UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS
UNIDADE DE CAMPANHA

LABORATÓRIO DE MEMES:
O humor como ferramenta no Ensino de História

CAMPANHA-MG
2026

Hebert de Oliveira Santos de Lima

Carolina Kesser Barcellos Dias
Ygor Klain Belchior

LABORATÓRIO DE MEMES:
O humor como ferramenta no Ensino de História

Relatório apresentado à 10ª FEMIC - Feira Mineira de Iniciação Científica.
Orientação do Prof. Dr. Ygor Klain Belchior e coorientação de Drª. Carolina Kesser Barcellos Dias.

CAMPANHA-MG
2026

RESUMO

O trabalho apresenta o desenvolvimento do Varal de Memes do LEPHAMA, estratégia extensionista de divulgação científica voltada à mediação de referências à História Antiga por meio de memes. O projeto partiu da constatação de que imagens e narrativas sobre o passado circulam intensamente nas mídias sociais, frequentemente combinando humor, anacronismos, simplificações e apropriações contemporâneas. A metodologia articulou pesquisa bibliográfica, curadoria de um acervo de 1.800 memes, análise historiográfica, elaboração de roteiros, desenvolvimento de identidade visual, produção de audiodescrições e explicações históricas em áudio, criação de QR Codes, montagem física da exposição e aplicação em ações extensionistas. Foram organizados cinco núcleos cronológicos, dedicados à Pré-História, Mesopotâmia, Egito, Grécia e Roma. Cada meme foi analisado segundo a referência histórica mobilizada, o mecanismo de humor, o contexto histórico, os anacronismos e as possibilidades de problematização. Como resultado, foi produzido um dispositivo físico-digital, itinerante e acessível por diferentes formas de mediação, aplicado em ambientes escolares, eventos culturais e ações comunitárias. O projeto também consolidou o Herminho como personagem mediador e uma linguagem visual inspirada em videogames e pixel art. As métricas das redes sociais foram utilizadas apenas como indicadores de alcance e circulação comunicacional, sem atribuição de eficácia pedagógica. Conclui-se que memes podem ser submetidos a procedimentos de curadoria, contextualização e crítica historiográfica, funcionando como pontos de partida para a divulgação científica e para a formulação de questões históricas, sem substituir outras formas de ensino e pesquisa.

Palavras-chave: Memes, História Antiga, Divulgação científica, Extensão universitária, Cultura digital.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 JUSTIFICATIVA	10
3 OBJETIVO GERAL	14
4 METODOLOGIA	15
5 RESULTADOS OBTIDOS	21
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	33
APÊNDICE 1	35

1 INTRODUÇÃO

"Sou fã aprender com memes viva Paulo Freire."
— Publicação em perfil anonimizado no Twitter/X.

O termo meme possui uma trajetória anterior às mídias sociais. Dawkins (2007) utilizou o conceito para designar unidades culturais transmitidas por processos de imitação, repetição, variação e seleção. Nessa perspectiva, ideias, comportamentos, expressões e outras formas culturais podem ser reproduzidos e modificados à medida que circulam socialmente.

A circulação digital modifica as condições de propagação dessas unidades. Torres (2016) destaca que a internet favorece a reprodução e a transformação dos memes, permitindo que uma mesma unidade cultural seja adaptada continuamente durante sua circulação. Nesse processo, o meme não permanece necessariamente idêntico: sua capacidade de ser reconhecido convive com sucessivas alterações de texto, imagem, contexto e significado.

Por essa razão, os memes digitais não podem ser reduzidos a imagens destinadas exclusivamente ao entretenimento. Sua compreensão depende de referências, códigos e repertórios compartilhados entre os usuários. Uma fotografia, personagem ou acontecimento pode ser reutilizado em situações distintas, adquirindo novos sentidos conforme os grupos que o mobilizam e os contextos nos quais passa a circular.

Essa dinâmica integra práticas sociais mais amplas. Miller et al. (2019) propõem que as mídias sociais sejam compreendidas a partir dos conteúdos produzidos e dos usos realizados pelos indivíduos, e não apenas pelas características técnicas das plataformas. Nessa perspectiva, as mídias digitais constituem parte da vida cotidiana, das relações sociais e das práticas comunicacionais, de modo que a oposição rígida entre experiências *online* e *offline* se torna insuficiente.

No contexto brasileiro, Spyer (2022) demonstra que imagens, vídeos e memes integram formas recorrentes de interação nas mídias sociais. Esses conteúdos podem ser empregados para produzir humor, comentar acontecimentos e expressar valores sociais, políticos ou religiosos. As mídias sociais também participam de processos formais e informais de aprendizagem, embora seus efeitos não possam ser considerados automaticamente positivos ou negativos.

Esse cenário apresenta consequências para a História. Personagens, monumentos, acontecimentos e imagens do passado circulam continuamente nas redes sociais. Cleópatra, Esparta, Júlio César, as pirâmides egípcias, o Coliseu e outras referências à Antiguidade passam a integrar piadas, comentários políticos, identidades digitais, conteúdos de entretenimento e materiais de divulgação. Assim, a Antiguidade não permanece restrita ao conhecimento produzido pela historiografia especializada. Ela também é continuamente apropriada e reconstruída na cultura digital.

Para analisar esse processo, o projeto utiliza o conceito de *allelopoiesis*, empregado por Faversani (2020) para compreender relações de criação recíproca entre passado e presente. Nessa abordagem, uma referência histórica não atravessa o tempo de maneira intacta. Ao ser mobilizada posteriormente, ela é selecionada, reinterpretada e associada a questões do novo contexto no qual passa a operar.

A partir dessa perspectiva, Belchior (2026) propõe o conceito de *Allelopoiesis* Digital para designar o processo contínuo pelo qual repertórios históricos são produzidos, reorganizados e compartilhados nas mídias sociais. A proposta distingue a referência histórica, isto é, o elemento do passado mobilizado; o repertório histórico, constituído pelas associações, valores e sentidos que acompanham essa referência; e a narrativa, correspondente à sua atualização concreta em memes, vídeos, textos, imagens ou discursos. A circulação dessas narrativas pode reforçar associações existentes, produzir novas conexões ou deslocar interpretações anteriores.

Essa distinção ajuda a explicar por que uma mesma referência histórica pode adquirir sentidos muito diferentes. O Cavalo de Troia, por exemplo, pode ser reduzido à ideia de engano e convertido em modelo para piadas sobre política, educação, relações pessoais ou consumo. A permanência da referência não impede sua transformação: o passado fornece um elemento reconhecível, enquanto as necessidades comunicacionais do presente reorganizam seus sentidos.

A disputa pelos sentidos também se manifesta no plano visual. Smith (2018), ao discutir o *Fashwave*, identifica a combinação entre bustos clássicos, elementos do *Vaporwave*, arte vetorial, pintura em pixels e luminosidade neon, frequentemente associados a repertórios de monumentalidade, masculinidade e uma suposta herança ocidental (Figura 1).

Figura 1 – Exemplo de apropriação da Antiguidade pela estética *Fashwave*



Fonte: Twitter/X, perfil anonimizado

A identidade visual do LEPHAMA estabelece um contraponto a esse repertório sem abandonar a linguagem da cultura digital. O laboratório também utiliza pixel art, referências a videogames antigos, cores intensas, humor e imagens simplificadas. Entretanto, esses elementos são reorganizados para construir uma visualidade lúdica, acessível e voltada à mediação do conhecimento histórico.

Essa proposta visual é sintetizada pelo Herminho, personagem inspirado em Hermes e criado como guia do laboratório. Em lugar da monumentalidade e da rigidez presentes no exemplo anterior, o personagem assume proporções reduzidas, feições cartunescas, expressão sorridente e postura dinâmica. Sua função não é representar a Antiguidade como modelo de autoridade a ser recuperado, mas convidar o público a interrogá-la por meio do humor (Figura 2).

Figura 2 – Herminho, personagem mediador da identidade visual do LEPHAMA



Fonte: LEPHAMA, 2026. Imagem produzida com auxílio de inteligência artificial generativa

A comparação entre essas duas propostas visuais evidencia que referências semelhantes à Antiguidade podem ser reorganizadas de maneiras bastante distintas. Observem a Tabela 1:

Tabela 1 – Contraste entre repertórios visuais do *Fashwave* e da identidade gráfica do LEPHAMA

Elemento de comparação	Fashwave	Herminho / LEPHAMA
Figura central	Busto monumental	Personagem pequeno e cartunesco
Caracterização	Figura adulta masculina	Figura juvenil e acolhedora
Composição	Estática	Movimento
Expressão	Severidade	Sorriso
Materialidade visual	Mármore e brancura	Cores intensas e pixel art
Enunciado	“Protect your heritage”	“Educação é diversão”

Elemento de comparação	Fashwave	Herminho / LEPHAMA
Relação com o passado	Patrimônio a ser defendido	Passado a ser investigado
Valores sugeridos	Hierarquia e força	Mediação e curiosidade
Ambiente visual	Retrofuturismo sombrio	Videogame lúdico
Função atribuída à Antiguidade	Autoridade	Diversão

Fonte: elaboração da equipe a partir de Smith (2018) e da identidade visual do LEPHAMA

A tabela não estabelece uma oposição absoluta entre todas as manifestações de *Fashwave* e toda produção visual do LEPHAMA. Ela sistematiza diferenças observáveis entre o exemplo selecionado e a proposta gráfica desenvolvida pelo laboratório. Em ambos os casos, a Antiguidade é mobilizada por meio de linguagens contemporâneas. O que se altera são os repertórios construídos e as funções atribuídas ao passado. Enquanto uma visualidade pode recorrer à Antiguidade para produzir sentidos de permanência, força e defesa de uma herança, a proposta do LEPHAMA a utiliza como ponto de partida para curiosidade, humor e investigação.

É nesse contexto que se insere o Ciclo de Estudos do LEPHAMA: laboratório de memes e estratégias didáticas para a História Antiga e Medieval, projeto de extensão da Universidade do Estado de Minas Gerais, Unidade Campanha, vinculado à área temática Educação e à linha Educação e Popularização da Ciência. A proposta de 2026 partiu da experiência acumulada pelo laboratório em divulgação científica digital e de um acervo de 1.800 memes relacionados à Antiguidade e à Idade Média.

O presente trabalho constitui um desdobramento dessa ação extensionista e concentra-se no Varal de Memes do LEPHAMA, concebido como uma exposição que transforma conteúdos humorísticos digitais em pontos de partida para a contextualização histórica. O problema que orientou sua elaboração pode ser sintetizado na seguinte questão: como transformar memes que mobilizam referências à História Antiga em materiais de divulgação científica capazes de preservar o humor e, simultaneamente, promover contextualização histórica, identificação de anacronismos e acesso a informações fundamentadas?

2 JUSTIFICATIVA

> "o twitter precisa urgente aprender a não fazer meme com gente ruim, a não dar atenção pra gente ruim."
> **— Publicação em perfil anonimizado no Twitter/X.**

O projeto justifica-se pela intensa circulação de referências históricas nas mídias digitais contemporâneas. Nesse processo, o passado não é apenas divulgado: ele é selecionado, simplificado, reinterpretado e associado a questões do presente. Essas apropriações podem estimular a curiosidade histórica, mas também podem reproduzir anacronismos, estereótipos e interpretações descontextualizadas.

Esse cenário atribui especial relevância à atuação extensionista. Síveres (2013) a compreende como processo de mediação e construção do conhecimento e como espaço de encontro entre saberes acadêmicos e comunitários. Nesse sentido, a extensão pode ser entendida como exercício de comunicação e como oportunidade de experiências diversificadas de aprendizagem. Paz et al. (2023) relacionam esse princípio à construção de uma universidade pública, democrática e socialmente ativa e destacam que a extensão aproxima a teoria acadêmica das práticas sociais.

A proposta também se justifica como prática de divulgação científica. A popularização do conhecimento constitui uma forma de retorno social do investimento realizado em pesquisa. Treulieb (2024) destaca que democratizar o conhecimento científico deve integrar as prioridades da universidade pública e que a divulgação científica contribui para oferecer informações qualificadas e ampliar a alfabetização científica. Isso exige, porém, mais do que simplificar textos acadêmicos. A linguagem precisa ser adequada a públicos que não possuem contato prévio com o tema, e o humor pode participar dessa aproximação.

Nesse sentido, a proposta é mais delimitada: memes que já circulam socialmente podem ser submetidos **à curadoria historiográfica** e convertidos em pontos de partida para perguntas sobre temporalidade, cultura material, documentação, religiosidade, patrimônio, linguagem e anacronismo. Assim, no Laboratório de Memes, resultados de pesquisas sobre História Antiga, usos do passado e cultura digital são convertidos em experiências extensionistas, ao mesmo tempo que a circulação social dos memes fornece novas questões para a investigação acadêmica.

Essa dimensão crítica torna-se especialmente relevante diante dos diferentes usos políticos da Antiguidade nas redes sociais. Referências ao mundo antigo podem integrar repertórios de divulgação científica e entretenimento, mas também podem ser mobilizadas para sustentar discursos de superioridade cultural, masculinidade idealizada, decadência civilizacional ou identidades excludentes.

Porém, o projeto não se propõe a medir ou combater diretamente processos de radicalização. Sua contribuição situa-se na oferta de formas alternativas e fundamentadas de relação com o passado, capazes de evidenciar que imagens da Antiguidade não possuem sentidos naturais ou imutáveis e precisam ser analisadas em seus contextos de produção e circulação.

A relevância social do trabalho também envolve a ampliação das formas de acesso à divulgação científica. O Varal de Memes foi concebido com audiodescrições, explicações históricas em áudio, QR Codes e possibilidade de mediação presencial. Esses recursos não permitem afirmar, por si mesmos, a efetividade da acessibilidade para todos os públicos, mas demonstram que a preocupação com diferentes formas de acesso esteve incorporada à concepção do produto (Figura 3).

Figura 3 – Herminho como mediador e recursos de acesso previstos no Varal de Memes do LEPHAMA



Fonte: LEPHAMA, 2026. Ilustração desenvolvida pela equipe com apoio de inteligência artificial generativa

A experiência do LEPHAMA nas mídias sociais reforçou a pertinência da escolha dessa linguagem de divulgação científica. Em 2025, o perfil registrou picos de 136 mil visualizações e crescimento orgânico de 158% no alcance, indicando ampla circulação das publicações para além do público já vinculado ao laboratório. Em 2026, os dados confirmaram a continuidade dessa capacidade de alcance. Entre fevereiro e junho, as visualizações mensais cresceram de 13,9 mil para 43.172, enquanto os memes e demais publicações estáticas permaneceram como principal formato de circulação. No período de 20 de maio a 20 de junho, 35% das visualizações vieram de não seguidores, e o perfil registrou 2.582 interações, com os posts estáticos respondendo por 78,7% das visualizações e 85,7% das interações.

Esse crescimento foi interrompido no segundo semestre pela vedação eleitoral, que reduziu drasticamente a frequência de postagens institucionais. Entre julho e outubro, o perfil acumulou apenas 3.042 visualizações em 90 dias, após ter ultrapassado 43 mil em um único mês antes da suspensão. Ainda assim, a base permaneceu relativamente estável, com 2.223 seguidores, e mais de 67% da audiência concentrada entre 25 e 44 anos. Esses dados são utilizados neste relatório como indicadores de alcance e circulação comunicacional, e não como medida de aprendizagem ou eficácia pedagógica.

A participação discente constitui, por fim, outra dimensão da relevância extensionista. A produção do Varal exige pesquisa bibliográfica, crítica de fontes, análise das apropriações contemporâneas do passado, elaboração de textos para públicos não especializados, planejamento visual e construção de recursos de mediação. Desse modo, o projeto articula formação acadêmica e comunicação pública da História, ao mesmo tempo que aproxima a universidade dos repertórios culturais que circulam fora de seus espaços tradicionais.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Desenvolver uma estratégia extensionista de divulgação científica que utilize memes sobre História Antiga como pontos de partida para a mediação historiográfica, articulando humor, contextualização histórica, acessibilidade e linguagem visual digital.

3.2 Objetivos específicos

- Selecionar e analisar memes relacionados à Pré-História, Mesopotâmia, Egito, Grécia e Roma, identificando as referências históricas, os mecanismos de humor e os anacronismos mobilizados.
- Produzir explicações historiográficas para os memes selecionados, relacionando-os a problemas como cultura material, documentação, religiosidade, patrimônio, linguagem e temporalidade.
- Elaborar recursos de mediação e acesso para a exposição, incluindo audiodescrições, explicações históricas em áudio, QR Codes e orientação presencial.
- Desenvolver uma identidade visual própria para o Varal de Memes, inspirada na cultura digital e em referências estéticas de videogames, articulando humor, curiosidade e investigação histórica.
- Organizar e aplicar o Varal de Memes do LEPHAMA como exposição físico-digital itinerante em ações de divulgação científica e extensão universitária.

4 METODOLOGIA

"Se a arte imita a vida, a vida imita o meme? 👁️ 😂"
— Publicação em perfil anonimizado no Twitter/X.

O trabalho possui natureza extensionista e deriva das atividades desenvolvidas pelo Ciclo de Estudos do LEPHAMA, da Universidade do Estado de Minas Gerais, Unidade Campanha. A execução articulou pesquisa bibliográfica, curadoria de memes, análise historiográfica, produção de materiais gráficos e sonoros, desenvolvimento de recursos de acesso, montagem de exposição e aplicação em ações extensionistas.[1]

A primeira etapa consistiu na fundamentação teórica. Foram estudados trabalhos sobre memes, Antropologia das Mídias Sociais, consciência histórica, usos do passado, *allelopoiesis*, divulgação científica, extensão universitária e apropriações contemporâneas da Antiguidade. Essa etapa forneceu os conceitos utilizados posteriormente para selecionar e interpretar os memes e para definir a proposta de mediação do Varal.

A segunda etapa correspondeu à curadoria dos memes. O LEPHAMA possuía um acervo mais amplo, composto por 1.800 memes relacionados principalmente à História Antiga. O Varal não pretendeu reproduzir integralmente esse conjunto. Foram selecionados exemplos capazes de cumprir três critérios: permitir reconhecimento rápido do mecanismo humorístico, apresentar uma referência histórica passível de contextualização e possibilitar a formulação de uma questão historiográfica.

[1] **Nota metodológica sobre o uso de inteligência artificial:** O desenvolvimento deste trabalho contou com apoio de ferramenta de inteligência artificial generativa em tarefas específicas e delimitadas. Para a produção gráfica, foi utilizado o ChatGPT/ImageGen (OpenAI) na geração integral de determinadas ilustrações, sempre a partir de orientações, referências visuais, personagens e critérios definidos previamente pela equipe. As imagens resultantes foram selecionadas, revisadas e, quando necessário, reformuladas pelos autores antes de sua incorporação aos materiais do projeto. Na dimensão textual, foi utilizada a ferramenta como apoio à revisão terminológica, concisão, padronização do vocabulário técnico e adequação da redação acadêmica. O refinamento foi conduzido pelos autores mediante comandos específicos, como: "Revise este trecho para garantir precisão terminológica, clareza conceitual e padronização do vocabulário, preservando integralmente os dados, referências e argumentos apresentados" e "Aplique uma revisão de concisão ao texto, priorizando frases curtas e declarativas, sem alterar conceitos, interpretações ou resultados da pesquisa". As ferramentas de inteligência artificial não foram empregadas para selecionar os memes, produzir dados de pesquisa, realizar a análise historiográfica, interpretar as evidências ou formular autonomamente os resultados e conclusões do trabalho. Nenhum dado pessoal ou sensível, documento sob sigilo ou material cuja divulgação estivesse restrita foi inserido nas plataformas. Todas as escolhas metodológicas, interpretações, decisões analíticas e validações das saídas permaneceram sob responsabilidade dos pesquisadores, que respondem integralmente pela autoria, integridade e conteúdo final do trabalho, em conformidade com a Portaria CNPq nº 2.664/2026.

Também se buscou construir um percurso cronológico. Dessa forma, foram definidos cinco núcleos:

a) **Pré-História:** meme "Cursor/Precursor";
b) **Mesopotâmia:** meme relacionado à reclamação registrada por Nanni contra Ea-nasir;
c) **Egito:** meme "Levanta, faraó, vai encher meu potinho";
d) **Grécia:** meme relacionado às cariátides do Erecteion;
e) **Roma:** meme segundo o qual Júlio César nunca teria dito "obrigado" porque não falava português.

A terceira etapa consistiu na análise historiográfica e elaboração dos roteiros. Cada meme foi submetido a um procedimento comum:

a) identificação da referência histórica mobilizada;
b) identificação do mecanismo responsável pelo humor;
c) contextualização histórica da imagem, personagem, documento ou situação;
d) identificação de simplificações, deslocamentos temporais ou anacronismos;
e) elaboração de uma explicação histórica em linguagem destinada a públicos não especializados;
f) formulação de uma pergunta final que estimulasse a observação, a comparação ou a reflexão histórica.

Esse procedimento dialogou com o modelo analítico utilizado pelo LEPHAMA para distinguir referência histórica, repertório e narrativa. O objetivo não foi corrigir o meme de maneira isolada, mas compreender como ele reorganiza elementos do passado para produzir sentido no presente.

A quarta etapa concentrou-se no desenvolvimento da identidade visual. Optou-se por uma linguagem inspirada em videogames e em estéticas digitais retrô, com uso de cores intensas, personagens, elementos de humor e referências à pixel art.

Nesse processo foi desenvolvido o Herminho, personagem inspirado em Hermes, mensageiro da mitologia grega, concebido como mediador narrativo do Varal. O personagem apresenta os temas, orienta o acesso aos recursos, formula perguntas e estabelece unidade visual entre os diferentes painéis.

As imagens foram produzidas a partir de orientações previamente definidas pela equipe quanto a personagens, cenários, referências históricas, identidade visual e finalidade educativa. O material gerado foi posteriormente selecionado, revisado e ajustado antes de sua utilização nos painéis.

A quinta etapa correspondeu à produção dos recursos sonoros e de acesso. Para cada painel foram elaborados dois percursos distintos por QR Code. O primeiro direciona à audiodescrição, responsável por apresentar a disposição visual da página, personagens, cores, objetos e textos. O segundo direciona à explicação histórica do meme, narrada pelo Herminho e organizada a partir do problema historiográfico definido para cada núcleo. A separação entre os dois áudios buscou preservar funções distintas: a audiodescrição apresenta a composição visual, enquanto a explicação histórica interpreta a referência e desenvolve sua contextualização (Figura 4).

Figura 4 – Estrutura de um painel do Varal com indicação dos dois QR Codes



Fonte: LEPHAMA, 2026. Ilustração desenvolvida pela equipe com apoio de inteligência artificial generativa

A sexta etapa consistiu na produção física e montagem do Varal de Memes. Os painéis foram preparados para impressão e organizados em sequência cronológica. O formato foi escolhido por permitir montagem, desmontagem e transporte com relativa facilidade em diferentes ambientes (Figura 5).

Figura 5 – Aplicação do Varal de Memes na ação extensionista "UEMG Aberta", realizada na Escola Estadual Clóvis Salgado, em Cambuquira (MG), com mediação dos estudantes Vinícius e Fernando, integrantes do LEPHAMA



Fonte: Acervo LEPHAMA, 2026

Também foram previstas alternativas para visitantes que não possuíssem celular, acesso à internet ou necessitassem de auxílio durante a experiência. A equipe de bolsistas e pesquisadores, identificada nos materiais como *Lephamers*, realizou mediação presencial. Foi igualmente prevista a disponibilização de aparelho com fone de ouvido para acesso aos materiais sonoros.

A sétima etapa correspondeu à aplicação do Varal em ações extensionistas. O material foi instalado em eventos e atividades abertas à comunidade, com adaptações conforme as condições físicas de cada espaço. Nessas ocasiões foram produzidos registros fotográficos destinados a documentar a instalação, a circulação do produto e a presença de visitantes (Figura 6).

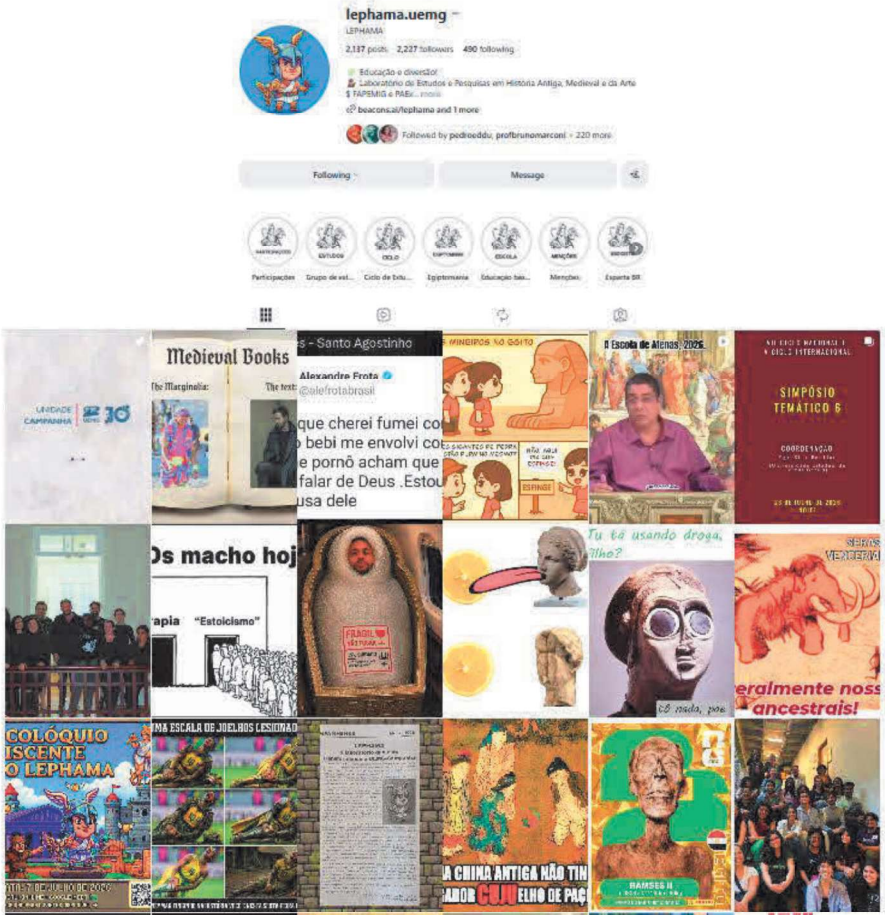
Figura 6 – Visitantes diante do Varal de Memes durante atividade extensionista



Fonte: Acervo LEPHAMA, 2026

Paralelamente ao desenvolvimento do Varal, foram acompanhadas as métricas do perfil institucional do LEPHAMA no Instagram. O perfil reúne publicações de divulgação científica, registros de atividades acadêmicas e, de forma recorrente, memes relacionados à História Antiga e Medieval. Foram observados indicadores agregados disponibilizados pela própria plataforma, como visualizações, contas alcançadas, interações e participação de seguidores e não seguidores. A recorrência de níveis elevados de visualização, compartilhamento e interação nas publicações humorísticas foi interpretada como evidência da capacidade desses materiais de atrair atenção e circular para além da base imediata de seguidores (Figura 7).

Figura 7 – Perfil do LEPHAMA no Instagram, com publicações de divulgação científica e memes relacionados à História Antiga e Medieval



Fonte: Instagram do LEPHAMA, 2026

O projeto de extensão original previa ainda a implantação de um blog analítico e a organização ampliada do banco de memes. O blog não foi publicado durante o período considerado neste relatório. A etapa foi afetada pela interrupção das atividades regulares de comunicação institucional durante a vedação eleitoral e pela redução da capacidade operacional da equipe após o desligamento do bolsista.

Por fim, o trabalho não realizou coleta sistemática de dados pessoais dos visitantes. As análises de redes sociais utilizaram informações agregadas fornecidas pela plataforma, e referências provenientes de perfis pessoais utilizadas para exemplificar fenômenos digitais tiveram seus identificadores omitidos quando sua identificação não era necessária à análise. Os registros fotográficos empregados no relatório foram tratados como documentação das atividades extensionistas e observam as regras institucionais aplicáveis ao uso de imagem.

5 RESULTADOS OBTIDOS

"O Brasil tem um meme pronto para cada história."
— Publicação em perfil anonimizado no Twitter/X.

O principal resultado do projeto foi a produção do **Varal de Memes do LEPHAMA**, concebido como uma exposição físico-digital de divulgação científica sobre História Antiga. O material articula humor, contextualização historiográfica, linguagem visual, recursos sonoros e mediação presencial. Sua organização foi estruturada em cinco núcleos temáticos, distribuídos em percurso cronológico: Pré-História, Mesopotâmia, Egito, Grécia e Roma (Figura 8).

Figura 8 – Capa do Varal de Memes do LEPHAMA, principal produto extensionista desenvolvido pelo projeto



Fonte: LEPHAMA, 2026. Ilustração desenvolvida pela equipe com apoio de inteligência artificial generativa

5.1 Os cinco núcleos do Varal

a) Pré-História

O primeiro núcleo utiliza o meme "Cursor/Precursor", construído a partir da semelhança sonora entre a palavra *cursor*, associada ao ponteiro utilizado em computadores, e *precursor*, apresentada visualmente por uma ponta de pedra lascada. A explicação desloca o trocadilho para uma discussão sobre tecnologia e cultura material. O artefato deixa de funcionar apenas como elemento da piada e passa a introduzir questões relacionadas à fabricação de instrumentos, seleção de materiais, domínio técnico e capacidade humana de solucionar problemas. O roteiro termina com uma pergunta sobre como arqueólogos do futuro poderiam interpretar um mouse de computador encontrado milhares de anos depois. A questão permite introduzir, de maneira acessível, o problema da interpretação dos vestígios materiais (Figura 9).

Figura 9 – Painel do núcleo Pré-História do Varal de Memes do LEPHAMA



Fonte: LEPHAMA, 2026. Ilustração desenvolvida pela equipe com apoio de inteligência artificial generativa

b) Mesopotâmia

O segundo núcleo parte da reclamação contra o comerciante Ea-nasir. O meme reorganiza o episódio segundo a linguagem contemporânea das reclamações de consumidores. A mediação histórica utiliza o humor para abordar escrita cuneiforme, documentação econômica, práticas comerciais, cotidiano e crítica das fontes. A permanência material da reclamação permite ainda mostrar que documentos históricos podem preservar experiências de indivíduos que não eram reis ou personagens políticos de destaque (Figura 10).

Figura 10 – Painel do núcleo Mesopotâmia do Varal de Memes do LEPHAMA



Fonte: LEPHAMA, 2026. Ilustração desenvolvida pela equipe com apoio de inteligência artificial generativa

c) Egito

O núcleo dedicado ao Egito utiliza o meme "Levanta, faraó, vai encher meu potinho", que associa uma cena envolvendo Anúbis a uma situação contemporânea relacionada aos animais domésticos. A explicação histórica problematiza o próprio subtítulo humorístico do painel, "A civilização pet friendly". A mediação diferencia concepções atuais de animal de estimação das relações religiosas, simbólicas e rituais desenvolvidas com animais no Egito Antigo. O meme permite discutir representações antropozoomórficas, atributos de diferentes divindades e práticas de mumificação animal, utilizando justamente o anacronismo como ponto de partida para demonstrar as diferenças entre passado e presente (Figura 11).

Figura 11 – Painel do núcleo Egito do Varal de Memes do LEPHAMA



Fonte: LEPHAMA, 2026. Ilustração desenvolvida pela equipe com apoio de inteligência artificial generativa

d) Grécia

O núcleo “Quando a vida imita a arte” utiliza uma imagem associada às cariátides para explorar as relações entre patrimônio antigo e cultura visual contemporânea. A mediação parte do contraste humorístico entre as figuras em pé e uma sentada para introduzir o tema da arquitetura e da recepção da Antiguidade. O painel também permite discutir como monumentos produzidos há milhares de anos continuam sendo fotografados, reinterpretados, transformados em montagens e incorporados às linguagens das mídias sociais. Nesse caso, o meme evidencia que o patrimônio antigo não permanece isolado em seu contexto original. Ele continua sujeito a processos contemporâneos de apropriação e ressignificação (Figura 12).

Figura 12 – Painel do núcleo Grécia do Varal de Memes do LEPHAMA



Fonte: LEPHAMA, 2026. Ilustração desenvolvida pela equipe com apoio de inteligência artificial generativa

e) Roma

O último núcleo apresenta o meme segundo o qual Júlio César nunca teria dito "obrigado" porque não falava português. A piada assume inicialmente a aparência de uma curiosidade histórica e produz humor pela quebra de expectativa. A explicação permite apresentar o latim, o desenvolvimento das línguas românicas e o conceito de anacronismo. O roteiro destaca que personagens do passado não falavam, pensavam ou interpretavam o mundo segundo as mesmas categorias utilizadas no presente. Nesse painel, o anacronismo desempenha dupla função. Como recurso humorístico, ele produz a piada. Como problema historiográfico, permite discutir a necessidade de reconhecer diferenças entre temporalidades (Figura 13).

Figura 13 – Painel do núcleo Roma do Varal de Memes do LEPHAMA



Fonte: LEPHAMA, 2026. Ilustração desenvolvida pela equipe com apoio de inteligência artificial generativa

f) Apoio institucional e financiamento

Após os cinco núcleos históricos, o Varal é encerrado por um painel dedicado ao reconhecimento do apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG). A página apresenta os processos APQ-02016-25, FCT-00013-25 e APQ-08616-25, responsáveis pelo financiamento das pesquisas e ações que contribuíram para o desenvolvimento da exposição (Figura 14).

Figura 14 – Painel de encerramento do Varal de Memes com identificação do apoio da FAPEMIG e dos processos de financiamento vinculados ao projeto



Fonte: LEPHAMA, 2026. Ilustração desenvolvida pela equipe com apoio de inteligência artificial generativa

Os cinco núcleos demonstram que uma mesma linguagem humorística pode servir como ponto de partida para problemas historiográficos distintos (Tabela 2).

Tabela 2 – Problemas históricos mobilizados pelos núcleos do Varal

Núcleo	Problemas históricos trabalhados
Pré-História	Tecnologia, cultura material e interpretação de vestígios
Mesopotâmia	Escrita, documentação, cotidiano e crítica das fontes
Egito	Religiosidade, animais e anacronismo
Grécia	Patrimônio, cultura visual e recepção da Antiguidade
Roma	Linguagem, temporalidade e anacronismo

Fonte**:** LEPHAMA, 2026

5.2 Mediação historiográfica e identidade visual

Outro resultado do trabalho foi a consolidação de um padrão comum de mediação para os memes selecionados. Apesar das diferenças temáticas entre os cinco núcleos, os roteiros apresentam uma sequência recorrente:

humor → identificação da referência histórica → contextualização → problematização → pergunta final.

Essa organização preserva a piada como elemento inicial de aproximação, sem transformá-la em explicação histórica. O meme permanece reconhecível como produção humorística, mas sua leitura passa a ser acompanhada pela identificação da referência mobilizada, pela contextualização e pela problematização das relações estabelecidas entre passado e presente.

Também foi consolidada uma identidade visual própria para o Varal. O projeto utiliza referências aos videogames, pixel art, cores intensas, personagens e situações humorísticas. Essa linguagem aproxima a exposição da cultura visual das mídias digitais e materializa a proposta discutida na fundamentação teórica: utilizar repertórios estéticos contemporâneos para produzir outra forma de relação com a Antiguidade.

Nesse processo, o Herminho consolidou-se como personagem mediador do LEPHAMA. Inspirado em Hermes, o personagem não funciona apenas como elemento decorativo ou mascote. Ele apresenta a exposição, orienta o uso dos QR Codes, conduz os roteiros sonoros, formula perguntas e estabelece continuidade visual e narrativa entre os diferentes painéis.

Como produtos diretamente associados ao Varal, foram concluídos cinco painéis temáticos, roteiros de audiodescrição, roteiros de explicação histórica, textos de abertura e encerramento, materiais de orientação aos visitantes, QR Codes individuais, recursos de apoio à mediação presencial, identidade visual própria e registros das aplicações extensionistas (Apêndice 1).

5.3 Circulação extensionista do Varal

Uma das aplicações ocorreu durante a Feira Literária da Campanha (FLIC), realizada no Ginásio Canário, em Campanha (MG). Nesse espaço, os painéis foram montados fisicamente em formato de varal, demonstrando a possibilidade de transporte e instalação do material (Figura 15).

Figura 15 – Varal de Memes do LEPHAMA montado no Ginásio Canário, em Campanha (MG), durante a Feira Literária da Campanha (FLIC)



Fonte: Acervo LEPHAMA/UEMG, 2026

O Varal também integrou a ação extensionista “UEMG Aberta”, desenvolvida com estudantes da Escola Estadual Clóvis Salgado, em Cambuquira (MG). A atividade foi organizada como um circuito de experiências destinado a estudantes do 3º ano do Ensino Médio, no qual diferentes estações apresentavam cursos, pesquisa e extensão desenvolvidos pela Universidade. Outra frente ocorreu nas ações comunitárias desenvolvidas em parceria com o CRAS Almerinda Ferreira e a Prefeitura Municipal de Campanha (Figura 16).

Figura 16 – Varal de Memes durante ação extensionista realizada no Bairro Chapada, em parceria com o CRAS Almerinda Ferreira e a Prefeitura Municipal da Campanha



Fonte: Acervo LEPHAMA/UEMG, 2026



6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

"Eu amo esses memes."
— Publicação em perfil anonimizado no Twitter/X.

O objetivo geral deste trabalho foi alcançado por meio da criação, implementação e circulação do Varal de Memes do LEPHAMA. A exposição reuniu cinco núcleos cronológicos, dedicados à Pré-História, Mesopotâmia, Egito, Grécia e Roma, e articulou humor, contextualização historiográfica, identidade visual, recursos sonoros e mediação presencial dos *lephamers*.

A seleção dos memes permitiu construir um percurso no qual diferentes problemas históricos puderam ser mobilizados a partir de uma linguagem comum. Cultura material, documentação, religiosidade, patrimônio, linguagem, temporalidade e anacronismo apareceram como questões distintas, mas articuladas por um mesmo procedimento de mediação. Em cada caso, a piada funcionou como ponto inicial para a identificação da referência histórica, sua contextualização e posterior problematização.

A produção dos roteiros confirmou a possibilidade de preservar o humor sem tratá-lo como explicação histórica suficiente. O trabalho desenvolvido procurou não eliminar o anacronismo ou a simplificação que frequentemente tornam o meme reconhecível e engraçado, mas torná-los visíveis como parte do próprio processo de interpretação. Dessa forma, o passado apresentado nos memes pôde ser colocado em diálogo com os procedimentos críticos da História.

Outro resultado importante foi a consolidação de uma linguagem visual própria. A identidade inspirada em videogames, pixel art e cultura digital foi articulada à criação do Herminho como personagem mediador. A proposta visual procurou substituir representações monumentalizadas da Antiguidade por uma abordagem marcada pela curiosidade, pelo humor e pelo convite à investigação.

Os objetivos relacionados à mediação e à ampliação das formas de acesso também resultaram em produtos concretos. Foram elaboradas audiodescrições, explicações históricas em áudio, QR Codes e alternativas de acompanhamento presencial. Esses recursos demonstram que a preocupação com diferentes formas de acesso esteve incorporada à concepção do Varal, embora o projeto não tenha realizado instrumentos específicos para avaliar sua efetividade junto a diferentes públicos.

A dimensão extensionista foi igualmente concretizada pela circulação do Varal em ações realizadas fora do espaço exclusivo do laboratório, incluindo ambientes escolares, eventos culturais e atividades comunitárias. Essa aplicação demonstrou o caráter modular e itinerante do produto e permitiu que uma experiência originada nas mídias sociais fosse convertida em dispositivo físico de divulgação científica.

O principal resultado do projeto encontra-se, portanto, na construção de uma forma de mediação capaz de aproximar a cultura digital da divulgação científica sem abandonar o rigor historiográfico. O Varal não procura substituir outras formas de ensino e pesquisa, mas demonstrar que uma piada, quando interrogada criticamente, também pode abrir caminho para a investigação do passado.

REFERÊNCIAS

BELCHIOR, Ygor Klain. Quando o passado vira repertório: Antiguidade, Idade Média e Allelopoiesis Digital. Histórias Digitais, 14 set. 2026. Disponível em: https://histdigitais.hypotheses.org/1132. Acesso em: 11 out. 2026.

CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO. Portaria CNPq nº 2.664, de 6 de março de 2026. Institui a Política de Integridade na Atividade Científica do CNPq. Brasília, DF: CNPq, 2026.

DAWKINS, Richard. O gene egoísta. Tradução de Rejane Rubino. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

FAVERSANI, Fabio. Tirano, louco e incendiário: BolsoNero. Análise da constituição da assimilação entre o Presidente da República do Brasil e o Imperador Romano como allelopoiesis. História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography, Ouro Preto, v. 13, n. 33, p. 375-395, 2020.

MILLER, Daniel et al. Como o mundo mudou as mídias sociais. Londres: UCL Press, 2019.

PAZ, Julie Heide Nunes et al. O ensino, a pesquisa e a extensão no Ensino Superior. In: ALMEIDA, Elzenir Pereira de Oliveira; SOUSA, Milena Nunes Alves de; BEZERRA, André Luiz Dantas (orgs.). Preparação pedagógica: concepções para a prática educativa no Ensino Superior. Campina Grande: Licuri, 2023. p. 51-64.

SÍVERES, Luiz (org.). A extensão universitária como um princípio de aprendizagem. Brasília, DF: Liber, 2013.

SMITH, Jack. This is fashwave, the suicidal retro-futurist art of the alt-right. MIC, Nova Iorque, 12 jan. 2018. Disponível em: https://www.mic.com/articles/187379/this-is-fashwave-the-suicidal-retro-futurist-art-of-the-alt-right. Acesso em: 2 abr. 2021.

SPYER, Juliano. Mídias sociais no Brasil emergente: como a internet afeta a mobilidade social. 1. ed. São Paulo: Educ, 2022.

TORRES, Ton. O fenômeno dos memes. Ciência e Cultura, São Paulo, v. 68, n. 3, p. 58-61, jul./set. 2016. DOI: http://dx.doi.org/10.21800/2317-66602016000300018. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252016000300018. Acesso em: 28 fev. 2026.
TREULIEB, Luciane. Guia de Divulgação Científica da UFSM. Santa Maria: Editora PRE, 2024. Disponível em: https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/346/2024/07/Guia-de-Divulgacao-Cientifica-da-UFSM_arquivo-final.pdf. Acesso em: 28 ago. 2025.

APÊNDICE 1 – Roteiros de áudio do Varal de Memes do LEPHAMA

1.1 Boas-vindas e apresentação do Herminho

Olá!

Seja muito bem-vindo ao **Varal de Memes do LEPHAMA**.

Neste momento, você está diante da capa da nossa exposição.

Ela apresenta o título **"Varal de Memes do LEPHAMA"**, acompanhado do lema que orienta todo este projeto:

"Para aprender a História Antiga se divertindo."

Logo abaixo, vemos dois personagens de épocas diferentes.

À esquerda, um romano usando uma toga roxa e uma coroa de louros.

À direita, um cavaleiro medieval vestido com uma armadura prateada.

Os dois sorriem enquanto observam um celular que exibe um famoso meme sobre Ea-nasir, um comerciante da antiga Mesopotâmia que ficou conhecido por vender cobre de baixa qualidade.

Essa imagem resume muito bem a proposta da nossa exposição.

Aqui, os memes não são apenas piadas.

Eles são portas de entrada para conhecer a História.

Agora, convido você a caminhar até a próxima folha.

É lá que você vai conhecer o seu guia nesta viagem.

Eu sou o **Herminho**, o guia oficial do LEPHAMA.

Antes de começarmos nossa aventura, deixa eu me apresentar.

Sou um personagem inspirado em Hermes, o mensageiro da mitologia grega.

Tenho a aparência de um garoto baixinho, com corpo pequeno e simpático, rosto arredondado, olhos grandes e expressivos e um sorriso que quase nunca desaparece.

Na cabeça, uso um capacete prateado com duas grandes asas douradas nas laterais.

Visto uma túnica branca presa por um cinto dourado, sandálias típicas da Antiguidade e, na mão esquerda, carrego um bastão dourado com duas serpentes entrelaçadas e pequenas asas no topo, símbolo do deus Hermes.

Minha missão é viajar pelo tempo mostrando que aprender História pode ser leve, divertido e cheio de descobertas.

Ao longo desta exposição, você vai perceber que eu não apareço apenas para explicar os memes.

Também vou chamar sua atenção para curiosidades, fazer perguntas e contar algumas histórias surpreendentes.

Tudo isso porque aqui no LEPHAMA acreditamos que **educação é diversão**.

Na próxima folha, vou explicar como funciona a exposição e mostrar as diferentes maneiras de aproveitar toda essa experiência.

Vamos continuar?

1.2 Pré-História – Audiodescrição

Você está diante da primeira folha temática da exposição, dedicada à **Pré-História**.

Na parte superior da página, há um grande título escrito em letras que lembram pedra esculpida: **"Pré-História"**. Logo abaixo, uma faixa azul traz a frase **"Descubra como tudo começou!"**.

O fundo da imagem representa uma paisagem natural. À direita, há uma grande caverna aberta em uma formação rochosa. À esquerda, aparecem um acampamento simples e uma fogueira acesa. Ao centro, uma pedra exibe uma pintura rupestre em tons avermelhados, representando figuras humanas e animais.

Ao lado dessa pedra estão dois personagens inspirados na Pré-História.

O primeiro é um homem adulto, de cabelos e barba longos e escuros. Ele veste uma túnica feita de pele de animal com manchas marrons e pretas. Sorri, faz um sinal de positivo com a mão direita e segura uma lança de pedra com a mão esquerda.

Ao lado dele está uma mulher também sorridente. Ela tem cabelos castanhos presos em um coque e veste uma roupa semelhante, confeccionada com pele de animal. Na mão direita, segura uma pequena ferramenta de pedra lascada.

À esquerda dos personagens há um quadro com um pequeno texto de apresentação sobre a Pré-História.

Na metade inferior da página encontra-se o meme.

À esquerda aparece a palavra **"Cursor"**, acima do desenho de um cursor branco de computador.

À direita aparece a palavra **"Precursor"**, acima da fotografia de uma ponta de flecha de pedra lascada, em tom marrom, sobre um fundo preto.

À direita do meme há dois QR Codes posicionados um abaixo do outro.

O QR Code superior possui detalhes em roxo e é destinado à audiodescrição da imagem.

O QR Code inferior possui detalhes em laranja e leva à explicação histórica do meme.

No canto inferior esquerdo está o Herminho, a mascote do LEPHAMA. Ele aparece sorrindo, usando um capacete prateado com asas douradas, uma túnica branca e segurando um bastão dourado. Com um dos braços, aponta para os QR Codes.

Ao lado do Herminho há um quadro em destaque informando que visitantes sem internet, sem celular ou que precisem de auxílio podem procurar um dos *Lephamers*, os bolsistas e pesquisadores do laboratório.

No canto inferior direito aparecem quatro integrantes da equipe. Eles vestem camisetas roxas com a palavra **"LEPHAMER"**, usam crachás de identificação e sorriem para o visitante.

Toda a página utiliza cores vivas e um estilo inspirado em videogames de 16 bits, combinando elementos lúdicos com referências à Pré-História.

1.3 Pré-História – Explicação histórica

Olá! Eu sou o Herminho.

Vamos descobrir por que esse meme é engraçado?

O meme coloca lado a lado duas palavras muito parecidas.

De um lado está **"Cursor"**, acompanhado do ponteiro que usamos no computador.

Do outro está **"Precursor"**, acompanhado por uma ponta de pedra lascada.

A graça está justamente nesse trocadilho.

Embora as palavras sejam parecidas, elas têm significados completamente diferentes.

Cursor é o ponteiro que usamos para navegar na tela do computador.

Já **precursor** é alguém ou alguma coisa que veio antes e abriu caminho para o que existiria depois.

É claro que uma ponta de pedra não é o "cursor" da Pré-História.

Mas o meme brinca com essa semelhança sonora para criar uma piada.

E, por trás da brincadeira, existe um objeto muito importante para entendermos o passado.

Essa ponta de pedra é um dos artefatos mais característicos da Pré-História.

Ela podia ser utilizada na ponta de lanças, flechas e facas, ajudando os grupos humanos na caça, na preparação de alimentos e em diversas atividades do cotidiano.

Essas ferramentas não apareciam prontas na natureza.

Elas eram cuidadosamente produzidas por homens e mulheres que dominavam técnicas de lascamento da pedra. Era preciso escolher o material adequado, calcular onde golpear e moldar o objeto até alcançar o formato desejado.

Isso mostra que os primeiros seres humanos eram muito mais criativos e habilidosos do que durante muito tempo imaginamos.

Muito antes da escrita, das cidades ou da internet, eles já observavam a natureza, resolviam problemas, criavam ferramentas e transmitiam conhecimentos de uma geração para outra.

A capacidade de inventar soluções faz parte da história da humanidade desde os seus primeiros capítulos.

E agora eu deixo uma pergunta para você.

Se um arqueólogo encontrasse um mouse de computador daqui a cinco mil anos, será que ele conseguiria descobrir para que ele servia?

Pense nisso...

E, quando estiver pronto, vamos para o próximo meme!

1.4 Mesopotâmia – Audiodescrição

Você está diante da segunda folha temática da exposição, dedicada à **Mesopotâmia**.

Na parte superior da página há um grande título escrito em letras que lembram pedra esculpida: **"Mesopotâmia"**.

Logo abaixo, uma faixa azul apresenta a frase **"O Reclame Aqui mais antigo da História"**.

Ao lado do título aparecem dois elementos característicos da arte mesopotâmica: à esquerda, um ser alado com corpo de leão e cabeça humana; à direita, uma pequena tabuleta de argila coberta por sinais da escrita cuneiforme.

O fundo da página representa uma cidade da antiga Mesopotâmia.

À esquerda destaca-se um grande zigurate, uma construção em forma de pirâmide escalonada, feita de tijolos, com uma longa escadaria que conduz ao topo.

Ao centro aparecem construções de tijolos em tons de areia e algumas palmeiras espalhadas pela paisagem.

À direita encontra-se um grande portal azul inspirado na Porta de Ishtar. A construção é decorada com figuras douradas de animais e possui duas torres altas ligadas por um arco central.

Na parte inferior esquerda do cenário, um rio atravessa a paisagem. Sobre suas águas navega um pequeno barco de madeira com uma vela branca.

No centro da página está o meme.

Ele imita um cartaz de aviso.

Na parte superior lê-se a palavra **"ATENÇÃO!"**, escrita em letras pretas e grandes.

Logo abaixo aparece a fotografia de uma escultura de pedra representando um homem da antiga Mesopotâmia. Ele possui olhos muito grandes, barba longa cuidadosamente trabalhada e as mãos unidas diante do peito.

Abaixo da fotografia está escrita, em destaque, a frase:

"Não compre cobre com esse homem!"

Na parte inferior do cartaz há um pequeno texto explicando que Ea-nasir seria o maior caloteiro da cidade de Ur e que vendeu cobre de péssima qualidade, tratando mal o mensageiro do comprador.

À direita do meme estão dois QR Codes.

O QR Code superior possui detalhes em roxo e leva à audiodescrição da imagem.

O QR Code inferior possui detalhes em laranja e direciona para a explicação histórica do meme.

No canto inferior esquerdo está o Herminho.

Ele aparece sorrindo, usando seu capacete prateado com asas douradas, uma túnica branca e segurando um bastão dourado. Com um dos braços, aponta para os QR Codes da página.

Ao lado dele há um quadro informando que visitantes sem internet, sem celular ou que precisem de auxílio podem procurar um dos *Lephamers*.

No canto inferior direito aparecem quatro integrantes da equipe do laboratório. Eles vestem camisetas roxas com a palavra **"LEPHAMER"**, usam crachás de identificação e sorriem para os visitantes.

Toda a página utiliza uma paleta de cores inspirada nos tons dourados da areia e no azul intenso da arquitetura mesopotâmica, mantendo o estilo de videogame em pixel art presente em toda a exposição.

1.5 Mesopotâmia – Explicação histórica

Olá! Eu sou o Herminho.

Agora chegou a hora de descobrir por que esse meme ficou tão famoso.

À primeira vista, parece apenas um cartaz de aviso.

Nele vemos a imagem de um homem da antiga Mesopotâmia e uma frase escrita em letras bem grandes:

"Não compre cobre com esse homem!"

Parece até um daqueles avisos que encontramos hoje na internet ou em grupos de mensagens, alertando para golpes ou maus vendedores.

Mas aqui vem a surpresa.

Esse meme é inspirado em uma história que aconteceu de verdade.

Há quase quatro mil anos, um comerciante chamado **Ea-nasir**, que vivia na cidade de Ur, vendeu cobre para um cliente chamado **Nanni**.

O problema é que o cobre entregue era de péssima qualidade.

Como se isso não bastasse, quando o mensageiro de Nanni foi reclamar, Ea-nasir o tratou com grosseria e desprezo.

Indignado, Nanni fez algo que qualquer consumidor moderno entenderia muito bem.

Ele escreveu uma reclamação.

Mas, naquela época, ainda não existiam papel, e-mail ou sites de avaliação.

Então ele registrou sua indignação em uma tabuleta de argila utilizando a escrita cuneiforme.

Essa tabuleta foi preservada por milhares de anos e acabou sendo encontrada por arqueólogos.

Hoje ela está guardada no **Museu Britânico**, em Londres.

Ao ler seu conteúdo, percebemos algo curioso.

Nanni reclama da qualidade do produto, critica o atendimento, diz que foi desrespeitado e exige uma solução.

Ou seja...

Quase quatro mil anos depois, as reclamações dos consumidores continuam muito parecidas.

É justamente isso que torna esse meme tão engraçado.

Ele aproxima o nosso cotidiano da antiga Mesopotâmia e mostra que algumas experiências humanas atravessam o tempo.

Mudam as tecnologias.

Mudam as cidades.

Mudam as formas de escrever.

Mas ninguém gosta de pagar caro por um produto ruim.

E essa história nos ensina também outra coisa importante.

A escrita surgiu na Mesopotâmia por volta de 3.400 antes de Cristo, inicialmente para registrar produtos, impostos, contratos e atividades econômicas.

Com o passar do tempo, ela passou a registrar leis, poemas, cartas e também... reclamações.

Graças à escrita, hoje conseguimos ouvir a voz de pessoas que viveram há quase quatro mil anos.

Não reis.

Não generais.

Mas um consumidor irritado porque recebeu um produto de má qualidade.

E talvez seja exatamente isso que torne essa história tão especial.

Porque ela nos lembra que a História também é feita de pessoas comuns.

E agora eu deixo uma pergunta para você.

Se a sua última reclamação fosse encontrada por arqueólogos daqui a quatro mil anos... o que ela contaria sobre a nossa sociedade?

Pense nisso...

E vamos seguir viagem.

1.6 Egito – Audiodescrição

Você está diante da terceira folha temática da exposição, dedicada ao **Egito Antigo**.

Na parte superior da página há um grande título escrito em letras que lembram pedra esculpida: **"Egito"**.

Logo abaixo, uma faixa azul apresenta a frase **"A Civilização Pet Friendly"**.

À esquerda do título aparece o busto de um faraó usando uma coroa azul e dourada.

À direita há a ilustração de um gato preto sentado, usando uma coleira dourada.

O fundo da página representa uma paisagem inspirada no Egito Antigo.

À esquerda, vê-se uma grande pirâmide de pedra ao lado de um rio. Sobre as águas navega um pequeno barco com uma vela branca.

Ao centro e à direita aparecem templos monumentais de pedra, decorados com colunas, relevos e hieróglifos. Também há um obelisco alto e uma grande estátua de faraó sentado em um trono.

Algumas palmeiras completam a paisagem.

No centro da página está o meme.

Na parte superior do quadro lê-se a frase:

"Levanta, faraó, vai encher meu potinho."

Logo abaixo aparece uma cena funerária egípcia.

Nela, o deus **Anúbis**, representado com corpo humano e cabeça de chacal negro, está inclinado sobre o corpo de uma pessoa deitada em uma mesa funerária.

Anúbis usa vestimentas em tons de azul, vermelho e dourado. Seus braços estão estendidos em direção ao corpo, como se estivesse realizando um ritual.

A pessoa deitada está envolvida por faixas claras, semelhantes às utilizadas na preparação de uma múmia. Sua cabeça está voltada para a direita e aparece coberta por uma máscara azul e avermelhada.

Ao fundo, toda a parede está preenchida por colunas de hieróglifos em tons amarelos, pretos e avermelhados. Na parte superior, essas inscrições formam um arco sobre a cena.

À direita do meme estão dois QR Codes posicionados um abaixo do outro.

O QR Code superior possui detalhes em roxo e leva à audiodescrição da imagem.

O QR Code inferior possui detalhes em laranja e direciona para a explicação histórica do meme.

No canto inferior esquerdo está o Herminho.

Ele aparece sorrindo, usando seu capacete prateado com asas douradas, uma túnica branca e segurando um bastão dourado. Com uma das mãos, aponta para os QR Codes da página. Ao lado dele há um pequeno gato preto sentado, usando uma coleira dourada.

Também há um quadro informando que visitantes sem internet, sem celular ou que precisem de auxílio podem procurar um dos *Lephamers*.

No canto inferior direito aparecem quatro integrantes da equipe do laboratório. Eles vestem camisetas roxas com a palavra **"LEPHAMER"**, usam crachás de identificação e sorriem para os visitantes.

Toda a página utiliza tons dourados, ocres e azuis inspirados na arte egípcia e mantém o estilo de videogame em pixel art presente em toda a exposição.

1.7 Egito – Explicação histórica

Olá! Eu sou o Herminho.

Vamos conversar sobre este meme?

Na imagem aparece o deus **Anúbis**, representado com cabeça de chacal, inclinado sobre uma múmia durante um ritual funerário.

Acima da cena está escrito:

"Levanta, faraó, vai encher meu potinho."

Quem tem um gato em casa provavelmente sorriu.

A frase lembra aquele momento em que o gato começa a pedir comida logo cedo, como se dissesse:

"Levanta logo! Meu pote está vazio!"

O humor nasce justamente da ideia de imaginar Anúbis interrompendo um ritual sagrado por causa de um gato faminto.

Mas... será que o Egito era mesmo essa grande civilização apaixonada por animais?

A resposta é **sim... e não.**

Os egípcios conviviam diariamente com gatos, cães, íbis, crocodilos, carneiros, falcões e muitos outros animais.

Alguns ajudavam na caça.

Outros protegiam os celeiros contra ratos.

E muitos eram associados aos deuses.

Talvez você já tenha visto representações de divindades egípcias com cabeça de animal.

Anúbis possui cabeça de chacal.

Hórus é representado com cabeça de falcão.

Tote aparece com cabeça de íbis.

Sobek possui cabeça de crocodilo.

Bastet é representada como uma mulher com cabeça de gata.

Essas imagens não significam que os egípcios acreditavam que seus deuses eram animais.

Na verdade, elas expressavam características que aqueles animais simbolizavam.

O falcão representava a visão e o domínio do céu.

O chacal estava associado aos cemitérios e, por isso, Anúbis tornou-se o protetor dos mortos.

O crocodilo simbolizava a força das águas do Nilo.

E a gata representava proteção, fertilidade e cuidado com a casa.

É por isso que chamamos essas representações de **deuses antropozoomórficos**: divindades que unem características humanas e animais na mesma figura.

Mas aqui vem uma surpresa.

Embora muitos animais fossem respeitados e até mumificados, isso não significava que todos viviam como animais de estimação.

Milhões deles foram criados para serem oferecidos como presentes aos deuses.

Arqueólogos encontraram enormes cemitérios contendo gatos, íbis, falcões, crocodilos e outros animais mumificados.

Esses animais eram comprados pelos fiéis e oferecidos nos templos como forma de devoção.

Ou seja...

Os egípcios admiravam profundamente os animais.

Mas essa relação fazia parte de uma religião complexa, cheia de símbolos, rituais e oferendas.

Por isso, dizer que o Egito era uma civilização **"pet friendly"** é uma brincadeira divertida...

...mas a realidade histórica é muito mais interessante.

Os animais não eram vistos apenas como companheiros.

Eles também eram mensageiros do sagrado.

E agora eu deixo uma pergunta para você.

Se você pudesse escolher um animal para representar uma qualidade humana, qual seria?

Pense nisso.

Talvez você acabasse criando um deus egípcio também.

Até o próximo meme!

1.8 Grécia – Audiodescrição

Você está diante da quarta folha temática da exposição, dedicada à **Grécia Antiga**.

Na parte superior da página há um grande título escrito em letras que lembram pedra esculpida: **"Grécia"**.

Logo abaixo, uma faixa roxa apresenta a frase **"Quando a vida imita a arte"**.

À esquerda do título aparece uma coluna da arquitetura grega decorada com folhas verdes.

À direita há uma ânfora, um grande vaso de cerâmica utilizado pelos antigos gregos, decorado com a silhueta de pessoas.

O fundo da página representa uma paisagem inspirada na Grécia Antiga.

À esquerda vê-se um grande templo construído sobre uma elevação rochosa, voltado para o mar. Na água navega um barco de vela branca decorada com um desenho em azul.

Ao centro aparecem outros templos cercados por árvores e montanhas ao fundo.

À direita há uma grande estátua masculina de mármore sobre um pedestal, representando um personagem da Antiguidade.

No centro da página está o meme.

Na parte superior do quadro lê-se a frase:

"Se eu fosse uma estátua."

Logo abaixo aparece uma fotografia da fachada do Erecteion, um templo localizado na Acrópole de Atenas.

Na imagem aparecem quatro grandes esculturas femininas sustentando o teto da construção. Essas esculturas são conhecidas como **cariátides**.

No centro da fotografia há uma quinta figura feminina, menor e sentada.

Uma seta branca aponta para essa figura central, destacando-a em relação às demais.

À direita do meme estão dois QR Codes posicionados um abaixo do outro.

O QR Code superior possui detalhes em roxo e leva à audiodescrição da imagem.

O QR Code inferior possui detalhes em laranja e direciona para a explicação histórica do meme.

No canto inferior esquerdo está o Herminho.

Ele aparece sorrindo, usando seu capacete prateado com asas douradas, uma túnica branca e um ramo de louros sobre a cabeça. Com uma das mãos faz um gesto de cumprimento e, com a outra, aponta para os QR Codes da página.

Ao lado dele há um quadro informando que visitantes sem internet, sem celular ou que precisem de auxílio podem procurar um dos *Lephamers*.

No canto inferior direito aparecem quatro integrantes da equipe do laboratório. Eles vestem camisetas roxas com a palavra **"LEPHAMER"**, usam crachás de identificação e sorriem para os visitantes.

Toda a página utiliza tons de azul, branco, verde e dourado, inspirados na paisagem mediterrânea, mantendo o estilo de videogame em pixel art presente em toda a exposição.

1.9 Grécia – Explicação histórica

Olá! Eu sou o Herminho.

Vamos descobrir por que esse meme é engraçado?

Na imagem aparecem as famosas **cariátides** do Erecteion, um templo construído na Acrópole de Atenas há mais de dois mil anos.

As cariátides são esculturas femininas que, além de integrar a decoração do edifício, também exercem função arquitetônica ao sustentar parte da estrutura.

Mas o meme chama atenção para outra figura.

Bem no centro aparece uma mulher sentada.

Uma seta aponta diretamente para ela.

E acima está escrito:

"Se eu fosse uma estátua."

A piada é simples.

Enquanto as cariátides aparecem em pé, sustentando a construção, a figura sentada parece muito mais confortável.

É aquele pensamento que muita gente já teve diante de uma obrigação:

“Se eu pudesse escolher...”

“Eu ficaria sentado.”

Mas existe outra camada interessante nessa brincadeira.

O lema desta página diz:

“Quando a vida imita a arte.”

Talvez você conheça a expressão:

“A arte imita a vida.”

Ela é utilizada para pensar a relação entre produções artísticas e experiências humanas.

Nas redes sociais, porém, acontece também o movimento contrário.

Pessoas recriam poses de esculturas, reproduzem pinturas famosas, fotografam monumentos de maneiras inesperadas e transformam obras antigas em memes.

Ou seja...

Em muitos momentos, é a nossa vida que passa a imitar a arte.

E esse meme faz exatamente isso.

Ele utiliza uma imagem associada a uma construção criada há mais de dois mil anos e lhe atribui uma situação completamente contemporânea.

Mas afinal...

O que são as cariátides?

Esse nome é utilizado para designar figuras femininas esculpidas que desempenham função semelhante à de colunas ou pilares.

No Erecteion, elas integram uma das partes mais conhecidas do conjunto arquitetônico da Acrópole de Atenas.

Além de sua função estrutural, essas esculturas mostram como arquitetura e representação do corpo humano podiam ser combinadas na arte grega.

O meme, porém, não está interessado apenas no significado original dessas esculturas.

Ele mostra outra coisa importante.

Obras produzidas na Antiguidade continuam sendo observadas, fotografadas, reinterpretadas e transformadas em novas imagens.

Mais de dois mil anos depois, as cariátides ainda circulam.

Elas aparecem em livros.

Em fotografias.

Em redes sociais.

E também em memes.

Isso nos ajuda a perceber que uma obra antiga não permanece presa ao tempo em que foi criada.

Ela pode receber novos sentidos conforme entra em contato com outros públicos, outras linguagens e outras formas de comunicação.

E agora eu deixo uma pergunta para você.

Se uma obra de arte criada hoje fosse encontrada ou observada daqui a dois mil anos, será que alguém também faria memes com ela?

Pense nisso...

E vamos seguir nossa viagem pela História.

1.10 Roma – Audiodescrição

Você está diante da quinta folha temática da exposição, dedicada à **Roma Antiga**.

Na parte superior da página há um grande título escrito em letras que lembram pedra esculpida: **"Roma"**.

Logo abaixo, uma faixa vermelha apresenta a frase:

"Nem todo 'fato curioso' é um fato."

À esquerda do título aparece uma águia dourada com as asas abertas sobre a inscrição **SPQR**, símbolo tradicional da cidade de Roma.

À direita há um estandarte militar vermelho, também com a inscrição **SPQR**, ornamentado por uma coroa de louros dourada.

O fundo da página representa uma paisagem inspirada na Roma Antiga.

À esquerda destaca-se o Coliseu, com seus grandes arcos de pedra parcialmente preservados.

Ao centro aparecem ruínas de aquedutos e construções romanas espalhadas pela paisagem.

À direita vê-se um templo de grandes colunas e frontão triangular. Ao lado dele há uma estátua de um imperador romano em pé sobre um pedestal, com o braço direito estendido para a frente.

No centro da página está o meme.

Na parte superior do quadro lê-se o texto:

"Fato: O general romano Júlio César nunca disse 'obrigado' em toda a sua vida."

Logo abaixo continua:

“Isso porque ele não sabia falar português.”

Na parte inferior do meme aparece um busto de mármore branco representando Júlio César.

A escultura mostra um homem de expressão séria, cabelos curtos penteados para a frente e traços realistas característicos da escultura romana.

À direita do meme estão dois QR Codes posicionados um abaixo do outro.

O QR Code superior possui detalhes em roxo e leva à audiodescrição da imagem.

O QR Code inferior possui detalhes em laranja e direciona para a explicação histórica do meme.

No canto inferior esquerdo está o Herminho.

Ele aparece vestido como um soldado romano. Usa um capacete metálico com uma crista vermelha, uma túnica clara parcialmente coberta por uma armadura dourada e uma capa vermelha. Em uma das mãos segura uma lança e, com a outra, aponta para os QR Codes da página.

Ao lado dele há um quadro informando que visitantes sem internet, sem celular ou que precisem de auxílio podem procurar um dos *Lephamers*.

No canto inferior direito aparecem quatro integrantes da equipe do laboratório. Eles vestem camisetas roxas com a palavra **“LEPHAMER”**, usam crachás de identificação e sorriem para os visitantes.

Toda a página utiliza tons de vermelho, dourado, bege e azul, inspirados na arquitetura e nos símbolos da Roma Antiga, mantendo o estilo de videogame em pixel art presente em toda a exposição.

1.11 Roma – Explicação histórica

Olá! Eu sou o Herminho.

Vamos descobrir por que esse meme é engraçado?

O texto diz:

“Fato: o general romano Júlio César nunca disse ‘obrigado’ em toda a sua vida.”

E logo em seguida vem a explicação:

“Isso porque ele não sabia falar português.”

É aquele tipo de piada conhecida como “fato curioso”.

Ela começa parecendo trazer uma informação histórica importante...

...mas termina com uma resposta completamente inesperada.

E, curiosamente, ela está certa.

Júlio César realmente nunca disse **"obrigado".**

Mas não porque fosse mal-educado.

E sim porque... **essa palavra simplesmente não existia.**

Júlio César viveu no século I antes de Cristo.

Naquela época, a língua falada em Roma era o **latim**.

O português só surgiria muitos séculos depois.

Na verdade, a nossa língua é uma das filhas do latim.

Quando o Império Romano se expandiu, o latim foi levado para diferentes regiões da Europa.

Ao longo dos séculos, cada região transformou essa língua de uma maneira diferente.

Foi assim que nasceram o português, o espanhol, o francês, o italiano, o romeno e outras línguas que chamamos de **línguas românicas**.

Isso significa que, de certa forma...

Quando falamos português hoje, carregamos um pedaço da Roma Antiga nas palavras que usamos todos os dias.

Mas o meme também nos ensina outra coisa muito importante.

Sem perceber, nós costumamos imaginar que as pessoas do passado pensavam, falavam e agiam exatamente como nós.

É muito comum imaginar Júlio César falando português.

Cleópatra usando maquiagem igual à de hoje.

Ou um filósofo grego tirando uma selfie.

Os memes fazem isso o tempo todo.

Eles pegam personagens históricos e colocam neles comportamentos, expressões e situações completamente contemporâneos.

É justamente essa mistura de tempos diferentes que provoca o humor.

Na História, chamamos esse cuidado de evitar o **anacronismo**.

Um anacronismo acontece quando atribuímos ao passado ideias, costumes, palavras ou tecnologias que pertencem ao nosso tempo.

É claro que, nos memes, esse anacronismo é proposital.

Ele existe para fazer rir.

Mas, quando estamos estudando História, precisamos tomar cuidado para não olhar o passado apenas com os olhos do presente.

Afinal...

Os romanos eram pessoas como nós.

Riam.

Brigavam.

Faziam política.

Tinham amigos.

Tinham inimigos.

Mas viviam em um mundo muito diferente do nosso, falavam outra língua e enxergavam a realidade de maneiras que nem sempre conseguimos imaginar.

E talvez seja justamente isso que torna a História tão fascinante.

Ela nos mostra que o passado não é um espelho do presente.

É um outro mundo.

Um mundo que continua conversando conosco, mas que precisa ser compreendido em seus próprios termos.

E agora eu deixo uma pergunta para você.

Daqui a dois mil anos, será que alguém vai fazer um meme imaginando você falando uma língua que ainda nem existe?

Pense nisso...

E vamos seguir viagem pela História.

1.12 Encerramento da exposição

E agora eu deixo uma última pergunta para você.

Ao longo desta exposição, nós vimos que uma reclamação escrita há quase quatro mil anos pode parecer um comentário da internet.

Que um deus egípcio pode virar piada sobre um gato.

Que esculturas gregas ainda inspiram memes.

E que Júlio César pode acabar falando... português.

Talvez os memes nos façam rir porque aproximam
o passado do presente.
Mas a História nos lembra que o passado também era diferente do nosso mundo.
Entender essas diferenças é uma das formas mais interessantes de conhecer quem somos hoje.
Espero que você tenha se divertido nesta viagem pela Antiguidade.
E que, da próxima vez que encontrar um meme com temática histórica, você olhe para ele com outros olhos.
Quem sabe você não descubra que, por trás da piada, existe uma excelente pergunta histórica esperando para ser feita?
Eu sou o Herminho, guia oficial do LEPHAMA.
Foi um prazer acompanhar você nesta jornada.
Até a próxima aventura.
E lembre-se do lema do nosso laboratório:
Porque, no LEPHAMA, educação é diversão!

1.13 Agradecimento e apoio da FAPEMIG

Antes de nos despedirmos, quero chamar sua atenção para a última folha do nosso varal.
Ela é dedicada aos agradecimentos.
Este projeto foi realizado com o apoio da **Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais**, a **FAPEMIG**.
Nesta página aparecem o logotipo da Fundação e os processos que financiaram as pesquisas que deram origem a esta exposição:
APQ-02016-25, **FCT-00013-25** e **APQ-08616-25**.
O apoio da FAPEMIG tornou possível transformar pesquisas acadêmicas em materiais acessíveis, gratuitos e pensados para aproximar a História Antiga de diferentes públicos.
A ciência só faz sentido quando o conhecimento circula.
E foi exatamente esse o nosso objetivo com este varal: mostrar que a pesquisa produzida nas universidades pode dialogar com a sociedade de forma leve, divertida e acessível.
Muito obrigado por caminhar conosco até aqui.
Esperamos que esta experiência desperte ainda mais a sua curiosidade sobre a História Antiga.



Eu sou o Herminho, guia oficial do LEPHAMA.

Foi uma alegria acompanhar você nesta viagem.

Até a próxima!

E lembre-se:

No LEPHAMA, educação é diversão!