

NERVE À FLOR DA LINGUAGEM: ARTE E VIDA EM JOGO DIALÓGICO

NERVE IN FULL BLOOM OF LANGUAGE: ART AND LIFE IN A DIALOGIC GAME

Luciane de Paula¹
Tatiele Novais Silva²

Resumo: *Este artigo analisa, com base nos estudos bakhtinianos, as relações de poder entre sujeitos no filme Nerve (2016). O objetivo é entender a relação de jogo como interação social, por um jogo instaurado num filme, de maneira estética. A importância se volta à reflexão sobre a ética valorativa, colocada em foco de maneira estética. Para se compreender como os juízos de valor constituem a obra, analisa-se a configuração arquitetônica do enunciado fílmico para ver como ele flagra situações de limite colocadas nesse tipo de jogo, que controla os participantes e suas ações. Os resultados demonstram que o filme, como enunciado estético, apresenta a maneira como jogos/aplicativos/plataformas, similares a Nerve, estimulam atos extremos por meio do controle e da manipulação.*

Palavras-Chave: *Círculo de Bakhtin; Enunciado; Ideologia.*

Abstract: *This article analyzes, based on Bakhtin studies, the relations of power between subjects in the film Nerve (2016). The objective is to understand the relation of game as a social interaction, by a game established in a film, on an aesthetic way. The importance turns to the reflection on the ethical values, placed in focus on an aesthetic way. To understand how judgments of value constitute the work, we analyze the architectural configuration of the filmic utterance to see how it catches limited situations placed in this type of game, which controls the participants and their actions. The results demonstrate that the film as aesthetic utterance presents how games/applications/platforms, similar to Nerve, stimulate extreme acts through control and manipulation.*

Keywords: *Bakhtin Circle; Utterance; Ideology.*

1 Introdução

Neste artigo, voltamo-nos à construção arquitetônica do enunciado fílmico *Nerve* (2016). A narrativa fílmica aborda o jogo *Nerve*, executado na trama por meio de um aplicativo. Os embates valorativos se estabelecem com os sujeitos que participam do jogo, por meio de seus atos, tanto como jogadores quanto como observadores.

Os conceitos de enunciado, sujeito e ideologia são as noções bakhtinianas que embasam a reflexão aqui apresentada e revelam as questões hierárquicas entre grupos e

¹ Professora Assistente da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) e do Programa de Pós-graduação em Linguística e Língua Portuguesa da UNESP. Doutora em Linguística e Língua Portuguesa pela UNESP. Araraquara, Brasil, ORCID: <<https://orcid.org/0000-0003-1727-0376>>. E-mail: lucianedepaula@gmail.com.

² Doutoranda em Linguística e Língua Portuguesa pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Câmpus de Araraquara. Araraquara, Brasil, ORCID: <<https://orcid.org/0000-0002-8115-0339>>. E-mail: tatiele_ns@hotmail.com

sujeitos, a partir das vozes sociais em interação. A hierarquia fundamenta a discussão acerca da construção de obra fílmica como enunciado estético, sempre ancorado em e voltado à vida.

A proposta estética bakhtiniana (mais que uma concepção teórica) não descarta o solo social. O enunciado estético possui um acabamento específico, mas não se descola da vida, que o alimenta (de onde surge). A partir dessa noção, pensamos o filme *Nerve*. Refletimos sobre como a obra reflete e refrata práticas sociais existentes. O filme semiotiza os atos dos sujeitos-personagens com jogos e aplicativos, suportes por meio dos quais os jovens atuam.

O estudo considera a composição genérica do enunciado, sendo a composição da forma, do conteúdo e do estilo elementos intrínsecos à sua unidade arquitetônica, marcada pelo tom valorativo estilístico do autor criador. O recorte de fotogramas exemplifica o que descrevemos, analisamos e interpretamos, sem perdermos de vista que a sua construção ocorre em movimento (e não estaticamente, como um fotograma capta – por isso, a indicação da minutagem, em nota). Os diálogos pertinentes à obra e sua circulação, produção e recepção são estabelecidos em relação ao contexto. O método é o dialético-dialógico, como o designam Paula, Figueiredo e Paula (2011), fundado no cotejo, como explana Geraldi (2012).

A estrutura deste artigo se divide em três momentos, além da introdução e das considerações finais (apresentação dos resultados). As reflexões engendram teoria e análise em conjunto, como parte, inclusive, do método dialético-dialógico bakhtiniano. Primeiro, voltamo-nos à noção de enunciado (ideológico); depois, à de sujeito; e, por fim, à de poder.

As noções de enunciado, sujeito e ideologia, junto às questões de poder, são pensadas a partir dos estudos bakhtinianos. Os valores imbricados nas vozes sociais expressas pelos sujeitos, em interação, ancoram a obra no solo social e, por isso, consideramos as práticas midiáticas, explicitadas no filme-jogo, como reflexo e refração do acontecimento vivo.

Entende-se, neste artigo, o enunciado em sua construção verbivocovisual. O enunciado fílmico é constituído de forma sincrética por elementos verbais, vocais/musicais e visuais. Tais elementos se entremeiam arquitetonicamente de tal forma que o enunciado só tem sentido se considerado a sua arquitetura audiovisual. Por isso, o filme deve ser analisado em sua unicidade, chamada por Paula e Serni (2017) de verbivocovisual.

Em sua pesquisa em desenvolvimento, ainda não publicada, Paula (no prelo), a partir de uma concepção cunhada por Joyce e utilizada por Pignatari, voltada para a poesia concreta, calcada na teoria bakhtiniana, tem estudado a noção de linguagem e visto o quanto o Círculo admite a tridimensionalidade da linguagem, mesmo voltando-se ao verbal. Para Paula (*idem*), há duas entradas importantes para se pensar a verbivocovisualidade: a noção de linguagem (para a pesquisadora, todo e qualquer enunciado apresenta essas três dimensões, pois

constituído por um corpo verbal, expresso de forma vocal/sonora com uma referência imagética/visual); e a materialização das potencialidades verbais, vocais/musicais e visuais, a depender da configuração arquitetônica genérica do enunciado em questão.

A interação das manifestações de linguagem que compõe o gênero fílmico colabora para a representação de valores culturais nessa forma artística. A construção e organização dos elementos que compõem o filme não só permitem como exploram em máxima potência o enunciado fílmico em sua composição verbivocovisual, em diálogo com outros enunciados, a partir do tratamento do conteúdo temático em relação à composição material do discurso. O todo arquitetônico da obra apresenta valores que constituem os sujeitos e o jogo no interior do filme, bem como se relaciona com a(s) esfera(s) (artística e midiática), de onde emerge.

O enunciado dialoga com as questões sociais, históricas e culturais, e adquire singularidade em função do seu lugar de existência. De acordo com Medviédev (2012, p.183):

[...] Qualquer enunciado concreto é um ato social. Por ser também um conjunto material peculiar – sonoro, pronunciado, visual –, o enunciado ao mesmo tempo é uma parte da realidade social. Ele organiza a comunicação que é voltada para uma reação de resposta, ele mesmo reage a algo; ele é inseparável do acontecimento de comunicação. Sua realidade peculiar enquanto elemento isolado já não é a realidade de um corpo físico, mas a de um fenômeno histórico.

Nerve (2016) emerge em um contexto histórico e cultural em que as mídias, com seus aplicativos e plataformas, têm papel essencial, pois constituem as relações. Estar inserido no meio digital na contemporaneidade implica o uso de celulares, computadores, tablets, dentre outros aparatos tecnológicos e seus recursos, que permitem aos sujeitos interagirem de maneira digital-real. O enunciado cinematográfico, integrante da esfera midiática (englobante), situado em um tempo e espaço, apresenta, em sua composição estética, aspectos sócio, histórico e culturais que o caracterizam. *Nerve* (o filme) traz a questão das interações digitais (o jogo e o aplicativo) como relações hierárquicas de poder entre sujeitos e grupos.

Os jogos aparecem como forma de interação em ambiente de *status* social. A vida passa a girar em torno dessa interação. Vale (será que vale? – esse é o questionamento) viver e morrer para ser popular no jogo e, com essa popularidade “virtual”, passar a ter *status* (valor de fama) na vida. O ambiente digital de prazer, diversão e democracia passa a ser controlador,

onde o autoritarismo, a omissão e o “vale tudo” imperam, com base em *likes* e *views* que usam a vida como uma peça, um objeto sem valor (porque, o que vale, é o jogo, sem limites³).

Os aplicativos e as plataformas possibilitam a interação entre os sujeitos, a divulgação de outros enunciados (fotos, memes, *posts*, dentre outros) e envolvem também o capital para a divulgação de produtos ou serviços, via propaganda. Dentre os aplicativos e plataformas mais populares estão o *Instagram*, o *Facebook*, o *WhatsApp* e o *Youtube*. Na contemporaneidade, esses aplicativos e plataformas são gerados e geradores de capital, o que os torna parte de um mercado lucrativo. Pensar essa relação que objetifica a vida, tornando-a mercadoria, em prol do capital, nas interações, é a proposta deste artigo. *Nerve* (2016), ao mesmo tempo em que flagra essa relação, também participa dessa engendragem mercadológica.

2 O enunciado estético-midiático: o filme-jogo *Nerve*

Elo na cadeia discursiva e, ao mesmo tempo, ato singular, o enunciado engata o sujeito, a ideologia e a história ao signo. Esses elementos, na perspectiva bakhtiniana, não são considerados extralinguísticos, mas constitutivos da linguagem, entendida como dialógica. Como o gênero, o enunciado se caracteriza por seu conteúdo, sua forma composicional e seu estilo, produzido, em circulação e recebido numa esfera de atividade, ancorado no solo social. Mais que materialização, o enunciado é constituído por valores e vozes. Ao mesmo tempo, processo e produto de linguagem, pois o termo russo não distingue enunciação e enunciado.

De acordo com Medviédev (2012, p. 183), “Qualquer enunciado concreto é um ato social. [...] um fenômeno histórico.”. O acontecimento é *locus* da produção de sentido. Ele é encontro de sujeitos. Medviédev (2012, p. 185) afirma que “A entonação social reúne a minuta da época e o assunto do dia com a tarefa histórica”. O tom do enunciado marca a valoração acerca da voz do sujeito. Refletir sobre um enunciado significa compreender a vida como acontecimento discursivo por meio de uma unidade de interação que semiotiza axiologias a partir de determinado ponto de vista (uma assinatura autoral).

Desse lugar é que aqui se pensa o filme *Nerve* como reflexo e refração humanas, que traz em seu interior a relação eu-outro focada em dois mundos coabitados pelos sujeitos na contemporaneidade: o digital e o social, sendo que o digital integra (logo, constitui) o real.

No digital, os sujeitos podem assumir codinomes, que podem desempenhar, a depender da situação, função de máscaras a blindar os sujeitos com outra identidade, outra

³ Do mesmo momento de produção de *Nerve*, outros filmes trazem à tona essa questão, com foco no vale tudo. Alguns exemplos: a série *Black Mirror*, a série *13 reasons why*, o filme *Ratter*, entre outros.

face, outra vida. Nesse ambiente, os sujeitos acabam por desenvolver, no caso narrado no filme, uma outra vida (uma *second life*) e, por mais controlados que sejam, possuem uma falsa impressão (ou, como a teoria marxista denomina: falsa consciência) de liberdade plena. Isso se reflete e refrata em seus atos, muitas vezes, coniventes e atrozés com o outro e consigo.

Em *Nerve*, o jogo de linguagem coloca a estrutura narrativa do filme a serviço do jogo que ocorre em seu interior, como parte metalinguística de jogos do mesmo tipo, existentes na vida e tão (ou mais) aclamados e perigosos que o da obra – caso do *Baleia Azul*.

O jogo e o filme possuem o mesmo nome, que indica, além do tema a ser colocado no centro da cena (o jogo como o grande protagonista, símbolo do sistema, agente ativo, hipnotizador e controlador), seu caráter metalinguístico: o filme narra o jogo com estrutura de jogo, assim como o jogo é o filme. Há uma troca genérico-enunciativa. *Nerve* (o jogo) dentro de *Nerve* (o filme) que, por sua vez, encena jogos de mesmo tipo. *Nerve*, então, passa a ser um filme-jogo que reflete e refrata situações sociais que exemplificam o quanto a arte nasce de e se volta à vida, pois a semiotiza com seu acabamento estético (enunciativo e genérico), de maneira ética. *A esfera* midiática englobante engendra jogo, aplicativo e filme.

A recorrência de títulos não é coincidência. *Nerve*, em português, segundo o dicionário (2007), é sinônimo, a depender da situação, de “nervo” (no sentido de tensão) ou “coragem”. No filme, o jogo possui essa conotação concomitante, pois os “desafios” testam o liame entre o que é tenso e corajoso e o quanto a coragem é submissão e loucura que coloca em risco a vida, seja em nome da aventura seja por dinheiro⁴, *status* ou medo. O enunciado fílmico semiotiza, na arte, situações sociais vividas de embate entre forças centrípetas e centrífugas, em funcionamento na esfera midiática, por meio de jogos e aplicativos.

O aplicativo do jogo *Nerve* tem, em sua composição, o elemento de reação por meio de *emojis*, a opção de doação de dinheiro para o jogador que conclui o desafio proposto, a transmissão ao vivo dos desafios em vídeo, a interação via *chat* e o número de visualizações. O fotograma seguinte ilustra essa estrutura. Vênus, a protagonista, executa um desafio ao vivo e o ângulo da câmera capta, para o espectador, a visão do observador do jogo:

⁴ Os observadores pagam para ver os desafios e os jogadores recebem quando os executam com êxito. Pessoas são transformadas em peças de tabuleiro (desumanizadas).

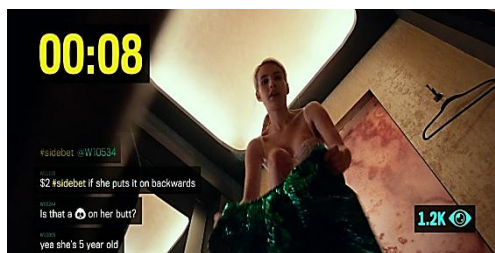


Figura 1 - Vênus realizando um desafio

Fonte: Nerve (2016), 00:27:24

A imagem apresenta o tempo restante para se cumprir o desafio, o *chat* com observadores comentando sobre Vênus e o número de visualizações. A plataforma do jogo permite interação entre observadores e jogadores. Estes se submetem à imposição do jogo e dos observadores que, por sua vez, têm a ilusão de estarem no controle, inclusive ao proporem desafios, manterem a estrutura de controle de poder em funcionamento e em alta.

Os elementos que caracterizam o jogo semiotizam os dos aplicativos existentes. As reverberações sociais transitam da vida para a arte por meio de um movimento dialético e dialógico (PAULA, FIGUEIREDO e PAULA, 2011) típico da construção do enunciado.

O enunciado, contextualizado historicamente a partir de sua produção, circulação e recepção, possibilita estabelecer o paralelo do aplicativo Nerve com as *Lives* do *Instagram* e do *Youtube*. O *Youtube* possibilita a transmissão de vídeos ao vivo com interação por meio de *chat* e de *emojis*, assim como apresenta o número de inscritos do canal e o número de pessoas que o assiste. Após a finalização da *Live*, não é possível mandar mensagens ou *emojis*, pois esse campo de interação fica indisponível. Além disso, há o recurso de doação de dinheiro durante as *Lives*. A partir da doação, o comentário redigido no *chat* ganha evidência. O *Instagram* apresenta os recursos de interação por *emojis*, mensagens e curtidas. Durante a *Live* é possível observar o número de pessoas que acompanha ao vivo.

A comparação estabelecida entre o aplicativo presente na vida (*Youtube* e *Instagram*) e o aplicativo apresentado no enunciado fílmico permite compreender como o enunciado estético dialoga com o tempo do qual emerge e tem a sua imanência social. O filme incorpora a composição e a funcionalidade dos aplicativos e os transforma em sua construção. A obra se baseia em elementos sociais e os ressignifica via valoração arquitetônica.

A criação do aplicativo Nerve passa pela elaboração do conteúdo e da forma do enunciado, dialoga com o estilo e o acabamento valorativo autoral estético do filme, relacionado à existência do aplicativo na vida. Nas palavras de Bakhtin:

A particularidade principal do estético, que o diferencia nitidamente do conhecimento e do ato, é o seu caráter receptivo e positivamente acolhedor:

a realidade, preexistente ao ato, identificada e avaliada pelo comportamento, entra na obra (mais precisamente, no objeto estético) e torna-se então um elemento constitutivo indispensável. Nesse sentido, podemos dizer: de fato, a vida não se encontra só fora da arte, mas também nela, no seu interior, em toda plenitude do seu peso axiológico: social, político, cognitivo ou outro que seja. A arte é rica, ela não é seca nem especializada; o artista é um especialista só como artesão, isto é, só em relação ao material.

Naturalmente, a forma estética transfere essa realidade conhecida e avaliada para um outro plano axiológico, submete-a a uma nova unidade, ordena-a de modo novo: individualiza-a, concretiza-a, isola-a, arremata-a, *mas não recusa a sua identificação nem a sua valoração*: é justamente sobre elas que se orienta a forma estética realizante. (1988, p.33, grifos do autor)

A narrativa filmica responde às questões sociais que implicam as relações de interação digital vividas. O filme apresenta valorações sobre aplicativos e plataformas ao trazer em sua materialidade a construção do jogo Nerve e ao se voltar à funcionalidade social e digital desse jogo. Pensar a esfera de produção, circulação e recepção do enunciado estético possibilita identificar os valores que compõem a representação de determinado tema, no caso do filme, a presença e o uso de aplicativos e plataformas digitais, como formas de poder.

3 Sujeitos em jogo: Nerve de Nerve

Para os estudos bakhtinianos, sujeitos não se limitam (principalmente num enunciado estético) a pessoas. Na trama filmica, o jogo é um grande sujeito, pois ele atua ativamente com as e sobre as personagens, inclusive, de maneira manipuladora. Os jogos de poder passam pelo sistema, que reflete e refrata vozes sociais autoritárias.

Os sujeitos da trama, além do jogo, são personagens que assumem vozes sociais contrárias e contraditórias e colocam em jogo valores antagônicos. Os sujeitos, no filme, além de interagirem uns com os outros, desdobram-se em outros de si (reais e virtuais), com outra identidade (o nome se torna pseudônimo) e outro comportamento (*second life*).

Em *Para uma filosofia do ato responsável*, Bakhtin (2010) explicita que o sujeito pode ser entendido em suas relações internas e externas, sempre constituídas pelo eu-outro (para o Círculo, como a linguagem é dialógica, o sujeito é, no mínimo, dois), desdobradas em eu-para-mim (a imagem que tenho de mim mesmo), eu-para-o-outro (a imagem que o outro tem de mim) e outro-para-mim (a imagem que eu tenho do outro). Pode-se pensar ainda no desdobramento outro-para-o-outro (a imagem que o outro tem de si, não como eu, mas como outro de si), possíveis, inclusive, em exercício exotópico de deslocamento. Essas relações (quase que fractais) re-velam facetas do sujeito assim como acordos e desacordos parciais

com e entre horizontes, pois nem sempre o que o eu vê, pensa e sente sobre si corresponde ao que o outro vê, pensa e sente sobre o eu e sobre si mesmo, da mesma forma que o que o outro vê, pensa e sente sobre si não corresponde totalmente ao que o eu vê, pensa e sente sobre ele.

Há uma diferença abissal entre as relações humanas e as interações intermediadas pelo sistema ou com o sistema. Ainda que haja uma tentativa de humanização da máquina e até obras que já refletem sobre relações com e entre máquinas⁵ porque as relações humanas têm se tornado cada vez mais vazias e automatizadas (já que o contrário também tem ocorrido, ou seja, a reificação e robotização do homem), as interações sistêmicas gerenciam informações e não relações, como o homem. A relação é que cria vínculo e humanidade. Isso muda totalmente as relações humanas, especialmente as mediadas por máquinas, pois, cada vez mais, as pessoas se tornam indiferentes, não empáticas, mais cruéis, sádicas e sem elo.

Isso é o que ocorre em *Nerve*: as pessoas interagem mediadas pelo jogo e, nele, na rede, comportam-se, pela falta do vínculo, de forma truculenta. As pessoas deixam de ser humanas e passam a ser peças de um aplicativo, sem terem valor. Arriscar perder a vida, por exemplo, não significa nada aos observadores, que torcem e querem cada vez que os participantes se exponham para além de seus limites pois o que importa é a adrenalina, não a vida (uma vez que não são vistos, no jogo, como sujeitos, pois deixaram de ser humanos).

A ausência de elo intersubjetivo corresponde às interações cibernéticas, que entendem as relações como sistemas de informação autorreguláveis que tentam apagar os sujeitos. De acordo com os estudos bakhtinianos, as relações são dialógicas e constituídas pela ética e pela responsabilidade. Sem isso, não há relação, apenas transmissão e reprodução de informação. As significações se constroem nas relações entre os sujeitos (eu-outro), como ato singular, pautado nas identidades e alteridades, construídas histórica, cultural e socialmente.

O sujeito-sistema impera com seus valores desumanos e automatiza os sujeitos-personagens que, irresponsavelmente, vivenciam suas experiências de forma truculenta uns com os outros ao se submeterem a essa relação robotizada por escolha (eles se cadastram para participar do jogo). O apelo à entrada nesse universo é naturalizada, pois incutida como parte integrante da vida contemporânea. Tanto que as plataformas *Spotify*, *Facebook*, *Google* e *Skype* aparecem na abertura do filme antes do jogo *Nerve* ser apresentado.

⁵ Uma dessas obras, por exemplo, é o filme *Ela*, em que um homem solitário se relaciona com um sistema de computador, que apresenta voz feminina e, sem nome, atende por Ela. Ela tenta ter um corpo para ter relação física com o protagonista, mas a relação cai por terra quando ele descobre que Ela se relaciona com outros usuários e Ela lhe diz que foi aperfeiçoada. Alguns valores humanos se misturam com características sistêmicas e a complexidade das relações é a temática apresentada. O filme fez muito sucesso por tratar de questões que, de certa forma, existem e pautam as relações hoje (com o *Tinder*, entre outros aplicativos), cada vez mais superficiais e automatizadas/robotizadas, sem vínculo, sem entrega, sem cumplicidade, enfim, sem humanidade.

Essa contextualização insere o espectador, por identificação, em diversos universos: o fílmico, o do jogo e o digital, das redes e plataformas que suportam as atividades de comunicação e interação. Isso contribui para a contextualização da protagonista, em identificação com o espectador (que assume a função de um observador, tanto do filme quanto do jogo), pois ela está imersa ao uso de outros aplicativos e plataformas no seu cotidiano.

A apresentação do jogo *Nerve* evidencia a apropriação dos dados dos jogadores presentes nas plataformas por eles acessadas (*Facebook*, *Youtube* etc). Os movimentos de câmera que constroem a cena inserem o sujeito espelhado/fragmentado por meio da tela e de suas ações pelas plataformas. A câmera brinca/joga com as tomadas que, ora assumem o lugar dos observadores, ora o dos jogadores, ora ainda, pela panorâmica, mostram uma visão do jogo e seus sujeitos ao espectador, que assume o lugar de fora da narrativa. O filme se inicia com uma tela de *login* (figura 2) e a câmera adentra ao movimento de abrir o sistema do computador e os aplicativos (figura 3). Logo, a abertura do filme é a abertura dos aplicativos e o espectador é introduzido nesse universo midiático do filme-jogo. Os movimentos do mouse mostram os aplicativos e as plataformas, incorporados no cotidiano da protagonista:

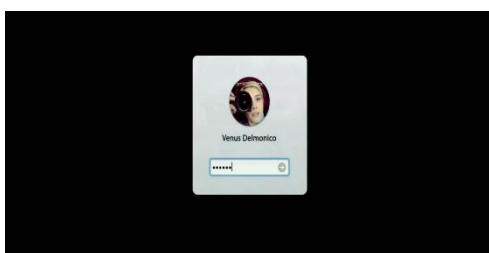


Figura 2 - Login do notebook de Vênus
Fonte: *Nerve* (2016), 00:00:29



Figura 3 - Plano de fundo do notebook de Vênus
Fonte: *Nerve* (2016), 00:00:33

Vênus é apresentada em interação com outro sujeito por meio da tela do computador, que mostra a personagem conversando com a amiga, Sidney (figura 4), a qual apresenta o jogo *Nerve* para Vênus, por meio de chamada de vídeo:

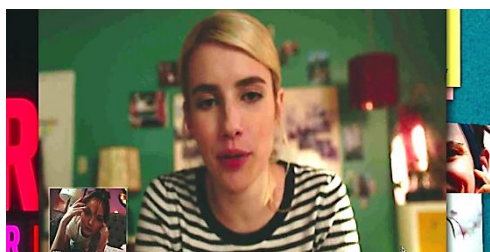


Figura 4 - Vênus conversa com Sidney por meio de chamada de vídeo
Fonte: *Nerve* (2016), 00:03:29.

Jogo e sujeitos são apresentados ao mesmo tempo ao espectador, logo no início do filme, em reflexo e refração estética da realidade social, como ato metalinguístico: filme e jogo se confundem (desde o nome, que os identifica), assim como realidade, virtualidade, vida e arte. A caracterização das personagens é construída mediada por aplicativos e plataformas (o jogo em si), mas compõe os sujeitos como jogadores, em uma dinâmica social que implica o uso de determinadas mídias e essas, ao longo da narrativa, passam a dominá-los.

Vênus se enquadra em uma construção que a caracteriza em oposição a Sidney: aquela que não se arrisca em contraste com aquela que se aventura. Essa valoração de Vênus parte das outras personagens do filme (seus outros), que a caracterizam como não jogadora. Sidney, por sua vez, é apresentada como jogadora. Vênus é vista como passiva enquanto Sidney é ativa. Após integrar o jogo, a imagem de Vênus se modifica para os outros sujeitos, que integram o filme e o jogo. Vênus é impelida a se tornar uma jogadora por uma discussão com a amiga, encarada por ela como um desafio. O jogo *Nerve* em *Nerve* demonstra o movimento de ida e vinda do digital e da vida, o que altera Vênus e o acabamento estético do filme-jogo.

O jogo na narrativa filmica é o elemento propulsor para a desconstrução e ressignificação de Vênus e Sidney, na relação entre si e com outros sujeitos. A protagonista, aparentemente passiva, age como sujeito responsivo e o fato de ela não ser como a amiga é um posicionamento ativo. Essas posições não são estaques, pois ao se alterarem no filme, pelo jogo, as personagens alteram o próprio filme e o jogo em si.

4 Jogos de poder no filme-jogo: *Nerve* à flor da linguagem

O Círculo bakhtiniano não fala em poder de maneira direta em seus estudos. Todavia, ao compreender o discurso como arena de embates sociais e se voltar à luta de classes em jogo/luta pela linguagem, que reflete e refrata relações infra e superestruturais, as questões de poder se presentificam, uma vez que a interação é constituída por vozes que também revelam juízos de valor que correspondem a determinadas esferas (familiares, educacionais, midiáticas, entre outras presentes nas relações existentes no filme) e grupos.

As relações de poder, de acordo com as teses bakhtinianas, são intersubjetivas, pois as axiologias se materializam pelos sujeitos, nos enunciados, constituídos ideológica e genericamente. Não por acaso as personagens têm os nomes que têm, o filme possui a estrutura que possui, com seu ritmo alucinado, repleto de adrenalina, cores fortes em neon, tomadas de câmeras quebradas e trilha sonora *techno*.

O funcionamento do jogo ocorre com duas categorias: jogador e observador. Embora não seja apresentada no vídeo de propaganda do jogo, existe uma terceira categoria chamada prisioneiro. Nela, enquadram-se aqueles que denunciam o *play*. Esses sujeitos-prisioneiros perdem a identidade e o dinheiro ganho nos desafios, como punição por expor o jogo. Para se libertar da terceira categoria é preciso vencer o desafio final. A omissão dessa categoria implica o controle de informações por parte desse sistema, que controla o jogo, as suas regras, os jogadores e os observadores, tudo com envolvimento financeiro.

O jogo se descreve no vídeo de sua propaganda como um jogo-verdade e afirma ser democrático. Na era que tem sido chamada como pós-verdade, verdade é um valor de crença (o que o sujeito quer entender como verdade) e, no mundo capitalista, o capital impera e constrói ou destrói verdades. O mercado e o consumo balizam as relações e reificam o homem como parte do processo de alienação, tal qual já nos explicitou o jovem Marx (2004).

No caso do jogo filmico, o pagamento pelos desafios estimula os competidores, o *status* dos *likes* que os populariza (lhes concede fama) também. Não é à toa que o desafio de experimentar um vestido, vivido por Vênus, não se volta a uma roupa qualquer, mas a uma vestimenta de uma *griffe* e a uma das peças mais caras da loja. Da mesma maneira que há produtos de consumo em jogo, o jogo se caracteriza pelo consumo (de desafios e de sujeitos-objetos, colocados como peças-produtos). A adrenalina se torna produto consumível. Da mesma maneira, o filme denuncia essa configuração relacional e, como produto massivo, também depende, como o jogo, do consumo de seu enunciado estético-midiático.

O vídeo de divulgação do jogo, no filme, apresenta apenas os atrativos do jogo e oculta a periculosidade que os desafios podem apresentar – alguns colocam a vida dos jogadores em risco. Essa característica implica o poder de manipulação que o jogo tem sobre os sujeitos, com pretexto de capitalização e lazer. Típico da propaganda, o anúncio de divulgação vende o jogo como algo divertido, sem apresentar qualquer advertência.

A categoria de observador demanda o pagamento de uma taxa para se poder assistir/consumir aos desafios. O observador pode escolher desafios, oferecer prêmios/pagamentos aos participantes e interagir via mensagens enquanto o participante que ele assiste executa os desafios. O jogador recebe os desafios e os executa, a fim de conseguir ganhar o prêmio em dinheiro e ter mais visualizações e fama.

Ao adentrar no Nerve, todos os dados de redes sociais e dados pessoais do jogador são captados pelo jogo e essas informações são utilizadas para a realização e a imposição de desafios pelos observadores e pelo jogo, tendo em vista que a proposta de desafio do observador passa pelo filtro do jogo e do sistema que o gerencia.

Os dois jogadores com mais observadores e melhor posição no *ranking* (logo, maior *status* social) avançam para a fase final. As visualizações/*likes* dos desafios e a popularidade/fama dos jogadores são estratégias de poder do sistema. As três regras do jogo são: todos os desafios devem ser filmados no celular; há duas formas de desclassificação: fracasso ou desistência; e, há punição à denúncia. As regras sistematizam o jogo e são uma maneira de controlar os sujeitos e garantir o anonimato da existência de Nerve.

O jogo não tem um servidor próprio e usa os participantes como pontos de acesso (objetifica-os). Em decorrência disso, não é possível identificar os responsáveis pelo sistema e nem desativá-lo. Ao se tornar parte do jogo, os participantes (jogadores e observadores) passam a ter um nome de usuário (Figura 5) que garante o seu anonimato.



Figura 5 - Nomes de usuários
Fonte: *Nerve* (2016), 00:13:46.

O anonimato dos observadores no jogo possibilita que esses sujeitos tenham uma interação não correspondente à maneira como se age com a identidade real, pois assumem outras identidades. Essa problemática, debatida no ato final do filme, propicia o questionamento sobre a responsabilidade e a ética dos sujeitos e seus atos no ambiente digital.

Esse aspecto é um dos pontos de crítica do filme: a noção de liberdade ou fuga dos sujeitos nas redes sociais. Ao mesmo tempo em que o mundo digital é visto por alguns como uma arena democrática, que burla o sistema, ela também é vista, por outros, como terra de ninguém, lugar e tempo sem leis, em que tudo pode e os sujeitos, anônimos, liberam seus desejos e práticas mais cruéis que, quando identificados e a possibilidade de punição emerge, controlam-se. Esse segundo ponto é o valor denunciado no filme, pois, quando acusados de cúmplices de assassinato por estimularem um crime, colocado na narrativa como “brincadeira”/desafio, mesmo vendo o pavor das pessoas, os sujeitos-personagens saem do jogo e, sem mais “hospedeiros”, o aplicativo é desativado, uma vez que não possui provedor.

As máscaras que, no final, aparecem em alguns sujeitos, semiotizam essa prática covarde que é, mais que estética, reflexo e refração sociais. Quantas vezes, atrás de uma tela, num aplicativo, as pessoas não são agressivas ou se mostram corajosas demais, dizem coisas

que não teriam coragem numa situação face a face? Novamente, podemos mencionar o quanto o enunciado estético parte da vida e a ela se volta, como ato ético.

O final de *Nerve*, por um lado, revela a tentativa de burlar e, com isso, vencer o sistema, com a revelação de sua estrutura; por outro, também demonstra que ele permanece, em outros jogos, com práticas semelhantes ressignificadas – o que fica tácito pela gravação do casal protagonista na cena final, sem que se apercebam do processo.

Mais que isso, o enunciado estético, configurado como jogo, tão alicerçado no solo social da esfera midiática, traz à tona uma prática social vigente em jogos e aplicativos semelhantes a *Nerve*, como é o caso do *Baleia Azul*, anteriormente citado, em que situações que, na narrativa fílmica, podem, para quem desconhece, parecer irreais, existem e são praticadas, inclusive, com a mesma estrutura secreta e periculosa.

A relevância de discutirmos sobre essa questão na ficção ocorre ao pensarmos o quanto a arte semiotiza a vida e como podemos, por meio dela, pensar sobre as práticas que engendram a sociedade, assim como questionar o motivo de jogos como esses atingirem crianças, adolescentes e jovens que se submetem a tudo, a ponto de, mais que se arriscarem, perderem a vida, em nome de uma “brincadeira” tão grave. A ética do uso das mídias e redes passa a ser discutida num enunciado estético-midiático que, mais que simbolizar uma vivência, a reconfigura (ao desnudá-la), com um acabamento específico.

As cores *neon*, em tons quentes e frios, na totalidade do enunciado, variam conforme os desafios. Em desafios menos perigosos, as cores são frias, enquanto em desafios perigosos, as cores são mais quentes. A coloração com tons *neon* faz referência à composição de cores presente em jogos de videogames, assim como os movimentos de câmera que captam ângulos específicos, a mobilização do foco e o *zoom*, que centralizam a ação do sujeito ou do jogo. Essa construção dá ênfase à ação realizada na cena. O ritmo crescente (do lento ao alucinado) das ações também remete às fases de determinados jogos de videogame. As movimentações da câmera e a musicalidade intensificam os atos e o impacto do filme. A maior parte do tempo, o jogo ocorre à noite, o que configura a ilegalidade (o lado sombrio, liberado pelo jogo, em que não se pode identificar os sujeitos – “à noite, todos os gatos são pardos”). Os sujeitos-peças participam de um outro mundo, de aventuras macabras (colocadas como radicais – e essa radicalidade valorada positivamente. Nesse sentido, colocar a vida em risco tem valor positivo, pois quanto mais radical/extremo, mais radical/“legal”).

A interdiscursividade com *O Mágico de Oz* (1939) e *Chapeuzinho Vermelho* (2007) é expressiva na trama fílmica. O jogo é o mundo de Oz e Vee (apelido de Vênus), uma mistura de Dorothy e Bruxa do Oeste (o que é marcado pelo vestido esmeralda usado por ela, prêmio

de um dos seus primeiros desafios), mas, quando se torna prisioneira, a dialogia enunciativa muda e ela passa a ser Chapeuzinho Vermelho (com um manto de capuz vermelho, na floresta de pedras da cidade que desemboca não na casa da vovó, mas na arena, para digladiar com o lobo mau, caçada pelos observadores do jogo que, por sua vez, são caçados pelos *hackers* amigos de Vee, que a salvam da morte numa manobra arriscada e ilegal, via *deep web*).

O nome do sujeito-protagonista marca a temática que a faz entrar, sua participação e a libertação do jogo: o amor. Vênus é rejeitada por “não fazer o tipo” do sujeito por quem acredita estar apaixonada, um jogador de futebol de sua escola, que ela segue e filma com sua câmera fotográfica – uma outra lente que mascara sua identidade sonhadora. Exposta, resolve provar a todos que não é uma “mocinha *nerd* e bem comportada” e entra em Nerve como jogadora, ou seja, tenta provar sua maturidade com uma atitude pueril.

Os desafios atribuídos a ela se voltam à temática amorosa (diferente do que ocorre com outros jogadores). Isso porque o jogo tem acesso aos seus dados e traça o seu perfil – algo cada vez mais comum nesse momento histórico como estratégia publicitária e mesmo política (com o advento da *Cambridge Analytics*, em parceria com o *Google* e o *Facebook*), logo, novamente podemos relacionar o quanto o filme se configura como ato estético arraigado na vida e, sendo uma obra midiática ao mesmo tempo em que se situa nessa esfera e sob a lógica do mercado, reflete e refrata parte de seu funcionamento.

Em seu primeiro desafio (beijar uma pessoa desconhecida num bar), Vênus passa a fazer sucesso por atender a um nicho de mercado com uma temática que, nas mídias, é bastante funcional: o romance. Observadores passam a torcer por (*shippar*) um casal e a lançar desafios para “dar *match*” (gíria típica do *Tinder*) entre Vee e Ian (o seu par no jogo e, depois, no filme) e a lançar desafios a eles, em par. O romance e o tipo de desafios, “focos” e radicais (como andarem um trecho movimentado de moto, juntos, dirigido por Ian com os olhos vendados, sendo Vee seus olhos e direcionando, pelo corpo colado, na moto, o trajeto feito por eles) eleva os dois a favoritos no *ranking* do jogo, dado o número de seguidores.

Esse movimento quantitativo, calcado na popularidade, com estratégia de *marketing* (venda/consumo do jogo) é típico de *blogueiros* e *youtubers* na contemporaneidade. Esse jogo midiático é quase uma fórmula de sucesso, pois estratégia *non sense* certa, especialmente entre jovens (na vida, nas mídias e redes sociais e no cinema). *Nerve* é um filme jovem, que narra práticas sociais vividas por jovens, mediadas pelas redes sociais, algo que não mais é um suporte, mas integra suas vidas. Ao mesmo tempo em que o filme reflete e refrata essa questão de maneira crítica, ele é constituído pela linguagem jovem que flagra, sendo também parte do processo, pois parte do jogo dessa linguagem que movimenta mercados e pessoas.

Como tem sido dito por pesquisadores e estudiosos, os dados das pessoas, hoje, é o novo petróleo e vale mais que o combustível fóssil que move as nações, pois capazes de traçar perfis e moldar mentes de maneira aparentemente casual, inculcada como algo fortuito.

O direito à utilização de dados tem sido discutido por autoridades do mundo todo, dado o caso das eleições de Trump, nos Estados Unidos e, depois, em diversos países, como é também o caso das eleições de 2018 no Brasil, conforme citado no documentário *Privacidade Hackeada* (2019). No caso de *Nerve*, o jogador, ao se cadastrar no jogo, para participar dele, precisa ceder o direito de uso de seus dados ao aplicativo. Ao mesmo tempo em que ele possui a liberdade de autorizar ou não esse uso, caso decida por não autorizar, não pode participar do jogo. Logo, a liberdade de escolha inexiste, uma vez que a autorização está condicionada. Muitos aplicativos funcionam dessa maneira. Essa foi/é a estratégia de funcionamento de muitos deles. De novo, a relação estreita arte e vida fica marcada no filme, que simula a estrutura sistêmica dos aplicativos e das redes sociais, e faz isso com a liberdade de uma narrativa estética, com acabamento leve, inclusive, marcado pela história de amor (o que traz leveza à obra, ainda que ela trate de uma temática tão grave e pesada).

Se, por um lado, a paixão alienou Vee, descontrolou seu ser racional e a prendeu no jogo como Dorothy no mundo de Oz; por outro, a amorosidade ficcional a libertou e colaborou com a construção de sua maturidade, pois, diante dos lobos, ela não corre, mas os enfrenta, com sua voz de Chapeuzinho Vermelho crescida. Ao sair da matrix de *Nerve*, Vênus termina o filme com o seu parceiro de jogo, ainda em par, movida pelo afeto que a despertou. O conto de fadas contemporâneo permanece e o casal amoroso marca uma espécie de “final feliz” como *bugs* do sistema, dentro do sistema. A Vênus encontra seu “amor verdadeiro”.

A questão de vigiar o outro por meio da câmera e do confinamento por meio do olhar dessas câmeras simboliza a espetacularização do jogo, das ações e dos sujeitos, típica estratégia mercadológica midiática. A repetição de cores na fotografia entoa valorativamente a luz do *flash* da câmera dos celulares que filmam os desafios (figura 6).

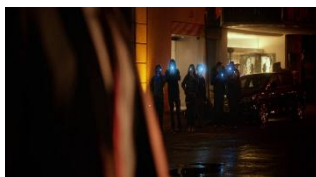


Figura 6 - Observadores do jogo em pleno ato de filmagem
Fonte: *Nerve* (2016), 00:33:03.

A coloração enfatiza a vigília constante daquele que joga, controlado por todos (o poder se encontra pulverizado e anônimo), cerceado pelo medo da punição (a expulsão do jogo e a prisão). *Nerve* não se volta apenas a um jogo, mas a uma prática social. Por isso, utiliza as estratégias de linguagem dos aplicativos e redes para se constituir verossímil e íntegra, ele também, essa estrutura sistêmica, uma vez que obra midiática.

Com o desenrolar da narrativa, Vênus percebe que os desafios se tornam perigosos e a relação dela com os observadores e com o sistema passa a ser conflituosa. A personagem tenta denunciar o jogo e se torna prisioneira. A constituição do sujeito Vee se dá na relação de alteridade com os observadores e com o sistema. Enfrentadas as regras estabelecidas, ela passa a ser dominada por essas duas categorias de sujeitos (observadores e jogo).

Vênus é narrada como aquela que tem uma ideologia que destoa da dos observadores e do jogo. No desafio final, enfrenta ambos em uma arena. Os valores são materializados por meio das dimensões da linguagem que compõem o enunciado fílmico, que mostra os sujeitos em uma arena física (figura 7 e 8), na qual ocorre o enfrentamento de posicionamentos sociais. A arena contribui para a espetacularização do desafio final, dada a disposição dos observadores em um espaço e dos jogadores, como gladiadores, no centro do palco.

Os *flashes* dos celulares, na figura 9, parecem pontos de luz que transmitem ao vivo o embate na arena. O símbolo do jogo desenhado acima da palavra “*nerve*”, inscrita na coluna, destaca-se no fotograma. O símbolo se assemelha a um olho e a sua posição, em uma coluna que ultrapassa o tamanho da construção vertical da arena, marca o jogo como o grande olho que tudo vê (o *panopticon*, de Foucault, 1987), que observa a todos, inclusive o embate na arena, tendo o controle e o poder sobre o jogo, os observadores e os jogadores.



Figura 7 - Jogadores se enfrentando na arena
Fonte: *Nerve* (2016), 01:21:36.



Figura 8 - Centro da arena onde os jogadores se enfrentam
Fonte: *Nerve* (2016), 01:21:47.

O desafio final é um duelo. Os dois participantes finais precisam atirar um no outro e aquele que o fizer ganha o jogo. Vênus se nega a completar o desafio e confronta a plateia, em sua maioria, mascarada (figura 9) na arena e os que assistem o desafio sob outra máscara, o nome de usuário, na plataforma, em diferentes espaços sociais (figura 10), mas sempre atrás

da tela de aparelhos celulares ou computadores. Ao confrontar os observadores, Vênus tem uma resposta negativa a seu ato e outro jogador (marcado na trama como antagonista) entra na arena e propõe que os observadores votem sim ou não para que ele atire em Vee.



Figura 9 - Observador de máscara vota na arena
Fonte: *Nerve* (2016), 01:23:25.

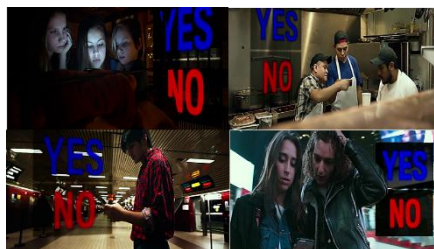


Figura 10 - Observadores de diferentes idades votam em diferentes lugares pelo aplicativo
Fonte: *Nerve* (2016), 01:23:32 – 01:23:38.

Nesse confronto, os sujeitos decidem pelo voto (simples ato de apertar um botão) a respeito da vida de outra pessoa. Os valores se chocam e os sujeitos, sob o anonimato de um usuário, votam na opção “sim”, sem refletir sobre a gravidade do ato, com uma facilidade assustadora, pois decidem, com suas escolhas irresponsáveis, que o jogador atire em Vênus. Decidem, mascarados, escondidos, não identificados, pela morte cruel, de maneira naturalizada. Após a personagem ser atingida pelo tiro, um amigo, com um grupo de *hackers*, consegue liberar o nome real dos observadores e, pelo fato de terem que lidar com a responsabilidade de seu ato de cúmplice de assassinato de uma pessoa, os usuários, sem alibi e cientes de seus atos, saem do jogo que, por sua vez, é desativado por não ter um servidor (observadores) para se manter. Este jogo cai, mas o sistema se refaz em seguida (o que se explicita com a imagem de alguém que o espectador não sabe quem é gravando Vee e Ian sem que sejam vistos), com a mesma lógica ressignificada de outra maneira.

A escolha entre “sim” e “não” marca uma intertextualidade direta com o filme *Matrix* (1999). Na abertura, a cena de escolha entre as pílulas azul e vermelha aparecem rapidamente. O “sim”, marcado pelo azul, simboliza a pílula da inconsciência, alienação à vida e a concordância em permanecer na matrix sistêmica; enquanto o “não”, vermelho, representa a escolha pela tomada de consciência do processo de automatização, o despertar da robotização/objetificação dos sujeitos, que voltam a se humanizar diante da vida de um outro ser em risco, a opção pela interação real e não apenas pela informação esvaziada de sentido.

O posicionamento dos observadores em votar “sim” leva a se pensar na reponsabilidade que o anonimato inibe nos observadores. O alibi de se estar sob um nome de usuário e no ambiente digital faz com que esses sujeitos se abstenham da responsabilidade de

suas ações em relação à vida de um outro sujeito. O posicionamento dos observadores se altera quando os nomes reais vêm à tona, o que demonstra que sabem o que fazem.

Nerve, ao mesmo tempo que controla observadores e jogadores, existe em função de seus usuários (jogadores e observadores). O poder estrutural sistêmico se apoia nas hierarquias dos sujeitos, que reproduzem, em seus guetos (na vida e no jogo) a mesma sistemática. A maneira como o sistema se organiza cria a ilusão de que o detentor de poder e controle está pulverizado em diferentes estruturas: no jogo, como sistema; no observador, impulsionador dos desafios; e no jogador, radical por sua coragem e desempenho sem limites.

O amigo da Vênus tem papel essencial para o desfecho de aparente liberdade, pois, *hacker* acostumado a navegar na *dark web*, é ele quem auxilia Vee junto com um grupo de amigos, todos *hackers*. “Bandidos” ilegais passam a exercer o papel de heróis na trama e, se considerarmos os acontecimentos políticos desencadeados em 2019 sobre a Lava Jato (conforme notícias variadas advindas de diversos meios midiáticos, em especial, do Jornal *The Intercept Brasil*), podemos relacionar vida e arte, ética e estética.

Apenas alguém com conhecimentos especializados conseguiria adentrar o sistema para romper com sua estrutura a ponto de revelar as identidades dos sujeitos-observadores e, com isso, desativar o jogo, por falta de plataforma. Todo sistema tem falhas. Todavia, o ato rebelde contra o sistema não garante que novos jogos como Nerve surjam e que o sistema não se reestabeleça. Os sujeitos sabem disso e o final do filme explicita exatamente esse questionamento. O poder se reconfigura e reestrutura, especialmente quando estão envolvidas questões capitais e, diante da lucratividade, para o sistema, a vida humana não significa nada.

5 Considerações Finais

As reflexões realizadas a partir do filme *Nerve (2016)* permitem pensar a construção do enunciado estético e as relações que ele estabelece com a vida, o quanto a linguagem engendra questões de poder e as mídias constroem perfis e moldam comportamentos. As relações de alteridade entre os sujeitos e a interação com os aplicativos/plataformas são construídas de maneira dialógica e dialética como simulacro da vida. No filme, são apresentados aplicativos utilizados na sociedade, incorporados na composição do aplicativo Nerve, existente apenas no enunciado estético.

O filme suscita questionamentos sobre controle e o que é real nos aplicativos/plataformas conectados à rede. Essas questões se revelam pertinentes ao momento sócio histórico enunciativo. A vivência da contemporaneidade apresenta ferramentas que se

assemelham ao jogo e que podem adquirir a mesma finalidade do aplicativo apresentado no enunciado estético. Por exemplo, no ano de 2017 veio a conhecimento público um jogo intitulado *Baleia Azul*. O jogo se disseminou nas redes, composto por desafios e, em alguns casos, levou participantes a óbito. A partir dessa relação entre o jogo-vivo e jogo-filme, emerge a importância de discutirmos enunciados estéticos que tratam de temas pertinentes à sociedade de maneira aparentemente inocente e divertida, uma forma de lazer que, na verdade, caracteriza-se pelo controle em *looping*.

Como vimos, vida e arte se entrecruzam e o discurso estético apresenta valorações que refletem e refratam práticas sociais. Os questionamentos são pertinentes, dada a construção da forma, conteúdo e estilo do enunciado que, ao incorporar, nos planos visual, sonoro e verbal, os sujeitos e a sua relação com as plataformas digitais, as redes sociais e os aplicativos, ressignifica esses elementos na arquitetônica do filme, marcada pelo tom autoral crítico ao funcionamento sistêmico da configuração existente.

No ensaio “Arte e Responsabilidade” (em *Estética da Criação Verbal*), Bakhtin (2006) trata da relação da arte com a vida como unidade da responsabilidade do sujeito, que atua, com sua tomada de consciência de determinado processo, sem álibi da existência. No texto, Bakhtin afirma que “Pelo que vivenciei e compreendi na arte, devo responder com a minha vida para que todo o vivenciado e compreendido nela não permaneçam inativos” (p. XXXIII-XXXIV). Não se trata de ter consciência plena de tudo, mas de poder tomar consciência e assumir eticamente a responsabilidade dos próprios atos, sem precisar ser flagrado e sem precisar existir mascarado, atrás de um *username*, de um aplicativo ou o que seja porque o sujeito passa a ser/existir na unidade do seu dizer/fazer (o acontecimento do ato enunciativo), no caso, esteticamente elaborado. Esse é o grande desafio humano abordado em *Nerve*.

Referências

BAKHTIN, M. M. (VOLOCHÍNOV, V. N.). **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1997.

BAKHTIN, M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BAKHTIN, M. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance**. São Paulo: UNESP, 1988.

BAKHTIN, M. **Para uma filosofia do ato responsável**. São Carlos: Pedro & João, 2010.

DICIONÁRIO Oxford Escolar. Oxford: Oxford University Press, 2007.

- FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- GERALDI, J. W. Heterocientificidade nos estudos linguísticos. *In: GEGe. Palavras e contrapalavras: enfrentando questões da metodologia bakhtiniana*. São Carlos: Pedro & João. 2012, p. 19-39.
- MARX, K. **Manuscritos econômico-filosóficos**. São Paulo: Boitempo, 2004.
- MATRIX. Direção de Andy Wachowski e Larry Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros, 1999. DVD (136 min), son., color.
- MEDVIÉDEV, P. N. **O método formal nos estudos literários: uma introdução crítica a uma poética sociológica**. São Paulo: Contexto, 2012.
- NERVE. Direção de Henry Joost e Ariel Schulman. Estados Unidos: Lionsgate, 2016. DVD (96 min), son., color.
- O MÁGICO de Oz. Direção de Victor Fleming. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1939. DVD (102 min), son., color.
- PAULA, L. de. **Verbivocovisualidade: uma abordagem bakhtiniana tridimensional da linguagem**. Pesquisa iniciada em 2017, em andamento. Não publicada. Mimeo.
- PAULA, L. de; SERNI, N. M. A vida na arte: a verbivocovisualidade do gênero filme musical. **Raído**, Dourados, v. 11, n. 25, p. 178-201, jul. 2017. ISSN 1984-4018. Disponível em: <<http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/Raido/article/view/6507>>. Acesso em: 15 ago. 2019.
- PAULA, L. de.; FIGUEIREDO, M. H. de.; PAULA, S. L. de. O marxismo no/do Círculo de Bakhtin. *In: PAULA, L. de.; FIGUEIREDO, M. H. de.; PAULA, S. L. de. Slovo – O Círculo de Bakhtin no contexto dos estudos discursivos*. Curitiba: Appris, 2011, p. 79-98.
- PERRAULT, C. **Chapeuzinho Vermelho**. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2007.
- PRIVACIDADE Hackeada . Direção de Karim Amer e Jehane Noujaim. Estados Unidos: Netflix, 2019. (113 min.), son., color. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80117542>. Acesso em: 14 ago. de 2019.
- THE INTERCEPT Brasil. Disponível em: [//theintercept.com/brasil/](http://theintercept.com/brasil/). Acesso em: 14 ago. de 2019.

Data de recebimento: 31 de maio de 2019.

Data de aceite: 30 de julho de 2019.