

## Cultura Digital e Imaginário Social: Linguagem, Corporeidade e Expressividade nos Produtos *Dubsmash*<sup>1</sup>

Regina Zanella PENTEADO<sup>2</sup>

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Instituto de Biociências/Rio Claro (SP);  
Universidade Metodista de Piracicaba/Piracicaba (SP).

### Resumo

Este trabalho apresenta uma leitura do imaginário social expresso na linguagem e nas práticas sociais que envolvem o corpo, a corporeidade e a expressividade não-verbal de usuários da mídia digital - especificamente em produções audiovisuais de usuários do *Dubsmash*, criadas no ambiente do aplicativo e disponibilizadas *on-line* no canal Youtube Brasil. Na maioria das produções, as imagens dos usuários sugerem que o emprego do corpo/corporeidade/expressividade não-verbal se encontra pautado pelo imaginário que comporta elementos culturais populares característicos do grotesco, da carnavalização e da espetacularização cômica. O estudo apresenta algumas leituras acerca dos produtos *Dubsmash* e as relações entre linguagem, mídia, cultura e educação; e indica algumas formas como estes produtos se configuram como espaços públicos de expressão da cultura popular na contemporaneidade.

**Palavras-Chave:** Linguagem; Corporeidade; Mídia; Cultura Digital; Educação.

### Introdução

Em uma sociedade tecnológica e de informação, pessoas de todas as idades estabelecem relações de consumo das mídias e tecnologias digitais e dos produtos a elas vinculados (GUIMARÃES, WIGGERS, TOCANTINS, 2015); as quais têm desdobramentos e efeitos no âmbito da cultura, da linguagem, da construção/formação de conhecimentos, crenças, hábitos, valores, juízos éticos e estéticos; enfim: da educação (LOUREIRO, DELLA FONTE, 2003; PECHULA, GONÇALVES, CALDAS, 2013; PECHULA, 2014). Mas a relação dos usuários com as mídias digitais, não é somente de consumo. Valendo-se de aplicativos que oferecem suportes escritos, sonoros e imagísticos, os usuários passam, também, a uma relação que é de criação, de produção e de distribuição de informações, conteúdos e produtos a serem compartilhados na rede (NOBRE, 2014; MAIA, COSTA, 2015).

Desta maneira, determinados aplicativos, bem como os usos e práticas a eles

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Interfaces Comunicacionais do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Estudo financiado pelo Programa CAPES/PNPD).

<sup>2</sup> Pós-Doutoranda em Educação pelo Instituto de Biociências UNESP/Rio Claro. Docente dos cursos de Jornalismo; Rádio/TV/Internet e cursos da FACIS; UNIMEP/Piracicaba, email: [rzpenteado@unimep.br](mailto:rzpenteado@unimep.br)

relacionados, apresentam-se como um campo fértil para pesquisas que se encontram nas interfaces comunicação, cultura, linguagem e educação.

O presente estudo focaliza o *Dubsmash*, um aplicativo para aparelhos que operam em sistemas *Android* e *iOS*. O *Dubsmash* foi criado por Jonas Drüppel, Roland Grenke e Daniel Taschi e lançado pela desenvolvedora de aplicativos Mobile Notion GmbH, em 19/11/2014. Em 2015 contava com mais de 75 milhões de usuários em mais de 190 países. No Brasil o aplicativo tornou-se uma “febre” da *internet* entre abril e junho de 2015 (WIKIPEDIA, 2015; DUBSMASH, 2015). O objetivo deste trabalho é apresentar uma leitura do imaginário social e dos componentes culturais que orientam o emprego da linguagem, da corporeidade e da expressividade não-verbal nas imagens dos produtos audiovisuais *Dubsmash* criados/produzidos por usuários do aplicativo e disponibilizados no canal Youtube da *internet*.

Trata-se de um estudo qualitativo, de caráter observacional, descritivo e analítico, ambientado nos produtos audiovisuais *Dubsmash* criados/produzidos por usuários do aplicativo e disponibilizados no canal Youtube da *internet*.

### ***Dubsmash*- linguagem, cultura e o imaginário social na mídia digital**

O *Dubsmash* foi inicialmente apresentado à sociedade como um aplicativo de dublagem; o que é um equívoco, já que a dinâmica de funcionamento do aplicativo, de produção de audiovisuais, não corresponde ao processo de dublagem. Dublagem é a substituição da voz original de produções audiovisuais (filmes, séries, animações, telenovelas, documentários, reality shows, etc) pela voz e a interpretação vocal de um ator e/ou dublador, quase sempre em outro idioma (WIKIPEDIA, 2016). O que ocorre no *Dubsmash* é justamente o contrário: a voz original é mantida na gravação do áudio que o aplicativo disponibiliza; e a substituição se dá na imagem.

A dinâmica de uso do aplicativo consiste em se fazer um *playback* sonoro - de itens e/ou elementos de áudio acessados pelo usuário, no ambiente do aplicativo, e oferecidos a partir de listas de ícones referentes a diversas categorias – incluindo uma lista daqueles itens mais escolhidos e/ou que se encontram “na moda” - ou da possibilidade do usuário inserir um áudio próprio no momento da sua gravação da imagem. Uma vez selecionado o elemento de áudio, o usuário aciona a gravação dando início à captação da imagem, via celular ou *web-cam* de computador, e realiza a sua performance corporal e imagística, a qual é automaticamente editada juntamente ao elemento sonoro escolhido, no ambiente do aplicativo. Deste modo, é gerado um produto audiovisual final, derivado da mixagem do elemento sonoro (escolhido

previamente pelo usuário dentre as opções disponíveis) com o de imagem (a performance corporal do usuário e/ou de seus familiares, amigos, animais de estimação e até imagem de objetos). Esse produto final é apresentado formatado em uma moldura de duas faixas laterais compostas por diversos triângulos coloridos que representam a logomarca do aplicativo e a identificação *Dubsmash*, a ser disponibilizado e compartilhado nas redes sociais (WIKIPEDIA, 2015; DUBSMASH, 2015).

O acesso aos produtos audiovisuais *Dubsmash* se deu de modo *on-line*, entre os meses de novembro e dezembro de 2015, via canal Youtube *Dubsmash* Brasil: “Os Melhores *Dubsmash* Brasil ano 2015”, em: [https://www.youtube.com/channel/UCEgpPRLhFS8mV\\_iosVP3XwA](https://www.youtube.com/channel/UCEgpPRLhFS8mV_iosVP3XwA).

A investigação está centrada nos elementos de imagem dos produtos audiovisuais *Dubsmash* e focaliza aspectos da linguagem corporal, da corporeidade e da expressividade não-verbal dos usuários para realizar uma leitura do imaginário social que os orienta, bem como dos seus componentes culturais (especialmente referentes ao grotesco e à carnavalização), conforme apresentados a seguir. Ressalta-se, no entanto, que este estudo se vale dos recursos de congelamento de cenas e transformação em fotogramas, como tentativas de exemplificar as leituras teórico-conceituais aqui empreendidas; uma vez que os produtos *Dubsmash* inserem elementos sonoros e de movimentos cênicos que transcendem os limites da apresentação de trabalho que se limita às formas escrita e imagística.

A concepção de linguagem que alicerça este estudo é orientada pela abordagem histórico-cultural; de modo que aqui se entende que é por meio da linguagem, nos contextos interativos e dialógicos entre sujeitos e com elementos e produtos (inclusive os midiáticos) que ocorrem os embates de repertórios culturais e os processos de poder e dominação, de produção de sentidos, de desenvolvimento, de aprendizagem e de formação humana (VYGOTSKI, 1989, 1995; BAKHTIN, 1992; STAM, 1992). No sentido bakhtiniano, a língua, no seu uso prático, carrega uma constelação de características associadas à voz, à oralidade, à expressão facial, aos movimentos corporais e aos gestos; a qual é inseparável dos conteúdos e sentidos vivenciais e ideológicos, imbricados com o poder e as hierarquias oriundas de hegemonias políticas e de opressões sociais e culturais (BAKHTIN, 1992).

A noção de corporeidade que se assume é aquela que considera a possibilidade de compreender o corpo associado à linguagem, à comunicação, à expressividade, à gestualidade, à voz, à fala, ao mito, à história, à sociedade, à cultura, à experiência vivida, em sua existência

complexa e como apresentação do ser no mundo, para si e para/com os outros (FREIRE, DANTAS, 2012; FOUCAULT, 1995, 2005).

A expressividade é compreendida de maneira imbricada na linguagem e engloba recursos verbais, vocais e não-verbais (KYRILLOS, 2005; VIOLA, 2008; FERREIRA *et al*, 2010; SOUZA *et al*, 2015). No entanto, no presente estudo, que prioriza dados imagéticos, a corporeidade/expressividade é abordada com ênfase nos recursos não-verbais; de modo a observar: posturas, posições, movimentos, deslocamentos, danças, gestos, olhares, expressões faciais e articulatórias, meneios de cabeça, aparência física e indumentária.

Assume-se, aqui, uma concepção de imaginário social como constituído a partir de uma complexa rede de relações que engloba discursos, práticas sociais, valores, gostos, ideias, crenças, verdades, condutas, resistências e formas de pensar, de sentir e de agir que ocorrem e circulam em uma sociedade, em uma cultura (DÍAZ, 1998). O imaginário social interage com as individualidades e se constitui a partir das coincidências valorativas das pessoas assim como das divergências entre elas. E adquire independência das vontades individuais, à medida que passa a ter uma dinâmica própria e se instala nas distintas instituições que compõem a sociedade, passando a servir como parâmetro, regulador e balizador das condutas que envolvem a educação, os saberes, os modelos, os ideais, as “verdades”, os critérios, as aspirações, as expectativas, as palavras, as produções e os valores éticos, estéticos, morais, econômicos, políticos e religiosos de uma comunidade – assim como as formas de adesão e de resistência a esse sistema. A manifestação do imaginário social se dá na esfera simbólica e nas práticas sociais, regulando condutas e produzindo efeitos e materialidades sobre os sujeitos, suas existências, seus corpos, suas relações, suas vidas (DÍAZ, 1998).

O estudo se pauta, ainda, nos conceitos de grotesco e de carnavalização (BAKHTIN, 1999; STAM, 1992; RODRIGUES, 2001; SODRÉ e PAIVA, 2002; DUARTE, 2008; SOERENSEN, 2009 e 2011; TIHANOV, 2012; NOBRE, 2014), que resultam do conflito entre cultura e corporeidade e caracterizam-se pelo rompimento (provisório) com a tradição e a subversão das hierarquias, das regras, das normas, dos protocolos, das leis, dos tabus, dos valores, das verdades estabelecidas e dos sentidos convencionais das coisas, pela via das representações, das interpretações e das expressões de um mundo diferente, de outra ordem, de outra concepção e estado de consciência, de outra forma de realização da vida. As representações, interpretações e expressões do grotesco penetram a realidade das coisas, dos fatos cotidianos e das estruturas da vida de modo a revelar aspectos mais profundos e

perturbadores que neles se inserem liberando a imaginação humana para novas possibilidades (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001; SODRÉ e PAIVA, 2002, SOERENSEN, 2011).

O corpo ou a corporeidade, no grotesco e na carnavalização, apresentam-se ligados à cultura popular e abertos a ampliações, deformidades, excessos, exageros, extravagâncias anatômicas, repartições, despedaçamentos, misturas, contrastes, dualidades, permutações, transformações e hibridismos. Integram, ainda, a carnavalização as manifestações e modalidades expressivas alusivas à escatologia, à teratologia, ao hiperbolismo, às obscenidades, aos insultos e xingamentos, à idiotia e bufonaria, ao ridículo, ao deboche, à paródia, à caricatura, à ironia e ao sarcasmo (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001; SODRÉ e PAIVA, 2002; SOERENSEN, 2011).

Ressalta-se que o grotesco produz uma tensão capaz de provocar efeitos como: perturbação, riso, espanto, surpresa, estranheza, absurdo (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001; SODRÉ e PAIVA, 2002, SOERENSEN, 2011). Desta maneira, entende-se que o princípio cômico é algo imprescindível no grotesco; o que faz com que ele se torne inseparável do riso carnavalesco alegre, festivo, irreverente, ambivalente, burlador, sarcástico e dotado de força luminosa, libertadora, transformadora, regeneradora e renovadora (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001).

Ressalta-se, ainda, que os atos essenciais da vida do corpo grotesco são o comer, o beber, a flatulência, as excreções, a cópula, a gravidez, o parto e a morte. Vale observar que estes se encontram na base da maioria dos gestos e truques cômicos tradicionais, quais sejam: língua estirada, olhos exorbitados, asfixia, estertor, agonia, expiração entre outros.

No presente estudo, observou-se que vários dos modelos/formatos/propostas *Dubsmash* se repetem, e que há recorrência dos elementos acima citados. Neste sentido, cabe comentar que, ao disponibilizar os artefatos a ser utilizados pelos usuários, o aplicativo direciona a produção dos audiovisuais e afirma a tendência da reprodução conjugada à padronização e à estetização – lembrando, ainda, que o artefato disponibiliza a lista dos itens mais escolhidos, que estão “na moda”. Assim, a espetacularização, no âmbito do *Dubsmash*, pode ser um dos aspectos que movem os usuários a copiar/reproduzir as performances representativas/interpretativas/expressivas de outros usuários e produtos já disponíveis na rede.

Nessa perspectiva, instaura-se o fetiche da mercadoria e gera-se a “necessidade” de o sujeito “mostrar” que ele também está “na moda” para compartilhar sua produção nas redes sociais, para ser visto, ser “curtido” e “compartilhado”; enfim ser mais um modelo a ser “reproduzido” e a ser “consumido”. O *Dubsmash*, enquanto produto de consumo, é

“naturalizado” na via da comicidade e do entretenimento no contexto de um tempo, de uma cultura e de sociedade que encontra, na possibilidade de exposição, quase que uma condição de sobrevivência, uma vez que tem, na imagem, a fronteira entre ser visto/percebido/ser alguém e não ser nada/ninguém (ZUIN, COSTA, 2006).

Uma leitura das imagens dos produtos *Dubsmash* permitiu observar que diversos aspectos da corporeidade e da expressividade não-verbal dos usuários do aplicativo - sejam homens, mulheres e/ou crianças - estão pautados pelo imaginário que comporta elementos culturais característicos do grotesco, da carnavalização e da espetacularização cômica, tais como: o excesso, a intensidade, o exagero, a caricatura, o ridículo, o deboche, a subversão, a obscenidade, o absurdo, a aberração, a escatologia, o travestimento, as dualidades, as transformações, as perturbações, a surpresa, o espanto e o riso (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001; SODRÉ e PAIVA, 2002, SOERENSEN, 2011).

Observa-se que os usuários se valem do seu corpo/corporeidade/expressividade para a realização de experiências cênicas/performativas na produção dos audiovisuais *Dubsmash*, de modo que os constituem-se como um dos espaços públicos de expressão, representação e manifestação da cultura popular na contemporaneidade – espaços estes que, até então, se encontravam nas feiras, nos circos, nos palcos, nos carnavais, nos espetáculos e nas festas populares (BAKHTIN, 1999).

Alguns aspectos da leitura acima empreendida são exemplificados por meio de alguns fotogramas (figuras 1, 2 e 3), identificados pela transcrição de trechos das falas que integram os audiovisuais que a eles correspondem.

A figura 1 se refere ao produto *Dubsmash* que apresenta uma mulher comendo chocolate, no qual são identificados diversos elementos culturais do grotesco: a escatologia, a subversão, o contraste, a bufonaria, a idiotia e o riso. O comer é justamente um dos atos do corpo grotesco. A relação da pessoa com o alimento é explorada de uma maneira que remonta à cultura grotesca, já que denota à escatologia, à subversão de regras, normas e protocolos de etiqueta e boas maneiras. Elementos do grotesco também se fazem presentes na surpresa que advém dos contrastes - entre a imagem de uma mulher adulta, de quem se espera maturidade; e a condição em que ela se apresenta, a qual remete à idiotia: com mãos e face meleçadas, tal como o faria uma criança pequena.



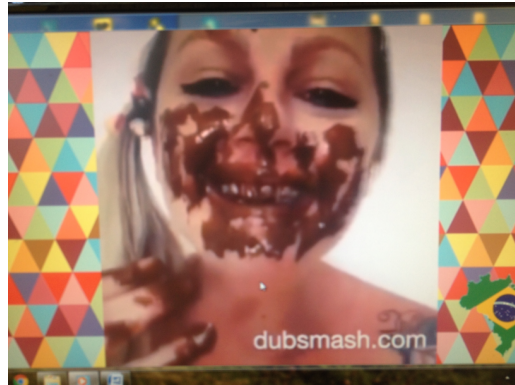


Figura 1 – “Você que comeu o chocolate de cima da pia? – Nããããããããããooooo!”  
 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=NkR-HXyH8BA>

Nas figuras 2 e 3 elementos do grotesco e da carnavalização são tipificados pelo corpo/corporeidade dos usuários, que se mostram abertos a ampliações, excessos, exageros, hiperbolismo e extravagâncias anatômicas. Vale destacar os recursos não-verbais da expressividade: a expressão facial (sobrancelhas elevadas com olhos arregalados), a articulação (ampla abertura de boca), os bobes exagerados (de miolo de rolo de papel higiênico), a maquiagem carregada. As transformações, as dualidades e o travestimento também se destacam na fala e nos gestos faciais e corporais (Figura 2). A caricatura do gênero feminino é evidenciada na associação ao ambiente doméstico e na composição do visual que representa a mulher dona de casa, com indumentária de vestido com estampa floral e penteado com assessorios de “beleza” como os bobes de miolo de rolo de papel higiênico – lembrando que a caricatura é outro elemento da cultura grotesca (Figura 3)

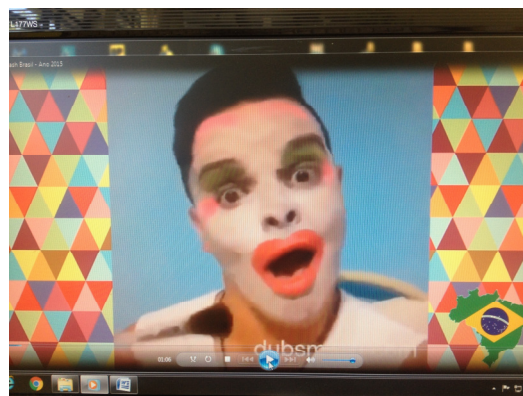


Figura 2 – “Hoje eu tô a fim de exageraaaaaar! Tô adorando, acordei animada hoje!”  
 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=NkR-HXyH8BA>



Figura 3 – “Manda um beijo pra Soraia, a madrastra de vocês, aquela vaaaaaaacaaaa!”  
 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=NkR-HXyH8BA>

As figuras de 1 a 3 expressam, portanto, a presença de elementos culturais populares e do grotesco, no que concernem a: transformações, permutações, dualidades e hibridismos que envolvem os gêneros (masculino/feminino) e também os ciclos da vida (infância/maturidade). As inversões, os contrastes e as permutações também englobam os ideários de beleza e as formas de normatização de comportamentos. É por meio da linguagem e das formas que aludem à idiotia, à bufonaria, ao ridículo, ao deboche, à ironia e ao sarcasmo que os usuários dos produtos manifestam, na mídia digital, a cultura popular de caráter grotesco (BAKHTIN, 1999; RODRIGUES, 2001; SODRÉ e PAIVA, 2002; SOERENSEN, 2011).

### Considerações Finais

Entende-se que o *Dubsmash*, (bem como outros aplicativos que a ele se assemelham) apresenta, aos seus usuários, possibilidades de vivências e experiências performáticas, cênicas e/ou interpretativas, que envolvem, de modo muito especial: a linguagem, a corporeidade e/ou a expressividade de maneiras, modos e formas os quais, talvez, em outros espaços e práticas sociais da vida cotidiana eles não o tivessem/fizessem. Algumas leituras (conclusivas e iniciais, merecedoras de aprofundamentos futuros) podem ser empreendidas, acerca dos produtos *Dubsmash* e as relações entre linguagem, mídia, cultura e educação.

A primeira delas é a de que a própria dinâmica do aplicativo (que envolve as formas de acesso, disponibilidade, compartilhamento, uso e funcionalidade) instaura o fetiche da mercadoria - o que, atrelado às necessidades de exposição e de ser visto e percebido, encaminha a produção imagística para a propensão à padronização e à estetização cultural.

A segunda leitura é a de se considerar o aplicativo e as produções por ele viabilizadas como mais uma das mercadorias descartáveis; que se valem dos elementos culturais e da cotidianidade da vida humana, das relações pessoais e das práticas sociais, bem como das



demandas por pertencimento, por conexão e por compartilhamento para simplesmente alimentar o mercado de consumo de artefatos das mídias e redes sociais.

A terceira é a de se considerar a produção *Dubsmash* enquanto um campo aberto às possibilidades (ainda que provisórias) de resistência estética, de rompimento com a tradição e de concretização de outras e diferentes formas de expressão, de linguagem e de realização da vida – no caso, fundadas no grotesco, pela via da carnavalização.

Uma quarta leitura possibilita reconhecer que o emprego do corpo/corporeidade/expressividade, nas performances da produção *Dubsmash*, configura uma prática, um exercício e uma experiência que desafiam os usuários nas habilidades de: atenção, concentração, sincronismo auditivo/visual/gestual/articulatório; bem como na disposição para tentar, errar, refazer e regravar, tantas vezes quantas forem necessárias, até se chegar ao resultado satisfatório; além do enfrentamento do medo de errar e de superação da timidez e da vergonha de se expor publicamente – aspectos que costumam comprometer os processos expressivos, interativos e comunicativos da socialização humana.

Então, neste sentido, entende-se que produtos midiáticos como o aqui estudado, podem contribuir para o desenvolvimento da linguagem e da expressividade, com desdobramentos para práticas educacionais no âmbito das áreas de Fonoaudiologia, Comunicação, Educação e outras.

### Referências Bibliográficas

BAKHTIN M. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 6ª Ed. São Paulo: Hucitec, 1992.

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

DÍAZ E. **La ciência y el imaginário social**. Buenos Aires: Biblos, 1998.

DUARTE AL. Cultura popular na idade média e no renascimento: revisitando um clássico. **Fênix – Revista de História e Estudos Culturais**, v.5, n.2, p.1-7, 2008.

DUBSMASH. **Página oficial**. Disponível em: [www.dubsmash.com.br](http://www.dubsmash.com.br) Acesso em: 16/10/2015.

FERREIRA LP *et al.* Representações de voz e fala no cinema. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 19, p. 151-164, jul, 2010.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 1995.

FOUCAULT, M. **Em defesa da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

FREIRE IM; DANTAS MHA. Educação e corporeidade: um novo olhar sobre o corpo. **HOLOS**, Natal, v.28, n.4, p.148-57, 2012.

GUIMARÃES, JS; WIGGERS, ID; TOCANTINS, GMO. Mídia-educação e escola: meios digitais e cultura popular. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, v.45, n.158, p.995-99, Dez, 2015.

KYRILLOS L. (org). **Expressividade: da teoria à prática**. Rio de Janeiro: Revinter. 2005.

LOUREIRO R; DELLA FONTE S. **Indústria cultural e educação em tempos modernos**. Campinas: Papyrus, 2003.

MAIA AF; COSTA BCG. Cultura digital e educação: reflexões sobre tecnologia, linguagem e estética. In: LASTÓIA LA (orgs). **Teoria Crítica: escritos sobre educação – contribuições do Brasil e da Alemanha**. São Paulo: Nankin, 2015, p.138-53.

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

PECHULA MR. Ciência: outra linguagem na mídia? – reflexões sobre os discursos científicos acadêmico e midiático. **Ciência & Ensino**, Campinas, v.3, n.2, p.84-100, 2014.

PECHULA MR; GONÇALVES E; CALDAS G. Divulgação científica: discurso, mídia e educação. Controvérsias e perspectivas. **Redes.Com - Revista de Estudos para el Desarrollo Social de la Comunicación**. Servilha, v.7, p.43-60, 2013.

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

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

SOERENSEN C. A carnavalização e o riso segundo Mikhail Bakhtin. **Travessias**, Cascavel, v.5, n.1, p.318-31, 2011.

SOERENSEN C. Profusão temática em Mikhail Bakhtin: dialogismo, polifonia e carnavalização. **Travessias**, Cascavel, v.3, n.1, p.1-10, 2009.

SOUZA P et al. Questões sobre expressividade oral no cinema. **Distúrbios da Comunicação**, São Paulo, v. 27, n.1, p. 115-28, 2015.

STAM R. **Bakhtin: da teoria literária à cultura de massa**. São Paulo: Ática, 1992.

VYGOTZKY LS. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTZKY LS. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

TIHANOV G. A importância do grotesco. **Bakhtiniana**, São Paulo, v.7, n. 2, p. 166-80, 2012.

VIOLA IC. **Expressividade, estilo e gesto vocal**. Lorena: Instituto Santa Teresa, 2008.

WIKIPEDIA. Dubsmash. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dubsmash> Acesso em: 16/10/2015.

WIKIPEDIA. Dublagem. Wikipédia, a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dublagem> Acesso em: 6/04/2016.

ZUIN A; COSTA BCG. Ser é ser percebido: a Indústria Cultural e a reeducação dos sentidos. **Comunicações**, Piracicaba, v.13, n.1, p.13-22, 2006.