de manipulação. Enquanto os memes podem consistir em simples cópias – executadas por outras pessoas e com outros meios – majoritariamente eles são remixagens de conteúdos, com frequência de mais de um conteúdo ao mesmo tempo. Para formar um meme enquanto conjunto, inúmeros participantes se envolvem no processo de apropriação e transformação, criando suas próprias versões e depois as reintroduzindo na rede para que também sejam reapropriadas e ganhem novas iterações.

A cultura digital está repleta de ferramentas básicas e fáceis de usar que ajudam na manipulação desses objetos, oferecendo editores de imagens, sons e vídeos, e até geradores de memes especificamente, os quais conjugam uma figura e um texto a gosto, com um mínimo de esforço por parte do usuário. Jean Burgess (2007) chamou de “criatividade vernacular” (*vernacular creativity*) esse tipo de apropriação técnica para as artes do dia a dia, realizadas através de simples meios e por pessoas comuns. Nick Douglas (2014) nomeou a estética mais comumente observada em memes de “Feio da Internet” (*Internet Ugly*). Como o nome sugere, consiste em uma variedade de expressões que possuem como denominador comum à sua feiura. Para ele, é como uma arte folclórica da internet, que se aproveita da precariedade e amadorismo de boa parte de seus criadores para gerar uma estética que se opõe à polidez e sofisticação das mídias tradicionais.

Embora os memes antecedam a internet e existam fora dela, a rede oferece as plataformas ideais para compartilhamento e consumo, principalmente as mídias sociais, que focam justamente em reunir pessoas em torno de assuntos em comum. A Web 2.0 convida cada indivíduo a se integrar à discussão e contribuir com suas próprias criações. Shifman (2014) sugere que a participação é motivada por razões econômicas, sociais e culturais. Por “econômicas” ela se refere ao fato de que a sociedade contemporânea, a Era da Informação, tem como principal moeda de troca não a informação em si, mas a atenção dada a ela.

Sob a ótica *social*, a Web 2.0 é regida pela lógica da participação. Enquanto a necessidade de pertencer a um grupo é considerada praticamente um instinto humano, em nossos tempos ela precisa conviver, paradoxalmente, com uma crescente individualização. O resultado seria o que Barry Wellman (2001) chamou de “individualismo em rede” (*networked individualism*): a busca por um senso de comunidade se une à expectativa de que cada um crie um “eu” único e distinto. Os memes são um dos produtos dessa soma: ao reinterpretar uma produção popular, a pessoa se insere no conjunto daqueles que estão por dentro da piada; mas criando sua própria versão, expressa sua criatividade e individualidade. Em suma, “permite que as pessoas sejam ‘elas mesmas’, juntas”⁹⁹ (SHIFMAN, 2014, p. 34, tradução nossa).

Junto com a participação, outra palavra-chave da sociabilidade contemporânea é o compartilhamento, que está ligado a uma gama de atividades cotidianas, como postar fotos no Instagram, fazer um *tweet* ou escrever uma resenha para um produto comprado em uma loja online. Entretanto, como demonstra Nicholas John (2012), o conceito se tornou mesmo uma lógica cultural do século XXI, abrangendo desde “compartilhar as emoções” em um relacionamento até as “economias compartilhadas”. Em nossa era, “os dois significados do termo na era pré-digital – compartilhar enquanto distribuição e compartilhar como comunicação – convergem”¹⁰⁰ (SHIFMAN, 2014, p. 19, tradução nossa).

Por fim, do ponto de vista *cultural*, cabe reforçar que os memes não estão confinados ao ciberespaço, nem em sua construção, nem em seus impactos. Eles são manifestações midiáticas dos conceitos e valores de um grupo; são moldados por normas e expectativas sociais; suas ideias são negociadas na rede, podendo ser aceitas ou rejeitadas (SHIFMAN, 2014). Conforme explica Ryan Milner, “quer conversações públicas massivas, esotericamente subculturais ou intimamente interpessoal, a mídia memética proporciona conexões coletivas ao entrelaçar expressões individuais com precedentes sociais”¹⁰¹ (2016, p. 90, tradução nossa). Ou seja, os memes bebem da cultura a seu redor, são representações de identificação pessoal com ideias coletivas, se inserem no espaço entre o público e o pessoal, o profissional e o amador. Sendo assim, mesmo em sua ostensiva trivialidade os memes são capazes de revelar aspectos importantes das práticas e preocupações cotidianas.

⁹⁹ Texto original: “[...] it allows people to be ‘themselves’, together”.

¹⁰⁰ Texto original: “[...] the two meanings of the term in the predigital age—sharing as distribution and sharing as communication—converge”.

¹⁰¹ Texto original: “[...] whether massively public conversation, esoterically subcultural or intimately interpersonal, memetic media afford collective connection by intertwining individual expression with social precedent”.

4.2 AS MUITAS FACES DA IDADE MÉDIA

Passamos, agora, para o segundo elemento base desta pesquisa, o período histórico trabalhado. A Idade Média é a protagonista de um dos mais persistentes mitos da história ocidental: a Idade das Trevas. No conceito popular, existiu um período de genialidade clássica greco-romana, mas ele entrou em colapso e foi seguido de uma época sombria de caos e ignorância. A partir do Renascimento, uma nova sociedade foi construída sobre as ruínas da antiguidade e a Europa partiu em conquista do Novo Mundo (ANDREA, 1992). É uma visão simplista, que ignora a diversidade e a complexidade não só do Medieval, mas de todo o desenrolar da história ocidental. Mas o que foi, então, a Idade Média? E como ela ganhou essa visão distorcida?

De modo geral, pode-se dizer que a Idade Média compreende um período de cerca de mil anos de história europeia. É até aí que chega o consenso. Onde ela começa e onde ela termina? Para o início, o marco mais utilizado é 476 d.C., ano da deposição do jovem imperador Rômulo Augústulo, que simboliza a queda do Império Romano no Ocidente (LE GOFF, 2005). Dependendo do enfoque, vários historiadores escolhem outros marcos, como 330 d.C., quando foi concedido liberdade de culto aos cristãos, ou 698 d.C., data da conquista muçulmana de Cartago. Para o final, da mesma forma, há variações. Alguns estabelecem o limite em 1453, com a queda de Constantinopla e o fim da Guerra dos Cem Anos, enquanto outros consideram o início da Reforma Protestante em 1517 como o divisor de águas (FRANCO JÚNIOR, 2001). Mais comumente, porém, o limite é traçado em 1492, com a derrota dos muçulmanos em Granada completando a reconquista europeia, e, principalmente, a chegada de Cristóvão Colombo à América.

Na prática, entretanto, não houve uma ruptura abrupta, mas sim um longo processo de mudanças econômicas, políticas e sociais, que variou enormemente de território para território. A periodização serve apenas a propósito de organização acadêmica, e tem mesmo sido colocada em xeque nos últimos anos, em especial a separação entre “moderno” e “pré-moderno”. Conforme Margreta de Grazia (2007), a modernidade, entendida como o novo, o agora, está ligada aos valores e preocupações contemporâneos. Em oposição, o que vem antes acaba por ser artificialmente despojado de todas as qualidades consideradas modernas, tornando a divisão mais um julgamento de valor do que uma marcação de diferenças históricas. A autora aponta que essa classificação, que coloca o moderno como algo progressista, é uma interpretação equivocada da mentalidade do início da Era Moderna, que em realidade se caracterizava por um olhar voltado para o passado, julgando-se uma continuidade da Antiguidade Clássica.

É justamente essa ideia de continuidade que rendeu à Idade Média o seu nome. Para os pensadores do século XVI, que aspiravam à (por eles considerada) perfeição da civilização greco-romana, o período entre a queda do Império e o Renascimento não era visto de forma positiva. Essa noção de interrupção foi expressa ao chamar esse período de “intermediário”: *media tempestas*, *media tempora*, *media saecula* ou *medium aevum*, todos significando algo como “tempo médio”. Este último deu origem a *Medievo*, outro nome popular da Idade Média. Quanto ao outro famoso apelido, Idade das Trevas, sua criação é atribuída a Francesco Petrarca (1304–1374), ainda no século XIV, que se referia aos tempos passados como *tenebrae* ou “escuridão” (FRANCO JÚNIOR, 2001; LE GOFF, 2005).

O entendimento de que o período entre o século V e o XV foi de atraso e barbárie era compartilhado pela maioria dos pensadores do Renascimento, e continuaria a ser a opinião predominante também durante o Iluminismo, no século XVIII. Os protestantes criticavam a supremacia da Igreja Católica e sua perversão do cristianismo; as monarquias absolutistas desprezavam os reis fracos e a fragmentação política; os burgueses se desgostavam com a modesta atividade comercial e a economia baseada em guildas; e a filosofia racionalista, intensificada com o Iluminismo, deplorava aquela época religiosa e supersticiosa (FRANCO JÚNIOR, 2001).

Em meados do século XIX, a periodização da história em três eras distintas foi cimentada pela obra do historiador da arte suíço-alemão Jakob Burckhardt (1818–1897). Ele inventou o Renascimento com R maiúsculo e colocou em oposição à Idade Média de forma definitiva: de um lado, o ego europeu dos 1800 coroa a modernidade como o fim da história, o ápice do desenvolvimento, a civilização plena; do outro, o *Medievo*, o oposto de tudo isso. Burckhardt colocou particular ênfase na Itália como uma zona à frente de seu tempo. Segundo ele, enquanto o restante da Europa estava mergulhado nas trevas da Idade Média, os italianos possuíam uma cultura brilhante e avançada. Essa interpretação, estabelecendo como natural a existência de zonas avançadas e outras retardatárias, acabou por ser desastrosamente influente. Não foi culpa apenas de Burckhardt, é claro, já que essa imagem era compartilhada por numerosos pesquisadores do século XIX mas, na expansão colonial, ela se encaixou como uma luva: estabelecia os africanos como primitivos e os árabes e asiáticos como medievais, todos precisando ser dominados para que também alcancem o desenvolvimento (LE GOFF, 2005).

A obra de Burckhardt coincidiu com os interesses políticos da época. Segundo a visão do período, na Antiguidade, a Grécia era fragmentada, mas genial. Da mesma forma a Itália na Idade Média. Na modernidade, quem estava dividida era a Alemanha, da Prússia à Áustria,

fragmentos restantes da dissolução do Sacro-Império Romano Germânico em 1806. Alimentava, também, aspirações de genialidade e grandeza (LE GOFF, 2005).

Paralelamente, a corrente artística do Romantismo, que teve início no final do século XIX, lançou uma luz mais positiva sobre o Medievo, embora igualmente preconceituosa. Vista como uma época de fé, autoridade e tradição, ganhou ares nostálgicos em contrapartida ao turbulento período vivido pela Europa. A Revolução Francesa e as guerras napoleônicas alimentaram a importância das identidades nacionais, uma vez que a pretensão do imperador francês de reunir todo o continente sob uma mesma bandeira despertou nas regiões dominadas ou ameaçadas um novo apreço pelas suas especificidades, buscadas na história e encontradas na Idade Média, agora em sua versão idealizada (FRANCO JÚNIOR, 2001).

O século XX, sob a influência dos *Annales*, trouxe uma visão, para a historiografia, mais analítica e menos teleológica. Como resultado, a Idade Média tem sido redescoberta e muitas concepções revistas, desmantelando tanto a interpretação nostálgica quanto a de desprezo. Curiosamente, porém, as representações do período na cultura popular demonstram uma enorme resistência às descobertas acadêmicas. Talvez por essa razão, desde os anos 1990 tem crescido rapidamente o campo de estudos denominado “medievalismo”. Definido como “a recepção, interpretação, ou recriação da Idade Média europeia em culturas pós-medievais”¹⁰² (D’ARCENS, 2016, p. 1, tradução nossa), se ocupa de um espectro bastante amplo, que procura entender desde as concepções renascentistas de Medievo até os mais recentes desenvolvimentos, na literatura, arte e arquitetura, cinema e televisão, videogames, música, RPGs, festivais e feiras, política e relações internacionais, e também na academia. Tendo em vista a natureza construtiva e interpretativa da história discutida nos últimos dois capítulos, da mesma forma que a história foi incluída na memória, as pesquisas acadêmicas sobre a Idade Média também são, por vezes, incluídas no medievalismo.

O interesse pelo medieval, hoje, se estende para além das fronteiras da Europa, aparecendo até mesmo na moda de rua japonesa. Por vezes as interpretações da Idade Média são positivas e nostálgicas como as do Romantismo, principalmente as que trabalham com o lendário rei Arthur e a Távola Redonda, aspirando a um mundo de honra, lealdade e boa governança. Mais frequentemente, a visão é a de opressão, sujeira, violência, superstição e falta de intelectualidade. E há, ainda, uma variedade de híbridos entre essas duas correntes (D’ARCENS, 2016).

¹⁰² Texto original: “[...] *the reception, interpretation or recreation of the European Middle Ages in post-medieval cultures*”.

É um certo paradoxo a fascinação exercida por um período de cujos valores, mesmo que atribuídos artificialmente, tentamos, na modernidade, nos afastar tanto. Para Umberto Eco (1986), esse “sonhar a Idade Média” se deve ao fato de que somos, tanto europeus quanto americanos, herdeiros dos problemas do Medievo. As línguas modernas, o sistema capitalista, as cidades, os exércitos, a desigualdade de renda, e até mesmo o conceito de amor, todos tiveram origem no período, assim como diversas invenções de uso cotidiano hoje, como os óculos e os botões. Nossas raízes estão na Idade Média e por isso procuramos lá as respostas para as aflições contemporâneas.

No entanto, o Medievo que se apresenta nas produções medievalistas pode ser muitas coisas, mas raramente é voltado para uma aproximação com o passado histórico. Continuando a discussão sobre imaginário iniciada no capítulo anterior, os mundos medievalistas são montados primariamente de forma que o público possa reconhecê-los como “medievais”. Não é que eles não façam uso de fontes ou pesquisas históricas, mas parte de sua construção se baseia em símbolos já consolidados por outros produtos culturais. Conforme explica William F. Woods (2004), as pessoas tendem a interpretar como real algo a que já tenham reagido antes. Por isso, quando uma audiência reclama que uma produção medievalista não é realista, provavelmente significa que suas expectativas com base em experiências anteriores não foram supridas. Isso remeta à ideia de “simulacro” de Jean Baudrillard (1991), que seria uma representação mais poderosa que o representado, uma versão mais atraente ou elaborada do original.

As produções medievalistas devem muito de sua estética, clichês, valores e estruturas político-sociais à literatura do século XIX, com obras como *Ivanhoé*, de Walter Scott, *O Corcunda de Notre Dame*, de Victor Hugo, e *Fausto*, de Johann Wolfgang von Goethe. Porque a estética tem prioridade sobre a conjuntura, não raro pessoas e acontecimentos historicamente separados por décadas ou mesmo séculos podem ser encontrados convivendo em uma mesma obra. Esse anacronismo acaba muitas vezes criando uma imagem genericamente lendária, fora da história. As estruturas básicas medievais, como as relações de poder do feudalismo e a honra cavaleiresca, são facilmente transportadas para a fantasia e a ficção científica, gêneros onde o medievalismo encontra amplo espaço.

Existe um vão muito grande entre o mundo contemporâneo e o Medievo. O contato com coisas genuinamente medievais é limitado, mesmo nos países europeus que de fato viveram o período. Algumas pessoas viajam, outras estudam o tema acadêmica ou informalmente, mas, para a maioria, o conhecimento sobre a Idade Média provém apenas de algumas aulas na escola. E então temos a presença massiva das mídias, apresentando suas versões de “cujo poder e

empolgação talvez nem mesmo os medievalistas profissionais estejam realmente imunes”¹⁰³ (WILLIAMS, 1990, p. 1, tradução nossa). A oferta de produtos medievalistas só aumenta, então podemos concordar com Umberto Eco: “parece que as pessoas gostam da Idade Média”¹⁰⁴ (1986, p. 61, tradução nossa).

4.3 UMA PECULIAR COMUNIDADE CHAMADA REDDIT

Chegamos ao último elemento base do corpus desta pesquisa. O Reddit é uma plataforma interessante de mídia social por diversas razões. Sua popularidade é, provavelmente, a menor delas. Criado em 2005¹⁰⁵, com o subtítulo “a página inicial da internet”, possui o intuito de reunir o que existe de mais interessante pela rede em um único lugar. Hoje está entre os 20 sites mais acessados do mundo¹⁰⁶, com média de 430 milhões de usuários ativos mensais¹⁰⁷.

Possui o formato de um fórum no estilo *bulletin board* (quadro de avisos). Quase todo o conteúdo pode ser acessado por qualquer pessoa, mas para interagir no ambiente é necessário possuir uma conta, criada com nome de usuário, senha e e-mail. Nenhuma outra informação pessoal é requisitada. Os perfis dos usuários, que são identificados por um “/u”, podem conter uma breve biografia, mas são compostos essencialmente da movimentação da pessoa no próprio Reddit, ou seja, suas postagens e comentários.

O Reddit é formado por comunidades agrupadas por assunto, chamadas subreddits, identificadas por um “/r” na url. Eles possuem regras declaradas do tipo de conteúdo e comportamento aceitos, e possuem moderadores que estão habilitados a remover postagens e comentários ou banir usuários que as violem. Qualquer usuário registrado é capaz de criar um subreddit. Os usuários conseguem seguir aqueles de seu interesse e submeter postagens neles, que podem ser textos, imagens, vídeos ou links.

Existem mais de 130 mil subreddits ativos, com uma variedade de temas. Existem os bem gerais, como r/pics¹⁰⁸, dedicado ao compartilhamento de fotografias, e r/worldnews¹⁰⁹,

¹⁰³ Texto original: “[...] from whose power and excitement perhaps not even professional medievalists are quite immune”.

¹⁰⁴ Texto original: “Indeed, it seems that people like the Middle Ages”.

¹⁰⁵ O Reddit foi criado em junho de 2005 por Alexis Ohanian e Steve Huffman, recém-graduados da Universidade da Virgínia. Em 2006 foi vendido por U\$ 20 milhões para a Condé Nast Inc., uma das maiores editoras de revistas do mundo (publica, por exemplo, Vogue, Vanity Fair, GQ e Wired), pertencente a companhia norte-americana Advanced Publications (CARR, 2012).

¹⁰⁶ Segundo dados da Alexa. Disponível em: https://www.alexa.com/siteinfo/reddit.com#section_traffic. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁰⁷ Conforme informações disponíveis em: <https://www.redditinc.com/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁰⁸ Disponível em: <https://www.reddit.com/r/pics/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁰⁹ Disponível em: <https://www.reddit.com/r/worldnews/>. Acesso em 5 fev. 2020.

sobre notícias relevantes do mundo todo, com mais de 23 milhões de seguidores cada. Existem subreddits para fãs de artistas, escritores, esportistas, e todos os tipos de cultura pop. Alguns são bastante técnicos, como o [r/AskHistorians](https://www.reddit.com/r/AskHistorians/)¹¹⁰, onde usuários fazem perguntas sobre história. O subreddit exige que todas as respostas citem suas fontes e possui uma moderação muito mais rígida do que a média do site, gerando um conteúdo de alto nível. Também existem vários dedicados simultaneamente a ensinar alguma habilidade prática e compartilhar casos de sucesso e desastre, como [r/CutYourOwnHair](https://www.reddit.com/r/CutYourOwnHair/)¹¹¹, sobre cortar o próprio cabelo, e [r/BackYardChickens](https://www.reddit.com/r/BackYardChickens/)¹¹², dedicado à criação doméstica de aves. Por fim, podem ser encontrados subreddits genuinamente estranhos. Por exemplo, [r/BreadStapledToTrees](https://www.reddit.com/r/BreadStapledToTrees/)¹¹³ é voltado para compartilhar fotos de fatias de pão grampeadas em árvores. Já o [r/Aeromorph](https://www.reddit.com/r/Aeromorph/)¹¹⁴ é dedicado a fetiche com aviões antropomórficos. E por fim, celebrando os muitos robôs espalhados pelo Reddit, [r/SubredditSimulator](https://www.reddit.com/r/SubredditSimulator/)¹¹⁵ é uma comunidade onde apenas robôs podem fazer postagens e comentários. Usando um sistema de previsão de texto similar ao dos aparelhos celulares – aquele que sugere palavras à medida que estamos escrevendo uma mensagem –, mais de 200 robôs compõe seus textos com base nas conversas de outros subreddits. O resultado é um sentimento de vale de estranheza¹¹⁶ para os observadores humanos.

Os comentários possuem uma estrutura de árvore: um usuário pode comentar na postagem ou em outro comentário, o que inicia um subgrupo de discussão enquanto a conversa anterior segue sua linha, e assim por diante. Além disso, o sistema determinante para o funcionamento do Reddit é os botões *upvote* e *downvote*¹¹⁷ – similar à curtida do Facebook e aos *likes* e *dislikes* do YouTube – que existem tanto para postagens como para comentários. Com eles os usuários podem expressar se acham que um dado conteúdo contribui para a comunidade ou não. Cada conta de usuário só pode dar um *upvote* ou *downvote* em cada conteúdo.

¹¹⁰ Possui quase 1,1 milhão de membros. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/AskHistorians/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹¹¹ Seguido por cerca de 6,9 mil pessoas. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/CutYourOwnHair/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹¹² Com 52 mil membros. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/BackYardChickens/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹¹³ Possui mais de 265 mil seguidores. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/BreadStapledToTrees/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹¹⁴ Seguido por 2,7 mil usuários. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/Aeromorph/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹¹⁵ Seguido por mais de 400 mil pessoas. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/SubredditSimulator/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹¹⁶ Vale da estranheza (em inglês *uncanny valley*) é uma teoria da estética e robótica que investiga as reações humanas a entidades artificiais que simulam humanos. A hipótese é de que existe uma faixa em que um robô praticamente humano, mas ainda não completamente igual, causa repulsa nos observadores.

¹¹⁷ O subreddit [r/brasil](https://www.reddit.com/r/brasil/), com mais de 300 mil membros, chama esses botões extraoficialmente de “cimavoto” e “baixovoto”. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/brasil/>. Acesso em 5 fev. 2020.

Esse sistema é usado para ordenar os conteúdos. Quanto maior a diferença da subtração de *downvotes* dos *upvotes*, maior a pontuação e mais para cima, isto é, mais visível fica o conteúdo. Essa funcionalidade faz com que a comunidade regule muito rapidamente o que é considerado uma contribuição útil e o que não é. Postagens e comentários com muitos *downvotes* são movidas para o final da página e/ou ficam ocultos, ainda podendo ser acessados, mas afastados do centro de discussão. Funciona como uma curadoria e, como resultado, as conversas tendem a ser mais aprofundadas e produtivas, com um tom bastante amigável. Esse mesmo cálculo é feito com os *upvotes* e *downvotes* totais de um usuário, resultando em um número chamado *karma*, que não possui nenhuma função concreta dentro do site a não ser demonstrar que o usuário faz contribuições positivas.

A página inicial do Reddit agrupa as postagens por “populares recentes” – ou seja, as com mais pontos postadas recentemente – entre todo o site, enquanto cada subreddit possui as mais populares internamente. Os usuários podem acompanhar cada subreddit separadamente ou os conteúdos agregados na sua página inicial pessoal, tirados dos subreddits que segue. A exibição também pode ser ordenada por outros critérios – exibindo as mais recentes primeiro, por exemplo.

Traçar o perfil demográfico dos usuários do Reddit é uma tarefa quase impossível, em se tratando de uma comunidade formada praticamente de anônimos. A estimativa da Alexa¹¹⁸ é de que cerca de 43% dos usuários do site sejam norte-americanos, seguidos de britânicos com 8%, e canadenses com 5,7%. Pode-se perceber o massivo predomínio da língua inglesa na plataforma. A pesquisa mais recente e mais abrangente encontrada sobre a demografia da plataforma foi a realizada pelo Pew Research Center em 2016 (BARTHEL et al., 2016). O estudo foi conduzido nos Estados Unidos, no contexto das eleições presidenciais. Apesar do caráter limitado dos dados disponíveis, é possível ao menos formar algumas considerações gerais. A comunidade do Reddit é predominantemente constituída de homens jovens. Entre 67 e 71% são homens, ou seja, mais de dois terços. Cerca de 64% tem de 18 a 29 anos de idade, seguido de 29% com 30 a 49 e apenas 7% mais velhos. Com relação a cor, aproximadamente 70% são brancos, 7% negros, 12% hispânicos e 11% de outras cores. É provável que estas estatísticas gerais variem bastante de subreddit para subreddit.

Como foi dito acima, o mais interessante do Reddit não é a sua popularidade, mas o seu funcionamento, que acaba formando um ecossistema bem diferente de outras mídias sociais. Como os usuários são essencialmente anônimos, a criação de uma identidade pessoal é uma

¹¹⁸ Disponível em: https://www.alex.com/siteinfo/reddit.com#section_traffic. Acesso em 5 fev. 2020.

preocupação secundária. O foco principal do ambiente é no conteúdo. Este não é inteiramente original, consistindo em grande parte de links para outros sites, mas é altamente autorreferencial. Como agregador de conteúdos da rede, o Reddit também é muito rápido em receber informações. As conversações estão sempre atualizadas nos subreddits ativos.

O Reddit é conhecido por ser uma comunidade peculiar, com várias iniciativas de filantropia e ativismo, além de tradições idiossincráticas. Uma delas é o 1º de abril. Todos os anos desde 2015 um experimento social diferente é lançado na data. Em 2017, por exemplo foi a vez do r/place, com o slogan “Individualmente você pode criar algo. Juntos vocês podem criar algo mais”¹¹⁹. Criado especialmente para a ocasião, o subreddit continha uma matriz em branco de 1.000x1.000 pixels. Cada usuário podia clicar em um dos um milhão de quadradinhos e pintá-lo com uma entre 16 cores. Era preciso esperar cinco minutos para poder clicar na matriz novamente. Pode parecer uma iniciativa boba, mas assim que os subreddits começaram a se organizar internamente, tiveram início esforços coletivos para criar grandes desenhos na tela e monitorar os pixels para que não fossem destruídos por outros usuários. Como os pixels podiam ser mudados constantemente por 72 horas, a tela passou por grandes transformações, que ficaram registradas em vídeos. No total, um milhão de usuários pintaram mais de 16 milhões de pixels. A imagem salva do instante antes de o experimento ser encerrado é impressionante (Figura 6). Entre grandes textos, múltiplas bandeiras e logos diversos, chamam atenção principalmente as reproduções da *Mona Lisa* de Leonardo DaVinci e a *Noite Estrelada* de Van Gogh¹²⁰ (WEINBERGER, 2017; MACHKOVECH, 2017).

Outra tradição é os *AMAs*, ou *Ask Me Anything (Pergunte-me Qualquer Coisa)*. Eles acontecem em qualquer subreddit, mas também existe o r/IAmA¹²¹, dedicado a eles e com 19,8 milhões de seguidores. Consistem em entrevistas interativas em que os usuários postam suas perguntas nos comentários, sujeitos às tradicionais regulações dos *upvotes* e *downvotes*. Os entrevistados respondem também nos comentários. Os *AMAs* acontecem com horário marcado e, quando se trata de uma pessoa famosa, é necessário comprovar sua identidade através de postagens em outras mídias sociais oficiais. Os entrevistados são desde pessoas que trabalham em diferentes atividades que possam ser interessantes, até celebridades. Exemplo notável foi a participação do então presidente dos Estados Unidos, Barack Obama, em 2012¹²².

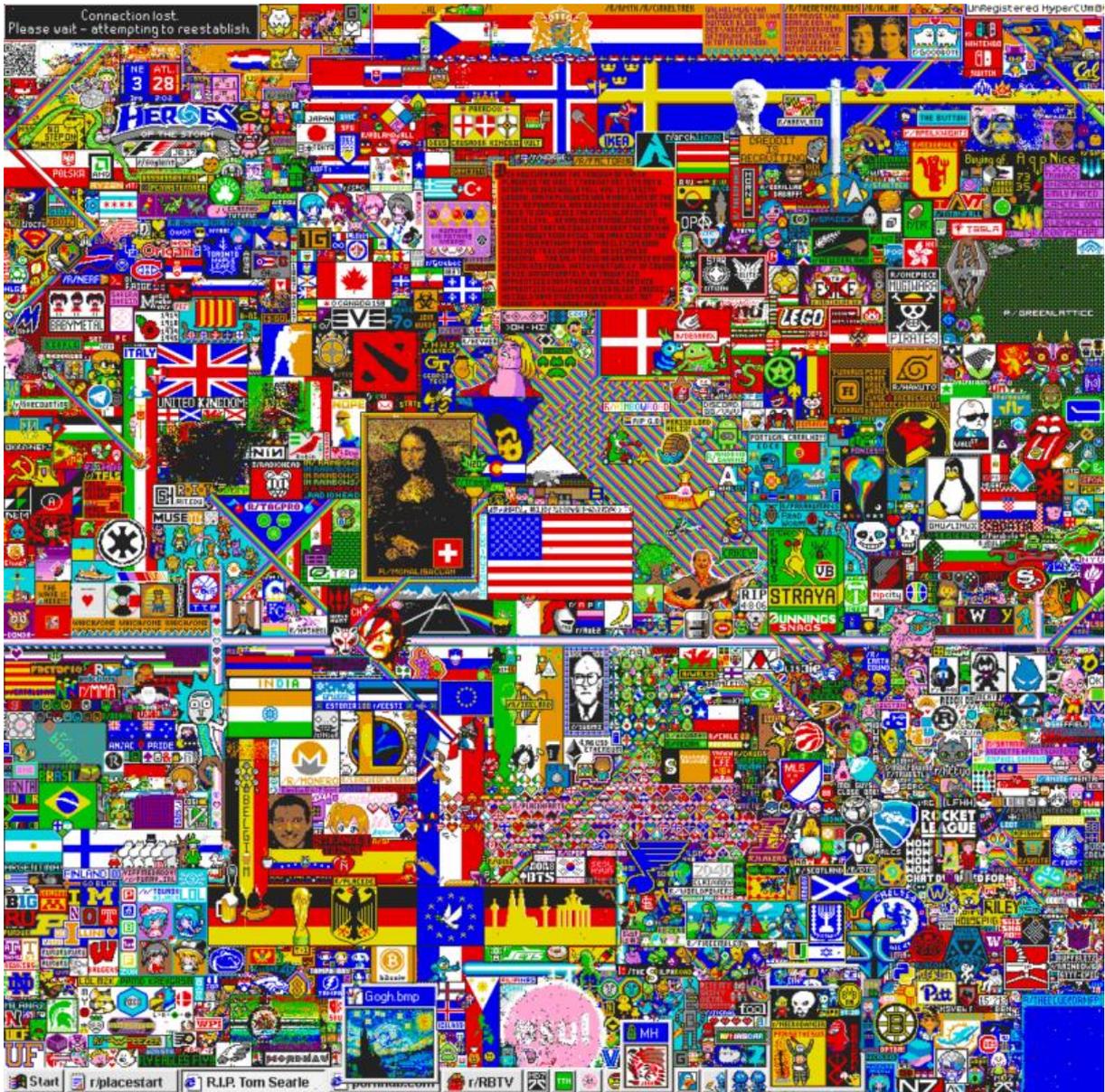
¹¹⁹ Texto original: “*Individually you can create something. Together you can create something more*”. Tradução nossa.

¹²⁰ Um vídeo registrando todas as mudanças durante as 72 horas pode ser visto em: https://www.reddit.com/r/place/comments/638ayv/full_72h_90fps_timelapse/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹²¹ Disponível em: <https://www.reddit.com/r/IAmA/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹²² Disponível em: https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/z1c9z/i_am_barack_obama_president_of_the_united_states/. Acesso em 5 fev. 2020.

Figura 6 – Tela final do experimento social r/place



Disponível em: https://www.reddit.com/r/place/comments/6385po/rest_in_memes/. Acesso em: 5 fev. 2020.

Outra característica interessante do Reddit é que existe uma série de códigos nas conversações. Por exemplo, um aforismo conhecido como lei de Poe indica que é impossível, na internet, criar uma paródia tão obviamente exagerada de uma opinião fundamentalista que não possa acabar sendo mal compreendida como uma aprovação das visões parodiadas. No Reddit, quando querem demarcar a intenção irônica de um comentário, os usuários acrescentam um “/s” ao final. Derivada da linguagem HTML, o uso da marcação é opcional, variando em relação a quão claro é o contexto do comentário. Contudo, com base nesse marcador, pesquisadores conseguiram reunir um enorme banco de dados nomeado de *Um Grande Auto-*

*Anotado Corpus para Sarcasmo*¹²³ (KHODAK et al., 2017, tradução nossa). Além de ser dez vezes maior que bancos de dados anteriores, reunindo 1,3 milhões de comentários, o corpus toma por base a autodefinição de sarcasmo, sem passar por interpretações de terceiros, gerando uma importante ferramenta para estudos linguísticos.

Outra iniciativa similar é o *TL; DR: Minerando o Reddit para aprender sumarização automática*¹²⁴ (VÖLSKE et al., 2017, tradução nossa). TL;DR deriva de “*too long; didn’t read*” (muito longo; não li) e é usado pelos usuários ao final de textos muito longos, oferecendo um pequeno resumo para quem não quiser ler toda a informação. Ao contrário da maioria das mídias sociais, textos longos são extremamente comuns no Reddit e os pesquisadores conseguiram coletar cerca de 4 milhões de pares de texto longo+resumo para serem usados no desenvolvimento de aplicações de sumarização automática.

O Reddit aparece pouco em pesquisas acadêmicas, por isso suas características são melhor compreendidas através da prática de uso. Um elemento que aparece constantemente em meio às conversas são os robôs. Além de possuírem um subreddit próprio, eles executam diversas funções, e podem ser chamados através de comandos dos usuários. Existem os que estão apenas coletando dados para pesquisas, mas outros dão sugestões de gramática, funcionam como lembrete, avisando quando certo evento acontece, apresentam um resumo do texto da Wikipédia quando algum assunto é mencionado, e assim por diante.

Unindo os robôs e seus comandos, as marcações linguísticas de usuários e a autorreferencialidade, as conversas no Reddit parecem estar escritas em código e exigem algum tempo para se familiarizar com elas. Mas é por suas características únicas que o Reddit foi escolhido para essa pesquisa. Comparado com o Facebook, as conversas são bem mais amplas, fornecendo muito material de trabalho. Além disso, existe uma tradição de requisitar a outros usuários que digam de onde tiraram suas informações, preferencialmente fornecendo links. Por isso a plataforma foi considerada a mais adequada para uma primeira pesquisa exploratória.

4.4 A SELEÇÃO E OS PROCEDIMENTOS TÉCNICOS

Uma vez decidido que o subreddit r/trippinthroughthetime seria o objeto desta pesquisa, teve início o processo de observação e coleta de dados. A comunidade não é dedicada a memes medievais, como a *Medieval Reactions* e a *Reações Medievais*. Foi percebido, porém, que estas também são formadas por uma miscelânea de obras de arte de períodos diferentes, sem que haja

¹²³ No original em inglês: “*A Large Self-Annotated Corpus for Sarcasm*”.

¹²⁴ No original em inglês: “*A TL;DR: mining reddit to learn automatic summarization*”.

uma predominância real do Medieval. Nesse sentido não havia distinção significativa entre elas e a *Classical Art Memes* ou o r/trippinthroughtime. A exceção é a *Memes Nobres para Plebeus Ociosos*, esta sim com memes medievais, concentrados na Tapeçaria de Bayeux.

Foi determinado um período de dois anos para a coleta de dados, entre 1º de maio de 2017 e 30 de abril de 2019, por três motivos: 1) o fluxo de postagens do subreddit é bastante irregular, tendo momentos com dezenas de entradas diárias e outros sem nenhuma durante dias; 2) como os memes utilizam obras de diversos períodos, um extrato amplo permitiria encontrar um número razoável de medievais; 3) o período exato, de 30 de abril de 2019 para trás, está relacionado com o prazo de atividade das postagens no Reddit. Após seis meses elas são arquivadas e não podem mais receber comentários, *upvotes* ou *downvotes*. Foram selecionadas, portanto, postagens cujas conversas estavam encerradas, em sua forma final.

A ferramenta de busca do Reddit é notoriamente ruim e não permite a ordenação por data ou qualquer outro critério além de “mais relevantes”. A fim de localizar todos os memes postados no subreddit no período escolhido foi usada a ferramenta *redditsearch.io*¹²⁵, ligada à plataforma de armazenamento e análise de *big data* Pushshift¹²⁶. A ferramenta permite buscar postagens e comentários em subreddits específicos e aplicar vários filtros, incluindo de periodização. Buscando por postagens, os resultados são exibidos em ordem decrescente por número de comentários que cada uma possui.

Foram levantados, num primeiro momento, todas as postagens com mais de 50 comentários, somando 609¹²⁷. Era necessário, então, separar as medievais das não medievais. Para isso foram usadas três ferramentas de pesquisa reversa de imagens: o Google¹²⁸, o TinEye¹²⁹, e o Yandex¹³⁰. O Google funciona bem para as imagens mais conhecidas – como as obras de arte famosas – e que tenham sofrido poucas alterações na composição do meme. Na maioria dos casos, no entanto, os resultados se resumiam a centenas de reproduções do mesmo meme. Aí entram as outras duas ferramentas. O TinEye é muito útil por permitir ordenar os resultados da busca por “melhor combinação”, “maior imagem”, “mais recente”, “mais antiga” e “mais modificada”. Em especial estas duas últimas ajudaram a sair do círculo do meme e localizar outros usos da mesma imagem. Já o Yandex é de longe o mais eficiente na localização

¹²⁵ Disponível em: <https://redditsearch.io/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹²⁶ Disponível em: <https://pushshift.io/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹²⁷ É importante frisar que, em se tratando de uma ferramenta automatizada, que opera a partir de algoritmos, existe certa imprecisão nos dados. Podem existir mais postagens que se encaixam nos critérios definidos, mas que não foram encontradas pela aplicação.

¹²⁸ No navegador Google Chrome, clique com o botão direito sobre a imagem e depois com o esquerdo na opção “procurar imagem no Google”.

¹²⁹ Disponível em: <https://tineye.com/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹³⁰ Disponível em: <https://yandex.com/>. Acesso em 5 fev. 2020.

de obras obscuras, recortes pequenos de obras maiores e memes altamente editados. Por se tratar de uma ferramenta russa, há uma tendência de os resultados levarem a sites na língua russa. Isso não foi um problema, no entanto, porque o tradutor automático do Google facilitava o entendimento das páginas, além de que essa tendência justamente fornecia as respostas mais distantes dos resultados padronizados do Google.

Tendo em vista a periodização flexível da Idade Média e o fato de que as transformações artísticas e sociais não acontecem de forma abrupta, mas são processos graduais, inicialmente todas as obras produzidas entre 500 e 1600 d.C. foram selecionadas, totalizando 156, ou aproximadamente 25,6% do total. Uma segunda etapa de seleção se fez necessária, entretanto, porque nesse conjunto estavam incluídas obras de grandes pintores renascentistas, como Caravaggio e Da Vinci. A diferença de estilos entre elas e as produções medievais é tão evidente que não fazia sentido incluí-las no conjunto. Mas simplesmente reduzir o período selecionado acabaria por excluir pintores dos Países Baixos como Jan van Eyck e Hieronymus Bosch, estes sim altamente associados ao Medievo.

A opção foi, então, por fazer uma segunda divisão, desta vez geográfica. Somente foram incluídas obras italianas produzidas até 1400, deixando o restante até os mesmos 1600. Também foram desconsideradas as poucas obras asiáticas, restringindo à Idade Média ocidental. Essa periodização acabou por incluir, por exemplo, a Inglaterra sob a dinastia Tudor, o que não seria considerado tradicionalmente como Medievo. É importante demarcar, no entanto, que a datação da maioria das obras é muito imprecisa, podendo variar entre várias décadas, portanto não seria produtivo tentar traçar fronteiras rígidas.

Com esse último corte, restaram 121 memes que formam o corpus desta pesquisa. Apenas dois deles são anteriores ao ano 1000, e nove até o final do século XIII. Do restante, 23% pertencem ao século XIV, 38% ao século XV e 30% ao século XVI. O predomínio por imagens mais recentes certamente se deve à maior quantidade e facilidade de localizá-las. Quase 60% das obras são iluminuras, com 35% de pinturas e o restante outras formas artísticas, como mosaico e tapeçaria.

Dos memes selecionados, as conversas foram salvas inteiramente em PDF. Embora elas não estejam mais ativas, usuários ainda podem excluir seus próprios comentários. Além disso, existe sempre o risco, por menor que seja, de que o conteúdo seja retirado do ar. Os PDFs foram feitos com base na plataforma antiga do Reddit¹³¹, porque nela existe a função “exibir todos”,

¹³¹ Disponível em: <https://old.reddit.com/>. Acesso em 5 fev. 2020.

que expande toda a árvore de comentários de uma só vez, e pelos links diretos para comentários, facilitando as citações.

A análise foi feita a partir da leitura cuidadosa de todas as conversas, buscando identificar os padrões de reação às obras, o que deu origem ao conceito de história vernacular apresentado no capítulo anterior. Também procurou-se identificar onde os usuários diziam que buscavam suas informações. E foi observado, ainda, os temas que atraíam a atenção e provocavam discussões. Após a análise de mais de 18 mil comentários, os resultados são apresentados no capítulo que segue.

5 OBSERVAÇÃO E ANÁLISE

— *O que tinha de errado com a Idade Média?*
 — *Guerra, fome, praga, lutas por poder.*
 — *Quis dizer com as pinturas deles.*
 — *Eles foram os únicos artistas que sobraram depois de toda a guerra, fome e doença.*¹³²

u/IAMSeamonkey e u/Mackelroy_aka_Stitch,
 29 jan. 2019

*Mas assim como o gene recessivo nunca será perdido na população, sempre haverá um grupo marginal de pessoas que compartilham uma memória, não importa quão aleatória ou obscura.*¹³³

u/8_legged_spawn, 1º set. 2018

O sucesso desta dissertação dependia, ao menos em parte, da comprovação de uma hipótese: memes medievais, apesar de usarem imagens históricas apenas como pano de fundo, e apesar de descontextualizarem e desfigurarem essas imagens, podem despertar o interesse sobre a Idade Média. A hipótese, de fato, se mostrou verdadeira, mas certamente não de forma homogênea.

Como uma pesquisa exploratória e qualitativa, a opção foi pela leitura de todos os comentários na íntegra, apesar de haver a alternativa de usar alguma ferramenta de mineração de dados para buscar palavras-chave relevantes. Mesmo assim, a leitura inicial foi de certa forma análoga a uma mineração de dados, pois o foco estava em identificar as conversas relacionadas à Idade Média dentro da seção de comentários de cada postagem. Todos os memes geraram ao menos um comentário a respeito de sua imagem histórica, a grande maioria deles perguntando qual era a origem. Para este trabalho, no entanto, era preciso mais do que isso. A procura foi por diálogos significativos, isto é, uma corrente de comentários entre dois ou mais usuários que discutisse aspectos da imagem em si, ou buscassem saber do que ela trata, ou discorressem sobre o que está sendo representado.

Algo que ficou claro ao longo da leitura é que muitos membros do subreddit têm interesse em história. Parece autoevidente, já que eles poderiam seguir um dos muitos outros subreddits dedicados a memes, no entanto eles também expressam esse desejo de forma

¹³² Texto original: “*what was wrong with the middle ages?*” (u/IAMSeamonkey); “*War, fammime, plague, power struggles*” (u/Mackelroy_aka_Stitch); “*i meant with there paintings.*” (u/IAMSeamonkey); “*They where the only artists left after all the war, famine, and disease*” (u/Mackelroy_aka_Stitch). Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/akxqa1/he_whoLaughs_lastLaughs_best/ef8vcaa/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹³³ Texto original: “*But just as the recessive gene will never be lost in the population, there will always be marginal group of people who share a memory, no matter how random or obscure*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/9c0d24/this_porrige_is_hotter_than_your_ass/e57c4lw/. Acesso em: 5 fev. 2020.

declarada, comentando em várias ocasiões que deveria se tornar uma regra da comunidade exigir que as postagens incluam referência à obra de arte original. Ainda assim, quase metade dos memes, 59, foi deixada de lado por não ter produzido mais do que algumas linhas de diálogos relevantes. Os demais geraram conversações com variados níveis de aprofundamento.

Pode-se observar que, de modo geral, o principal fator influenciando o engajamento com a obra histórica é a fidelidade. Imagens muito manipuladas e, principalmente, recortes muito pequenos de obras maiores, tendem a não gerar nenhuma conversa significativa. Outro elemento importante é o quão interessante é a obra visualmente. Em sua origem, o subreddit era voltado para memes feitos com obras de arte em que uma ou mais pessoas estão agindo de forma estranha para o contexto. Com o tempo e o crescimento da comunidade, essa regra acabou perdendo o efeito e muitas postagens são tão dependentes do textual que poderiam, na verdade, usar qualquer outro fundo. Não existe uma integração entre os dois elementos como deveria ser o caso em um meme do tipo imagem de macro. Essas imagens genéricas, sem nenhuma característica peculiar, também costumam não desencadear nenhuma discussão.

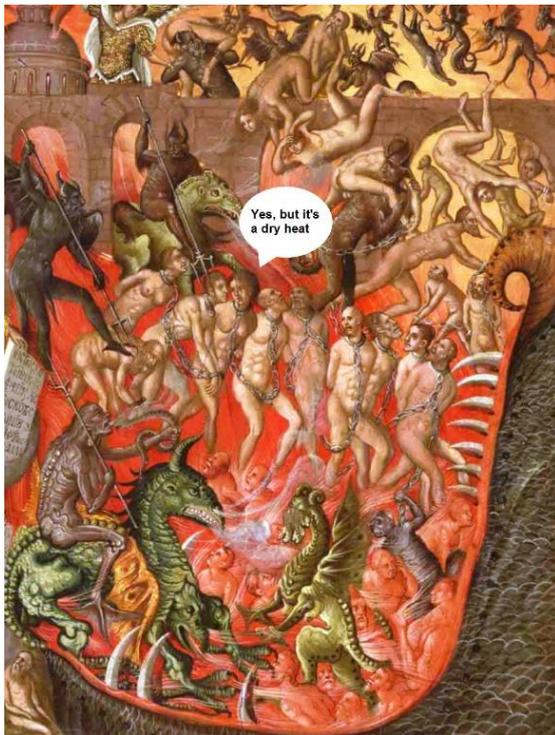
Um último fator que se mostrou influente é a temática do meme. A maioria massiva fala de questões contemporâneas, e os comentários são sempre uma mistura de passado e presente, mas alguns assuntos acabam por concentrar toda a atenção neles próprios. Para o *r/trippinthroughthetime*, os temas “egocêntricos” são, por exemplo, política, veganismo, e uso recreativo de drogas, que podem ser considerados polêmicos, por isso não surpreendem. Por outro lado, memes que fazem fortes referências à cultura pop, também tendem a concentrar as atenções em si mesmos, desencadeando conversas autorreferenciais que se restringem a repetições de falas do filme ou de piadas internas de um videogame, por exemplo.

Outras situações, entretanto, são imprevisíveis. A figura 7 mostra um meme que utiliza como pano de fundo um recorte da obra *A Segunda Vinda de Cristo*, do pintor cretense Georgios Klontzas, produzida no final do século XVI (Figura 8). Como outras pinturas medievais que retratam o inferno, esta também é superpovoada e repleta de simbolismos. Mesmo o pequeno recorte usado no meme já possui várias informações. Não foi isso que chamou a atenção dos usuários, no entanto. Eles, na verdade, passaram mais de 400 comentários discutindo qual é pior: calor seco ou calor úmido. Quem poderia saber que o clima é um assunto tão polêmico?

Não é raro que apareça em algum lugar entre os comentários a referência à obra original, e alguns usuários, como *u/mattreyu*, fazem questão de disponibilizar esta informação em suas postagens. Isso não garante, porém, que se desenvolva alguma conversa sobre o assunto. Alguns memes possuem uma imagem interessante, usada (quase) na íntegra, oferecem a fonte e não tratam de nada polêmico, e ainda assim não desencadeiam discussões. Essa é a natureza

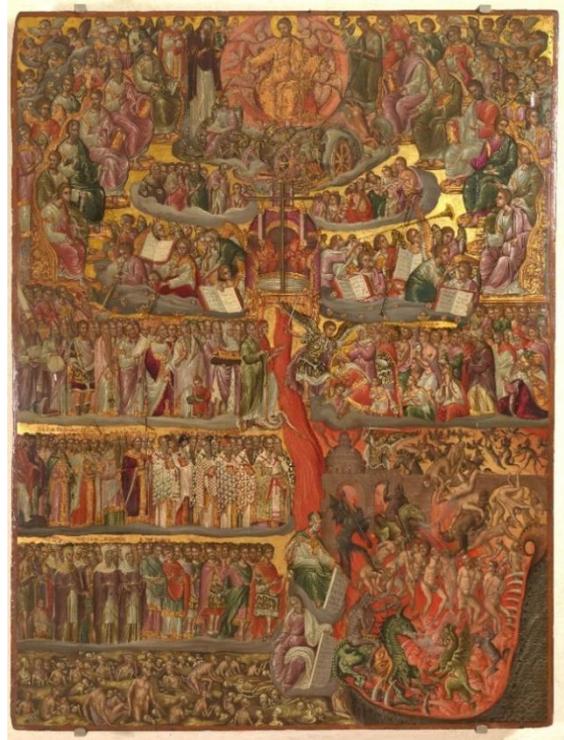
imprevisível de comunidades online. A recepção como um todo é bastante irregular. Um mesmo meme pode gerar reações muito distintas em cada vez que é repostado. Também não se pode esquecer que o horário da postagem influencia na sua recepção, já que outros usuários podem não o ver e ele se perde em meio ao movimento da mídia social.

Figura 7 – Poderia ser pior, poderia ser a Flórida



Sim, mas é calor seco
Postado por u/nick9000 em 7 ago. 2018, com o título
“*Could be worse, could be Florida*”¹³⁴.

Figura 8 – A Segunda Vinda de Cristo



A Segunda Vinda de Cristo, de Georgios Klontzas, do final do século XVI, 96x127cm. Integra o acervo do Instituto Ellenico di Studi Bizantini e Postbizantini di Venezia, na Itália¹³⁵.

A história vernacular, conforme foi conceitualmente apresentada no terceiro capítulo, começa com uma oferta midiática. Essa condição é suprida, aqui, pelos memes. Essa mídia desencadeia algum tipo de reação que põe os historiadores vernaculares em movimento. Nas próximas páginas serão analisados justamente esses movimentos, procurando investigar onde as pessoas buscam suas informações e como as trazem para dentro do subreddit para serem negociadas coletivamente. Os subcapítulos estão separados vagamente por temática e/ou estratégias, mas esta não é uma proposta de taxonomia, servindo apenas para organização e síntese dos resultados. Uma pequena observação que precisa ser feita, como é impossível determinar o gênero dos usuários, todos são tratados, na escrita, como masculinos, tendo em vista a predominância de homens na plataforma discutida no capítulo 4.

¹³⁴ Disponível em: <https://redd.it/95emod>. Acesso em 5 fev. 2020.

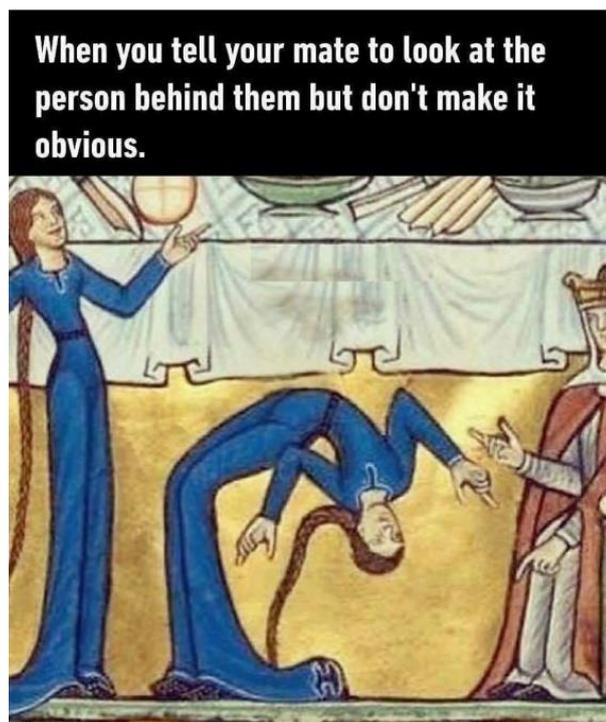
¹³⁵ Disponível em: <http://eib.xanthi.ilsp.gr/gr/icons.asp?vmode=vselect&vid=28#selectedAnchor>. Acesso em 5 fev. 2020.

5.1 COMO DETETIVES AMADORES

Uma das analogias mais populares sobre a história é de que o trabalho do historiador é como o de um detetive, coletando pistas sobre um acontecimento do qual conhece o resultado, mas precisa descobrir as causas. O humanista detetive aparece seguidamente na ficção, de *O Nome da Rosa* a *O Código da Vinci*, e até mesmo como metodologia de pesquisa, no paradigma indiciário de Carlo Ginzburg. Faz sentido, portanto, começar a falar da história vernacular fazendo referência aos detetives amadores, que tropeçam em um crime e, mesmo sem treinamento profissional, ajudam a resolvê-lo.

A história vernacular se desenvolve mais ou menos dessa mesma forma, porém, ao invés de um crime, o historiador vernacular encontra uma oferta midiática intrigante e parte em uma investigação sobre o passado representado nela. É o que aconteceu, por exemplo, com o meme da figura 9:

Figura 9 – Olhe atrás de você, mas não seja óbvio...



Quando você diz para o seu amigo olhar para a pessoa atrás dele, mas não ser óbvio.

Postado por u/ashwinsapre em 15 nov. 2017 com o título “Look behind but don't make it obvious...”.¹³⁶

u/DeafLady teve a curiosidade despertada, mas foi u/sheea241 quem se engajou na investigação.

¹³⁶ Disponível em: <https://redd.it/7d0tdz>. Acesso em 5 fev. 2020.

u/DeafLady: Eu quero saber a real razão por trás dessa arte... de onde ela veio?
 u/shea241: A parte flexível é uma edição. Parece uma típica tapeçaria medieval.
 (insira o nome correto aqui) Me esforçando o máximo possível para encontrar ela no
 google imagens.¹³⁷

u/shea241 começa afirmando categoricamente que se tratava de uma imagem editada no Photoshop, para decepção de u/DeafLady. Outros usuários disseram a mesma coisa, com igual nível de certeza, como u/DipNuttin para quem “não é nem um bom [Photo]shop; olha onde ela deveria estar em pé...”¹³⁸, provavelmente referindo-se à área que parece machada logo acima do corpo dobrado. A busca de u/shea241 teve início no Google imagens que, como já foi explicado no capítulo anterior, não é a melhor opção para imagens muito modificadas. Sem surpresa, não foi encontrado o original, e o usuário quase abandonou a busca. Mas u/shea241 não desistiu, porque em algum momento mais tarde voltou a editar seu comentário para acrescentar

Edição II: CARA EU ESTOU ERRADO. Encontrei isso (Detalhe de uma miniatura do trazer da cabeça de João Batista) em um catálogo de manuscritos iluminados.
 Se dobrar de costas era mesmo algum tipo de tema.
 Edição III: encontrei o original. Cacete!¹³⁹

A primeira imagem que u/shea241 encontrou é muito parecida com a do meme e faz parte de um saltério do início do século XIII disponível na Biblioteca Britânica¹⁴⁰. Depois, u/shea241 aponta para um Tumblr¹⁴¹, Demonagerie¹⁴², que possui a página e a referência completas, levando, finalmente, à localização da imagem em seu manuscrito original (Figura 10). A iluminura representa a passagem bíblica (Mateus 14.6–11 e Marcos 6.21–28) em que Salomé impressiona o rei Herodes com a sua dança, a ponto de ele lhe oferecer qualquer coisa que queira. Por recomendação de Herodias, sua mãe e esposa de Herodes, Salomé pede a cabeça de João Batista em uma bandeja de prata. Ele criticava o divórcio e novo casamento de Herodias, por isso ela o queria morto.

¹³⁷ Texto original: “*I want to know the real reason behind that art... where did it come from?*” (u/DeafLady); “*The bendy part is an edit. Looks like some typical medieval tapestry. (insert actual name here). Scrolling my hardest through google images to find it*” (u/shea241). Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/7d0tdz/look_behind_but_dont_make_it_obvious/dpu8p98/. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹³⁸ Texto original: “[...] *it's not even a good shop ; look at where she should be standing..*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/7d0tdz/look_behind_but_dont_make_it_obvious/dpudkf1/. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹³⁹ Texto original: “*Edit II: OH MAN I'M WRONG. I found this ("Detail of a miniature of the bringing of the head of John the Baptist.") in a catalog of illuminated manuscripts. Bending backwards was really some kind of theme. Edit III: found the original. Hot damn!*”.

¹⁴⁰ Disponível em: <https://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts/ILLUMIN.ASP?Size=mid&IIIID=11280>. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁴¹ Tumblr é uma mídia social e plataforma para construção de miniblogs multimídia.

¹⁴² Era um blog dedicado ao compartilhamento de páginas interessantes de manuscritos. Disponível em: <https://demonagerie.tumblr.com/post/23980901682/bayerische-staatsbibliothek-clm-835-f-137-an>. Acesso em: 5 fev. 2020.

Figura 10 – Salomé dança para Herodes



Saltério em latim, provavelmente produzido em Oxford, na Inglaterra entre 1200–1225. Bayerische Staatsbibliothek (BSB), Clm 835, f. 137.¹⁴³

Em um primeiro momento, o acréscimo da decapitação só deixou todos mais confusos, mas nesse processo, outras pessoas foram contagiadas pelo espírito investigativo e buscaram descobrir quem foi Salomé e por que ela está recebendo uma cabeça. Algumas abordagens diferentes apareceram. u/DeafLady foi ler a história na qual se baseia a iluminura diretamente na Bíblia. Já u/ashez2ashes procurou em uma fonte clássica, a Encyclopædia Britannica¹⁴⁴. E um historiador da arte medieval também despontou na conversa, u/epicblow, que complementou os pontos introduzidos pelos demais usuários dizendo:

Isso foi retratado em muitas obras de arte famosas e as pessoas medievais estavam apenas usando seu jeito especial de mostrar alguém em movimento/exibindo habilidades loucas de dança. Vejam os seguintes exemplos maravilhosos:

¹⁴³ Disponível em: https://daten.digitale-sammlungen.de/bsb00012920/image_137. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁴⁴ Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Salome-stepdaughter-of-Herod-Antipas>. Acesso em: 5 fev. 2020.

[Breakdancing] --As mesmas habilidades, mídia diferente - OP no contexto -> versão renascentista.¹⁴⁵

O “*breakdancing*” leva a uma outra imagem medieval com uma representação peculiar de dança¹⁴⁶. A “mídia diferente” é uma escultura que retrata a mesma cena do meme, encontrada no tímpano do portal de São João da Catedral Notre Dame de Rouen, na França¹⁴⁷. “OP” vem de “*original poster*” e é usado para se referir à pessoa que fez a postagem que está sendo comentada. Nesse caso, o link leva à página completa do manuscrito. Por fim, u/epicblow aponta para uma versão renascentista da dança de Salomé¹⁴⁸, indicando a recorrência dessa história na arte para além da Idade Média.

Esse diálogo formou uma pequena ilha em meio a muitas conversas sobre dançar o limbo¹⁴⁹. Para fins de comparação, o comentário acima, em que u/shea241 fornece a fonte da imagem, possui 94 pontos. Em contraste, o comentário mais popular na postagem é o de u/LanceBarney – “*Jack be limbo, Jack be quick, Jack go unda limbo stick*” –, que ganhou mais de 1,1 mil pontos e faz referência à popular música *Limbo Rock*, lançada nos anos 1960. Ainda assim, os participantes da conversa pareceram muito satisfeitos com as descobertas, como mostra o agradecimento de u/DeafLady para u/shea241: “VOCÊ CONSEGUIU! O mistério foi quebrado! Eu preciso da sua habilidade de pesquisa, você é incrível :D”¹⁵⁰.

Outra dessas pequenas ilhas se formou nos comentários do próximo meme (Figura 11), com um historiador vernacular ainda mais empolgado. u/Lover_Of_The_Light inicia a conversa¹⁵¹ porque, embora costume pesquisar sobre as imagens publicadas no subreddit, não conseguiu encontrar informações sobre esta. Encontrou, entretanto, outras obras de arte muito similares, todas com títulos que falam sobre remover a “pedra da loucura”. Os links providos pelo usuário, infelizmente, estão fora do ar, então não se sabe quais outras imagens ele apontou. u/Lover_Of_The_Light listou os elementos repetidos, e comentou que suas pesquisas no

¹⁴⁵ Texto original: “*This has been treated in a lot of famous art and medieval people were just doing their own special thing with showing someone in motion/showing off mad dance skills. See the following wonderful examples: [Breakdancing] --Same skills, different medium-- OP in context -->Renaissance version*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/7d0tdz/look_behind_but_dont_make_it_obvious/dpuguvu/. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁴⁶ Disponível em: <https://sarahjbiggs.typepad.com/.a/6a013488b5399e970c01b7c6d0bb3e970b-500wi>. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁴⁷ Disponível em: <http://files.coc.ca/images/parlandoblog/2012-2013/salome/salome-rouen.jpg>. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁴⁸ Disponível em: <https://uploads1.wikiart.org/images/benozzo-gozzoli/the-dance-of-salome-1462.jpg>. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁴⁹ Dança original de Trindade, em que as pessoas passam sob uma barra horizontal dobrando as costas para trás.

¹⁵⁰ Texto original: “*YOU DID IT! The mystery has been broken! I need your research prowess, you're awesome: D*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/7d0tdz/look_behind_but_dont_make_it_obvious/dpugfn7/. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁵¹ Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/7rwlvu/just_checking/dt0d7wo/. Acesso em 5 fev. 2020.

Google indicam que os debates sobre a obra se centram em se o procedimento é algo que realmente acontecia ou não. Por fim, o usuário pede que, se alguém souber de algo mais, entre em contato.

Figura 11 – Só conferindo

When your friend says some dumb shit so you tie them to a chair and cut their head open just to check they've got a brain



Quando seu amigo fala alguma estupidez daí você amarra ele em uma cadeira e abre a cabeça dele só pra conferir se ele tem um cérebro.

Postado por u/Freudian-Sips em 21 jan. 2018 com o título “*Just checking*”.¹⁵² A obra original é uma pintura a óleo sobre madeira de um seguidor de Jan Sanders van Hemessen, de cerca de 1500–1563. Parte do acervo do museu Wellcome Collection.¹⁵³

Outros participantes demonstraram menos interesse, mas alguns deram sugestões. u/Freudian-Sips achou o procedimento parecido com a trepanação, uma perfuração do crânio para deixar sair os “espíritos do mal” e indicou um artigo da revista *Inquiries* sobre o tema¹⁵⁴. Já u/PurplePickel sugeriu que fossem cópias de uma primeira versão que fez muito sucesso. u/Sir_Llama especulou que a “pedra da loucura” poderia ser um tumor cerebral. E u/Syrupsniper comentou apenas “Ah, cara, isso acabou de ficar muito interessante”¹⁵⁵, indicando que havia uma audiência acompanhando atentamente os desenvolvimentos.

¹⁵² Disponível em: <https://redd.it/7rwluv>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁵³ Disponível em: <https://wellcomecollection.org/works/n959xysy>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁵⁴ Disponível em: <http://www.inquiriesjournal.com/articles/1673/the-history-of-mental-illness-from-skull-drills-to-happy-pills>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁵⁵ Texto original: “*Oh boy this just got really interesting*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthrough/comments/7rwluv/just_checking/dt0h9q7/. Acesso em 5 fev. 2020.

u/Lover_Of_The_Light continuou sua empreitada, e ia atualizando sua postagem inicial à medida que encontrava novas informações, o que dá uma ideia do caminho percorrido. Ele chegou à pintura mais antiga desse tema, atribuída ao famoso pintor flamengo Hieronymus Bosch ou a um seguidor seu, de 1501–1505¹⁵⁶. Esta é parecida com as outras, mas os detalhes que chamaram a atenção do usuário não estão presentes, um ponto contra a teoria de que sejam imitações da mais famosa. E ela possui uma inscrição que fala de um certo Lubbert Das, que parece ser um personagem literário holandês. u/Lover_Of_The_Light fala que encontrou diversos artigos científicos comparando estas obras, mas as interpretações giram em torno de dois eixos: ou as pinturas são simbólicas, representando, por exemplo, uma castração; ou elas apresentam uma prática comum de médicos falsos abrindo buracos nas cabeças das pessoas.

Como eu disse, eu não acho que seja nenhuma dessas coisas. Minha hipótese é de que *todas* essas pinturas retratam Lubbert Das. Acho que talvez exista uma história holandesa antiga em que Lubbert Das seja enganado por um cirurgião falso, mas não consigo encontrá-la. Não consigo encontrar nada sobre Lubbert Das além do fato de que ele era um personagem da literatura holandesa, ele aparece em uma dessas pinturas e também é o nome de uma banda de metal.¹⁵⁷

No processo de elucidar o mistério, u/Lover_Of_The_Light fez sua pesquisa de forma bastante heterogênea. Isso inclui visitar a página da Wikipédia em holandês sobre a pintura de Bosch¹⁵⁸, submeter perguntas aos subreddits r/ArtHistory¹⁵⁹ e r/theNetherlands¹⁶⁰ sobre as pinturas e Lubbert Das, e consultar um trabalho acadêmico de bacharelado sobre a obra de Bosh¹⁶¹. O assunto é encerrado com a conclusão da monografia em questão: embora existam teóricos que especulem que a pintura retrata uma cena de um livro ou peça, não existem evidências disso.

Esse pequeno impulso de pesquisa desencadeado por um único meme acabou se expandindo para ao menos três subreddits, saindo do círculo apenas da Wikipédia e chegando também à academia. Como pode ser percebido por esses dois casos, os historiadores vernaculares, quando suficientemente motivados, percorrem a internet acessando tudo o que conseguem alcançar em busca de respostas. Esse caso também ilustra a afinidade da história

¹⁵⁶ Integra o acervo do Museo Nacional del Prado, em Madrid, Espanha. Disponível em: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/la-extraccion-de-la-piedra-de-la-locura/313db7a0-f9bf-49ad-a242-67e95b14c5a2>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁵⁷ Texto original: “*Like I said, I don't think it's either of these things. My hypothesis is that all of these paintings depict Lubbert Das. I think there's maybe an old Dutch story where Lubbert Das gets swindled by a fake surgeon, but I can't find it. I can't find anything on Lubbert Das other than the fact that he was a character in Dutch literature, he appears in one of these paintings, and also it's the name of a metal band*”.

¹⁵⁸ Disponível em: https://nl.wikipedia.org/wiki/De_keisnijding. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁵⁹ Disponível em: <https://redd.it/7rxsum>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁶⁰ Disponível em: <https://redd.it/7ryats>. Acesso em 5 fev. 2020.

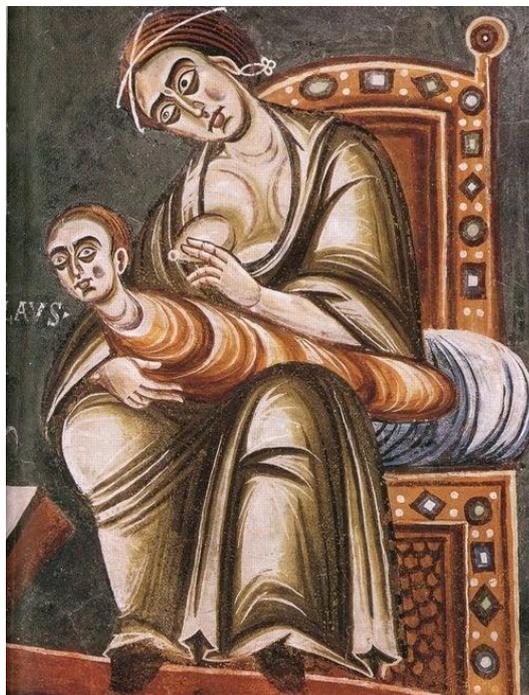
¹⁶¹ VERBOOM, H. J. Jheronimus Bosch en de chirurg: Interpretaties van De Keisnijding bezien vanuit de middeleeuwse medische praktijk. Open Universiteit Nederland, Heerlen, 2011. O link oferecido não está mais em funcionamento.

vernacular com a inteligência coletiva discutida no terceiro capítulo. Em sua busca, u/Lover_Of_The_Light contou com a ajuda de várias pessoas, ajudando a encontrar fontes e contribuindo com seus próprios conhecimentos.

5.2 DISCUTINDO ARTE MEDIEVAL

É difícil haver consenso em um grupo, principalmente um tão heterogêneo quanto uma comunidade online. Mas se existe uma opinião que pode ser considerada preponderante entre os seguidores do r/trippinthroughtime é a de que a arte medieval era muito ruim. Comentários sobre isso são uma constante, aparecem na maior parte das postagens e são ainda mais prevalentes nas em que os memes foram feitos com iluminuras. Quando imagens como a Figura 12 aparecem, a maioria massiva das reações é como a de u/NowAcceptingBitcoin: “Jesus Cristo. O que estava passando pela cabeça do artista? ‘Sim, é isso que o povo quer’”.¹⁶²

Figura 12 – VERSÃO FERMININA DO NICOLAS CAGE tenta amamentar BEBÊ BURRITO COM CARA DE VELHO com PEITO-TUBO MALFORMADO



Postado por u/salTUR em 7 nov. 2018 com o título “*FEMALE NICOLAS CAGE attempts to feed OLD-MAN-BURRITO BABY with MALFORMED TUBE-BOOB*”.¹⁶³

¹⁶² Texto original: “*Jesus Christ. What was going through the artist's head? ‘Yes, this is what the people want’*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/9uzqpr/female_nicolas_cage_attempts_to_feed/e98dyn1/. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁶³ Disponível em: <https://redd.it/9uzqpr>. Acesso em 5 fev. 2020.

A pintura em questão, uma das mais antigas no corpus deste trabalho, é um afresco em estilo bizantino datado de 1060–1066. Conhecida como *São Nicolau Recusando o Leite de Sua Mãe*, é um detalhe do interior da Capela de Santo Eldrado, na Abadia de Novalesa, Itália, que é decorada com diversos outros afrescos dedicados aos dois santos¹⁶⁴.

Esse é um dos casos que, como explicado no capítulo 3, são motivados pelo questionamento ou contestação a uma afirmação de outra pessoa. Tudo começa com a seguinte declaração de u/GeneralCusterVLX:

No passado, havia um catálogo de como as coisas deveriam parecer e qualquer desvio era visto com desaprovação. É por isso que desenhos medievais de água, montanhas, árvores e afins parecem bem similares entre os pintores da mesma época e região. Mas os rostos? Se joga!¹⁶⁵

u/Plopix, no entanto, não concordou com a afirmativa, dizendo que seu “bobajômetro” (*bullshitometer*) estava apitando. Ao mesmo tempo em que pediu que o outro usuário fornecesse referências, partiu em uma busca por conta própria, dispondo links para diversas obras de arte medievais do mesmo período, mas com os detalhes bastante distintos entre si. u/Plopix disse que achava “difícil de acreditar que isso é verdade, considerando que a Idade Média durou mais de um milênio”¹⁶⁶. Outro usuário, u/fennant, interveio, observando que os links fornecidos eram muito mais recentes do que a pintura do meme e lembrando que “[...] a arte do século XI e a arte do século XIV são muito diferentes. O século XIV é logo antes da Renascença e muitas das artes desse período já se desviaram das pinturas padrão, ainda em estilo de ícone”¹⁶⁷.

u/GeneralCusterVLX e u/fennant não estão errados. O historiador da arte Ernst Gombrich (1999) relata que a arte bizantina era conservadora e tinha formas muito rígidas de retratar Jesus e a Virgem. O autor explica, porém, que esse conservantismo teve um desenvolvimento gradual dentro da tradição artística do período e é um erro imaginar que os artistas não possuíam nenhuma liberdade criativa.

¹⁶⁴ Santo Eldrado foi abade de Novalesa no século IX. São Nicolau de Bari, também conhecido como São Nicolau de Mira, deu origem à lenda do Papai Noel.

¹⁶⁵ Texto original: “*Back in the day they had a catalogue of how stuff should look like and any deviation was frowned upon. That's why medieval drawings of water, mountains, trees and such look pretty similar across painters of the same era and region. Faces though? Go crazy!*” Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/9uzqpr/female_nicolas_cage_attempts_to_feed/e98hp4o/. Acesso em 5 fev. 2020

¹⁶⁶ Texto original: “*I find it hard to believe this is true, considering Middle Ages were more than a millennia long [...]*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/9uzqpr/female_nicolas_cage_attempts_to_feed/e98xiq/. Acesso em 5 fev. 2020

¹⁶⁷ Texto original: “*[...] 11th century art and 14th century art are greatly different. The 14th century is right before the Renaissance period and a lot of the art this period has already deviated from the standard, still icon-style paintings*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/9uzqpr/female_nicolas_cage_attempts_to_feed/e991ni7/. Acesso em 5 fev. 2020

u/Plopix não parece estar descobrindo algo novo durante a conversa, como nos exemplos anteriores. Ao invés disso, a impressão é de que se trata de alguém que já gosta muito de arte medieval e está se esforçando para desmistificar a arte do período, como indica a fala

Eu acho que você ficaria surpreso como a Idade Média realmente era. Se essa pintura de Hyeronimus Bosch, de um homem montado em um peixe, e essa de um caracol com uma espada e um escudo, não te impedirem de pensar que "a individualidade não era uma coisa" da Idade Média, não sei o que poderia¹⁶⁸.

Os links fornecidos pelo usuário¹⁶⁹ levam para diversos exemplos de marginália, que são anotações nas margens de um documento ou livro em geral. As dos manuscritos medievais, especificamente, causam fascinação hoje por seu conteúdo peculiar, incluindo muitos cavaleiros lutando contra caracóis gigantes, coelhos assassinos e gatos que não parecem gatos.

u/GeneralCusterVLX retornou à conversa para apresentar suas fontes, onde nos aproximamos da academia novamente. Sua principal referência é Wolfgang Leidhold – que u/GeneralCusterVLX diz ter sido seu professor –, um cientista político e filósofo alemão com extensa produção acadêmica voltada para as experiências humanas em diferentes contextos. O usuário também menciona que teria havido uma mudança no paradigma da arte em decorrência da filosofia de Nicolau de Cusa, que teria popularizado a ideia de criatividade. Para u/Plopix, u/GeneralCusterVLX e seu professor estavam muito focados na arte religiosa, e a arte não estava limitada à religião mesmo naquela época. Embora isso seja verdade, a pintura em questão não só é voltada para religião, como faz parte da decoração de uma capela, portanto não se enquadra na mesma categoria que a marginália.

Enquanto esse diálogo se desenvolvia, outras ilhas também se formaram em torno das mesmas ideias. Uma pergunta como a de u/Supes_man – “Por que os artistas eram tão ruins naquela época? Vejo caras que usam um lápis simples e criam objetos e pessoas realistas em folhas de papel em minutos. E os melhores artistas do mundo naquela época nem conseguem fazer um peito parecer certo?”¹⁷⁰ – leva a uma resposta como a de u/badhoneylips, de que “mesmo o artista amador mais destreinado da atualidade tem uma vantagem monumental sobre

¹⁶⁸ Texto original: “*I guess you'd be surprised how Middle Age really was. If this painting from Hyeronimus Bosch of a man riding a fish and this one of a snail with a sword and a shield don't refrain you from thinking that 'individuality was not a thing' in Middle Age, I don't know what could*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/9uzqpr/female_nicolas_cage_attempts_to_feed/e99672x/. Acesso em 5 fev. 2020

¹⁶⁹ O “homem montado em um peixe” está disponível em: [https://fr.wahooart.com/Art.nsf/O/8XY83J/\\$File/Hieronimus-Bosch-The-Temptation-of-St.-Anthony-detail-3-.JPG](https://fr.wahooart.com/Art.nsf/O/8XY83J/$File/Hieronimus-Bosch-The-Temptation-of-St.-Anthony-detail-3-.JPG). O “caracol com uma espada e um escudo” está disponível em: https://66.media.tumblr.com/98f4039ed1ba64df62600bcddd650c63/tumblr_nnzss2pq3V1rqxd5k_o1_500.jpg. Ambos com acesso em 5 fev. 2020.

¹⁷⁰ Texto original: “*Why were artists so bad back then? I see guys who use a simple pencil and create a completely life like objects and people on sheets of paper in minutes. And the best artists in the world back then can't even make a boob look right?*” Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/9uzqpr/female_nicolas_cage_attempts_to_feed/e98iyd5/. Acesso em 5 fev. 2020

os artistas durante a era medieval. Eles viram todo tipo de imagem representacional colapsada em forma 2D”, e de que “a arte e a ciência da perspectiva não foram desenvolvidas até o Renascimento (ou literalmente perdidas com a queda do Império Romano)”¹⁷¹. Esse mesmo padrão se repete nos comentários sobre variadas obras. E são usuários diferentes, o que faz a consistência ser ainda mais curiosa.

O próximo exemplo (Figura 13) é interessante por ter produzido uma conversação um pouco mais filosófica do que a média. Uma das ilhas de diálogo começa com a apreciação dúbia de u/Gravesh, que acha que “para o período, até que é uma obra de arte muito boa. Eu até vejo um sentido de profundidade e perspectiva”¹⁷² e a concordância de outro usuário (cuja conta foi deletada) que acrescentou que “isso foi antes do 'ponto de fuga' ser 'descoberto', e é por isso que o rei parece ter 10 pés de comprimento contra as pessoas ao seu redor”¹⁷³.

Figura 13 – Viagra.

When you overdose on viagra



Quando você tem uma overdose de Viagra.

Postado por u/toplevel420 em 7 abr. 2019 com o título “Viagra”¹⁷⁴.

¹⁷¹ Texto original: “Believe it or not, even the most untrained amateur artist nowadays is at a monumental advantage to artists during the medieval era. They have seen all sorts of representational imagery collapsed into 2D form [...]. The art and science of perspective wasn't developed until the Renaissance (or literally lost with the fall of the Roman empire) [...]”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/9uzqpr/fe_male_nicolas_cage_attempts_to_feed/e98xiub/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁷² Texto original: “For the time period this is actually very good artwork. I actually see a sense of depth and perspective”. Disponível em: <https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/baf2iz/viagra/ekb6fs0/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁷³ Texto original: “[...] this was before the vanishing point was ‘discovered’, which is why the king looks like he’s 10 feet long vs the people around him”. Disponível em: <https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/baf2iz/viagra/ekb8rs1/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁷⁴ Disponível em: <https://redd.it/baf2iz>. Acesso em 5 fev. 2020.

À parte as onipresentes comparações à arte renascentista, outros usuários levantaram pontos interessantes. u/ the_fr33z33 comentou que “a razão é que as pessoas de status social mais alto eram representadas maiores do que as de status mais baixo. Se você quiser, é outro tipo de perspectiva”¹⁷⁵, ao que u/lakija acrescentou que isso se chama “hierarquia de escala”¹⁷⁶ e fez a ligação com a arte egípcia, que usava uma estrutura bastante similar – e causou muitas brincadeiras e teorias da conspiração sobre os egípcios serem alienígenas. u/lakija aprofundou um pouco mais o pensamento:

Você já pensou em como não mudamos muito? Como em um pôster de filme a pessoa mais importante está na frente? Eles ficam menos importantes quanto mais perto das bordas você chega? Ou nem conseguem um espaço, mas apenas um nome no topo? Deveríamos chamar isso de hierarquia de posicionamento ou algo assim.¹⁷⁷

O diálogo é interessante porque, ao invés da usual comparação entre arte medieval e moderna, com a primeira sendo sempre inferior, os usuários procuraram compreender uma arte produzida em outro contexto. Aí ajuda o comentário de u/lakija que demonstra que outros fatores além do realismo também estão presentes na arte, e isso é verdade ainda nos dias de hoje. u/one_armed_herdazian também expressa essa compreensão dizendo que “as obras de arte na Idade Média eram geralmente mais sobre a combinação de símbolos para criar significado, em vez de retratar com precisão uma cena”¹⁷⁸. Essa afirmação se encaixa com a análise de Gombrich, que diz que se atentarmos para o fato de que os artistas medievais não pretendiam realizar uma imitação da natureza, mas sim expressar os mistérios do sagrado através de simbolismo, “então deixaremos de sentir falta daquilo que o artista nunca pretendeu nos dar” (1999, p. 135, tradução nossa).

Os historiadores vernaculares como detetives também estão presentes nesse meme. Não é uma imagem imediatamente familiar, por isso gerou uma variedade de especulações. u/King_Bonio sugeriu que significa que depois que morremos o corpo retorna à terra e gera nova vida. u/SetBrainInCmplxPlane acreditava se tratar de Henrique II da Inglaterra e seus descendentes, incluindo seus filhos que também se tornaram reis, Ricardo Coração de Leão e

¹⁷⁵ Texto original: “*The reason is that persons of higher social status were depicted larger than those of lower status. If you will, it’s another kind of perspective*”. Disponível em: <https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/baf2iz/viagra/ekbbaem/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁷⁶ Texto original: “[...] *hierarchy of scale*”. Disponível em: <https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/baf2iz/viagra/ekbbzps/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁷⁷ Texto original: “*You ever thought about how we haven’t changed much? Like on a movie poster the most important person is in the front? They get less important the closer to the edges you get? Or don’t even get a slot but just a name at the top? We should call it Hierarchy of placement or something*”. Disponível em: <https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/baf2iz/viagra/ekbgea7/>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁷⁸ Texto original: “*Artwork in the middle ages was usually more about combining symbols to create meaning, rather than accurately depicting a scene*”. Disponível em: <https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/baf2iz/viagra/ekbcm5q/>. Acesso em 5 fev. 2020.

João Sem Terra. u/ tropical_snow13 fez ligação com o Sonho de Osman, mito de origem do Império Otomano¹⁷⁹.

u/Monstermaud localizou o manuscrito original na Biblioteca Nacional da França, uma Bíblia ilustrada datada de 1395–1401¹⁸⁰. A imagem é uma Árvore de Jessé, um motivo bastante comum na arte medieval e do início da Renascença. Trata-se de uma representação da genealogia de Cristo a partir de Jessé, pai do rei Davi, inspirada pela passagem em Isaías 11.1. Os usuários, procurando compreender a iluminura, tentaram ler a página do manuscrito eles mesmos. Esbarraram, no entanto, na escrita gótica, no francês antigo e nas especificidades das nomenclaturas religiosas – por exemplo o uso de *Paralipomenon* em lugar de Crônicas. A leitura e interpretação de manuscritos medievais exige dos historiadores profissionais anos de dedicação e especialização, justamente porque eles não são simples, então é interessante observar essa descoberta pelos membros do r/trippinthroughtime.

5.3 FALHAS NA NEGOCIAÇÃO

Além de ocasiões em que o meme não desperta nenhuma conversa sobre história, também existem instâncias em que a etapa de negociação não se desenvolve completamente. Isso apareceu particularmente nas temáticas que possuem estereótipos mais arraigados sobre a Idade Média. Um exemplo é a violência. Os dois memes a seguir (figuras Figura 14 e Figura 15) são complementares, pois geraram comentários muito similares que inclusive referenciam um ao outro. Também estão entre as vinte postagens mais comentadas do subreddit, o que demonstra a popularidade do tema.

As duas imagens foram automaticamente assumidas pelos usuários como se tratando de torturas medievais. Ainda mais, práticas *regulares* de tortura medievais. A conversa nos três casos girou, em grande parte, em torno do quanto a ‘Idade das Trevas’ era horrível, com comentários como que “as pessoas costumavam ir à praça da cidade para ver alguém ser decapitado e achavam que era uma grande diversão para a família”¹⁸¹ (u/LilyPotter123), que

¹⁷⁹ A lenda conta que Osman I (?–1323/4), enquanto dormia na casa de um homem santo chamado Edebali, teve um sonho, no qual uma árvore brotava de seu umbigo e crescia até que sua sombra abrangesse o mundo. Quando relatou esta visão ao homem santo, este parabenizou Osman, dizendo que Deus havia concedido a ele e seus descendentes o ofício imperial. Esse mito se mostrou extremamente influente na legitimação do poder otomano (FINKEL, 2007).

¹⁸⁰ *Grande Bible historique complétée*, decorado por um artista conhecido como *Maître du Couronnement de la Vierge* (Mestre da Coroação da Virgem). Bibliothèque nationale de France (BNF), Français 159, f. 175r Disponível em: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8449691v/f355.item>. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁸¹ Texto original: “People used to go into town square to watch someone get beheaded and think it was great family fun. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/aoul3m/video_games_make_yu_o_more_violent/eg46pah/. Acesso em 5 fev. 2020.

“muitas mulheres foram queimadas na fogueira por serem ‘bruxas’ quando na realidade ela provavelmente era muito boa em matemática [...]”¹⁸² (u/InuMiroLover), que “mentalmente, eles poderiam bem ter vindo de um planeta diferente”¹⁸³ (u/SordidDreams) e que “as pessoas costumavam assistir gatos queimando como entretenimento. Na maioria dos lugares, bebês indesejados eram deixados do lado de fora à noite para congelar, jogados em rios, deixados em baldes de água fria ou sufocados com papel molhado.”¹⁸⁴ (u/jambox888). Um usuário em particular, u/ihsww, deu uma descrição detalhada:

Figura 14 – Ahh, os velhos tempos

People today: People are so violent and depraved these days, things were better in the old days

Medieval people: LMAO let's just saw this guy in half



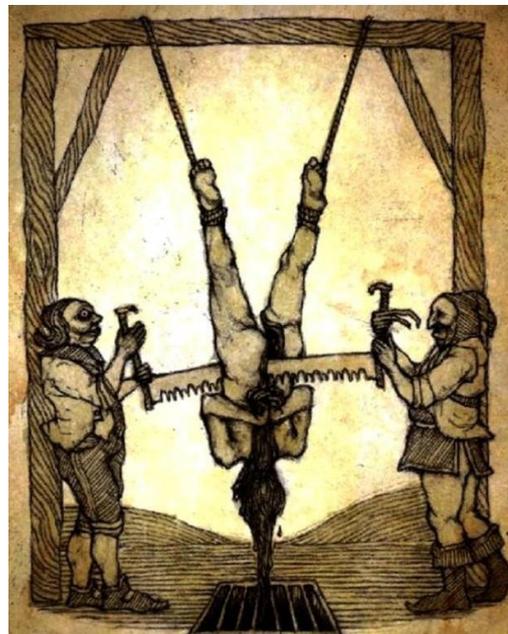
Pessoas de hoje: as pessoas são tão violentas e depravadas hoje em dia, as coisas eram melhores antigamente.

Pessoas medievais: RINDO MUITO vamos serrar esse cara em dois.

Postada por u/Pirate_Redbeard em 6 mar. 2018 com o título “Ahh, the good ol' days”¹⁸⁵. Repostado por u/doubie_49 em 9 fev. 2019 com o título “vIdeO gAmeS MaKE yUo MoRE viOleNT”¹⁸⁶.

Figura 15 – E o seu amigo não faz ideia

When you're suddenly turned on by a new fetish you never realized you had



Quando você repentinamente fica excitado com um fetiche que você nunca soube que tinha.

Postado por u/1_point_21_gigawatts em 3 ago. 2017 com o título “And your buddy is totally clueless”¹⁸⁷.

¹⁸² Texto original: “[...] alot of women were burnt on the stake for being “witches” when in reality she was probably really good at math [...]” Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/aoul3m/video_games_make_yuo_more_violent/eg4fx71/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁸³ Texto original: “Mentally they might as well have been from a different planet”. https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/82dsqk/ahh_the_good_ol_days/dv9t0tj/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁸⁴ Texto original: “People used to go watch cat burning as an entertainment. In most places, unwanted babies were left outside at night to freeze, thrown into rivers, left in buckets of cold water or smothered with wet paper”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/82dsqk/ahh_the_good_ol_days/dv9hdnj/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁸⁵ Disponível em: <https://redd.it/82dsqk>. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁸⁶ Disponível em: <https://redd.it/aoul3m>. Acesso em: 5 fev. 2020.

¹⁸⁷ Disponível em: <https://redd.it/6rgaua>. Acesso em: 5 fev. 2020.

[...] a violência e a depravação eram quase universais. Polidez e boas maneiras eram desconhecidas, todos os tipos e formas de comportamento medonho eram comuns. Desde enfiar o dedo no nariz em público, urinar e defecar abertamente, transar na beira da estrada, até assassinatos e brigas. As brigas de bar terminavam regularmente nas ruas e sempre acarretavam múltiplas mortes. A polícia fazia pouco mais do que participar da carnificina, em vez de restaurar a lei e a ordem. A queima de gatos era só um aperitivo. Quanto à tortura, seria em público e no centro da cidade, onde todos poderiam ver. Era uma forma de entretenimento para o público, além de dissuadir a prática de crimes, as pessoas podiam jogar comida podre em você ou jogar água gelada (ou fervendo) em você enquanto você estava trancado em uma gaiola. Você era deixado para morrer de fome, exposição ou ferimentos, enquanto todo mundo seguia com o seu dia, passando por você e ignorando.¹⁸⁸

Nenhuma das imagens, porém, trata realmente de acontecimentos regulares. A Figura 14 é uma representação da morte de Isaías que aparece em um manuscrito de cerca de 1396¹⁸⁹. Segundo o Talmude¹⁹⁰, Isaías foi serrado em dois por ordem do rei Manassés de Judá, no século 7 a.C. Esse fato foi apontado por u/tgrandiflora e, embora tenha ganhado alguma atenção, somando mais de 350 *upvotes*, não chegou a originar nenhuma discussão a respeito. Já a Figura 15 não pode ser localizada em nenhuma fonte medieval. A versão mais antiga dessa imagem foi encontrada no jogo de computador *Amnesia: The Dark Descent*¹⁹¹, lançado em 2010. Vários usuários perceberam esse fato – o mais destacado deles, u/Red_Groovy, com quase 400 *upvotes* – no entanto a conversa desencadeada foi sobre o jogo e não sobre a Idade Média. Existem outras versões similares da Figura 15 que datam do final do Medievo, incluindo uma ilustração feita pelo famoso pintor Lucas Cranach, o Velho, de cerca de 1512¹⁹². Elas estão geralmente associadas ao martírio de Simão, o Zelote – um dos discípulos menos conhecidos de Jesus – que, segundo a tradição católica, foi cortado ao meio com um serrote. Portanto, também não se trata de uma situação cotidiana. u/gaviidae é que acertou ao dizer que “isso parece ser mais

¹⁸⁸ Texto original: “[...] *violence and depravity were nearly universal. Politeness and manners were unheard of, all types and forms of ghastly behavior were common. From picking your nose in public to openly pissing and shitting to straight up fucking on the side of the road to murder and fist-fighting. Bar fights regularly spilled into the streets and there were always multiple deaths. Police did little else than participate in the carnage rather than restore law and order. Cat burning was just one little tidbit. As for torture, it would be in public and right downtown where everybody could see. It was a form of entertainment for the public as well as a deterrent to commit crime, people could come and throw rotting food at you or splash ice cold (or boiling) water on you while you were locked up in a cage. You'd be left to die on starvation, exposure, or from injury, as everybody else went about their day, walking past you and ignoring you*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/82dsqk/ahh_the_good_old_days/dv9ij2i/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁸⁹ Manuscrito produzido por Nicholaus Schulmeister para a viúva Margaretha von Waltersberg, de Lucerna, na Suíça. Contém parte da *Vita Cristi* de Ludolf von Sachsen e textos litúrgicos do padre franciscano Marquard von Lindau. Engelberg, Stiftsbibliothek, Cod. 339, f. 94v. Disponível em: <https://www.ecodices.unifr.ch/de/bke/0339/94v>. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁹⁰ Um dos principais livros do judaísmo, registra leis, história, costumes e filosofia judaica, bem como discussões rabínicas a respeito desses temas.

¹⁹¹ A imagem faz parte de uma pasta especial que contém material de desenvolvimento do jogo. Disponível em: https://amnesia.fandom.com/wiki/Super_Secret_file. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁹² Parte do acervo do Kupferstichkabinett, Museu de Impressões de Desenhos de Berlim, Alemanha. Disponível em: <http://kk.haum-bs.de/?id=1-cranach-d-ae-ab3-0050>. Acesso em 5 fev. 2020.

lendário do que real”¹⁹³, traçando o paralelo com algumas ficções extremamente violentas atuais.

Amnesia: The Dark Descent possui outras torturas tidas como medievais, como o berço de judas e a dama de ferro, e elas são mencionadas ao longo de toda a conversa, com links para as respectivas páginas da Wikipédia ou listas de piores instrumentos de tortura medievais. O jogo parece ter sido bastante influente entre o grupo, porque há comentários interligando a Figura 14 à Figura 15 – “E essa era a versão delicada e gentil. Era muito pior quando começava a partir da virilha ¹⁹⁴ (u/scandinavian_win)” – assim como descrevendo os méritos da abordagem da Figura 15, como explicou u/sconerbait:

Na verdade, vi uma exibição de tortura medieval em um museu uma vez, e esse método era usado especificamente para manter a pressão sanguínea na cabeça e te manter consciente. A lâmina de serra poderia atingir a altura dos pulmões, eu acredito, e possivelmente mais alto se eles fossem cuidadosamente evitados.¹⁹⁵

Assim como u/sconerbait, outros também aprenderam sobre o assunto em museus de tortura. u/wasabichicken ficou com a impressão de que o processo era todo muito formalizado, com regras bem definidas de quando e com qual intensidade as torturas deveriam ser aplicadas.

Para ele

Isso tudo deu um ar de desumanidade, em todos os sentidos da palavra. Os seres humanos eram reduzidos a torturadores e vítimas, carcereiros e prisioneiros. [...] Não tenho dúvida de que os torturadores da Boêmia do século XIII devem ter sentido coisas parecidas com o que os guardas dos campos de concentração do século XX sentiram sobre suas tarefas séculos depois: apartados da responsabilidade, submetendo-se à autoridade, ‘apenas fazendo seu trabalho’¹⁹⁶.

Alguns usuários tentaram levantar que “a maioria dos dispositivos de tortura ‘medievais’ mais imaginativos são fabricações vitorianas. A Idade Média teve a sua parcela de tortura e morte, é claro, mas geralmente eles se contentavam com mundanos chicotes e decapitações”¹⁹⁷

¹⁹³ Texto original: “*This seems to be more legendary than real*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippint_hroughtime/comments/6rgaua/and_your_buddy_is_totally_clueless/dl57pj9/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁹⁴ Texto original: “*And that was the kind and gentle version. It was much worse when it started from the groin*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/82dsqk/ahh_the_good_ol_days/dv9ewce/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁹⁵ Texto original: “*I actually saw a medieval torture exhibit at a museum once, and this method was used specifically to maintain blood pressure in the head to keep you conscious. The saw blade could make it as high as the lungs I believe, and possibly higher if they were carefully avoided*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/6rgaua/and_your_buddy_is_totally_clueless/dl52chu/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁹⁶ Texto original: “*It all gave an air of inhumanity, in every sense of the word. Humans were reduced to torturers and victims, jailers and jailed. [...] I've no doubt that 13th century Bohemian torturers must've felt things similar to how 20th century concentration camp guards felt about their tasks centuries later: detached from responsibility, submitting to authority, 'just doing their jobs'*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/aoul3m/video_games_make_you_more_violent/eg4a4xd/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁹⁷ Texto original: “*Most of the more imaginative 'medieval' torture devices are Victorian fabrications. The middle ages had their fair share of torture and death of course, but usually they stuck to mundane whips and beheadings*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/82dsqk/ahh_the_good_ol_days/dv9ik4g/. Acesso em 5 fev. 2020.

(u/vonEschenbach) e que “se você olhar para os ‘museus de tortura’ que exibem as coisas hoje em dia, eles geralmente são bem pouco acadêmicos, com baixo valor de produção e alto valor de choque”¹⁹⁸ (u/skalpelis). Alguns desses museus remetem à consideração de Andreas Huyssen:

Faixas e cartazes nas fachadas indicam o quanto o museu se aproximou do mundo do espetáculo, da feira popular e do entretenimento de massa. O próprio museu foi puxado pelo turbilhão da modernização: os eventos dos museus são gerenciados e anunciados como grandes espetáculos, com benefícios calculáveis para patrocinadores, organizadores e o orçamento da cidade, e a reivindicação para a fama de qualquer grande metrópole dependerá consideravelmente da atratividade de seus museus. (HUYSSSEN, 1995, p. 21, tradução nossa).¹⁹⁹

De fato, usuários expuseram opiniões mais ou menos homogêneas, seja citando museus, feiras renascentistas, ou filmes e programas de televisão²⁰⁰. Museus ainda possuem uma posição de autoridade, passando a ideia de que aquilo que apresentam é real, mesmo os de baixa qualidade. Mas nem todos os museus de tortura estão interessados apenas no espetáculo. u/QueenCharla comentou que aprendeu em um museu na Alemanha que “a maioria das coisas estranhas super brutais que atribuímos à Idade Média foi inventada mais tarde para fazer o presente parecer mais civilizado”²⁰¹, e u/nevergetssarcasm disse ter ouvido a mesma coisa em Amsterdam, nos Países Baixos.

u/QueenCharla trouxe uma ideia que já foi discutida nos capítulos anteriores: a memória serve ao presente. E isso se reproduz nessas três postagens, em que acontece um constante exercício de estabelecer a Idade Média como tempos completamente inversos aos nossos. u/This_is_so_awkward foi particularmente ativo na conversa gerada pela figura 15, repetindo constantemente que ele está “tão feliz por estar vivendo agora, tudo foi muito pior por 99% do resto da nossa existência. Fique feliz por não estar sofrendo genocídio, morrendo de pólio ou

¹⁹⁸ Texto original: “If you look at the ‘torture museums’ exhibiting the stuff nowadays, they’re generally very unacademic, low on production values and quite high on shock value”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/6rgaua/and_your_buddy_is_totally_clueless/dl5d61x/. Acesso em 5 fev. 2020.

¹⁹⁹ Texto original: “Banners and billboards on museum fronts indicate how close the museum has moved to the world of spectacle, of the popular fair and mass entertainment. The museum itself has been sucked into the maelstrom of modernization: museum shows are managed and advertised as major spectacles with calculable benefits for sponsors, organizers, and city budgets, and the claim to fame of any major metropolis will depend considerably on the attractiveness of its museal sites”.

²⁰⁰ Duas produções foram mencionadas múltiplas vezes ao longo das três conversas. Uma é o livro *Os Anjos Bons da Nossa Natureza*, de Steve Pinker, cientista cognitivo e professor de psicologia na Universidade de Harvard. A outra é o podcast *Hardcore History*, de Dan Carlin, criado em 2005. É um podcast extremamente popular, dedicado a temáticas variadas em história global e conhecido por uma narração imersiva e emocionante. Disponível em: <https://www.dancarlin.com/>. Acesso em 5 fev. 2020.

²⁰¹ Texto original: “[...] most of the super brutal outlandish stuff we attribute to the Middle Ages was actually made up later to make the present seem more civilized”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/82dsqk/ahh_the_good_ol_days/dv9olf4/. Acesso em 5 fev. 2020.

praga ou gripe espanhola, etc.”²⁰². As considerações de outros usuários de que essas coisas ainda estão acontecendo não alterou essa perspectiva.

O mesmo para o gosto particular por violência na Idade Média, que faz até as grandes guerras do século XX serem amenizadas. Quando u/MagicZombieCarpenter comentou que “se o século XX teve um tema, é o assassinato em massa. E o XXI está começando do mesmo jeito”²⁰³, u/dbcitizen respondeu que “sim, mas eles normalmente só te davam um tiro na cara ou te explodiam, o que é muito mais agradável do que essa merda medieval.”²⁰⁴.

Some-se a isso os comentários anteriores sobre as execuções serem entretenimento familiar e formamos uma imagem de uma Idade Média com “sede de sangue”. Mas a ironia é despertada ao observar que nessas mesmas conversas existem diversas pessoas falando sobre assistirem vídeos explícitos de pessoas sendo assassinadas, no 4chan e no próprio Reddit²⁰⁵. Conforme observou Kim Wilkins, “incongruências inegáveis existem entre o medieval e o moderno, mas em um meme como esse [...] a incongruência é apresentada como uma narrativa de suplantação que valida o presente: o medieval se torna um espelho que reflete o moderno de volta cheio de si” (2014, p. 206, tradução nossa).

Nessas conversas, os preconceitos arraigados sobre a Idade Média acabaram por se sobrepor às tentativas de estabelecer um diálogo mais moderado e fundamentado, ou seja, a negociação da história vernacular não se concretizou plenamente, não conseguiu encontrar espaço para gerar mudanças nas concepções do senso comum. Um efeito similar, mas com conteúdo bem diferente, aparece nos memes a seguir (figuras Figura 16 e Figura 17).

Assim como no caso anterior, as imagens foram imediatamente tomadas como medievais. Mas na direção contrária, a reação predominante é de aproximação. Em resposta à pergunta “o que tinha de errado com a Idade Média?”, de u/IAMSeamonkey, as respostas foram que não há “nada, a humanidade sempre foi assim. As pessoas ainda fazem coisas assim”²⁰⁶

²⁰² Texto original: “[...] *I am so fucking glad I'm alive right now, everything has been way worse for 99% of the rest of existence. Be happy youre not beinh genocided, dying of polio or the plague or the spanish flu, etc*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/82dsqk/ahh_the_good_ol_days/dv9fqdp/. Acesso em 5 fev. 2020.

²⁰³ Texto original: “*If the 20th century had one theme it's mass murder. The 21st is starting out no differently*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/6rgaua/and_your_buddy_is_totally_clueless/dl51fyv/. Acesso em 5 fev. 2020.

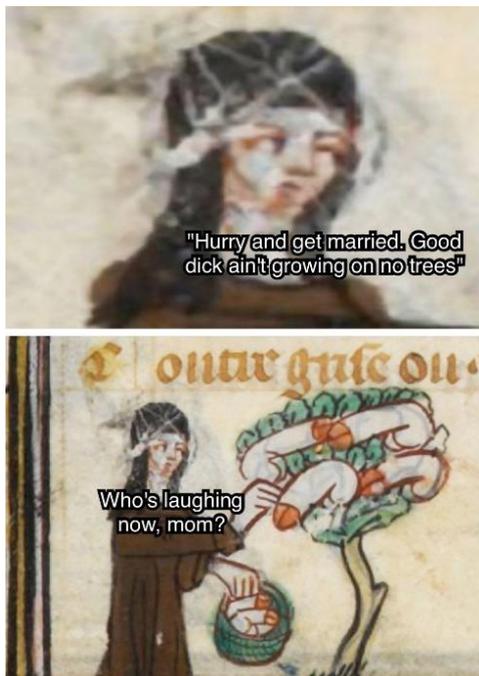
²⁰⁴ Texto original: “*Yah, but they typically just shot you in the face or blew you up, which is far more agreeable than this Medieval shit*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/6rgaua/and_your_buddy_is_totally_clueless/dl53wvj/. Acesso em 5 fev. 2020.

²⁰⁵ O fórum *Random* (aleatório), ou /b, do 4chan permite o compartilhamento de conteúdo explícito de qualquer natureza. Um exemplo do Reddit é o r/watchpeopledie, dedicado a vídeos de pessoas morrendo de formas violentas. Foi banido em março de 2019 em luz do atentado de Christchurch, na Nova Zelândia (STEPHEN, 2019).

²⁰⁶ Texto original: “*Nothing, humanity has always been like this. People still make things like this*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/akxqa1/he_whoLaughs_lastLaughs_best/ef9h4zl/. Acesso em 5 fev. 2020.

(u/omegaskorpion), e que “em cerca de 1000 anos, estarão perguntando o mesmo sobre nós...”²⁰⁷ (u/Yuaskin). Também ao contrário do caso anterior, desta vez foi percebido o paralelo com os muitos subreddits dedicados a variados tipos de pornografia, concluindo que “comparado com hoje, colher da árvore de paus é bastante razoável”²⁰⁸ (u/GregTheMad). u/outofnameideas576 fez a conexão mais explicitamente – e ganhou mais de 1,7 mil *upvotes* por ela – dizendo: “às vezes eu esqueço que os seres humanos eram humanos ao longo da história e os seres humanos adoram fazer piadas sobre pênis, deus, eu amo esse sub!”²⁰⁹.

Figura 16 – Ganhando



“Se apresse e se case. Bons pênis [homens] não crescem em árvore”.

Quem está rindo agora, mãe?

Postado por u/empal11 em 4 set. 2017 com o título “Winning”²¹⁰. Repostado com o título “He who laughs last, laughs best.” por u/Pirate_Redbeard em 29 jan. 2019²¹¹.

Figura 17 – Olhando o Tinder com as amigas

When women browse Tinder together



Quando as mulheres olham o Tinder juntas

Postado por u/tagus em 16 maio 2018 com o título “Browsing Tinder with friends”²¹².

²⁰⁷ Texto original: “In about 1000 years they'll be asking the same about us...” Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/akxqa1/he_whoLaughs_lastLaughs_best/ef9a15z/. Acesso em 5 fev. 2020.

²⁰⁸ Texto original: “[...] compared to today, harvesting the dicktree is quite sensible”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/akxqa1/he_whoLaughs_lastLaughs_best/ef97vdo/. Acesso em 5 fev. 2020.

²⁰⁹ Texto original: “Sometimes i forget that humans were humans all throughout history and humans LOVE to make dick jokes, god I love this sub!”. Disponível em: <https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/6y2cpd/winning/dmk6x2s/>. Acesso em 5 fev. 2020. Esse comentário levou ainda a uma descoberta dos grafites em Pompéia, onde também havia múltiplos desenhos de falos, entre outras iconografias engraçadas.

²¹⁰ Disponível em: <https://redd.it/6y2cpd>. Acesso em 5 fev. 2020.

²¹¹ Disponível em: <https://redd.it/akxqa1>. Acesso em 5 fev. 2020.

²¹² Disponível em: <https://redd.it/8jsie6>. Acesso em 5 fev. 2020.

Quanto à origem e o significado das imagens, porém, o manuscrito foi totalmente ofuscado por piadas sobre como “os monges estavam muito entediados”²¹³ (u/corruptrevolutionary) e “as coisas ficam estranhas quando seu trabalho é nunca se casar ou ter contato com o mundo exterior”²¹⁴ (u/attemptedactor). u/GDIVX interpretou como uma piada moderna, em que “dizer ‘essa senhora escolhe pênis da árvore’ é como dizer que ela é uma vagabunda que dorme com todo mundo. Basicamente, este é um *shitpost* da Idade Média”²¹⁵. Outras especulações variam de “trigo contaminado com fungo alucinógeno”²¹⁶ (u/CriminalMacabre) a bruxas que “eram capazes de tirar pênis de homens, guardá-los e escondê-los em árvores ou arbustos”²¹⁷ (u/olivyeandapples), passando por u/thisisnotying, que aposta que “quem fez essa obra de arte requintada tentou convencer as massas que foi assim que o primeiro bebê foi feito”²¹⁸.

Nas duas postagens com a figura 16, o mais próximo da origem que se chega é com u/DistortoiseLP apontando para a página da Wikipédia, que possui apenas um parágrafo sobre o assunto onde é dito que a “árvore de falos era um motivo artístico comum na Europa Ocidental durante o final da Idade Média e o início do Renascimento”²¹⁹. Apesar de a Wikipédia levar para um artigo científico (MATTELAER, 2010) e para o manuscrito digitalizado, os usuários não demonstraram interesse em chegar até eles.

O manuscrito em questão é interessante e já atraiu bastante a atenção da academia. O texto é *O Romance da Rosa*²²⁰, um poema sobre amor cortês escrito por Guillaume de Lorris por volta de 1230, e continuado por Jean de Meun em 1275. Era um poema secular, escrito como um sonho alegórico, e foi muito popular na França medieval, possuindo mais de 300

²¹³ Texto original: “*Monks were really bored*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/8jsie6/browsing_tinder_with_friends/dz2g31i/. Acesso em 5 fev. 2020.

²¹⁴ Texto original: “*Things get weird when your job is to never marry or have contact with the outside world*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/akxqa1/he_whoLaughsLastLaughsBest/efarxfu/. Acesso em 5 fev. 2020.

²¹⁵ Texto original: “*Saying ‘this lady pick penises out from the tree’ is like saying she is a slut who will sleep with everyone. Basically, this is a middle ages shit post*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/akxqa1/he_whoLaughsLastLaughsBest/ef8x7xm/. Acesso em 5 fev. 2020. *Shitpost* é uma expressão usada no Reddit para se referir a postagens com conteúdo inútil.

²¹⁶ Texto original: “*Wheat contaminated with hallucinogenic fungus*”. https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/akxqa1/he_whoLaughsLastLaughsBest/ef99fai/. Acesso em 5 fev. 2020.

²¹⁷ Texto original: “*The witch hunt! Witches were believed to be able to take penises off men, hoard them, then hide them on trees or bushes*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/akxqa1/he_whoLaughsLastLaughsBest/efaiibc/. Acesso em 5 fev. 2020.

²¹⁸ Texto original: “[...] *whoever made this exquisite work of art tried to convince the masses this is how the first baby made*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/8jsie6/browsing_tinder_with_friends/dz2f412/. Acesso em 5 fev. 2020.

²¹⁹ Texto original: “*The phallus tree was an art motif common in Western Europe during the late Middle Ages and the beginning of the Renaissance*”. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Phallus_tree. Acesso em 5 fev. 2020.

²²⁰ Título original em francês: *Le Roman de la Rose*.

manuscritos conhecidos. Um deles, um dos mais famosos, é o que possui a árvore de falos que originou o meme. Esta cópia foi feita pelo ateliê do casal Richard e Jeanne de Montbaston, na segunda metade do século XIV. Jeanne manteve o ateliê sozinha após a morte de seu marido em 1353, por isso muitos especialistas especulam que as iluminuras desse volume tenham sido feitas por ela²²¹ (ROUSE; ROUSE, 1999).

Nos comentários da figura 17, aparece um usuário, u/OMEGA_MODE, que demonstra irritação com a falta de interesse dos demais. Ele disse: “acho muito mais interessante do que simplesmente ser ‘lol alguns monges fizeram isso lol marginália é louuca’[.] Isso diminui o trabalho de qualquer pessoa que não seja um monge, além de ser um exemplo de péssimo analfabetismo histórico”²²². Esse preconceito de que os manuscritos medievais estavam sempre relacionados à Igreja aparece bastante em diversos memes e pode ser exemplificado pelo comentário de u/SuburbanStoner, que insistiu que a interpretação dos outros estava errada, porque “monges pintavam coisas na Idade Média que nunca haviam visto antes, apenas ouviram falar. Podem ser bananas ou qualquer outra coisa. Eles não eram para serem pênis quando isso foi feito. A igreja não encomendaria uma pintura tão lasciva naquela época, ou agora”²²³. De fato, a Igreja não encomendou o manuscrito. Existia tanto vida quanto literatura para além da esfera religiosa. No entanto, como u/OMEGA_MODE observou

[...] existem umas cinco pessoas nessa conversa que estão dizendo que foi feito por monges e assumindo suas intenções. Como foi feito por um time de marido e esposa, não monges ou freiras, e desenhado por uma mulher, é um manuscrito bastante interessante. As pessoas parecem ter uma tonalidade de concepções geralmente erradas sobre a Idade Média.²²⁴

Da mesma forma que nos memes violentos, por haver uma ideia pré-concebida muito arraigada entre os seguidores do r/trippinthroughthetime sobre a temática, não foi possível realizar uma troca de conhecimentos. u/OMEGA_MODE tentou e falhou em iniciar uma discussão.

²²¹ Bibliothèque nationale de France, French 25526, f. 106v (Figura 16) e 160r (Figura 17) Disponível em: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000369q/f218.image> e <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000369q/f325.image>. Ambos acesso em 5 fev. 2020.

²²² Texto original: “*I find it much more interesting than it simply being "lol some monks did it lol marginalia is curazzyy"[.] That diminishes the work of anyone not a monk, as well as being an example of really bad historical illiteracy*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/8jsie6/browsing_tinder_with_friends/dz3a4a9/. Acesso em 5 fev. 2020.

²²³ Texto original: “*Monks painted things in the Middle Ages they've never seen before, only have heard of. These could be bananas or anything else. They weren't meant to be dicks when this was made. The church wouldn't commission a painting that lewd then, or now*”. Disponível em: <https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/6y2cpd/winning/dml1fn5/>. Acesso em 5 fev. 2020.

²²⁴ Texto original: “[...] *there are like 5 people in the thread who are saying that it was made by monks, and assuming their intentions. Since its made by a husband and wife team, not monks or nuns, and drawn by a woman, it's a pretty interesting manuscript. People seem to have a ton of generally wrong conceptions about the Middle Ages*”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/8jsie6/browsing_tinder_with_friends/dz3jhbr/. Acesso em 5 fev. 2020.

Outros usuários, entretanto, certamente viram os apontamentos dele, como comprovam os 48 *upvotes* que recebeu em seu comentário mais informativo.

5.4 PEQUENAS DESCOBERTAS

O mais frequente é que as discussões que se formaram no r/trippinthroughtime não sejam nem muito profundas, nem muito apaixonadas. São mais como conversas casuais. No meme a seguir (Figura 18), por exemplo, não parece, à primeira vista, haver nada de particularmente interessante. É um recorte, em baixíssima qualidade, de uma obra de Pieter Bruegel, o Jovem, datada de 1600, a mais recente do nosso corpus (Figura 19).

Figura 18 – Esse mingau é mais quente que a sua bunda.



— *Eu gostaria que você comesse minha bunda como come esse mingau.*
 — *Eu gostaria que você chupasse meu pau do jeito que você suga a graça de tudo.*
 Postado por u/wolfguardian72 em 1º set. 2018 com o título “*This porridge is hotter than your ass.*”²²⁵.

u/TheApeGorilla é quem percebeu um aspecto peculiar da indumentária e perguntou “o que é aquela coisa grudada na virilha do camarada?”²²⁶. Por coincidência, u/ExquisiteLumberjack sabia a resposta. A protuberância na roupa do camponês parece ser, conforme apontado pelo usuário, uma braguilha (*codpiece*). Em português, a palavra continua a ser usada para o fechamento frontal de calças, com zíper ou botões, mas, no inglês, *codpiece* se refere especificamente ao pedaço de tecido que unia as duas pernas das calças justas masculinas –

²²⁵ Disponível em: <https://redd.it/9c0d24>. Acesso em 5 fev. 2020.

²²⁶ Texto original: “*What is that thing attached to that fellows groin?*” Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/9c0d24/this_porridge_is_hotter_than_your_ass/e57590r/. Acesso em 5 fev. 2020.

similares às *leggings* atuais – entre os séculos XV e XVI. Apareceu na indumentária à medida que o gibão – uma espécie de jaqueta ajustada – foi diminuindo de comprimento, de logo acima dos joelhos para a altura da cintura. Com o tempo, a braguilha deixou de ser uma peça discreta para ser usada proeminentemente, como símbolo de virilidade e poder econômico e político (STEELE, 2005).

Figura 19 – Figuras Comendo durante a Colheita de Verão



Figuras Comendo Durante a Colheita de Verão, de Pieter Bruegel, o Jovem, 1600, óleo sobre painel, 60cmx80cm²²⁷.

u/ExquisiteLumberjack escreveu um longo texto sobre a braguilha, porque “a pintura parecendo ser no estilo da pintura medieval tardia significaria que provavelmente estaria na moda na época”²²⁸. Ele inclusive disponibilizou links para imagens de reis que usaram esse aparato, como Henrique VIII da Inglaterra e Henrique II da França. Aparentemente, braguilhas foram uma curiosidade previamente despertada, porque ele diz: “eu nunca pensei que a única tarde de pesquisas aleatórias sobre a fixação curta e estranha da moda medieval/do início do renascimento nas braguilhas pudesse ser útil meses depois, mas parece que sim”²²⁹.

O comentário conta com 270 pontos, então algumas pessoas ao menos receberam a informação. E no mínimo uma, foi incentivada a continuar a busca, já que u/HowTheyGetcha

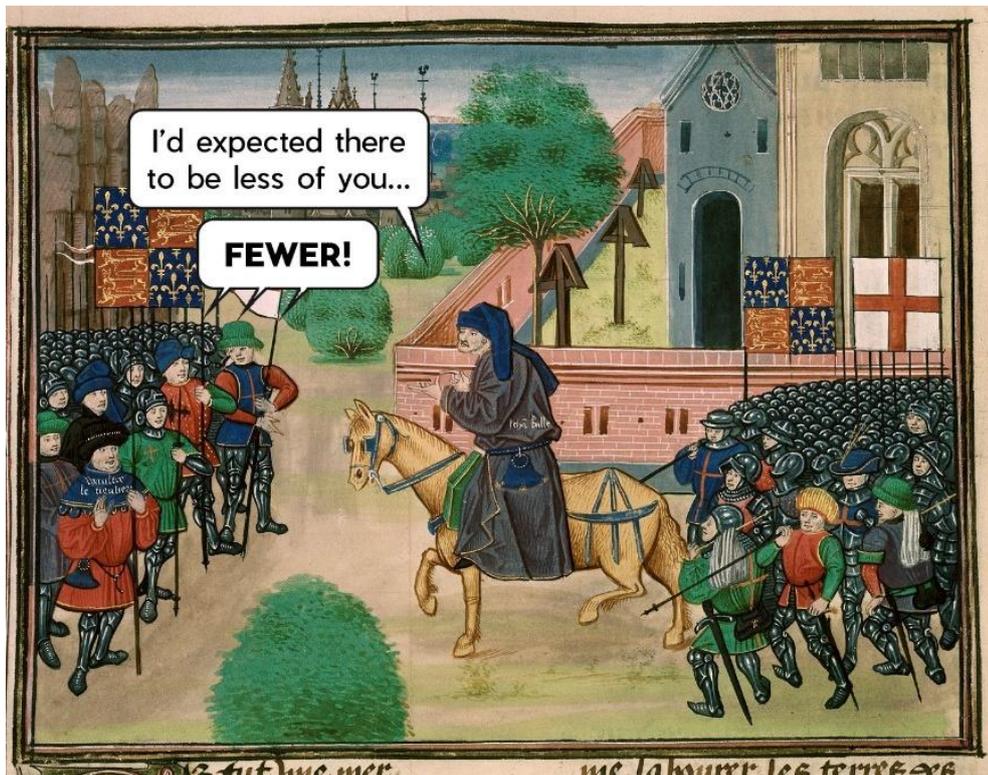
²²⁷ Disponível em: https://www.wga.hu/html_m/b/bruegel/pieter_y/2/summer.html. Acesso em 5 fev. 2020.

²²⁸ Texto original: “[...] the painting appearing to be in the style of late medieval painting would mean that it would most likely have been in fashion at the time [...]”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/9c0d24/this_porridge_is_hotter_than_your_ass/e57aa1b/. Acesso em 5 fev. 2020.

²²⁹ Texto original: “I never thought the single afternoon of random research on the short and strange medieval/early renaissance fashion fixation on codpieces would ever come in handy months later, but I guess it did”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughtime/comments/9c0d24/this_porridge_is_hotter_than_your_ass/e57aa1b/. Acesso em 5 fev. 2020.

comentou: “são 5 da manhã e eu estou procurando braguilhas na internet. A insônia é uma droga. Obrigado, de qualquer forma, foi interessante”²³⁰. Uma curiosidade trivial, mas foi uma pequena fagulha. O meme a seguir (Figura 20) é semelhante, com o acréscimo de que ele é uma brincadeira com a história.

Figura 20 – Os pedantes estão se revoltando



Postado por u/CharlieDarwin2 em 11 dez. 2017 com o título “The Pedants are Revolting”²³¹.

O título é um trocadilho com o evento retratado na imagem, que ficou conhecido como Revolta dos Camponeses, uma insurreição popular que aconteceu na Inglaterra em 1831. Camponeses em inglês é *peasants*, enquanto *pedants* são pedantes. Existem duas formas de dizer “menos”, uma para objetos contáveis, *fewer*, e outra para não contáveis, *less*. O personagem do meme fala para as tropas “eu esperava que tivesse menos de vocês” usando *less*, mas, como se trata de pessoas, portanto contáveis, o correto seria *fewer*, o que a multidão responde. No uso popular as duas formas são frequentemente misturadas. Assim, por ser considerado um erro banal, é uma revolta dos pedantes, querendo se destacar por seu preciosismo gramatical.

²³⁰ Texto original: “It’s 5am and I’m browsing codpieces. Insomnia is a bitch. Thanks though that was interesting”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughthetime/comments/9c0d24/this_porridge_is_hotter_than_your_ass/e57c9gj/. Acesso em 5 fev. 2020.

²³¹ Disponível em: <https://redd.it/7j2dlt>. Acesso em 5 fev. 2020.

Duas conversas separadas, mas sobre o mesmo assunto apareceram. Uma delas é iniciada por u/Razarath, que quer saber qual é a batalha retratada. A resposta de u/Max-Thunderstone é direta: “A Revolta dos Camponeses de 1381”²³². Mas o acréscimo de u/alien_pirate – “... durante o reinado de Ricardo II, o Justin Bieber dos reis”²³³ – é que aguçou a curiosidade e u/Opset pediu “O Justin Bieber dos reis? Acho que quero saber mais”²³⁴. E u/alien_pirate respondeu: “Ele era bonito, em primeiro lugar. Ele se tornou rei quando era só uma criança, em segundo lugar. Ele raramente era visto como estando no controle de seu próprio reino, e quando ele o controlava, suas ações não eram bem pensadas”²³⁵.

A segunda conversa é uma discussão entre u/Max-Thunderstone e u/Rentington sobre as bandeiras, precisamente porque os dois lados estão usando as mesmas bandeiras e, definindo que se trata de um mesmo exército de rebeldes contra a coroa, por que eles estão usando a bandeira da monarquia. Existe uma demarcação da informalidade da discussão pelos próprios usuários, com pequenos avisos como “eu não sei muito sobre esse incidente”²³⁶ (u/Rentington) e “eu estou longe de ser um especialista no assunto”²³⁷ (u/Max-Thunderstone). Também é feita uma mistura de fatos com ficções. Por exemplo, u/alien_pirate disse que “não sabia nada sobre isso até começar a ler os livros de mistério do irmão Athelstan, que foram escritos por um historiador de verdade”²³⁸. Ao que respondeu u/Opset “Athelstan? Ele não era o monge do Vikings? Ele é uma pessoa real?”²³⁹.

Na verdade, são personagens diferentes, ambos ficcionais. u/alien_pirate se refere à série de livros *Pesarosos Mistérios do Irmão Athelstan*²⁴⁰, do escritor britânico Paul C. Doherty,

²³² Texto original: “The Peasants Revolt of 1381” Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/7j2dlt/the_pedants_are_revoltng/dr3832e/. Acesso em 5 fev. 2020.

²³³ Texto original: “... during the reign of Richard II, the Justin Bieber of kings”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/7j2dlt/the_pedants_are_revoltng/dr3dr8s/. Acesso em 5 fev. 2020.

²³⁴ Texto original: “The Justin Bieber of kings? I think I want to know more”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/7j2dlt/the_pedants_are_revoltng/dr3eyrf/. Acesso em 5 fev. 2020.

²³⁵ Texto original: “He was beautiful, for one. He was made king when he was just a child, for two. He was rarely seen as being in control of his own reign, and when he did control it, his actions were not well thought out”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/7j2dlt/the_pedants_are_revoltng/dr3gqpl/. Acesso em 5 fev. 2020.

²³⁶ Texto original: “I don't know much about this incident [...]”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/7j2dlt/the_pedants_are_revoltng/dr3cu02/. Acesso em 5 fev. 2020.

²³⁷ Texto original: “I'm far from an expert on the subject [...]”. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/7j2dlt/the_pedants_are_revoltng/dr3dhgw/. Acesso em 5 fev. 2020.

²³⁸ Texto original: “I didn't know anything about it until I started reading the Brother Athelstan murder mystery books which were written by an actual historian. Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/7j2dlt/the_pedants_are_revoltng/dr3gqpl/. Acesso em 5 fev. 2020.

²³⁹ Texto original: “Athelstan? Wasn't he the monk from Vikings? He's a real person? Disponível em: https://old.reddit.com/r/trippinthroughoughtime/comments/7j2dlt/the_pedants_are_revoltng/dr3h86r/. Acesso em 5 fev. 2020.

²⁴⁰ Título original em inglês: *Sorrowful Mysteries of Brother Athelstan*. Não possui edição em português. Até o momento, são 18 livros publicados entre 1991 e 2017. Disponível em: <http://www.paulcdoherty.com/>. Acesso em 5 fev. 2020.

que é, de fato, um historiador “de verdade”. Ele fez sua tese de doutorado sobre o reinado de Eduardo II da Inglaterra (1284–1327) e escreve livros ambientados principalmente entre os séculos XIII e XVI, costurando seus conhecimentos históricos com narrativas de mistério. O segundo Athelstan, mencionado por u/Opset, é um personagem da série de televisão *Vikins*, do canal History, conhecido por sua vasta produção de documentários²⁴¹. Essas outras mídias sobre história também são incorporadas às conversas, sendo usadas pelos membros para situar diversas imagens publicadas no subreddit.

Este capítulo apresentou sinteticamente os principais movimentos percebidos durante a observação do r/trippinthroughtime, demonstrando que existe uma busca por informações, mas ela está sujeita a interferências de preconceitos e estereótipos, além de distrações com outros assuntos. Dessa forma, acabam se configurando processos voláteis e heterogêneos, mas que também geram operações produtivas e troca de conhecimentos. Acima de tudo, a história vernacular está na discussão, mantendo a memória de um acontecimento viva nas mentes das pessoas.

²⁴¹ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt2306299/>. Acesso em 5 fev. 2020.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

*A curiosidade, instinto de complexidade infinita,
leva por um lado a escutar às portas e por outro a
descobrir a América [...].*

Eça de Queirós, 1898

Esta dissertação foi guiada pela pergunta: como as pessoas se relacionam com a história através das mídias digitais? Diante de uma questão tão ampla, não tenho a pretensão de oferecer uma resposta definitiva. Antes, através da observação minuciosa dos comentários às postagens da comunidade do Reddit r/trippinthroughtime, consegui apresentar uma das explicações possíveis, que foi construída neste trabalho como o conceito de história vernacular.

A história vernacular se refere às construções de passado relacionadas a práticas informais de pesquisa, em ambientes não acadêmicos ou profissionais. Ela acontece em uma interação entre fontes históricas, imaginários, produções acadêmicas e memórias coletivas, produzindo concepções fragmentadas e heterogêneas. Essas atividades são desencadeadas por ofertas midiáticas carregadas de memória, que ocasionam uma fagulha, ou seja, provocam o interesse e despertam a curiosidade. As mídias digitais aparecem como auxiliadoras em todas as etapas do processo, colocando os indivíduos em contato com objetos intrigantes, fornecendo fácil acesso a múltiplas fontes de pesquisa e hospedando comunidades onde podem ser realizadas discussões e trocas de conhecimentos.

O conceito de história vernacular nos ajuda a destacar as formas ativas com que as pessoas se relacionam com o passado. A partir de uma postura de otimismo crítico, foi possível demonstrar que existe interesse pela história fora do contexto profissional, que há um impulso de busca por mais informações e que isso, muitas vezes, aproxima os indivíduos da academia. Não foi observado, no corpus da dissertação, uma atitude de resistência contra a história profissional, mas sim uma interação, com a história vernacular bebendo das produções acadêmicas para sanar suas curiosidades.

Elas são bastante distintas, no entanto, em vários aspectos. Por um lado, conforme discutido no capítulo 2, os historiadores profissionais constroem seus passados com base em provas documentais, e organizam suas descobertas em forma narrativa, montando explicações e argumentações. Por outro, a coesão não é nem o objetivo nem o resultado da história vernacular. É um processo extremamente irregular e descontínuo, que pode ser – e frequentemente é – interrompido sem chegar a uma conclusão. Com a mesma velocidade com que aparecem ímpetos de pesquisa, eles também se extinguem ou são desviados por distrações.

A abordagem metodológica usada neste trabalho, com inspiração na micro-história, foi relevante na medida em que possibilitou um olhar detalhado sobre a fonte. Dada a natureza fragmentada e irregular dos processos, a investigação aproximada viabilizou, em primeiro lugar, identificar essas práticas de pesquisa em meio a conversas sobre assuntos muito diversos, o que uma visão mais superficial provavelmente deixaria escapar. Em segundo lugar, a abordagem permitiu perceber as variadas configurações da história vernacular, sem tentar estabelecer limites rígidos para uma atividade profundamente imprevisível.

O quadro teórico também se mostrou pertinente. Em uma perspectiva geral, enquanto construções de passado em contextos socioculturais, a história vernacular está intimamente ligado à memória cultural trabalhada no capítulo 2. As trocas de informações, esforços conjuntos e negociações demonstram sua correlação com a inteligência coletiva, discutida no terceiro capítulo. E o *r/trippinthroughtime* se configura, em grande parte, como um espaço de afinidade, reunindo pessoas diversas em torno de um interesse em comum e sendo amigável à construção do conhecimento coletivo.

Tal como a memória cultural, a história vernacular é um processo de interação entre indivíduos e coletivo, e entre presente e passado. Conforme apresentado no capítulo 5, cada usuário traz seus conhecimentos e preconceitos para serem negociados no espaço compartilhado do subreddit. Essas trocas podem tanto resultar em mudanças nas concepções anteriores, quanto no reforço delas. O passado é reconstruído a partir do presente, portanto ele está sujeito a estereótipos, confusões, incompreensões e manipulações.

Os memes se apresentaram como mídias de memória não intencionais. Porém, mesmo em sua trivialidade, geraram discussões significativas. Ao utilizarem obras medievais que estão usualmente restritas a arquivos especializados, efetuam o processo de transferência da memória cumulativa para a funcional, dando nova vida a essas imagens no contexto contemporâneo e colocando esse passado novamente no espaço de discussão.

Por se tratar de uma pesquisa com um enfoque restrito, permitiu analisar o processo em detalhes, porém impede que sejam feitas generalizações muito abrangentes. Embora não seja desenvolvido na dissertação, não se pode ignorar o fato de que as interações observadas estão condicionadas às características específicas da plataforma trabalhada, ou seja, o Reddit. É necessário, portanto, que o conceito seja aplicado, futuramente, a outros espaços, plataformas e objetos, a fim de que possa ser mais bem delineado e aprofundado.

Este trabalho também se restringiu às demonstrações ativas de interação com a história, isto é, quando havia uma demonstração concreta delas no subreddit através de comentários. Com isso acabaram sendo excluídas considerações sobre o consumo dos diálogos, sem

participação. Quantos usuários leram as considerações e descobertas expostas no *r/trippinthroughtime*, mas não deixaram seus comentários ou mesmo seus *upvotes*? E quantas pesquisas individuais podem ter sido desencadeadas com o consumo de memes que não foram levadas para negociação coletiva? Para essas perguntas, este trabalho não consegue apresentar respostas.

Esta dissertação proporcionou uma aproximação com as práticas de pesquisa informais sobre o passado, lançando bases que podem ser aproveitadas para pesquisas futuras. A história vernacular se expressa de muitas maneiras, aparecendo como uma breve troca de conhecimentos, uma curiosidade compartilhada, uma concepção desafiada, uma pequena descoberta. De todos os modos, são as formas com que as pessoas se relacionam com a história nos dias de hoje.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Potentialities**: collected essays. Stanford, CA: Stanford University Press, 1999.
- ALBERNAZ, Maria Paula; LIMA, Cecília Modesto. **Dicionário ilustrado de arquitetura**. São Paulo: ProEditores, 1998. v. 1.
- ANDREA, Alfred. J. The myth of the Middle Ages. **The Historian**, v. 55, n. 1, 1992.
- ASSMANN, Aleida. **Espaços de recordação**: formas e transformações da memória cultural. Campinas: Editora da Unicamp, 2011.
- ASSMANN, Jan. Collective memory and cultural identity. **New German Critique**, v. 65, p. 125-33, 1995.
- ASSMANN, Jan. **Religion and cultural memory**: ten studies. Stanford, CA: Stanford University Press, 2006.
- BARTHEL, Michael; STOCKING, Galen; HOLCOMB, Jesse; MITCHELL, Amy. **Seven-in-ten Reddit users get news on the site**. [s.l.]: Pew Research Center, 25 fev. 2016. Disponível em: <https://www.journalism.org/2016/02/25/seven-in-ten-reddit-users-get-news-on-the-site/>. Acesso em: 5 fev. 2020.
- BARTOLETTI, Roberta. Memory and social media: new forms of remembering and forgetting. In: PIRANI, Bianca Maria. **Learning from memory**: body, memory and technology in a globalizing world. Newcastle: Cambridge Scholars, 2011, p. 82-111.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaios sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BLACKMORE, Susan. **The meme machine**. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- BLOCH, Marc. **Os reis taumaturgos**: o caráter sobrenatural do poder régio, França e Inglaterra. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- BOUDANA, Sandrine; FROSH, Paul; COHEN, Akiba A. Reviving icons to death: when historic photographs become digital memes. **Media, Culture & Society**, v. 39, n. 8, p. 1-21, 2017.
- BRIDGEFORD, Andrew. **1966, the hidden history in the Bayeux Tapestry**. Nova York: Walker & Company, 2006.
- BRODIE, Richard. **Virus of the mind**: the revolutionary new science of the meme and how it can help you. Londres: Hay House, 2009.
- BURGESS, Jean. **Vernacular creativity and new media**. 2007. 297 f. PhD Dissertation (Doctor of Philosophy) – Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology, Australia, 2007.

BURKE, Peter. **Variedades de história cultural**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

CARR, David. Left alone by its owner, Reddit soars. **The New York Times**, 2 set. 2012. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2012/09/03/business/media/reddit-thrives-after-advance-publications-let-it-sink-or-swim.html> Acesso em: 5 fev. 2020.

CERTEAU, Michel de. **A escrita da história**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

CHARTIER, Roger. A história: a leitura do tempo. In: SCHÜLER, Fernando; AXT, Gunter; SILVA, Juremir Machado da (Org.). **Fronteiras do pensamento: retratos de um mundo complexo**. São Leopoldo: Unisinos, 2014. p. 163-178.

CONFINO, Alon. Memory and cultural history: problems of method. **American Historical Review**, v. 102, n. 5, p. 1386-1403, 1997.

CONNERTON, Paul. **How societies remember**. Cambridge: Cambridge University Press, 1989.

D'ARCENS, Louise. Introduction: Medievalism: scope and complexity. In: D'ARCENS, Louise (Ed.). **The Cambridge companion to medievalism**. Nova York: Cambridge University Press, 2016. p. 1-13.

DAWKINS, Richard. **O homem e a ciência: o gene egoísta**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1979

DE GRAZIA, Margreta. The modern divide: from either side. **Journal of Medieval and Early Modern Studies**, v. 37, p. 453-467, 2007.

DEGLER, Carl. Why historians change their minds. **Pacific Historical Review** v. 45, 1976.

DEMARNE, Pierre; ROUQUEROL, Max. **Os ordenadores eletrônicos**. Rio de Janeiro: Difel, 1963.

DOUGLAS, Nick. It's supposed to look like shit: the Internet ugly aesthetic. **Journal of Visual Culture**, v. 13, n. 3, p. 314-339, 2014.

ECO, Umberto. Dreaming of the Middle Ages. In: ECO, Umberto. **Travels in Hyperreality: Essays**. San Diego; New York; London: Harvest; Helen and Kurt Wolff, 1986.

ERLL, Astrid. Cultural Memory Studies: An Introduction. In: ERLL, Astrid; NÜNNING, Ansgar (ed.). **Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook**. Berlin; New York: Walter de Gruyter, 2008. p. 1-15.

ERLL, Astrid. **Memory in culture**. London: Palgrave Macmillan, 2011.

ERLL, Astrid; NÜNNING, Ansgar (ed.). **Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook**. Berlin; New York: Walter de Gruyter, 2008.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. 13. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1999.

FRANCO JÚNIOR, Hilário. **A Idade Média: nascimento do ocidente**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 2001.

GEE, James Paul. **Situated language and learning: a critique of traditional schooling**. Nova York; Londres: Routledge, 2004.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GINZBURG, Carlo. **Relações de força: história, retórica, prova**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

GOFFMAN, Erving. **Frame analysis: an essay on the organization of experience**. Boston: Northeastern University Press, 1986.

GOLBY, Joel. @MedievalReacts and the weird, Money-making world of parody twitter accounts. **Vice**, 04 abr. 2015. Disponível em: https://www.vice.com/en_uk/article/xd7q8j/medievalreacts-and-the-weird-world-of-parody-twitter-accounts-909. Acesso em: 30 jun. 2019.

GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GOODY, Jack. **A domesticação do pensamento selvagem**. Lisboa: Presença, 1988.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Revista dos Tribunais; Vértice, 1990.

HALBWACHS, Maurice. **On collective memory**. Chicago: Chicago University Press, 1992

HANCOCK, Jaime Rubio. Conta no Twitter faz sucesso ao criar memes a partir de obras de arte. **El país**, 27 mar. 2015. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2015/03/26/cultura/1427357765_403642.html. Acesso em: 30 jun. 2019.

HILTZ, S. R.; TUROFF, M. **The network nation: human communication via computer**. Boston: Addison-Wesley, 1978.

HOBBSAWM, Eric; RANGER, Terence (org.). **A invenção das tradições**. 6. ed. Rio de Janeiro: paz e Terra, 2008.

HOSKINS Andrew. Media, memory, metaphor: remembering and the connective turn. **Parallax**, v. 17, n. 4, p. 19-31, 2011.

HOSKINS, Andrew. Memory of the multitude: the end of collective memory. In: HOSKINS, Andrew (ed.). **Digital memory studies: media pasts in transition**. New York; London: Routledge, 2017. p. 85–109.

HUYSSSEN, Andreas. Present pasts: media, politics, amnesia. **Public Culture**, v. 12, n. 1, p. 21-38, 2000.

- HUYSSSEN, Andreas. **Twilight memories: marking time in a culture of amnesia**. New York: Routledge, 1995.
- IRWIN-ZARECKA, Iwona. **Frames of remembrance**. New Brunswick, NJ: Transaction, 1994.
- JAKOBSON, Roman. Closing statement: linguistics and poetics. In: SEBEOK, Thomas A. (Ed.). **Style in language**. Nova York: The Technology Press of Massachusetts Institute of Technology; John Wiley & Sons, 1960.
- JAMESON, Fredric. Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism. **New Left Review**, n. 146, p. 53-92, 1984.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2013.
- JENKINS, Keith. **A história refigurada: novas reflexões sobre uma antiga disciplina**. São Paulo: Contexto, 2014.
- JOHN, Nicholas A. Sharing and Web 2.0: the emergence of a keyword. **New Media & Society**, v. 15, n. 2, p. 167-182, 2012.
- KANSTEINER, Wulf. History, memory, and film: a love/hate triangle. **Memory Studies**, v. 11, n. 2, p. 131-136, 2018.
- KHODAK, Mikhail; SAUNSHI, Nikunj; VODRAHALLI, Kiran. **A Large self-annotated corpus for sarcasm**. In: [arXiv:1704.05579](https://arxiv.org/abs/1704.05579). 19 abr. 2017. Acesso em: 5 fev. 2020.
- KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Online memes, affinities, and cultural production. In: KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. **A new literacies sampler**. Nova York: Peter Lang, 2007.
- LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Campinas: Editora da Unicamp, 1990.
- LE GOFF, Jacques. **Em busca da Idade Média**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.
- LERNER, K. Lee; LERNER, Brenda (ed.). **The Gale Encyclopedia of Science**. Farmington Hills: Gale, 2004. v. 4.
- LEROI-GOURHAN, André. **Gesture and Speech**. Cambridge, Massachusetts; London: MIT Press, 1993.
- LEVI, Giovanni. O trabalho do historiador: pesquisar, resumir, comunicar. **Revista Tempo**, v. 20, p. 1-20, 2014.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.
- LEWIS, C. S. **Out of the silent planet**. New York: Scribner, 1996.

MACHKOVECH, Sam. Did Reddit's April Fools' gag solve the issue of online hate speech? **Ars Technica**, 3 abr. 2017. Disponível em: <https://arstechnica.com/gaming/2017/04/in-memori-am-reddits-72-hour-live-graffiti-wall-as-a-social-experiment/>. Acesso em: 5 fev. 2020.

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

MALONE Thomas W.; BERNSTEIN, Michael S (ed.). **Handbook of Collective Intelligence**. Cambridge, Massachusetts; London: MIT Press, 2015.

MANOVICH, Lev. Remix strategies in social media. In: Navas, Eduardo; Gallagher, Owen; burrough, xtine. **The Routledge companion to remix studies**. New York: Routledge, 2015. P. 135-153.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Massachusetts; London: MIT Press, 2002.

MATTELAER, Johan. The phallus tree: a medieval and Renaissance phenomenon. **Journal of Sexual Medicine**, v. 7, n. 2, part 1, p. 846-851, fev. 2010.

MCCOMBS; Maxwell E.; SHAW, Donald L. The agenda-setting function of mass media. **Public Opinion Quarterly**, v. 36, n. 2, p. 176-187, 1972.

MENDES, Caroline Alves Marques; COSTA, Marcella Albaine Farias da. O sequestro do imaginário e a escrita da história: o caso dos memes históricos e as recepções do nazismo. **Transversos: Revista de História**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 7, p. 54-70, set. 2016.

MILNER, Ryan. **The world made meme: public conversations and participatory media**. Cambridge, MA; Londres: The MIT Press, 2016.

MISZTAL, Barbara A. **Theories of social remembering**. Maidenhead; Philadelphia: Open University Press, 2003.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

NIETZSCHE, Friedrich. **Obras incompletas**. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Os Pensadores).

NORA, Pierre. General introduction: between memory and history. In: NORA, Pierre. **Realms of Memory: Rethinking the French Past**. New York: Columbia University Press, 1996. p. 1-20.

NUNES, João Arriscado. Erving Goffman, a análise de quadros e a sociologia da vida Quotidiana. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, n. 37, p. 33-49, jun. 1993.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Fronteiras da história: uma leitura sensível do tempo. In: SCHÜLER, Fernando; AXT, Gunter; SILVA, Juremir Machado da (org.). **Fronteiras do pensamento: retratos de um mundo complexo**. São Leopoldo: Unisinos, 2014. p. 179-190.

PHILLIPS, Susan U. Participant structures and communicative competence: warm springs children in community and classroom. In: CAZDEN, Courtney B.; JOHN, Vera P.; HYMES, Dell H. (Ed.). **Functions of language in the classroom**. Nova York: Teachers College Press, 1972. p. 370–394.

PHILLIPS, Murray G. Wikipedia and history: a worthwhile partnership in the digital era? **Rethinking History**, v. 20, n. 4, p. 523-543, 2016.

RAVIO, Oskari. **Classical art memes as an affinity space**. 2016. Pro Gradu Thesis (English Philology) – Department of Modern Languages, University of Helsinki, Helsinki, 2016.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: pop culture's addiction to its own past**. London: Faber and Faber, 2011.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

RIGNEY, Ann. Plenitude, scarcity and the circulation of cultural memory. **Journal of European Studies**, v. 35, n. 1, p. 11–28, 2005.

RIGNEY, Ann. The dynamics of remembrance: texts between monumentality and morphing. In: ERLI, Astrid; NÜNNING, Ansgar (ed.). **Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook**. Berlin; New York: Walter de Gruyter, 2008. p. 345-353.

ROSENZWEIG, Roy. Can history be open source? Wikipedia and the future of the past. **Journal of American History**, v. 93, n. 1, p. 117-146, 2006.

ROUSE, Richard H.; ROUSE, Mary A. A 'rose' by any other name: Richard and Jeanne de Montbaston as illuminators of vernacular texts. In: ROUSE, Richard H.; ROUSE, Mary A. **Manuscripts and their makers: commercial book producers in medieval Paris, 1200- 1500**. [s.l.]: Harvey Miller Publishers, 1999. p. 235-260.

SALIBA, Pedro José Nasser. Expressão política e história através dos memes de Michel Temer. **Visagem: Antropologia Visual e da Imagem**, v. 3, n. 2, p. 188-234, 2017.

SCHMIDT, Siegfried J. Memory and remembrance: a constructivist approach. In: ERLI, Astrid; NÜNNING, Ansgar (ed.). **Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook**. Berlin; New York: Walter de Gruyter, 2008. p. 191-201.

SCHUDSON, Michael. **Watergate in American memory: how we remember, forget, and reconstruct the past**. New York: Basic Books, 1992.

SCHUDSON, Michael. Dynamics of distortion in collective memory. In: SCHACTER, Daniel L. (ed.). **Memory distortion**. Cambridge, Massachusetts; London: Harvard University Press, 1995. p. 346-364.

SCHUDSON, Michael. Lives, laws and language: commemorative versus noncommemorative forms of effective public memory. **Communication Review**, v. 2, n. 1, p. 3-17, 1997.

SEBALD, W. G. **Austerlitz**. New York: Random House, 2002.

SHIFMAN, Limor. **Memes in digital culture**. Cambridge, Massachusetts; Londres: MIT Press, 2014.

SIMMEL, Georg. O conceito e a tragédia da cultura. Tradução: Antonio Carlos Santos. **Crítica Cultural**, v. 9, n. 1, 2014.

SLATTERY, Peter. ‘Medieval reactions’ turns ancient art into hilarious memes. **Vice**, 12 mar. 2017. Disponível em: https://www.vice.com/en_us/article/d7ed7v/medieval-reactions-turns-ancient-art-into-hilarious-memes. Acesso em: 30 jun. 2019.

STEELE, Valerie (ed.). **Encyclopedia of clothing and fashion**. Farmington Hill: Thomson Gale, 2005. v. 1.

STRYKER, Cole. **Epic win for Anonymous: how 4chan’s army conquered the web**. Nova York: The Overlook Press, 2011. Não paginado.

TERDIMAN, Richard. **Present Past: Modernity and the Memory Crisis**. Ithaca: Cornell University Press, 1993.

TOLEDO, Gustavo Leal. Uma crítica à memética de Susan Blackmore. **Revista de Filosofia Aurora**, Curitiba, v. 25, n. 36, p. 179-195, jan./jun. 2013.

TYLOR, Edward B. **Primitive culture: researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom**. London: John Murray, 1871. v. 1.

VAN DIJCK, José. **Mediated memories in the digital age**. Stanford, CA: Stanford University Press, 2007.

VAN DIJCK, José. Memory matters in a digital age. **Configurations**, v. 12, n. 3, p. 349-373, 2004.

VEYNE, Paul. **Como se escreve a história; Foucault revoluciona a história**. Lisboa, Edições 70, 1987.

VÖLSKE, Michael; POTTHAST, Martin; SYED, Shahbaz; STEIN, Benno. TL; DR: mining reddit to learn automatic summarization. In: **Proceedings of the Workshop on New Frontiers in Summarization**. 2017. p. 59–63.

WEINBERGER, Matt. Over 1 million Reddit users waged a virtual war to create this bizarre work of art with 16 million pixels. **Business Insider Australia**, 4 abr. 2017. Disponível em: <https://www.businessinsider.com.au/reddit-place-april-fools-experiment-creates-pixel-art-final-version-2017-4?r=US&IR=T>. Acesso em: 5 fev. 2020.

WELLMAN, Barry. Physical place and cyberplace: the rise of personalized networking. **The International Journal of Urban and Regional Research**, n. 25, 2001.

WELZER, Harald. Communicative memory. In: ERLI, Astrid; NÜNNING, Ansgar (ed.). **Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook**. Berlin; New York: Walter de Gruyter, 2008. p. 285-298.

WHITE, Hayden. **Meta-História: a imaginação histórica do século XIX**. São Paulo: Edusp, 1995.

WILKINS, Kim. Valhallolz: medieval humor on the Internet. **Postmedieval: a journal of medieval cultural studies**, v. 5, n. 2, p. 184-198, 2014.

WILLIAMS, David. Medieval movies. **The Yearbook of English Studies**, v. 20, p. 1-32, 1990.

WILLIAMS, Maggie M.; RAZZORE, Lauren C. Medieval memes. In: ASHTON, Gail. **Medieval afterlives in contemporary culture**. London: Bloomsbury, 2015. p. 322-331.

WOODS, William F. Authenticating realism in medieval film. In: DRIVER, M. W.; RAY, S. (ed.). **The medieval hero on screen: representations from Beowulf to Buffy**. Jefferson: McFarland, 2004. p. 376-406.

ZERUBAVEL, Eviatar. **Social mindscape: an invitation to cognitive sociology**. Cambridge, Massachusetts; London: Harvard University Press, 1997.