

Expressividade, cultura digital e educação - considerações a partir do aplicativo *Dubsmash*¹

*Expressiveness, digital culture and education - reflections
considering the Dubsmash software*

*Expresividad, cultura digital y educación - consideraciones desde
la aplicación Dubsmash*

Regina Zanella Penteadó

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP/Rio Claro)

Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP)

rzpenteadó@unimep.br

<https://orcid.org/0000-0002-2357-9380>

Marcia Reami Pechula

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP/Rio Claro)

mreami@rc.unesp.br

<https://orcid.org/0000-0002-0443-5250>

RESUMO

O artigo objetiva discutir limites/restrições e/ou possibilidades/potencialidades das práticas midiáticas para a configuração de processos educativos em contexto de cultura digital. São focalizados repertórios de áudio e imagem do aplicativo *Dubsmash*, nos aspectos de expressividade e imaginário social, para relacionar mídia digital, cultura e educação, sob aportes da Filosofia, Comunicação, Educação e Fonoaudiologia. Nas práticas sociais *Dubsmash*, a linguagem e a expressão apelam para elementos culturais populares (grotesco, carnavalização, riso e espetacularização) e o imaginário social emerge em discursos que reforçam modelos, estigmas e preconceitos com questões de gênero, infância, escolarização, professor e trabalho docente. O estudo conclui que as práticas sociais *Dubsmash* configuram um espaço público de polifonia e expressão da cultura popular e do imaginário social da contemporaneidade, com contribuições paradoxais para a Educação. Contudo, a despeito

¹ Estudo realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

desses limites/restrições, elas também oferecem possibilidades em potencializar processos educacionais que envolvem linguagem, corporeidade e expressividade na Educação Básica e Superior.

Palavras-Chave: Educação. Expressividade. Cultura Digital.

ABSTRACT

The article aims to discuss limitations/restrictions and/or possibilities/potentials of media practices in the configuration of educational processes in the context of digital culture. Dubsmash application's sound and image repertoires are focused on the aspects of expressiveness and social imagery; and relates digital media, culture and education, under contributions from Philosophy, Communication, Education and Speech-Language Pathology and Audiology. In Dubsmash social practice, the language and expression appeal to popular cultural elements (grotesque, carnivalization, laughter and spectacularization); and the social imaginary emerges in discuss that reinforce models, stigmas and prejudices with gender, childhood, schooling, teachers and teaching work. The study concludes that Dubsmash social practices are a public space for polyphony and expression of popular culture and contemporary social imaginary, with paradox contributions to Education. However, despite the limits and restrictions, they can also offer possibilities to enhance educational processes that involve language, corporeity and expressiveness in Basic and Higher Education.

Keywords: Education. Expressiveness. Digital Culture.

RESUMEN

El artículo tiene como objetivo discutir los límites/restricciones y/o posibilidades/potencialidades de las prácticas de los medios para la configuración de procesos educativos en el contexto de la cultura digital. Los repertorios de audio e imagen de la aplicación Dubsmash se centran en los aspectos de la expresividad y las imágenes sociales, para relacionar los medios digitales, la cultura y la educación, bajo contribuciones de la Filosofía, Comunicación, Educación y Logopedia. En las prácticas sociales Dubsmash, el lenguaje y la expresión apelan a los elementos culturales populares (grotesco, carnaval, risa y espectacularización); y el imaginario social surge en discursos que refuerzan modelos, estigmas y prejuicios relacionados con el género, la infancia, la escolarización, el docente y su trabajo. El estudio concluye que las prácticas sociales Dubsmash configuran un espacio público de polifonía y expresión de la cultura popular y el imaginario social de la contemporaneidad, con contribuciones paradójicas a la Educación. Sin embargo, a pesar de los límites y restricciones, ellos también pueden ofrecen posibilidades para mejorar los procesos educativos que implican lenguaje, corporeidad y expresividad en la Educación Básica y Superior.

Palabras clave: Educación. Expresividad. Cultura Digital.

Introdução

As mídias digitais difundem textos, imagens, representações, conhecimentos, saberes, informações, cultura, crenças, hábitos, valores, formas de sensibilidade e visões de mundo que expressam o imaginário social da contemporaneidade e afetam as experiências e os processos culturais e educacionais de crianças, adolescentes, jovens, adultos e idosos, em espaços educacionais informais e formais (PECHULA; GONÇALVES; CALDAS, 2013; GUIMARÃES; WIGGERS; TOCANTINS, 2015).

O cenário contemporâneo configura uma intensidade de fatores envolvidos nos vínculos entre cultura midiática digital e processos educativos. Entretanto, o que se apresenta como problemática é uma linha de descontinuidade e de desencontros entre as práticas de ensino-aprendizagem escolares e a pluralidade das experiências midiáticas que circundam a vida cotidiana (CITELLI, 2016). Ocorre distanciamento entre mundos, culturas e valoração dos elementos e das experiências que integram as circunstâncias educacionais escolares e a cotidianidade dos alunos (perpassada pelas mídias). Tal conjuntura produz dificuldades e estranhamentos para as interações professor-alunos e as relações comunicacionais escolares, a ponto de professores e alunos chegarem a se verem, uns aos outros, como “alienígenas em sala de aula” - com evidentes prejuízos para a relação educativa e o processo ensino-aprendizagem (SILVA, 1998).

Emerge, assim, a problemática escolar, de educar em contexto no qual professores e alunos se percebem (distantes, alienados?) em “mundos”, “culturas”, “contextos” e “realidades”, cujos acessos, leituras, significações e pertencimentos se dão a partir de processos (nem sempre compartilhados por professores e alunos) de mediação simbólica perpassados pelas mídias, suas tecnologias e linguagens.

A busca de qualificação dos processos educativos destinados a uma infância e/ou a uma juventude que se encontra imersa no ecossistema midiático conduz à aproximação entre a Comunicação e a Educação (SOARES, 2016) - o que, no Brasil, encontra uma via pela Educomunicação, com intervenções orientadas a partir de algumas linhas: educação para a mídia, uso das mídias na educação, construção de ecossistemas comunicativos, produção de conteúdos educativos, gestão democrática das mídias e prática epistemológica e experimental do conceito (CITELLI; COSTA, 2011; WIKIPEDIA, 2016). Entretanto, o cenário que envolve os estudos midiáticos e a educação formal no Brasil ainda mal se configura, particularmente com relação às perspectivas voltadas para a

formação do professor e a discussão sobre mídia e cidadania na escola (ZANCHETTA JR, 2007).

No contexto das políticas públicas nacionais de Educação, o texto da proposta de reforma curricular para a Educação Básica, quando em consulta pública, indicava que ganhou densidade o pensamento que reconhece a indispensabilidade da aproximação entre a Educação e a Comunicação, suas linguagens e tecnologias (SOARES, 2016).

Cabe observar algumas das competências gerais consideradas na base nacional comum curricular, particularmente no item 4, referente à utilização das linguagens verbal, verbo-visual, corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital para expressar-se, produzir sentidos e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos. Cabe também menção ao item 5 que diz respeito ao fato de “utilizar as tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas do cotidiano” (BRASIL, 2017, p.18). A base nacional comum curricular considera que as experiências dos alunos com as diversas tecnologias de informação e comunicação e produções culturais são fontes que estimulam a curiosidade e a formulação de perguntas que possibilitam aos alunos ampliar a compreensão sobre si mesmos, do mundo natural e social e das relações que estabelecem nos contextos familiar, social e cultural.

Complementa que é apropriado considerar que a cultura digital tem promovido mudanças sociais significativas nas sociedades contemporâneas e que os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se em novas e ágeis formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, privilegiando análises superficiais e o uso de imagens e formas de expressão muitas vezes distintas daquelas das linguagens escolares. A escola, com isso, tem novos desafios formativos que envolvem compromissos com a reflexão, a análise e a crítica em relação às ofertas midiáticas e, ao mesmo tempo, a compreensão e a incorporação das linguagens midiáticas e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades e potencialidades para a aprendizagem, a comunicação e a participação consciente na cultura digital (BRASIL, 2017). O Programa Mais Educação tem na comunicação e no uso de mídias um dos seus macrocampos de atividades para expansão dos territórios, tempos, espaços e oportunidades educativas para melhoria da aprendizagem no Ensino Médio e qualificação da educação pública (SOARES, 2011; SEB/MEC, 2011).

O objetivo do estudo é discutir alguns limites/restrições e/ou possibilidades/potencialidades das práticas midiáticas para a configuração de processos educativos no contexto de cultura digital.

O estudo focaliza o aplicativo *Dubsmash*, na mídia digital, e toma por base os seus repertórios de áudio e de imagem, com atenção voltada para os aspectos da expressividade² e do imaginário social, para empreender leituras e tecer considerações que relacionam mídia digital, cultura e educação, pautadas em referenciais interdisciplinares das áreas de Filosofia, Comunicação, Educação e Fonoaudiologia.

O *Dubsmash* foi lançado em 19/11/2014, pela empresa Mobile Notion GmbH. O aplicativo tem o divertimento como gênese da sua proposta, que consiste na produção e circulação de audiovisuais criados a partir da edição de elementos de áudio (disponibilizados no ambiente do aplicativo) conjuntamente com elementos de imagem do usuário (produzidas a partir da atuação do mesmo, na realização de performances interpretativas e representativas que envolvem a linguagem corporal, a corporeidade e a expressividade; e captadas com câmera do seu dispositivo). O aplicativo apresenta o produto audiovisual final *Dubsmash* formatado em moldura que o identifica com a logomarca (duas faixas laterais compostas por diversos triângulos coloridos). Uma vez finalizada a edição do produto audiovisual, o usuário é incentivado a compartilhá-lo nas redes sociais (DUBSMASH, 2015; WIKIPEDIA, 2015).

Os questionamentos a seguir orientaram o estudo: como as experiências e práticas realizadas por meio do aplicativo *Dubsmash* permitem estabelecer relações entre discurso midiático e imaginário social, texto e contexto, linguagem e realidade, no ambiente da mídia digital? Que tipo de imaginário social alicerça determinadas experiências e práticas dos usuários *Dubsmash*? Como a linguagem, a corporeidade e a expressividade se fazem presentes nas produções; e quais potencialidades e/ou habilidades humanas são nelas requeridas, demandadas, suscitadas, mobilizadas, acionadas, exploradas e exercitadas? Quais seriam os limites e as possibilidades, quando se pensa nas experiências de linguagem, corporeidade e expressividade dos usuários, nas práticas da mídia digital e seus produtos, no tocante às formas de produzir percepções, sentidos, sensibilidades, significações, conhecimentos, saberes, práticas, cultura, formação e educação? Como a mídia digital poderia contribuir para o enriquecimento de processos educativos que se

² No presente estudo, a expressividade é compreendida como integrante da linguagem e engloba recursos verbais, vocais, não verbais e pausas (KYRILLOS, 2005).

dão fora e dentro da escola? Tais questionamentos, além de nortear o presente trabalho, comportam amplitudes e potenciais merecedores de investigações próprias em estudos futuros.

Linguagem, cultura e imaginário em tempos de educação midiática

Em tempos de educação midiática, o processo educativo não pode se manter impermeável às experiências, aos textos, às linguagens, aos discursos e aos “olhares” propiciados pelas mídias e seus produtos - que inegavelmente configuram formas de mediação do sujeito com o mundo e a realidade; “filtros” e/ou “lentes” através dos quais ele vê, se relaciona, lê, interpreta, significa e constrói sentidos sobre o mundo e a realidade.

Perspectivas são, aqui, vislumbradas a partir das idéias do educador brasileiro Paulo Freire, para quem a compreensão do significado da educação se encontra no contexto da existência social e individual dos homens; e está intimamente relacionada com uma leitura de mundo, de compreensão do contexto e de percepção das relações entre texto e contexto, que leve em conta a questão do poder e que considere a relação dinâmica que vincula linguagem e realidade (FREIRE, 1993).

Para ele, os caminhos referentes ao ato de ler o mundo passam por uma educação que se diz dialógica e libertadora. O diálogo é a essência de um processo educativo emancipador e transformador dos homens, do que resulta a sua humanização. Os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo; a leitura da palavra é precedida da leitura do mundo. Educação é lugar de encontro, é compromisso de amor e diálogo, que requer humildade. Freire (2013, p.112) provoca: “como posso dialogar, se me fecho à contribuição dos outros, que jamais reconheço, e até me sinto ofendido com ela?” Cabe questionar: como estabelecer, no espaço escolar, uma relação educativa de encontro e diálogo entre professores e alunos, quando elementos originários e integrantes das experiências e atividades cotidianas, dos diversos ambientes acessados e produtos consumidos, das linguagens neles empregadas, das variadas práticas culturais e formas de perceber, significar e se relacionar com o mundo (no caso, relativos àqueles construídos em ambientes e processos midiáticos) são parcialmente (quando não totalmente) negados (até mesmo excluídos e proibidos), naquele contexto formativo?

Nesse sentido, quando os elementos das práticas cotidianas (aqui representados principalmente pelos dispositivos móveis que lhes servem de suporte, como celulares e *tablets*) adentram o espaço escolar (seja de modo consentido ou não) as práticas dos alunos que envolvem os seus usos e consumo dos seus produtos são geralmente percebidas de forma pouco tolerante pela instituição escolar e podem ser alvos de intransigências e preconceitos dos professores. Paradoxalmente, os dispositivos, e os usos e práticas de consumo que eles propiciam e a eles se relacionam, podem ser mitificados pelos alunos, especialmente quando procuram e encontram, em meio à rigidez das normatizações institucionais escolares, algumas brechas de situações e circunstâncias para o uso/consumo não autorizado ou proibido.

Para Freire (2013), são indissociadas a ação antidialógica da ação opressora; o antidialógico se faz indispensável na instauração e na manutenção da opressão e na mitificação do mundo (sendo a mitificação mais uma via de manipulação e de dominação). O antidialógico se impõe pela situação de opressão e conquista de modo a oprimir, não somente economicamente, mas culturalmente; roubando ao oprimido conquistado também sua palavra, sua expressividade, sua cultura. O desvelamento do mundo seria, assim, a desmitificação de sujeitos e objetos - é preciso que os educandos se tornem sujeitos do ato de desvelar; em meio a um processo educativo que, por ser diálogo é emancipador, transformador e humanizador (FREIRE, 2013).

Quando a escola se abre para as mídias e autoriza os usos e práticas dos seus dispositivos e produtos a eles relacionados, comumente se observa o emprego instrumental das mídias e/ou a sua alocação em espaços paralelos aos educacionais formais, em circunstâncias que configuram “complementos”, “brechas” ou “escapes” sancionados ou permitidos, principalmente para fins de descontração e entretenimento dos alunos, como os contextos e momentos de intervalos, gincanas, festivais e festividades. Pode-se dizer que há um sectarismo no trato da mídia pela escola, especialmente por isso significar intolerância, intransigência e falta de diálogo.

Retornando a Freire (2013), a experiência existencial (como as relações homem-mundo e homens-homens) gera o universo temático educacional da época e, quando se aprofunda o antagonismo entre os temas que são a expressão da realidade, há uma tendência para a mitificação da temática e da realidade mesma, o que instaura clima de irracionalismo e sectarismo que ameaça esgotar os temas de sua significação mais profunda, pela possibilidade de retirar-lhes a conotação dinâmica que os caracteriza. Somente a visão crítica e dinâmica da realidade, empenhada em favor do seu

desvelamento, desmascara a sua mitificação e busca plena realização da tarefa humana: a transformação da realidade para a libertação dos homens. À ação libertadora, que ocorre em um dado contexto histórico, se impõe a exigência de que esteja em correspondência, não somente com os temas geradores, mas com a percepção que deles estejam tendo os homens (FREIRE, 2013).

Desse modo, há que se considerar, na sociedade contemporânea, o lugar ocupado pela mídia, na configuração das experiências humanas, das relações interpessoais e das relações homem-mundo, bem como as influências que, em decorrência, ela exerce nos processos de percepção, de significação, de sensibilidade, de desvelamento, de desenvolvimento, de aprendizagem, de formação e de humanização.

Não se faz, portanto, possível, dissociar os processos implicados nos atos de desvelamento e leitura de mundo, de textos, discursos e produções midiáticas; daqueles que envolvem o imaginário social, que se manifesta na esfera simbólica e nas práticas sociais, produzindo efeitos e materialidades sobre os sujeitos, suas existências, seus corpos, suas relações, suas condutas, suas vidas (DÍAZ, 1998).

O imaginário social é constituído a partir de complexa rede de relações que engloba discursos, práticas sociais, valores, gostos, ideias, saberes, crenças, verdades, condutas, resistências e formas de pensar, de sentir e de agir que ocorrem e circulam em uma sociedade e em uma cultura; passando a servir como parâmetro, regulador e balizador das condutas que envolvem a educação, as produções, os modelos, os critérios, as aspirações e as expectativas de uma comunidade (DÍAZ, 1998).

Uma vez que as práticas dos usuários do aplicativo *Dubsmash* envolvem, principalmente, atuações de corpo/corporeidade/expressividade; e que o imaginário social se manifesta, produzindo efeitos e materialidades sobre os sujeitos, seus corpos e suas práticas; então o olhar, que se volta para as formas de presença do corpo, na mídia, traz contribuições para as leituras centradas na expressividade, no contexto midiático.

Nessa direção, e a respeito da presença do corpo na mídia, Costa (2006) sugere que a lógica de tornar visível e repetido tudo o que resulta em atenção e audiência propende à estetização da imagem, à sobreposição de traços do fetiche da mercadoria, ao apelo de consumo, à espetacularização e à pauperização estética, com exploração do grotesco.

Debord (2013) considera o espetáculo como a relação social mediada por imagens, ou seja, visão de mundo objetivada pela difusão das imagens, cujo resultado é o projeto do modo de produção existente na sociedade; é o âmago do irrealismo da sociedade real sob

variadas formas: informação, propaganda, publicidade ou consumo de divertimentos. O espetáculo constitui o modelo da vida dominante na sociedade, a afirmação da escolha já feita na produção e o consumo decorrente dessa escolha.

Na perspectiva bakhtiniana, a espetacularização está vinculada ao grotesco e à carnavalização (BAKHTIN, 1999). O grotesco é, quase sempre, o resultado de um conflito entre cultura e corporeidade, que faz a ruptura com a tradição e representa um mundo diferente, de uma ordem distinta, de outro estado de consciência, de outra experiência de lucidez, que penetra a realidade das coisas, dos fatos e estruturas da vida, tirando-lhes os véus do encobrimento e oportunizando revelar aspectos profundos e perturbadores demais para serem mostrados abertamente e frequentemente (BAKHTIN, 1999).

São integrantes do grotesco e da carnavalização as modalidades expressivas atinentes: à escatologia; à teratologia (aberrações da natureza, deformidades, anomalias, malformações humanas, monstruosidades); ao hiperbolismo; às inversões; à valorização das partes baixas, traseiras, protuberâncias e orifícios do corpo; à profusão; aos excessos; à extravagância; à exuberância; ao exagero; às atitudes ridículas; ao deboche; à paródia; à caricatura; à ironia; ao sarcasmo; às dualidades e aos contrastes. Também são incluídas as atitudes e modalidades expressivas que envolvem: obscenidades, provocações, insultos, grosserias, injúrias, vocabulário chulo, gestualidades obscenas, xingamentos, blasfêmias, manifestações de idiotia e bufonaria; aquelas que propendem à suspensão (provisória) das leis, proibições, restrições e padrões determinantes do sistema e da ordem cotidiana; bem como aquelas que remetem ao desmonte, às inversões e subversões: das hierarquias, das regras, dos tabus, das convenções, dos protocolos, das bases do pudor e da moral, da ordem natural das coisas, dos sentidos convencionais e das verdades socialmente estabelecidas (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001; SODRÉ; PAIVA, 2002; SOERENSEN, 2011).

O grotesco tem a capacidade de produzir uma tensão e provocar efeitos como riso, espanto, surpresa, estranheza, absurdo, perturbação. Para Bakhtin (1999), o princípio cômico é imprescindível no grotesco e se torna inseparável do riso carnavalesco alegre, festivo, ambivalente, burlador, sarcástico, dotado de força libertadora, transformadora, luminosa, regeneradora e renovadora. Ele libera a consciência, o pensamento e a imaginação humana para novas possibilidades. Na lógica corporal do cômico popular, os movimentos são orientados em função do alto e do baixo, e do inverso e do contrário; e configuram atos cômicos do corpo grotesco: o comer, o beber, a flatulência, a excreção, a

cópula, a gravidez, o parto e a morte, com os gestos a eles relacionados (língua estirada, olhos exorbitados, asfixia, estertor, agonia, expiração).

Metodologia

Primeiramente, são apresentados os caminhos de acesso ao aplicativo *Dubsmash* e, depois, os percursos metodológicos das leituras empreendidas dos repertórios dos elementos de áudio e de imagem *Dubsmash*.

Com a finalidade de conhecer o aplicativo, explorar o seu ambiente, acessar a lista de categorias, empreender a análise do seu conteúdo e acessar o repertório de elementos de áudio, foi realizado o *download* e instalação do aplicativo, via *internet*, a partir da sua página oficial: <www.dubsmash.com>.

Para conhecer e explorar os dados dos repertórios referentes aos elementos de imagem dos produtos audiovisuais, criados/produzidos por usuários do aplicativo e disponibilizados na *internet*, o acesso aos produtos *Dubsmash* se deu de modo *on-line*, do canal Youtube *Dubsmash* Brasil: “Os Melhores *Dubsmash* Brasil ano 2015”, em: <https://www.youtube.com/channel/UCEgpPRLhFS8mV_iosVP3XwA>. O acesso aos elementos de áudio (aplicativo), bem como aos de imagem (produtos audiovisuais), deu-se entre os meses de novembro e dezembro de 2015.

Leituras e análises empreendidas

As leituras e análises empreendidas (sejam elas junto ao repertório de elementos de áudio ou ao de imagem) se deram mediante processos para perceber e identificar os temas, os conteúdos e/ou as lógicas aos quais eles se referem, e também quais são recorrentes, que se destacam e/ou prevalecem de modo a afirmar estereótipos que configuram os discursos e as formas de manifestação do imaginário social.

As orientações para as leituras e análises realizadas encontram aporte nos conceitos do grotesco, da carnavalização, do riso e da espetacularização (BAKHTIN, 1999; SODRÉ; PAIVA, 2002; RODRIGUES, 2001; DEBORD, 2013). O imaginário social é referenciado por Diáz (1998). E o processo educativo dialógico, problematizador e

transformador, permeado pela leitura de mundo, é inspirado pelo educador Freire (1993, 2013).

As questões da expressividade e dos seus recursos têm suporte na literatura fonoaudiológica (KYRILLOS, 2005). A seguir, são detalhados os aspectos concernentes aos recursos não-verbais e vocais:

Os recursos não-verbais englobam o corpo, sendo observados posturas, posições, movimentos, deslocamentos, danças, gestos, olhares, expressões faciais e articulatórias; meneios de cabeça, aparência física e indumentária. Já os recursos vocais são qualidade vocal, tipos de voz e os parâmetros/recursos vocais (*pitch*: agudo, médio, grave; *loudness*: fraca, média, forte; velocidade: lenta, média, rápida; articulação: imprecisa, sub-articulada, precisa, sobrearticulada, exagerada; ressonância: difusa/equilibrada ou com foco predominante: nasal, oral, laringofaríngeo; modulação: monótona, repetitiva, rica/adequada, exagerada); coordenação pneumofonoarticulatória: coordenada ou incoordenada.

Cabe ressaltar que a língua carrega uma constelação de características associadas à voz, à oralidade, à expressão facial, aos movimentos e gestos corporais; de maneira a ser, no dinamismo dialógico do seu uso prático, inseparável das relações de poder, das posições e relações sociais e dos conteúdos e sentidos vivenciais e ideológicos de uma sociedade e uma cultura - o que abrange a polifonia e a pluralidade de vozes de grupos da sociedade (BAKHTIN, 1992; STAM, 1992).

Repertório de elementos de áudio

O aplicativo disponibiliza um repertório de 29 seções de elementos de áudios (cada uma com 30 itens de áudio) com temáticas que podem mudar periodicamente: “Calor Infernal”, “Água de Coco”, “Musa do Verão”, “Melhores Sons dos *Cartoons*”, “Amor Sobre Tudo”, “Estilo Karaokê”, “Ciúmes”, “Motivação Para Malhar”, “Frases para a Ex-Revoltada”, “Dia de Escola”, “Sons Brasileiros”, “Engraçado”, “Novelas Mexicanas”. Algumas seções podem ser organizadas com estruturas que sugerem sobreposições de temas/conteúdos como, por exemplo, Verão (“Calor Infernal”, “Água de Coco”, “Musa do Verão”) e Indústria Fonográfica (“Estilo Karaokê”, “Sons Brasileiros”).

Duas das seções compreendem as opções dos itens mais escolhidos, e sintetizam as tendências de “preferências” e de “escolhas” dos usuários: “Top 10 da semana” e “Na moda”. Essas seções receberam atenção especial no estudo.

Dois processos foram envolvidos no tratamento dos elementos de áudio: a visualização da textualidade dos títulos dos ícones e das listagens das categorias de áudio; e a audição dos itens sonoros (especialmente das categorias “Na moda” e “Top 10 da semana”), com foco nos tipos de sons e nos recursos verbais e vocais da expressividade. O quadro 1 apresenta os resultados.

Repertório de elementos de imagem

No estudo dos elementos de imagem, atenção especial foi dada aos aspectos implicados na corporeidade e na expressividade - recursos não-verbais.

Uma compreensão integral de linguagem pressupõe que os recursos verbais, vocais e não-verbais da expressividade se apresentem de maneira harmônica, coerente, concordante e complementar (KYRILLOS, 2005). Foi então observada a adequação entre voz e tipo físico, por exemplo: som de voz de uma fala infantil e imagem de criança; som de voz de *pitch* médio/agudo feminina e imagem de mulher; som de voz de *pitch* grave masculina e imagem de homem; som de voz em *loudness* forte e corpo forte; som de voz em *loudness* fraco e corpo débil. Foi considerado, ainda, o caráter de harmonia/desarmonia, coerência/incoerência e concordância/discordância, dentre os elementos de som/áudio e imagem/vídeo dos produtos audiovisuais *Dubsmash*. O quadro 2 apresenta os resultados.

Resultados e discussão

As características do aplicativo *Dubsmash*, como de outros semelhantes, levam a pensar sobre a *internet* como espaço que permite explorar a corporeidade/expressividade e os seus diferentes recursos: verbais, vocais e não-verbais.

A diversidade de tipos de sons e o predomínio dos recursos de expressividade verbal e vocal merecem destaque em meio aos componentes identificados a partir dos elementos de áudio das seções disponíveis no ambiente *Dubsmash* (Quadro 1).

No que concerne à expressividade, foi observado um paradoxo resultante do empobrecimento qualitativo dos recursos verbais apresentados; contraposto à riqueza e variedade dos recursos vocais, que exploram parâmetros vocais que se distanciam da sua padronização mediana e propendem à exploração dos seus extremos (Quadro 1). Nesse sentido, pode-se dizer que os elementos de áudio apresentam potencial de contribuir para a percepção auditiva de uma gama variada e interessante de sons, com riqueza de possibilidades de uso vocal.

Os componentes que prevalecem nos elementos de imagem (produtos audiovisuais *Dubsmash*) – Quadro 2 - permitem destacar o predomínio da expressividade com ênfase nos recursos não-verbais, com ampla gama de movimentos corporais, expressões faciais e gestos manuais, orais e articulatórios, em sua maioria amplos, intensos, excessivos e exagerados. Entende-se que os elementos de imagem podem contribuir para uma percepção sobre o corpo/expressividade não-verbal em suas várias possibilidades de movimentos, gestos, mímicas, danças, coreografias, coordenações, sincronizações, representações, atuações e vivências.

Ainda no Quadro 2, a investigação da relação entre som/áudio e imagem/vídeo - ou recursos expressivos vocais e não-verbais - mostra que vozes e corpos, muitas vezes, não se integram nem se completam, o que indica uma corporeidade que não se afirma pela condição de harmonia, mas pela de tensão.

O Quadro 3 sintetiza os resultados referentes aos conteúdos, lógicas, conceitos e imaginário social identificados a partir da análise dos resultados dos elementos de áudio (ambiente) e de imagem (produtos audiovisuais) *Dubsmash* dos quadros anteriores.

<p>TIPOS DE SONS</p>	<p>Voz falada e vozes de locutores, dubladores, narradores, personalidades e personagens dos campos político, artístico, humorístico, fílmico, dramaturgico, animação, publicitário, jornalístico, esportivo – especialmente da mídia televisiva.</p> <p>Voz cantada – canções de estilos popular, sertanejo, <i>funk</i>, brega e <i>POP</i> veiculados em rádios/webrádios; de vinhetas de programas televisivos e de trilhas sonoras de produções televisivas e cinematográficas nacionais e internacionais.</p> <p>O repertório popular nacional é composto, em sua maioria, por canções dos artistas Roberto Carlos, Lulu Santos, Rita Lee, Ney Matogrosso, Sidney Magal e Cazuza.</p> <p>Sons de animais (latidos de cães, cacarejar de galo/peru)</p> <p>Sons corpóreos: regurgitação e flatulência</p> <p>Efeitos sonoros e ruídos em geral</p>
<p>RECURSOS VERBAIS (Discurso, texto, letras, expressões e vocabulário)</p>	<p>Canções cujas letras apresentam pobreza discursiva e repetição exaustiva de vocábulos e expressões (ex: “ah, lelek-lek-lek-lek-lek-lek-lek-lek-lek-lek-lek”; “bababababanana, bababababanana, bababababana”; “talalalalalala, sou maluca, talalalalalalalalala”).</p> <p>Paródias de refrãos e trechos de canções do repertório popular e midiático.</p> <p>Discursos que parodiam atos e práticas religiosas e educacionais pautados em lógicas contrárias aos valores éticos, morais, religiosos e educacionais.</p> <p>Discursos que negam o ato de ir à escola e de estudar; que afirmam práticas pedagógicas ultrapassadas e autoritárias; que representam a incompetência do professor, a dos alunos e a de seus familiares em aprender e em ensinar; que indicam o desinteresse e o desgosto dos alunos em relação à escola e ao aprendizado.</p> <p>Discursos exaltados, autoritários, impositivos, confusões, brigas e discussões.</p> <p>Vocabulário infantilizado e sintaxe empobrecida.</p> <p>Vocabulário chulo e ofensivo; palavrões e xingamentos.</p> <p>Jogos de linguagem e palavras de dupla conotação e de ênfase erótica, das partes baixas corpóreas e/ou dos órgãos sexuais.</p> <p>Expressões e discursos que valorizam e exaltam a homossexualidade, o travestimento e o transexualismo (ex: “bicha bonita não se esconde”, gay, boiola).</p> <p>Expressões que remontam à vagabundice, ao vício e o consumo de bebida alcoólica - inclusive por crianças</p> <p>Vocabulário e expressões populares, principalmente das regiões Norte e Nordeste.</p>
<p>RECURSOS VOCAIS (Tipo de voz, qualidade e parâmetros vocais)</p>	<p>Gritos, choro, risos e gargalhadas.</p> <p>Sotaque e presença de regionalismo (marca da cultura popular).</p>

	<p style="text-align: center;"><u>EXTREMISMOS VOCAIS:</u></p> <p style="text-align: center;"></p>
	<p style="text-align: center;"><i>Loudness</i> forte (sensação de intensidade vocal elevada); <i>Pitch</i> agudo (sensação de frequência elevada); <i>Pitch</i> grave (sensação de frequência abaixada); Modulação exagerada; Articulação exagerada (sugere afetação) Contrastes vocais: <i>pitch</i> agudo e grave; <i>loudness</i> forte e fraca.</p>
	<p style="text-align: center;"><u>ALTERAÇÕES DOS PARÂMETROS VOCAIS:</u></p> <p style="text-align: center;">Alteração de ressonância, com predomínio de foco nasal e inversão proposital do traço de nasalidade (conferem sensação de limitação intelectual); Alterações do ritmo/velocidade de fala (rápido ou lento/pausado demais); Imprecisões e distorções articulatórias (sugestivas de infantilidade, embriagues ou desorganização mental).</p>
	<p style="text-align: center;"><u>ALTERAÇÕES DA QUALIDADE VOCAL:</u></p> <p style="text-align: center;">Voz rouca (ruidosa e desagradável, com componentes de aspereza e soprosidade e <i>loudness</i> forte) – sensação de estresse e agressividade) Voz feminilizada (acompanhada de curva melódica excessivamente variada e distorção de consoantes fricativas) e/ou voz sugestiva de transexualidade Voz virilizada – interpretação de masculinidade Voz sopro (frequência grave e ar não sonorizado) – interpretação de apelo sensual. Voz infantilizada (tom agudo com padrões de altura repetitivo e de articulação em condução anterior) - sensação de ingenuidade e imaturidade psico-emocional.</p>

Quadro 1. Identificação e caracterização dos componentes dos elementos de áudio disponíveis no ambiente *Dubsmash*: tipos de sons e recursos de expressividade (verbais e vocais).

Fonte: Elaborado pelas autoras.

CENÁRIOS	Ambiente doméstico
PROTAGONISTAS	Adultos, Crianças e Adolescentes Homens travestidos de mulher Cabeça de homem Animais (cães, peixes) Prótese dentária (dentadura)
EXPRESSIVIDADE: RECURSOS NÃO-VERBAIS (Posturas, posições, movimentos, deslocamentos, danças, olhares, expressões faciais, meneios de cabeça, gestos manuais, orais e articulatórios; aparência física e indumentária)	Movimentos corporais, gestos e expressões faciais, manuais, orais e articulatórios em geral amplos, intensos, excessivos e exagerados. Andar/dançar rebolando, com inversão frente/traseira; gestualidades obscenas e insinuantes que enfatizam as partes baixas corpóreas. Expressões faciais de choros e de gargalhadas Movimentos corporais que envolvem mudança repentina e alternância de estados de tranquilidade/exaltação; equilíbrio/desequilíbrio. Corpos partidos, disformes e malformados (imagem de uma cabeça cantando; rapaz que exhibe a falta de parte do seu braço, enquanto dubla a canção cuja letra diz: “ <i>falta um pedaço de mim</i> ”) Corpos descuidados (cabelos e/ou perucas despenteados; face com maquiagem exagerada e/ou borrada). Adultos com bebidas alcoólicas Crianças com cigarros, bebidas alcoólicas e arma de fogo.
RELAÇÃO SOM/ÁUDIO E IMAGEM/VÍDEO	Voz (falada e cantada) grave de adulto com imagem de criança Voz grave com imagem de mulher Voz aguda com imagem de homem Voz infantilizada com imagem de adulto Voz de mulher com imagem de criança Voz feminina com imagem de homens maquiados, meneios de cabeça e gestos caricatos de traços femininos (travesti; transexual) Voz grave, sopro e sensual com imagem de criança Choro de criança com imagem de adulto Voz humana com imagem de animais Voz cantada e imagem de menor dançando e se despindo com reboledo erótico e insinuante Voz cantada e imagem de homem lavando louça na pia da cozinha, tendo às suas costas a mulher, em pé, com os braços cruzados e a expressão facial de vigilância e controle.

Quadro 2. Identificação e caracterização dos componentes dos elementos de imagem (produtos audiovisuais *Dubsmash*).

Fonte: Elaborado pelas autoras.

CONTEÚDOS E LÓGICAS	CONCEITOS	IMAGINÁRIO SOCIAL
Riso Gargalhada	Riso	A Internet se configura como: a) Espaço público de polifonia e expressão da cultura popular na contemporaneidade.
Deboche		
Ridículo Ironia Sarcasmo	↓	b) Lugar de afirmação da Cultura Midiática.
Exagero Exacerbação Extravagância Excessos	Carnavalização	
Dualidade Contraste Contrário Averso Inversões	↓	c) Tipo de suporte, da atualidade, para as representações do grotesco.
Transgressão Subversão	GROTESCO	
Infantilização Bufonaria Idiotia Inocência ironizada	*	d) Espaço de práticas de precarizações, de inversões de valores, de transgressões e de subversões de orientações, padrões, valores e normatizações de caráter cultural, ético, moral, social, civil, religioso e educacional.
Surpresa Estranhamento Absurdo		
Depreciação da Educação (da escola, do ensino e do professor)	* ESPETACULARIZAÇÃO	e) Espaço aberto à pluralidade e à diversidade de gênero.
Obscenidade Erotização (da sexualidade e da infância)		
Travestimento Homossexualismo Transexualização	* ESPETACULARIZAÇÃO	f) Espaço de desqualificação e de depreciação do ensino formal, das práticas escolares e do trabalho docente.
Liberalização de normas e de padrões		
Valorização da bebedeira		
Teratologia		
Escatologia		
		g) Espaço que possibilita a exploração da corporeidade/expressividade e de articulação dos seus diferentes recursos verbais, vocais e não-verbais.

Quadro 3. Síntese dos componentes referentes aos conteúdos e lógicas, aos conceitos e ao imaginário social identificados a partir dos elementos de áudio (ambiente) e de imagem (produtos audiovisuais) integrantes dos quadros 1 e 2.

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Os elementos e fórmulas constituintes do riso, da carnavalização e do grotesco (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001; SODRÉ; PAIVA, 2002) ficam evidentes nos quadros 1, 2 e 3, expressos na linguagem, na corporeidade e nos recursos de expressividade verbal, vocal e não-verbal. A própria característica do aplicativo permite a edição e mixagem

audiovisual, amplia as possibilidades de manifestação e de expressão dos conteúdos e lógicas carnavalescas e de propensão ao grotesco.

É possível observar a expressão do grotesco na exploração e exposição do corpo, evidenciando o caráter teratológico que remete às repartições, aos despedaçamentos, às deformidades e malformações humanas como, por exemplo, na imagem de um rapaz que exhibe o braço mutilado ao som da canção “Coração na contra-mão”, de Zezé di Camargo e César Augusto, cuja letra diz: “não dá pra viver assim, falta um pedaço de mim” (FIGURAS, 2016).

É preciso ampliar as considerações aqui traçadas para a discussão de outros produtos da esfera midiática digital que oferecem possibilidades similares envolvendo as linguagens escrita, imagística, sonora e oral falada/cantada. Cabe ainda apontar a importância da investigação dos componentes culturais e educacionais desses produtos.

No contexto da contemporaneidade, aplicativos como o *Dubsmash* configuram suportes para as representações do grotesco e envolvem práticas de carnavalização, de comicidade, de precarizações, de inversões de valores, bem como de transgressões e de subversões de orientações, padrões, valores e normatizações de caráter cultural, ético, moral, social, civil, religioso e educacional (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001; SODRÉ; PAIVA, 2002). A internet passa a configurar um espaço público de expressão da cultura popular, a exemplo das feiras, dos circos, dos palcos, das festas populares, dos carnavais e dos espetáculos, lugares onde ocorrem representações do grotesco e manifestações espetaculares da cultura cômica popular e carnavalizada (NOBRE, 2014).

Em aplicativos como o *Dubsmash*, a internet é lugar de valorização, reconhecimento e afirmação da cultura midiática junto à sociedade contemporânea, pois aglutina elementos culturais presentes nas diversas mídias (audiovisuais, fonográficas, radiofônicas, televisivas, telefônicas e outras) e possibilita fomentar e afirmar a cultura desses mesmos elementos, em um processo circular que propende à reprodução e à repetição, com poucas possibilidades de abertura para inovação e criação.

Muitos dos produtos apresentam repetição de modelos, o que resulta não somente na escolha dos mesmos elementos de áudio (ícones) para gravação/reprodução, mas também na imitação e reprodução de determinadas imagens (propostas de atos interpretativos/representativos). Entende-se que as seções pré-selecionadas “Na moda” e “Top 10 da semana” atuam diretamente na retroalimentação do sistema, ao mesmo tempo que direciona as ideias, cerceando a criatividade do usuário/público/consumidor.

Na sociedade da informação, todos os aparatos midiáticos são, ao mesmo tempo, a objetivação, o resultado e o projeto dos modos de produção, consumo e vida existentes na sociedade. Assim, os produtos e práticas *Dubsmash* configuram a afirmação da escolha feita na produção (delimitada pelas opções culturais disponibilizadas pelo aplicativo); e o que dela decorre (no caso, a produção e difusão dos audiovisuais) é a explicitação da lógica da massificação e do consumo. Trata-se do paradoxo de ter a ilusão do aparentemente novo, diante de estruturas que se repetem, no que diz respeito tanto às formas de transmissão como de formatação estética (MAIA, COSTA, 2015).

Ressalta-se, ainda, que os produtos e práticas *Dubsmash* se caracterizam pela espetacularização - aspecto que torna o aplicativo atraente e que move as pessoas a copiar/reproduzir as performances e os modos de atuação interpretativos/representativos de outros *Dubsmashes*. Destaca-se, aqui, que a recorrência ao conhecido e à reprodução se conjugam à padronização e à estetização da lógica da publicidade, que indica o desejo de acesso e de consumo do formato em questão - ainda mais se levar em conta a possibilidade de ter sido acessado na categoria que "elege" e disponibiliza os itens "Top 10 da semana" e que estão "na moda". Instaure-se o fetiche da mercadoria e é gerada a "necessidade" de o sujeito "ser" e "mostrar" que "é" Top e/ou "estar na moda", de fazer e mostrar que fez, já que "todo mundo está fazendo"; e compartilhar nas redes sociais, para ser visto, ser "curtido", ser "compartilhado", ser mais um modelo a ser "reproduzido" e a ser "consumido". O espetáculo tecnológico *Dubsmash* é naturalizado como entretenimento, no contexto de um tempo, de uma cultura e de sociedade que encontra, na possibilidade de exposição e de ser visto e percebido, uma condição de sobrevivência e que tem, na imagem, a fronteira entre ser visto/percebido/ser alguém e não ser nada/ninguém (ZUIN; COSTA, 2006); além de fazer com que o narcisismo proveniente da exibição contínua seja um traço cultural absolutamente desejável (ZUIN, 2015).

O arcabouço do processo é alimentado por um modelo de referência vindo do imaginário social e orienta as "preferências" e as "escolhas", levando os sujeitos a reconhecer, especialmente em alguns produtos audiovisuais - e mais do que em outros - determinadas coincidências valorativas das pessoas, assim como divergências entre elas. Ou seja, o imaginário social estaria, assim, manifestando-se na condição de "dinâmica própria" e de "independência das vontades individuais" (DIÁZ, 1998).

Nota-se, portanto, que o ambiente do aplicativo direciona e restringe as opções disponíveis e simultaneamente contribui para a mitificação de determinados itens. Com

isso, seria possível pensar estar, aqui, diante de ações antidialógicas e mitificantes que, por tal condição, configurariam como mais uma das formas de opressão cultural, nos termos freireanos?

Os resultados apresentados no quadro 2, apontam a existência de “inadequações” na relação entre os elementos de som/áudio e imagem/vídeo, que rompem com a harmonia, a complementaridade e/ou a concordância pressuposta pela literatura, entre os recursos de expressividade vocal e não-verbal (KYRILLOS, 2005). Invariavelmente, o que se encontra é uma inversão, uma dissociação, uma contradição, uma oposição e/ou uma discordância entre as percepções suscitadas pelas informações sonoras e visuais. Isso resulta em uma psicodinâmica vocal que impacta o usuário/expectador de modo a gerar um fator de estranhamento e de surpresa que, muitas vezes, conduz ao riso.

Na mesma direção, o quadro 2 mostra que não são poucas as situações em que as dualidades, os contrastes, os contrários, os avessos, as inversões, as transgressões, as subversões, as infantilizações, as surpresas, os estranhamentos, os absurdos e os travestimentos, manifestam-se justamente pelo choque da desarmonia, da incoerência e da discordância entre os elementos de som/áudio e imagem/vídeo dos produtos *Dubsmash*.

A lógica do avesso, da inversão e do contrário perpassa as questões de gênero no tocante aos papéis sociais familiares e às funções/atribuições do homem e da mulher no trabalho doméstico. Isto fica evidente quando, ao som do RAP “Diário de um detento” (Racionais MC), cuja letra diz “aqui estou, mais um dia, sob o olhar sanguinário do vigia”, um homem lava a louça na pia da cozinha, tendo às suas costas a mulher, em pé, com os braços cruzados e a expressão facial de seriedade, vigilância e controle (FIGURAS, 2016).

Ressalta-se que a “adequação” entre o elemento sonoro (letra da canção) e a imagem se faz presente. No entanto, ao colocar a questão de gênero no protagonismo e na supervisão e/ou controle das tarefas domésticas, a produção *Dubsmash*, inscreve a lógica carnavalesca do avesso, da inversão e do contrário e também a tensão risível e os efeitos de surpresa, estranheza e perturbação, geradores do riso carnavalesco de ambivalente, burlador e sarcástico (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001; SOERENSEN, 2011). O cômico é a via da resistência e uma das formas para tirar os véus do encobrimento de traços marcantes ainda presentes na sociedade (referentes ao machismo, ao preconceito e à desigualdade entre os gêneros). Também é uma maneira de dizer que o fato de um homem realizar as tarefas domésticas ainda não é visto com naturalidade, mas sim como condição que demanda necessidade, cobrança, conflito, tensão e pressão.

Ocorrem, ainda, indícios da presença de transgressões e/ou subversões de orientações, padrões, normatizações e legislações de caráter educacional. No Brasil, as políticas e diretrizes nacionais de educação determinam a obrigatoriedade do ensino gratuito, dos 4 aos 17 anos de idade (MEC, 2013). No entanto, chama a atenção a existência de uma seção, no ambiente do aplicativo *Dubsmash*, especialmente voltada para a questão escolar/educacional: “Dia de Escola”. Na seção, encontram-se áudios cujos textos denotam desprezo e deboche em relação à escola e ao ato de estudar, bem como a transgressão e a subversão às normatizações educacionais. Em um deles tem-se: “Na creche você gosta do que mais? – De ir embora!”. Em outro: “Papai do céu, me dê sabedoria para eu estudar. – Estudá não! – Estudar sim. – Estudá não, porque nós num qué estudá!”. Evidencia-se, pela via do contrário, a presença da lógica carnavalesca, como modo de resistência, transgressão e subversão de orientações e normatizações da sociedade (BAKHTIN, 1977; RODRIGUES, 2001).

Também cabe observar que os discursos que, dentre outras situações, negam o ato de ir à escola e de estudar; afirmam práticas pedagógicas ultrapassadas e autoritárias; representam incompetências do professor, dos alunos e de seus familiares, em aprender e ensinar e indicam o desinteresse e o desgosto, dos alunos, em relação ao aprendizado e à escola; são indicativos de um imaginário social de deterioração, de desqualificação e de depreciação da Educação e dos elementos a ela relacionados (a figura do professor, o trabalho docente, o ensino, a institucionalização, a escola e as práticas escolares), o qual está fortemente relacionado a um processo de proletarização e desprofissionalização dos professores, de precarização do trabalho docente e de desvalorização da Educação (OLIVEIRA, 2004; CONTRERAS, 2012; TARDIF, 2013).

As leituras empreendidas confirmam as formas como o tema da educação pública tem sido apresentado nas mídias: visões caóticas em uma sucessão de incompetência, descaso, ineficiência, indefinição de modelos educativos formais, e fragilidades formativas de estudantes e professores, como ainda por um discurso padronizador da imagem do professor, com representações de estigmatização, depreciação, desprestígio, incompetência, desgaste e desvalorização social (FALCÃO, 2012; CITELLI, 2012).

Outra análise é a de que ocorre um reforço do argumento do distanciamento que se faz evidente, entre os discursos midiáticos e escolares, além das dificuldades encontradas pela escola em incorporar as mídias e os seus produtos em suas práticas. Cabe questionar se os *Dubsmashes* “Dia de Escola” não representam, também, formas de resistência, ironização e de enfrentamento perante uma escola fechada à comunicação

mediática, sobretudo a da internet digital. Seriam eles uma espécie de contraponto, entre a formalidade, a legalidade e a rigidez dos discursos educacionais; e a dinâmica, fluidez e flexibilidade das experiências midiáticas e comunicacionais, que ocorrem na cotidianidade?

Outra forma de expressão presente no *Dubsmash* que merece atenção diz respeito às questões de gênero, com manifestações de travestimento e transexualização (Quadros 1, 2 e 3) que transitam entre a carnavalização e a abertura às pluralidades e à diversidade de gênero. Cabe observar que, dada a maneira caricata como as manifestações de gênero são apresentadas, elas são mais sugestivas do fetichismo do travestimento e do *crossdressing* e representativas de formas de resistência, de busca de liberdade das proibições, do extravasamento e da neutralização dos tabus, das regras e das insígnias marcadoras de distinções de sexo e gênero, de uma propensão às transgressões e/ou subversões de orientações, padrões e normatizações de caráter civil, cultural, moral e social - características da carnavalização (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001); do que poderia ser, por uma outra via, uma expressão de uma cultura da transexualidade, ambientada no contexto dos debates sobre a livre escolha/definição da identidade de gênero e da construção individual do próprio corpo, que vem se colocando em pauta nas sociedades contemporâneas, na perspectiva da aceitação e naturalização das pluralidades e diversidades de gênero.

Na mesma perspectiva da contraposição, cabe observar que o Brasil protege legalmente a infância e adolescência. A Lei nº 13.106/15 torna crime “vender, fornecer, servir, ministrar ou entregar, ainda que gratuitamente, de qualquer forma, a criança ou adolescente, bebida alcoólica ou, sem justa causa, outros produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica”. O “Estatuto do Desarmamento” proíbe a fabricação, a venda, a comercialização e a importação de brinquedos, réplicas e simulacros de armas de fogo no país (Lei nº 10.826/03). O “Estatuto da Criança e do Adolescente” prevê proteção integral à criança e ao adolescente (Lei nº 8.069/90). Na contramão, entretanto, tem-se no *Dubsmash*: “Meu filho cê qué bulacha? – Não quero não. – Cê qué leite? – Num quero nada. – Qué cumê? – Num dê não. – Meu filho, qué cachaça? – Me dê, papai!”. Igualmente, o fato de pais e familiares produzirem e postarem audiovisuais com imagens de crianças segurando cigarros e sugerindo o ato de fumar, segurando latas de cerveja ou copo de outra bebida alcoólica sugerindo o seu consumo, ou até segurando armas são representações que não deixam de ser, também, formas de expressões carnavalescas – naquilo que podem significar um tipo de liberação temporária da verdade

dominante e do regime vigente, uma abolição provisória das relações hierárquicas, das regras e tabus, bem como uma forma de resistência, de transgressão e de subversão das orientações, dos costumes, dos padrões e das normatizações de caráter ético, moral e educacional (BAKHTIN, 1977; RODRIGUES, 2001).

***Dubsmash*: contradições e paradoxos nas relações entre cultura digital e educação**

Produtos da mídia digital, como o *Dubsmash*, possibilitam se valer da corporeidade e da expressividade, na mídia digital, para revelar, pela via cômica do grotesco carnavalesco, aspectos profundos da sociedade e da realidade cotidiana (BAKHTIN, 1999; SOERENSEN, 2011). Por outro lado, esses produtos valem-se de referências e de discursos que integram o imaginário social que comporta, padroniza e reforça idéias, modelos, estigmas e preconceitos relacionados às questões: gênero, infância, escolarização, trabalho docente e figura do professor. Restringem e limitam, com isso, as perspectivas concernentes a processos mais abertos e emancipadores de educação, comunicação, cultura, cidadania, criatividade, formação e desenvolvimento humano.

É preciso reconhecer que o emprego do corpo/corporeidade/expressividade, conjugado às diferentes, ricas e variadas sonoridades disponíveis, configura uma experiência desafiadora, que requer do usuário muita atenção, bem como demanda o rompimento de barreiras como a timidez, a vergonha de se expor e o medo de errar. Entende-se que o *Dubsmash* e outros aplicativos equivalentes podem representar uma oportunidade, um exercício, uma experiência, uma vivência da expressividade do corpo e da corporeidade digna de reconhecimento.

Vale destacar, ainda, que a atenção e a percepção auditiva são requeridas dos usuários de aplicativos como o *Dubsmash*, e que eles são levados a mobilizar esforços para estabelecer as relações entre som/voz/articulação/movimento/expressão facial/gesto/corpo – lembrando que tais relações, muitas vezes, não se dão por coerência nem complementaridade (o que seria mais lógico e previsível), mas pelos contrastes, os contrários, os avessos, os inversos (o que obviamente é muito mais difícil de realizar).

Também é preciso ressaltar o potencial de ambientes e produtos da mídia digital para propiciar experiências e práticas que envolvem

linguagem/corporeidade/expressividade em processos que podem ser canalizados para favorecer autoconhecimento e desenvolvimento do sensorial, dos saberes, das capacidades e das habilidades humanas referentes à atenção, à observação, à percepção, à memória, à discriminação auditiva, à concentração, ao sincronismo, ao movimento, à coordenação, ao ritmo, à atuação, dentre outras. Torna-se possível vislumbrar aplicações nos processos educacionais em espaços informais e também formais de educação; que ocorrem não somente na Educação Básica, mas também no Ensino Superior, em cursos e contextos de formação de profissionais de diversas áreas de conhecimento que se encontram voltadas para o estudo, a prática, a atuação, a formação e a análise crítica referente a linguagem/corporeidade/expressividade: Educação (Pedagogia, Letras e licenciaturas), Educação Física, Comunicação (Jornalismo, Rádio TV e *Internet*, Cinema, Dublagem), Artes (Dança, Teatro), Fonoaudiologia, Psicologia e outras.

As práticas *Dubsmash* (assim como outras que integram a mídia digital e fazem parte do cotidiano de crianças, adolescentes e adultos) não podem ser ignoradas, quando se trata de (re)pensar as ações educativas e as relações entre processos comunicacionais e educacionais na contemporaneidade – especialmente quando se considera a Educação como diálogo, potencial de transformação e engajamento consciente e qualificado para a emancipação social (FREIRE, 1993; FIGARO, 2016). Quando se vê, na mídia e nos seus produtos, um lugar para exercício de uma educação crítica e dialógica, pautada pela dinâmica da relação entre linguagem e realidade e significada como forma de leitura de mundo, da sociedade e dos poderes (com os discursos e os imaginários que a integram); então entende-se que a relação educativa pode encontrar, nos discursos midiáticos, mais uma possibilidade de dialogicidade - que, seja dentro ou fora da escola, favoreça processos de desvelamento de mundo e de transformação, emancipação e humanização (FREIRE, 2013).

Ao oferecer, aos usuários, a possibilidade de experienciar e de praticar formas de linguagem/corporeidade/expressividade que comumente são interditas no ambiente escolar, aplicativos como o *Dubsmash* podem configurar um *locus* de resistência e/ou uma fresta (ou ponto de fuga) no trato com a linguagem, como distinção da rigidez do discurso escolar e possibilidade de acesso à polifonia, à pluralidade e à diversidade de vozes/discursos existentes em uma sociedade (BAKHTIN, 1992; STAM, 1992), possibilitando o acesso de grupos vulneráveis e minoritários da sociedade que permanecem externos ao espaço escolar (ZANCHETTA JR, 2007).

Tais possibilidades, com o reconhecimento no meio educacional, podem apresentar potencial de recurso didático-pedagógico de vivências de corporeidade com contribuições nos processos formativos de professores, comunicadores, atores e outras categorias de profissionais que se valem da linguagem/corporeidade/expressividade no desenvolvimento do seu trabalho. As mídias digitais podem contribuir para ampliação dos diálogos e dos lugares, das possibilidades e das potencialidades referentes à exploração da linguagem/corporeidade/expressividade nos espaços educacionais.

Foram evidenciados, portanto, paradoxos e contradições quando se trata da discussão dos limites/restrições e/ou possibilidades/potencialidades das práticas midiáticas para a configuração de processos educativos.

Considerações finais

A considerar as práticas sociais *Dubsmash*, o estudo mostrou como a sociedade midiática, em um contexto de cultura digital, agrega experiências e práticas de linguagem e de expressão que apelam para elementos culturais populares do grotesco e afirmam a internet como espaço público de polifonia e de expressão da cultura popular e do imaginário social.

No tocante às contribuições para a Educação, essas são paradoxais e comportam limites/restrições e/ou possibilidades/potencialidades: elas se fazem limitantes e restritivas ao se valerem de referências e de discursos que integram um imaginário social estandardizado, estigmatizado e preconceituoso e, por outro lado, oportunizam e possibilitam experiências relacionadas ao corpo e à sua expressividade.

O presente estudo, ao focalizar as práticas sociais do aplicativo *Dubsmash*, sugere que determinados produtos da mídia digital podem possibilitar, contribuir e enriquecer os processos educacionais e a crítica que a eles concerne, nos espaços cotidianos e escolares da Educação Básica até a Superior – especialmente nos cursos que englobam preocupações e objetivos relacionados ao estudo, à atuação, à formação e à análise referente à linguagem/corporeidade/expressividade, em práticas educativas pautadas pela aproximação com os tópicos da cultura e da realidade na contemporaneidade.

5. Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 6. ed. São Paulo: Hucitec, 1992.

_____. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento** – o contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, 1999.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação e Cultura. Brasília (DF), 2017.

CITELLI, Adilson. Imagens e representações dos professores: situando o problema. In: CITELLI, Adilson. **Educomunicação: imagens do professor na mídia**. São Paulo: Paulinas, 2012.

CITELLI, Adilson. Cenários educacionais. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v.21, n.1, p.7-12, 2016.

CITELLI, Adilson; COSTA, Maria Cristina (orgs) **Educomunicação** - construindo uma nova área de conhecimento. São Paulo: Paulinas, 2011.

CONTRERAS, José. **A autonomia de professores**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

COSTA, Belarmino Cesar. Corpo, mediação tecnológica e desumanização. In: MOREIRA, Wagner (Org) **Século XXI – A era do corpo ativo**. Campinas: Papyrus, 2006.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DÍAZ, Esther. **La ciencia y el imaginario social**. Buenos Aires: Biblos, 1998.

DUBSMASH. Página oficial. Disponível em: <<http://www.dubsmash.com.br>>. Acesso em: 16 out 2015.

FALCÃO, Sandra. Estigma ou emancipação: da imagem do professor na web à formação para a docência. In: CITELLI, Adilson. **Educomunicação: imagens do professor na mídia**. São Paulo: Paulinas, 2012.

FANTIM, Monica; RIVOLTELLA, Pier. Crianças na era digital: desafios da comunicação e da educação. **Revista de Estudos Universitários**, Sorocaba, v. 36, n. 1, p. 89-104, 2010.

FIGARO, Roselí. Editorial. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v.21, n. 1, p.3, 2016.

FIGURAS. **Os melhores Dubsmash Brasil ano 2015.** Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NkR-HXyH8BA>>. Acesso em: 11 fev 2016.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler.** 28. ed. São Paulo: Cortez, 1993.

_____. **Pedagogia do oprimido.** 54. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

SILVA, Tomaz (Org.). **Alienígenas na sala de aula:** uma introdução aos estudos culturais em educação. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

GUIMARÃES, João; WIGGERS, Ingrid; TOCANTINS, Geusiane. Mídia-educação e escola: meios digitais e cultura popular. **Cadernos de Pesquisa**, v.45, n. 158, p-995-99, 2015.

KYRILLOS, Leny (Org.). **Expressividade:** da teoria à prática. Rio de Janeiro: Revinter, 2005.

MAIA, Ari; COSTA, Belarmino Cesar. Cultura digital e educação: reflexões sobre tecnologia, linguagem e estética. In: LASTÓIA, Luis; ZUIN, Antonio; GOMES, Luis; GRUSCHKA, Andreas (Orgs). **Teoria Crítica:** escritos sobre educação – contribuições do Brasil e da Alemanha. São Paulo: Nankin, 2015.

MEC. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica** / Ministério da Educação. Brasília, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=15548-d-c-n-educacao-basica-nova-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 28 dez 2015.

NOBRE, Kennedy. Ressonâncias dialógicas da cultura popular e do carnaval na web. **Entrepalavras**, Fortaleza, v.4, n.2, p.8-22, 2014.

OLIVEIRA, Dalila. Os trabalhadores da educação e a construção política da profissão docente no Brasil. **Educar em Revista**, Curitiba, n. spe_1, p. 17-35, 2010.

PECHULA, Marcia; GONÇALVES, Elizabeth; CALDAS, Graça. Divulgação científica: discurso, mídia e educação. Controvérsias e perspectivas. **Redes. Com**, Andalúcia, v. 7, p. 43-60, 2013.

RODRIGUES, José. **O corpo na história.** Rio de Janeiro: Fiocruz, 2001.

SEB/MEC. **Programa Mais Educação:** passo a passo. Brasília, 2011.

SOARES, Ismar. A educomunicação possível: uma análise da proposta curricular do MEC para o Ensino Básico. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v.21, n.1, p. 13-25, 2016.

SOARES, Ismar. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação - contribuições para a reforma do Ensino Médio.** São Paulo: Paulinas, 2011.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco.** Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

SOERENSEN, Claudiana. A carnavalização e o riso segundo Mikhail Bakhtin. **Travessias**,

REVISTA EDUCAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEA | v. 16, n. 45, p. 412-439, 2019.

ISSN ONLINE: 2238-1279

Cascavel, v. 5, n.1, p. 318-31, 2011.

STAM, Robert. **Bakhtin**: da teoria literária à cultura de massa. São Paulo: Ática, 2002.

TARDIF, Maurice. A profissionalização do ensino passados trinta anos: dois passos para a frente, três para trás. **Educação e Sociedade**, v. 34, n. 123, p. 551-571, June 2013 .

WIKIPEDIA. Dubsmash. A enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Dubsmash>>. Acesso em: 16 out 2015.

WIKIPEDIA. Educomunicação. A enciclopédia livre. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Educomunicação>>. Acesso em: 25 out 2016.

ZANCHETTA JR, Juvenal. Estudos sobre recepção midiática e educação no Brasil. **Educação e Sociedade**, v. 28, n. 101, p. 1455-1475, Dec. 2007.

ZUIN, Antonio; COSTA, Belarmino Cesar. Ser é ser percebido: a Indústria Cultural e a reeducação dos sentidos. **Comunicações**, Piracicaba, v. 13, p. 13-23, 2007.

ZUIN, Antonio. As novas mídias e a reconfiguração das relações entre professores e alunos. In: LASTÓIA, Luis *et al.* (Orgs). **Teoria Crítica**: escritos sobre educação – contribuições do Brasil e da Alemanha. São Paulo: Nankin, 2015.

Submetido em 26/07/2017

Aprovado em 18/02/2019

Licença *Creative Commons* – Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)