

DUBSMASH EM PERSPECTIVA DIALÓGICA: DO DESEJO DE DIZER AO DESEJO DE PERFORMANCE

DUBSMASH IN DIALOGIC PERSPECTIVE: OF THE DESIRE TO SAY TO THE PERFORMANCE DESIRE

Jean Carlos Gonçalves¹
Michelle Bocchi Gonçalves²
Patricia Pluschkat³

RESUMO: Esse artigo tem como objetivo geral refletir sobre o aplicativo de dublagem *Dubsmash*, a partir da centralidade dos estudos da Análise Dialógica do Discurso, especialmente sob o enfoque da verbo-visualidade. Apresenta-se, por meio da noção de esfera virtual, a relação entre um aplicativo no qual os sujeitos podem dublar cenas, músicas ou virais da internet e o enunciado concreto como possibilidade de dizer, por palavras e imagens do sujeito e de seu outro. O texto se interessa, especificamente, por vídeos compostos com base em um fragmento textual integrante de uma cena da telenovela brasileira *Babilônia*. Os resultados apontam para um desejo de performance na internet, permeado por noções bakhtinianas como acabamento, totalidade, exterioridade e autoria. O trabalho também demonstra que é urgente que a academia se debruce sobre a esfera virtual e suas novidades enquanto projetos discursivos e movimentos de linguagem, constitutivos de diferentes campos de interação a serem analisados.

PALAVRAS-CHAVE: Aplicativo, *Dubsmash*; performance, verbo-visual, Bakhtin e o Círculo.

ABSTRACT: This article has as main objective to reflect on the *Dubsmash* self-dubbing mobile app, from the centrality of the studies of Dialogic Discourse Analysis, especially with a focus on verbal-visual perspective. The paper features through the virtual sphere notion, the relationship between an mobile app in which the subject can dub scenes, music or viral Internet and the concrete enunciation as concrete possibility of saying, in words and images of the subject and his other. The text is interested specifically for videos compounds based on a textual fragment of a *Babylon* scene, a Brazilian soap opera. The results point to a desire to performance art on the Internet, permeated by Bakhtinian notions like finish, completeness, externality and authorship. The work also shows that it is urgent the university look into the

¹ Doutor em Educação (PPGE/UFPR), com pós-doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem (LAEL/PUC-SP – Supervisão de Beth Brait). Professor da Universidade Federal do Paraná, atuando na Graduação em Produção Cênica e nos Programas de Pós-Graduação em Educação (PPGE) e Educação: Teoria e Prática de Ensino (PPGE:TPEn). Coordenador do Grupo de Pesquisa ELiTe – Laboratório de estudos em Educação, Linguagem e Teatro (CNPq/UFPR). E-mail: jeancarillos@ufpr.br

² Mestra e Doutoranda em Educação (PPGE/UFPR). Professora da Universidade Federal do Paraná, atuando na Licenciatura em Educação do Campo (Setor Litoral). Integrante do Grupo de Pesquisa ELiTe – Laboratório de estudos em Educação, Linguagem e Teatro (CNPq/UFPR), onde desenvolve pesquisa sobre as linguagens corporais na educação do campo. E-mail: michellebocchi@ufpr.br

³ Mestra em Educação (UFPR). Produtora cênica e professora no Coletivo Joaquina, em Curitiba. Integrante do Grupo de Pesquisa ELiTe – Laboratório de estudos em Educação, Linguagem e Teatro (CNPq/UFPR), onde desenvolve pesquisa sobre as relações entre teatro e tecnologia. E-mail: estrelaflorestilo@gmail.com

virtual sphere and their innovations while discursive projects and language movements, constitutive of different interaction fields to be analyzed.

KEY-WORDS: *Dubsmash*, performance art, verbal-visual, Bakhtin and the Circle.

INTRODUÇÃO

Eu vivo em um mundo de palavras do outro. E toda a minha vida é uma orientação nesse mundo; é reação às palavras do outro (uma reação infinitamente diversificada), a começar pela assimilação delas (no processo de domínio inicial do discurso) e terminando na assimilação das riquezas da cultura humana (expressas em palavras ou em outros materiais semióticos). (BAKHTIN, 2011, p. 370)

O *Dubsmash* é um aplicativo (doravante app) de dublagem, lançado em novembro de 2014, criado pelos programadores alemães Jonas Druppel, Roland Grenke e Daniel Taschik, e disponível para os dispositivos *Android* e *iOS*, que já foi baixado mais de 20 milhões de vezes em todo o mundo⁴. O app permite a gravação de um vídeo com a câmera frontal do celular a partir de uma base de áudio de alguma canção, diálogo de filme, *hits* e/ou *memes*⁵ da internet. No Brasil, o *Dubsmash* ganhou popularidade depois que celebridades começaram a usá-lo, compartilhando suas vídeo-dublagens em redes sociais como *Facebook* e *Instagram*⁶. Ao baixar o app, o usuário tem acesso a uma infinidade de sons, apresentados em categorias como “Comerciais televisivos”, “Animais”, “Citações” e “Desenhos animados”. A partir do áudio escolhido, o usuário faz um vídeo no qual vocaliza o som escolhido, sendo possível, ainda, a utilização de filtros e figuras como recursos de elaboração visual. O resultado criativo pode ser compartilhado em redes sociais ou em outros app’s como o *WhatsApp*.

Investigar, pelas vias do discurso, um app que ganha ampla visibilidade em curtíssimo espaço de tempo, torna-se um exercício de alteridade e cronotopo na medida em que seja necessário considerar a efemeridade dos processos discursivos na internet aliada ao efeito avassalador que cada novo *evento* de comunicação em rede provoca junto aos sujeitos que dele fazem parte.

Esse artigo tem como objetivo geral refletir sobre o app de dublagem *Dubsmash*, a partir da centralidade dos estudos da Análise Dialógica do Discurso, especialmente sob o

⁴Fonte: Folha On-Line. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2015/04/1616203-brasil-e-pais-que-mais-baixa-aplicativo-de-dublagens.shtml> > Acesso em: 15/04/2015.

⁵ Memes são “Conteúdos que têm sucesso instantâneo e se espalham rapidamente, provocando o chamado efeito viral”(Santana, 2013)

⁶Fonte: Época. Disponível em < <http://epocanegocios.globo.com/Informacao/Acao/noticia/2015/04/ja-ouviu-falar-no-dubsmash-o-aplicativo-virou-febre-entre-internautas-e-celebridades.html> > Acesso em 15/04/2015.

enfoque da verbo-visualidade. Duas seções o integram. Na primeira delas, a discussão é de ordem teórica, na qual apresentamos a noção de esfera virtual, integrando-a à perspectiva dialógica e aos estudos da verbo-visualidade. Na segunda, buscamos compreender a produção de sentidos na esfera virtual, a partir de reflexões sobre o app de dublagem *Dubsmash*, tomando, como caso particular, alguns vídeos publicados no *Youtube*, que utilizam como base de áudio um fragmento textual de uma cena da telenovela brasileira *Babilônia*.

O percurso da investigação demonstrou que os processos discursivos acontecem em esferas às quais, muitas vezes, nós, pesquisadores, não estamos atentos. Trabalhar com o novo, o inaugural, o inusitado apresenta-se como um risco e, ao mesmo tempo, uma satisfação, já que não é devaneio afirmar que esse texto não teria sentido nem possibilidade de existência antes do surgimento do app em análise.

ESFERA VIRTUAL, PERSPECTIVA DIALÓGICA E VERBO-VISUALIDADE

Esse artigo tem nas contribuições de Bakhtin e o Círculo sua principal ancoragem teórica. No Brasil, esses estudos têm sido denominados como Análise Dialógica do Discurso (doravante ADD). Olhar para o discurso pela perspectiva bakhtiniana consiste em adentrar um mundo de conhecimento de e sobre linguagem que não se esgota em si mesmo. A própria produção intelectual do chamado Círculo vem ultrapassando as fronteiras da linguística, se mostrando um arcabouço teórico bastante apropriado para a compreensão de fenômenos relacionados a diversas esferas de atividade humana.

Medvedev, por exemplo, em seu texto *Os elementos da construção artística*, discute a relação entre os estudos de gênero e sua mobilização para o campo das artes, apontando uma possibilidade de acabamento pela via artística que, em nenhum momento, se confunde com o fato de que o enunciado concreto é, intrinsecamente, inacabado e inconcluso.

Para esse estudo, interessa a discussão do autor no que tange à sua abordagem dos planos de visão e representação, já que nosso pensamento e compreensão, por meio de conjuntos, formam uma nova unidade: os enunciados. Esses não podem ser analisados como um todo linguístico, pois fazem parte de uma cadeia de comunicação. No caso do *Dubsmash*, falamos de uma comunicação em rede, que faz parte da esfera virtual, e que pode ser considerada, neste trabalho, a partir das lentes medvedvianas: “Novos meios de representação forçam-nos a ver novos aspectos da realidade, assim como estes não podem ser

compreendidos e introduzidos, de modo essencial, no nosso horizonte sem os novos recursos de sua fixação” (MEDVIEDEV, 2012, p. 199).

Considerar a esfera na qual os enunciados são produzidos e estão inseridos é um dos requisitos básicos para o analista que pretende compreender e/ou apreender sentidos de um determinado processo discursivo-enunciativo. Sob a ótica de Bakhtin/Volochinov (2010), o homem se organiza socialmente em um determinado grupo social que o constitui de significações ideológicas interiorizadas pela consciência individual e exteriorizadas pela palavra.

A palavra enquanto signo constrói enunciados que refletem e refratam uma realidade própria do grupo por meio da interação; os sentidos são produzidos seja por enunciados precedentes ou pela antecipação de resposta do interlocutor ouvinte (GRILLO, 2009). A palavra do outro constitui o sujeito.

Medviédev (2012) afirma que diversos fenômenos ideológicos compõem o meio, envolvendo o homem em um “círculo denso” e este meio social é construído pela interação verbal. Grillo (2009) ajuda-nos a concluir que a esfera é um “espaço de refração que condiciona a relação enunciado/objeto do sentido, enunciado/enunciado, enunciado/co-enunciadores” (GRILLO, 2009, p. 147). Entendemos, sob a ótica bakhtiniana, que o processo de evolução da linguagem está intrinsecamente relacionado com a sociedade, e assim, com as esferas que a compõem. Uma delas é a esfera virtual, composta, hoje, de redes sociais, aplicativos, *sites*, *blogs* e outras diferentes formas de comunicação que encontram na virtualidade um ponto convergente.

O surgimento da noção de redes na área da informática advém da evolução comunicacional. Nos estudos de Castells (2000), o autor fala sobre o avanço das redes interativas que desenvolvem uma língua universal digital constituída de palavras, som, imagens - em uma mesma plataforma - formando novas formas de comunicação. Para o autor, esses canais comunicativos moldam a vida assim como são moldados por ela. Por um olhar bakhtiniano, podemos ampliar a definição do autor dizendo que os meios comunicacionais constituem e são constituídos pela vida, pois hoje a tecnologia da informação transita por todas as esferas da atividade do ser humano.

Desde o trabalho, a escola, a universidade, o exercício da religiosidade, os hábitos de saúde até os despertadores e calendários *on-line* mudaram as formas de relação, inclusive, fora da esfera virtual. Viver, hoje, significa conviver com a virtualidade como constitutiva do nosso tempo. Aqui encontramos, também, aproximações com a noção de cronotopo,

aplamente discutida por Bakhtin como o centro de organização de eventos/acontecimentos espaço-temporais. Para o autor:

A capacidade de ver o tempo, de ler o tempo no todo espacial do mundo e, por outro lado, de perceber o preenchimento do espaço não como um fundo imóvel e um dado acabado de uma vez por todas, mas como um todo em formação, como acontecimento; é a capacidade de ler os indícios do curso do tempo em tudo, começando pela natureza e terminando pelas regras e ideias humanas (até conceitos abstratos. (BAKHTIN, 2011, p. 225)

A esfera virtual pode ser considerada, portanto, na sua relação constitutiva com o espaço-tempo, isto é, o próprio app *Dubsmash*, que surge como um viral, pode, daqui a pouco tempo, ser esquecido ou abandonado pelos seus usuários em detrimento de outros aplicativos, outras novidades que surgem a cada dia no mundo da internet. Há aproximações, aqui, com outro ponto abordado por Castells (2000), que é o fato de o sistema da rede interativa possuir uma comunicação horizontal global no entendimento de que a expressão “olhar o horizonte” possa significar um olhar-além, à uma direção de amplitude inalcançável; a estrutura da rede possui uma abrangência infinita, assim como a atividade humana.

A virtualidade é um espaço aberto a uma multiplicidade de pontos de vista. Entretanto, ponderamos que essa abertura pode, por vezes, ser um tanto quanto desmedida. O cantor e compositor Zeca Baleiro, em seu livro que reúne crônicas publicadas na coluna *Última Palavra*, da *Revista IstoÉ*, critica:

De todas as ilusões que a Internet alimenta, a que julgo mais grave é a terrível onipotência que seu uso desperta. Todos se acham capazes de tudo, com direito a tudo, opinar, julgar, sugerir, depreciar, mas sempre à sombra da marquise, no confortável “anonimato público” que o mundo paralelo da rede propicia. (BALEIRO, 2014, p. 47)

Já Castells (2000) defende que a ideia de rede é a de contribuição mútua, tendo cada indivíduo sua própria voz. O problema dessa concepção é que, como sujeitos alteritários, somos construídos e constituídos pelo outro (BAKHTIN, 2011). Então, mesmo enquanto indivíduos únicos, nossa voz social carrega a percepção de mundo do outro. Nossos enunciados não são inéditos e, sim, integrantes de uma cadeia discursiva, marcados dialogicamente pela presença do outro. Castro (2014, p. 42) aponta para a “virtualidade da interlocução”, nos alertando que, mesmo quando a presença não se dá no modo imediato-real, ou quando não é possível identificar o interlocutor específico de um texto, o caráter dialógico se apresenta como constitutivo da interação.

Nosso olhar para o funcionamento discursivo do *Dubsmash* e de suas relações dialógicas nessa esfera virtual, a internet, tem, como âncora teórica, os estudos da ADD, considerando especialmente as questões relativas à verbo-visualidade. A dimensão verbo-visual está presente na sociedade, participando da constituição dos sujeitos e suas identidades. Um enunciado composto de elementos verbais e visuais possui, como peculiaridade, a unidade entre diferentes possibilidades de se dizer, em situações nas quais o texto, para produzir sentido, precisa ser analisado de forma que se considere a enunciação em seu contexto amplo, na relação entre os planos verbal e visual.

O verbal e o visual possuem, portanto, na dimensão verbo-visual, um lugar que não permite separação, nem valorização de um em detrimento de outro (BRAIT, 2009a, 2013). Ambos são necessários à compreensão do enunciado em seu todo. “Fazem parte das produções de caráter verbo-visual, em circulação em diferentes esferas, *charges*, propagandas, capas de revistas, páginas de jornal, aí incluída a primeira, poemas articulados a desenhos, comunicação pela *Internet*, textos ficcionais” (BRAIT, 2009b, p.144).

Os vídeos do *Dubsmash* são considerados, neste trabalho, portanto, como enunciados verbo-visuais, constituídos de movimento, já que tanto as imagens quanto a oralidade analisadas só produzem sentido se forem compreendidas em uma perspectiva integrada e interdependente.

O texto, na concepção bakhtiniana, é a possibilidade do enunciado concreto, a partir de diversas formas de expressão, e circula em determinada esfera social. Para Bakhtin/Volochínov, “Todo fenômeno que funciona como signo ideológico tem uma encarnação material, seja como som, como massa física, como cor, como movimento do corpo ou como outra coisa qualquer.” (BAKHTIN/VOLOCHÍNOV, 2010, p. 33). Desse modo, a dimensão verbo-visual, como material enunciativo, ou como enunciado concreto, é situada, também, como uma maneira de dizer, de falar, de uso da palavra. Palavra, compreendida, pelo viés bakhtiniano, como produto da interação, presente nas relações dialógicas, que circula em uma dada esfera social/ideológica.

Há, desse modo, neste texto, um diálogo bastante claro entre a esfera virtual e os estudos bakhtinianos, já que os enunciados concretos verbo-visuais são o escopo principal de discussão. Para além da análise propriamente dita, a próxima seção também se interessa pela relação do app *Dubsmash* com o que chamamos, neste texto, de um desejo de performance. O olhar para os processos discursivos em rede se dá em uma compreensão de que, mesmo dublando, os sujeitos estão enunciando e, ao enunciar, se colocam, também, como autores, ou

seja, mesmo que o ato de dublar implique necessariamente partir da voz do outro, há espaços para outras formas de dizer, outras formas de performar o já dito.

DUBSMASH EM ANÁLISE: UM DESEJO DE PERFORMANCE

A construção metodológica desta pesquisa se iniciou quando começamos a assistir algumas compilações com vídeos feitos no app *Dubsmash* e compartilhados no *Youtube*. Não faremos indicações diretas aos vídeos assistidos, pelo fato de compreendermos a rede virtual como passível de mudanças repentinas, como exclusões de vídeos que possam ter sido indicados nesse texto. Para que o leitor possa compreender a maneira como nos aproximamos dos dados de análise, basta acessar o site de vídeos *Youtube*, em português, e fazer uma busca com a palavra *Dubsmash*. Entre os resultados encontrados o leitor possivelmente encontrará vídeos que tenham os seguintes títulos ou que se aproximam desses que encontramos: *Os melhores Dubsmashes Brasil*, *Os melhores Dubsmash Português*, *Dubsmash engraçados*, *Dubsmash Famosos*, *Dubsmash Brasil Compilação*, *Celebridades brasileiras usando o Dubsmash*, *Os melhores Dubsmash dos famosos*. Cada um desses títulos se repete várias vezes, e pode vir acompanhado do mês de publicação, ou de indicações como Parte 1, Parte 2 e/ou Vídeo 1, Vídeo 2.

Entre as compilações assistidas tomamos, como caso particular, somente *Dubsmashes* que fazem referência a uma cena da telenovela brasileira *Babilônia*, escrita por Gilberto Braga, João Ximenes Braga e Ricardo Linhares, e dirigida por Dennis Carvalho. A cena em questão foi exibida pela Rede Globo no primeiro capítulo, no dia 16 de março de 2015, e tem como personagens centrais Beatriz e Inês, interpretadas por Glória Pires e Adriana Esteves, respectivamente.

Um dos textos falados pela personagem Beatriz, dirigindo-se à Inês, viralizou na internet e se transformou em um bordão. Em um encontro com uma amiga (Inês) de tempos passados em uma festa, a personagem Beatriz, após ter se esquivado algumas vezes das abordagens invasivas e indelicadas de Inês, enuncia, para encerrar o diálogo, enfaticamente: *Não estou disposta! Com licença.*⁷, e vira as costas para a sua interlocutora deixando-a sozinha, sob um efeito de enquadramento de câmera que permite ao espectador contemplar a decepção de Inês.

⁷ Disponível em <<http://gshow.globo.com/novelas/babilonia/extras/noticia/2015/03/nao-estou-disposta-reveja-as-melhores-perolas-da-1-semana-de-babilonia.html>>. Acesso em 27 de abril de 2015.

A cena agradou tanto que acabou viralizando na internet, virou jogada de marketing, estampando camisetas e capas de celular⁸, e também passou a ser um dos áudios de *Dubsmash* mais procurados para dublagem. Basta digitar a expressão *Não estou disposta* no *Youtube*, ou mesmo em qualquer site de buscas, que aparecerão vários vídeos feitos com o auxílio do app *Dubsmash*. Entre os aspectos verbo-visuais desses vídeos, destacamos alguns bastante interessantes se pensarmos nas relações dialógicas entre a cena original e as gravações de caráter amador.

Todos os vídeos carregam a marca *dubsmash.com* em seu canto direito-baixo. Esse é um meio de divulgação estratégica do app, já que ele é compartilhado por artistas, celebridades e anônimos que acabam ganhando fama repentina por suas performances dubladas. Não há como visualizar um vídeo feito com o auxílio do app sem que vejamos sua marca estampada no mesmo plano de expressão da imagem captada pela câmera do celular. Lembro ao leitor que a cena original da telenovela também possui a marca da Rede Globo, um símbolo visual, no canto direito-baixo, que pouco interfere na imagem apresentada mas está ali, no mesmo plano expressivo. Quando assistimos à telenovela, sabemos, visualmente, que estamos sintonizados no referido canal.

Embora um mundo seja o da ficção (a telenovela) e o outro da “realidade” (o vídeo de *Dubsmash*), o enunciado concreto contém estratégias de marketing, das quais o interlocutor/espectador/leitor não consegue se livrar facilmente. A relação entre os planos verbal e visual não pode, portanto, ser desconsiderada, principalmente porque estamos utilizando uma teoria dialógica, para a qual diferentes vozes constituem um mesmo enunciado. Os estudos da verbo-visualidade têm se debruçado a compreender essas vozes, e a perceber que, mesmo em uma situação que parece ingênua e inofensiva, a tensão e o embate mostram-se constitutivos da enunciação. Os usuários do *Dubsmash*, ao utilizarem o aplicativo começam a fazer parte de outras redes que integram a rede virtual, mesmo que estejam alheios fisicamente à questões financeiras, estratégias de venda, jogos de poder e disputas políticas.

Uma marca que, também, não pode ser menosprezada é o fato de, nos vídeos de *Dubsmash*, a relação com a câmera se dar, em sua maioria, na forma frontal. Enquanto na televisão os atores, ao interpretarem suas personagens, não se dirigem ao espectador, no *Dubsmash*, grande parte dos vídeos utiliza-se de uma relação direta. As dublagens são feitas com os olhos para a câmera. Olhos que vão de encontro ao interlocutor. Existem algumas exceções, em vídeos que contém dois ou mais sujeitos, mas a escolha por uma interlocução

⁸ Fonte:< <http://zh.clicrbs.com.br/rs/entretenimento/noticia/2015/03/bordao-nao-estou-disposta-de-babilonia-vira-hit-4722731.html>> Acesso em 23 de abril de 2015.

direta com o espectador é, notadamente, praticada pelos usuários do *Dubsmash*. Bakhtin esclarece essa necessidade de interação inerente ao ser humano da seguinte maneira:

Nesse sentido pode-se dizer que o homem tem uma necessidade estética absoluta do outro, do seu ativismo que vê, lembra-se, reúne e unifica, que é o único capaz de criar para ele uma personalidade externamente acabada; tal personalidade não existe se o outro não a cria; a memória estética é produtiva, cria pela primeira vez o homem exterior em um novo plano da existência. (BAKHTIN, 2011, p. 33)

Nossos atos são realizados para o outro e para que o outro aprove, desaprove, dialogue, por meio de uma atitude responsiva. Podemos pensar, na perspectiva de Bakhtin, que essa responsividade é no sentido de sermos responsáveis pelos nossos atos ao mesmo tempo que o fazemos em resposta ao outro. O fato de as dublagens no app acontecerem diretamente para a câmera aproxima-se dessa necessidade de falar à alguém. Esse alguém pode não ser reconhecível em modos de presença aos quais estamos habituados, mas o sujeito espera do outro uma resposta, mesmo que ela venha em forma de um click “curtir” em uma rede social, ou em uma resposta visual por meio de outros aplicativos de bate-papo nos quais os vídeos possam ser compartilhados. Há também os casos em que os vídeos são feitos apenas para deleite próprio, para que o sujeito consiga se ver dublando um determinado fragmento textual.

No conjunto dos casos acima citados, existe, também, uma abertura para que discutamos as noções de totalidade, exterioridade e acabamento, caras ao pensamento bakhtiniano. Emerson (2003), ao abordar tais noções, aponta para a relação de interdependência entre elas, advertindo o leitor de que Bakhtin não nega a totalidade do sujeito, desde que possamos mobilizá-la dentro de uma perspectiva na qual os acabamentos sejam sejam provisórios. Esse processo só pode ser compreendido pela chave teórica da exterioridade como única possibilidade de acabamento do outro, ou seja, defendemos, neste texto, que o anseio pela dublagem no aplicativo *Dubsmash* pode, também, se aproximar da necessidade do homem de se autocontemplar artisticamente. Uma das perguntas que se lançam com relação ao uso deste app é: estamos falando de vida ou de arte?

Há várias formas de dizer, de enunciar, de se expôr. Por que, então, alguém utilizaria um texto alheio para dar a ele outra versão visual? O teatro, por exemplo, só existe porque há o desejo de representar. O *Dubsmash* não é teatro, embora possua elementos de teatralidade. É aí que entramos em contato com a ideia de um desejo de performance, na acepção de Zumthor

(2014), que fala do ato de performar como a inserção do sujeito em um acontecimento oral e gestual. Ao escolher um aplicativo sabendo que vamos “brincar” de dublar a voz/som de alguém ou algo, mesmo que estejamos ignorando o fato de que entramos também em uma esfera artística, além da virtual, existe um desejo que nos move, que nos impulsiona a jogar com o áudio e a partir dele criar uma microcena.

O material que nos dá base para essa discussão vem do próprio *Dubsmash*. O exemplo que trouxemos para discussão *Não estou disposta! Com licença.* é reinterpretado inúmeras vezes, por diferentes sujeitos que, embora utilizem o mesmo áudio, ressignificam este enunciado transformando-o em diversos outros atos de enunciação. Há casos em que os sujeitos dublam esbravejando, brigando com a câmera e/ou com o espectador, outros em que a ironia é a principal marca visual, ou ainda aqueles que dialogam propositadamente com estratégias de comicidade.

Novamente recorreremos a Bakhtin quando ele fala da criação como um movimento autoral que é, por natureza, dialógico:

[...] o autor acentua cada particularidade da sua personagem, cada traço seu, cada acontecimento e cada ato de sua vida, os seus pensamentos e sentimentos, da mesma forma como na vida nós respondemos axiologicamente a cada manifestação daqueles que nos rodeiam [...]
(BAKHTIN, 2011, p. 03)

Pensar o *Dubsmash* como possibilidade de autoria e de enunciação em perspectiva verbo-visual é, portanto, assumir que o sujeito possui uma necessidade imanente de dizer, de se expôr e de se fazer ouvir, mesmo que essa exposição seja para si mesmo, em uma tentativa de acabamento estético de si. E a esfera virtual, por mais contraditório que pareça, é um lugar confortável para essa exposição. Ainda que, ao compartilhar um vídeo, esperam-se respostas, o dublador está livre da presencialidade física, o que o protege, de certa forma, de julgamentos imediatos por parte do interlocutor.

Ressaltamos, porém, que o desejo de performance não significa, necessariamente, desejo de fama. São anseios bastante distintos que, em alguns casos podem se tornar um só. Defendemos, neste artigo, que o uso do *Dubsmash* vai além de brincadeira ou de entretenimento. Só recorre a esse app, mesmo que por uma inicial curiosidade, quem tem alguma simpatia pela representação ou, pelo menos, espera aproximar-se, mesmo que seja pela utilização de uma forma mais inusitada, do performar como ato enunciativo. Bakhtin pondera que:

O próprio falante está determinado precisamente a essa compreensão ativamente responsiva: ele não espera uma compreensão passiva, por assim dizer, que apenas duble o seu pensamento em voz alheia, mas uma resposta, uma concordância, uma participação, uma objeção, uma execução, etc. (os diferentes gêneros discursivos pressupõem diferentes diretrizes de objetivos, projetos de discurso dos falantes ou escreventes). (BAKHTIN, 2011, p. 272)

É possível considerar a interação via *Dubsmash* como uma das possibilidades de se pensar a própria amplitude do que consideramos como discurso teatral, que hoje extrapola o próprio teatro e/ou espetáculo como acontecimento. Incluem-se aí, enunciados verbo-visualmente construídos, que possam circular em diferentes esferas de produção de sentidos, abrangendo diversos campos de comunicação referentes à etapas de pré-produção, preparação de atores, ensaios, cartazes de divulgação, críticas, questionários, fotografias, filmagens e outras materialidades enunciativo-discursivas que contenham elementos de teatralidade (GONÇALVES, 2014).

O desejo de resposta por vias virtuais é abordado, também, por Córnao (2010), em seus apontamentos sobre a confissão como estratégia cênica em rede, que tem na relação com a virtualidade e outras formas de presença seu centro de interesses. O autor aponta que:

Frente à *webcam*, uma câmera próxima, quase familiar, o falante se vê transformado em sua própria intimidade em um eu-atuo, cuja verdade resulta construída em forma de relato não somente verbal, mas também físico, o relato da experiência quando esta ainda não foi contada, a experiência que fica escrita no corpo, em uma atitude, um modo de atuar, de mover-se, de olhar o outro, de estar frente à camera. (CORNAGO, 2009, p. 101)

Embora, no caso acima descrito, o sujeito tenha a visão do seu interlocutor, a aproximação com o estudo em questão se dá porque no *Dubsmash* também há uma câmera e, portanto, uma outra forma de comportamento, uma gestualidade própria, um enquadramento específico. O sujeito coloca-se, assim, em uma posição de enunciação que se difere de um contexto imediato de presença ou mesmo de realidade.

Mas como finalizar essa discussão sem definir os limites entre ficção e realidade, relação já apontada anteriormente neste texto com esta última (realidade) entre aspas? Aqui chegamos a uma possibilidade de conclusão, na defesa de que no app *Dubsmash* não há representação teatral ou cinematográfica e, sim, um jogo enunciativo-discursivo verbo-visual que desliza entre o real e o fictício, mas, ao mesmo tempo, não pode ser compreendido somente como um brincar do mundo real. É necessário voltar à discussão de esfera virtual e, a

partir dela, pensar que já não há mais como menosprezar a relação do sujeito com a internet e seus dispositivos de interação e, ainda, aceitá-los como movimentos de linguagem que merecem um olhar atento por parte de acadêmicos e pesquisadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A condição à emergência de uma teatralidade performancial é a identificação, pelo espectador-ouvinte, de um outro espaço; a percepção de uma alteridade espacial marcando o texto. Isso implica alguma ruptura com o “real” ambiente, uma fissura pela qual, justamente, se introduz essa alteridade. (ZUMTHOR, 2014, p. 44)

Alguns aspectos apontados na discussão que propomos neste texto têm no remanejamento da própria noção de palavra o seu alicerce epistemológico. Trabalhando em uma perspectiva dialógica é impossível olhar para a palavra isolada das suas esferas de produção, circulação e recepção. Desse modo, a defesa do uso do app *Dubsmash* como um desejo de performance encontra na própria noção ampliada de palavra a sua propriedade conceitual.

Nos estudos bakhtinianos, falar é falar a alguém, a um outro que responde. É nesse processo que as relações dialógicas se estabelecem como âncora teórica para a compreensão e análise de enunciados. Como a citação acima nos mostra, a responsividade está atrelada à alteridade, dando à performance um caráter de evento enunciativo-discursivo repleto de possibilidades de autoria e ressignificações. É no desejo de performance que os sujeitos, ao se utilizarem de um app de dublagem, realizam o seu evento performativo, que não pretende confundir-se com uma representação teatral, mas também não fica imune à ela, já que é pelas vias da performance que o processo de gravação do vídeo se dá.

Os exemplos de *Dubsmash* trazidos para a discussão se mostram bastante interessantes do ponto de vista analítico, por apresentarem diferentes modos de enunciação verbo-visual que se configuram por meio da base de áudio *Não estou disposta! Com licença*. Com outros recursos visuais, nas mais variadas formas de encarar a câmera ou de estar à frente dela, a produção de sentidos ganha outras dimensões que se distanciam da cena original, mesmo que o texto-base permaneça o mesmo.

Finalizamos esse texto sabendo do amplo espectro de lacunas que ficam para estudo e, também, da necessidade de olhar para os novos meios de comunicação como abarcadores

de processos de linguagem. Inúmeros outros vídeos-dublagem podem ainda ser explorados, incluindo aqueles com bases de áudio compostas por músicas, textos de reportagens, séries, filmes e outros virais da internet. É importante considerar que, nessas manifestações virtuais, há um rico arsenal de enunciação, um mundo de relações entre sujeitos, uma marca de nossa época à espera de pesquisa.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. (VOLOSHINOV, V.N.) *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. 13 ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da Criação Verbal*. 6. ed. São Paulo: Ed Martins Fontes, 2011.

BRAIT, Beth. Dulce sabor a Brasil antigo: perspectiva dialógica. In: *Páginas de Guarda: Revista de language, edición y cultura escrita*. Número 7. Buenos Aires: Editoras Del Calderón, 2009a, p.52-66.

_____. A palavra mandioca do verbal ao verbo-visual. In: *Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso*. Número 1. Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem, Pontifícia Universidade Católica: São Paulo, 2009b, p. 142-160.

_____. Olhar e ler: verbo-visualidade em perspectiva dialógica. In: *Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso*. São Paulo, v.8, n.2, 2013, p. 43-66.

BALEIRO, Zeca. *A rede idiota*. São Paulo: Editora Reformatório, 2014.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000.

CASTRO, Gilberto. *Discurso citado e memória: ensaio bakhtiniano sobre Infância e São Bernardo*. Chapecó: Argos, 2014.

CÓRNAGO, Oscar. Atuar de verdade: a confissão como estratégia cênica. In: *Urdimento*, N.13. Florianópolis: UDESC, 2009.

EMERSON, Caryl. A exterioridade como dimensão ética da arte. In: EMERSON, Caryl. *Os 100 primeiros anos de Mikhail Bakhtin*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2003. pp. 252-317

GONÇALVES, Jean C. Circo Negro: O discurso teatral em perspectiva dialógica. In: BRAIT, Beth; MAGALHÃES, Anderson. *Dialogismo: Teoria e(m) Prática*. São Paulo: Terracota, 2014.

GRILLO, Sheila Vieira Camargo. *Esfera e Campo*. In: BRAIT, Beth. Bakhtin: Conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2009. pp. 133-160

MEDVIÉDEV, Pável Nikoláievitch. *O método formal nos estudos literários: Introdução crítica a uma poética sociológica*. São Paulo: Contexto, 2012.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

SANTANA, Ana E. Você sabe o que é um viral da internet? In: *Portal EBC - Empresa Brasil Comunicação*, Brasília, 2013. Disponível em: <http://www.ebc.com.br/tecnologia/2013/05/voce-sabe-o-que-e-um-viral-da-internet> Acesso em: 13/04/2015.