

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO (UFRJ)
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E ECONÔMICAS (CCJE)
FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS (FACC)
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA E GESTÃO DE UNIDADE DE INFORMAÇÃO (CBG)

VICTOR HUGO MONTEIRO

**TRILHA SONORA: INFORMAÇÃO PARA CONSTRUÇÃO DE SENTIDO E
MEMÓRIA**

Rio de Janeiro

2022

VICTOR HUGO MONTEIRO

**TRILHA SONORA: INFORMAÇÃO PARA CONSTRUÇÃO DE SENTIDO E
MEMÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador (a): Prof. Dr. Robson Santos Costa

Coorientador (a): Prof. Dr. Rodrigo Carreiro

Rio de Janeiro

2022

M775t Monteiro, Victor Hugo

Trilha Sonora: informação para construção de sentido e memória /
Victor Hugo Monteiro – 2022.

92 p., il., color.

Monografia (bacharelado em Biblioteconomia e Gestão de
Unidades de Informação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro,
Rio de Janeiro, 2022.

Orientação: Prof. Dr. Robson Santos Costa.

Coorientação: Prof. Dr. Rodrigo Carreiro.

1. Informação 2. Cinema 3. Trilha Sonora 4. Memória 5. Ciência da Informação 6.
Biblioteconomia I. Costa, Robson Santos II. Carreiro, Rodrigo III. Título.

VICTOR HUGO MONTEIRO

TRILHA SONORA: INFORMAÇÃO PARA CONSTRUÇÃO DE SENTIDO E MEMÓRIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia e Gestão de Unidades de Informação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Rio de Janeiro, 28 de julho de 2022.

Prof. Dr. Robson Santos Costa
Orientador (a)

Prof. Dr. Rodrigo Carreiro
Orientador (a)

Prof. Dra. Nysia Oliveira de Sá
Membro interno

Prof. Dra. Luiza Alvim
Membro externo

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente aos familiares e amigos que direta ou indiretamente contribuíram de diversas formas para esta pesquisa se realizar.

Sou igualmente muito grato pela atenção, direção e paciência de meus orientadores Robson Costa e Rodrigo Carreiro durante todo o longo percurso desta pesquisa.



(COUTINHO, 2022)

RESUMO

A informação é um fenômeno socialmente construído que desempenha papel decisivo na sociedade. Atrelada a uma linguagem e assentada em uma memória coletiva, as muitas feições que a informação pode assumir permitem a contínua construção de sentido e memória para um sujeito membro de determinada cultura, capacitando-o para sobreviver e operar no mundo. Assim, o presente trabalho busca em um primeiro momento traçar o estado da arte das pesquisas sobre som e música, enquanto fenômeno, nas áreas de Biblioteconomia e Ciência da Informação. Em seguida, analisando fragmentos da trilha sonora do filme *Dunkirk* (2017), busca compreender que função desempenha a banda sonora, na relação com a dimensão imagética da linguagem cinematográfica, sob a perspectiva informacional, para construção de sentido e memória para o espectador.

Palavras-chave: Informação. Cinema. Trilha sonora. Memória. Ciência da Informação.

Biblioteconomia.

ABSTRACT

Information is a socially constructed phenomenon which plays a decisive role in society. Linked to a language and based on a collective memory, the many features that information can assume allow the continuous construction of meaning and memory for a subject member of a certain culture, enabling him to survive and operate in the world. Thus, the present work seeks at first to trace the state of the art of research on sound and music, as a phenomenon, in the areas of Librarianship and Information Science. Then, analyzing fragments of the soundtrack of the movie Dunkirk (2017), it seeks to understand what function the soundtrack plays, in relation to the imagery dimension of cinematographic language, from the informational perspective, for the construction of meaning and memory for the viewer.

Keywords: Information. Cinema. soundtrack. memory. Information Science.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Programação do Grand Café Paris, 1896.....	40
Figura 2 - Congruence - Association Model – iteration 3.....	59
Figura 3 - Panfleto mapa.....	62
Figura 4 - Foto da praia de Dunkirk.....	62
Figura 5 - Cena do filme na praia de Dunkirk.....	62
Figura 6 - Soldado sendo acusado	66
Figura 7 - Soldado sendo ameaçado	66
Figura 8 - Barco flutuando.....	67
Figura 9 - Coronel avista barcos.....	73
Figura 10 - Coronel observa com binóculos.....	73
Figura 11 - Barcos aliados.....	73
Figura 12 - Piloto se afogando.....	77
Figura 13 - Soldados olham o céu.....	78
Figura 14 - Soldados olham para o convés do barco.....	79

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Artigos analisados	22
Quadro 2 - Autores Anglo-Saxões e Escandinavos para o Termo Informação.....	28
Quadro 3 - Autores Francófonos para o Termo Informação.....	29
Quadro 4 - Autores Espanhóis para o Termo Informação.....	29
Quadro 5 - Autores Brasileiros para o Termo Informação.....	30
Quadro 6 - Funções da música.....	70

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
1.1	JUSTIFICATIVA.....	11
1.2	PROBLEMA.....	13
1.3	OBJETIVOS.....	14
2	METODOLOGIA	15
3	O ESTADO DA ARTE DO FENÔMENO SONORO NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO	19
4	O SOM-INFORMAÇÃO NA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA	24
4.1	INFORMAÇÃO E FONTES DE INFORMAÇÃO.....	24
4.1	BREVE HISTÓRIA DO SOM NO CINEMA	38
5	MEMÓRIA, PERCEPÇÃO, APROPRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS	48
6	DUNKIRK (2017)	61
6.1	VOZ.....	64
6.2	MÚSICA.....	68
6.3	EFEITOS SONOROS.....	73
6.4	SILÊNCIO.....	79
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	81
	REFERÊNCIAS	85

1 INTRODUÇÃO

Cotidianamente somos atravessados por informações de todos os tipos, formas e lugares. São objetos, textos, imagens, sons, em meio a tantos outros, naturais ou produzidos por ação humana, que se relacionam e multiplicam suas formas e possibilidades, constituindo, também, as diversas mídias existentes no século XXI. Assim, temos um mundo povoado de informações, prontas para serem lidas para quem quiser e souber lê-las. São as paisagens naturais, fotos, pinturas, plantas de casa. São as rochas, os relevos, as maquetes. Além dos artigos de jornais e periódicos científicos, planilhas, códigos binários. São os sons de pássaros, das diferentes espécies, os altos decibéis de uma avenida movimentada, a tonalidade de uma música. Assim como são também os livros, os CDs e o cinema.

Através das percepções, dos sentidos, somos capacitados a ler todas essas potenciais informações e assim operar no mundo. No entanto, essas informações precisam possuir algum significado que será interpretado. Socialmente construída, a informação é um fenômeno complexo e intrinsecamente humano, que se manifesta de diversas formas. Significa dizer que a informação não existe em si e por si. Para existir, depende de alguém que a interprete e mais que isso, depende que para quem lê, esta seja relevante. Assim, a informação se constitui mediante convenções sociais que atribuem significados aos vários signos das várias linguagens. Evocando, portanto, a necessidade de uma memória coletiva com a qual os sujeitos membros de uma cultura, dialeticamente compartilham valores, crenças, símbolos, bens, práticas e linguagens comuns para assim, atribuírem sentido ao que experienciam em comunidade, relacionando ao quadro de suas experiências individuais e coletivas.

A partir da decodificação e associação desses significados, nos tornamos aptos a construir novos sentidos e memórias. Na relação com e entre as diversas informações, linguagens e mídias, construímos um universo complexo e plural. Que exige que saibamos lê-lo para nele sobreviver e atuar.

Assim, a presente pesquisa investiga uma, dentre as incontáveis possibilidades de análise, que a questão informacional pode contemplar: o cinema. A sétima arte, nascida no século XIX, atravessa até o século XXI carregando as marcas de seu tempo e do percurso percorrido.

Equivocadamente considerado mudo, o som sempre fez parte dos filmes, mesmo que não sincrônico à imagem. As “trilhas sonoras” que acompanhavam os filmes, de alguma forma, buscavam informar algo sobre o universo em questão. Através de performances,

narrações e práticas incipientes de efeitos sonoros, a indubitável sugestão sonora advinda das imagens faz florescer a natureza audiovisual do cinema.

O Cinema Sonoro tem um marco convencional pelo filme *The Jazz Singer* (1927) de Alan Crosland. Mas já desde o nascimento do cinema propriamente dito, ali já estava o som. Com a transição do cinema silencioso ao sonoro (1927 - 1932), o som passa a ser cada vez mais um elemento chave para diversos momentos da experiência cinematográfica. Sons diegéticos e não-diegéticos passam a compor um leque de possibilidades narrativas e estilísticas para além da imagem, protagonizada pela tela de exibição. E além, o desenvolvimento tecnológico especialmente voltado para o segmento de áudio e música impulsionou o cinema para uma experiência imersiva, uma vivência.

A linguagem audiovisual é um encontro do visual e do sonoro. Neste sentido, para além da dimensão imagética, todas as fontes e categorias sonoras de uma obra audiovisual, em exibição, representam fragmentos, elementos de informação específicos importantes em um filme, desde a ambientação, vozes, efeitos sonoros, música e até mesmo o silêncio carregam significação.

Entendida como um fenômeno informacional, a trilha sonora se torna objeto de análise da Ciência da Informação e, ao associá-la ao campo da Comunicação e Cinema, buscamos entender como este fenômeno informacional constrói sentido e memória, tanto no filme quanto para o espectador.

Apesar de muitas vezes não ser de natureza verbal, o som pode dizer muito sobre a linguagem e experiência cinematográfica, medeia informações importantes para que essa experiência se efetue e possa fazer sentido para o espectador.

1.1 JUSTIFICATIVA

No âmago da Ciência da Informação reside a busca pela compreensão dos fenômenos informacionais. E, portanto, sob a égide da interdisciplinaridade associa-se com diligência a diferentes campos do conhecimento para compreender, a depender da especificidade, tais fenômenos. Nessa direção, corroborando com Costa e Orrico (2009) acredita-se ser

[...] de grande importância compreender como ocorre o fenômeno informacional em determinadas linguagens e como se dá a construção de sentido em linguagens específicas uma vez que “a função e a natureza da informação comportam um elemento de sentido, uma produção de significado transmitida por meio de um sistema de signos (*a linguagem*) a um ser consciente (*o indivíduo*) por meio de uma inserção (*a mensagem*)”. (CASTRO, 2005 *apud* COSTA; ORRICO, 2009, p. 2).

Dadas as mais variadas dimensões, manifestações e aplicações da informação e, diante desta premissa, faz-se necessário investigar e desbravar diversificados horizontes onde certamente informações e linguagens se constituem e atuam, buscando novos e profícuos solos, ratificando a interdisciplinaridade inerente à área. E além, as novas mídias e dinâmicas da sociedade e da informação configuram novas possibilidades que requerem investigação. Ratifica, assim, a atualidade e relevância do campo da Ciência da Informação que, sendo influenciada e igualmente influenciando o contexto que se insere, demonstra acompanhar as mudanças e novas dinâmicas que se apresentam.

Dentre o extenso e oportuno leque de possibilidades inerentes à contemporaneidade, o tema da pesquisa se volta para a obra fílmica, documento audiovisual, que possui muitas facetas e características informacionais peculiares. Para além do entendimento da informação enquanto registro em determinado suporte físico (ou digital), amplamente estudada, a informação audiovisual enquanto linguagem, pode contribuir com diferentes reflexões a respeito do que é informação e sua importância no processo construção de sentido e memória.

Uma obra audiovisual exige essencialmente, como a própria etimologia da palavra pode sugerir, um exercício da audição, ouvir, e da visão, ver, para a compreensão do que está sendo exibido. A produção científica observada na literatura da área de Ciência da Informação acerca da linguagem audiovisual se volta majoritariamente para a dimensão imagética. Entretanto, a dimensão sonora, inexorável à linguagem, dificilmente encontra oxigenação para se propagar. Partindo desta constatação, a análise do cinema, da linguagem audiovisual sob a ótica da Ciência da Informação, a fim de entender a construção de sentido e memória pelo som enquanto elemento de informação busca trilhar um caminho pouco explorado e que assim sendo entende a relevância teórica e prática da pesquisa que tem intenção de contribuir com o desenvolvimento da área, impulsionando a problemática informacional a se estender a novos horizontes e novos tipos de informação. Ciente das limitações que o objeto apresenta, a pesquisa busca também em seu desenvolvimento teórico contribuir para promover e estimular contínuas pesquisas em acessibilidade, promoção e democratização de meios de comunicação e bens culturais de forma inclusiva e diversa.

Na linguagem cinematográfica, o som desempenha papel singular, ligado à estética e narrativa (CARREIRO, 2021), seja na diegese no momento da exibição, com as imagens e sons, mas também intimamente conectado de forma atemporal e muito particular a cada sujeito na construção de sentido e memória.

Durante uma experiência filmica, o espectador é exposto a diversos estímulos que compõem a linguagem cinematográfica, elementos de informação próprios da linguagem e únicos de um determinado filme que se separados, som e imagem, sofrem abalo em sua significação devido ao contrato audiovisual apontado por Michel Chion (2011). No desenrolar do filme, som e imagem guiam o espectador através da narrativa, medeiam informações deste universo.

Do vozerio ao silêncio passando por paisagens sonoras, efeitos sonoros e melodias quase imperceptíveis, o som diz muito com grande riqueza informacional sem necessariamente ser verbalizado. Preocupada com as questões acerca da natureza, gênese e uso dos diversos tipos de informação, “A Ciência da Informação deve voltar-se ao domínio de textos, discursos, leituras e escrituras não-verbais com a mesma eficiência com que assumiu o código verbal.” (BETHÔNICO, 2006, p. 75)

1.2 PROBLEMA

Da sempre atual oralidade à escrita primitiva como a arte rupestre e posteriormente à fixação da escrita em diversificados suportes, da cera ao papel e a partir deste a multiplicação em larga escala pela imprensa de Gutenberg no século XV, a variedade de informações e linguagens que o mundo e as mais variadas culturas dispõem e produzem são crescentes e cada vez mais complexas. Além da escrita com a imprensa, sons e imagens também puderam ser fixados e reproduzidos. Os constantes avanços tecnológicos das mídias tradicionais e das novas tecnologias da informação e comunicação (TICs) modificaram substancialmente o mundo que se conhecia e a relação estabelecida com este em todos os segmentos, inclusive na arte. A combinação de diferentes registros como sonoros e visuais fez surgir uma nova linguagem, a cinematográfica. Ainda que seja notável o período do Cinema silencioso, conhecido pela ausência da reprodução simultânea de som e imagem.

Diante de um cenário de tantas linguagens e informações disponíveis, remonta-se às questões concernentes à Ciência da Informação. Novas possibilidades, agentes e tipo de informação são realidade e exigem inauditos olhares, análises, abordagens e conhecimentos, pois o que se apresenta é multi e interdisciplinar. A diversidade de linguagens, documentos, meios, suportes e a afetação das tecnologias de informação e comunicação bem como a relação dos indivíduos com estes requerem atenção. Neste sentido, em relação a documentos audiovisuais em exibição, filmes, para além da dimensão imagética da linguagem audiovisual como, por exemplo, cenário, personagens, roupas e adereços entre outros, suscita-se o

questionamento acerca da dimensão audível. Sendo o cinema uma arte audiovisual, que papel desempenha a banda sonora na linguagem cinematográfica? Tendo em vista o conceito de contrato audiovisual desenvolvido pelo compositor concretista, discípulo de Pierre Schaeffer e teórico de cinema, Michel Chion (2011), que aponta como no cinema ambas as dimensões, sonora e imagética se influenciam mutuamente, indaga-se, como o som, isto é, a trilha sonora (diálogos, músicas, efeitos sonoros) são entendidos como elementos de informação e como atuam na construção de sentido e memória nesta linguagem? De que forma cada um destes elementos, com características próprias inerentes à sua natureza influenciam o universo ficcional e os espectadores. O problema desta pesquisa busca fazer ecoar, sob uma perspectiva informacional, as contribuições do som na linguagem cinematográfica com a finalidade de entender como este constrói sentido e memória, buscando assim evitar o processo de tradução do som em texto que eventualmente ocorre.

1.3 OBJETIVOS

Como enseja o problema da pesquisa, os esforços serão direcionados no sentido de identificar, caracterizar e analisar que função desempenha a banda sonora para o espectador, na relação com a dimensão imagética da linguagem cinematográfica sob o ponto de vista informacional. Tendo em vista a ideia de contrato audiovisual desenvolvido por Chion (2011) a investigação se voltará para entender como o som, isto é, a banda sonora, diálogos, músicas, efeitos sonoros cada um destes elementos, com característica próprias, caracterizados como fontes de informação, atuam na construção de sentido e memória na linguagem audiovisual para o espectador, sendo este então, o objetivo geral nesta pesquisa. Então, será analisada a banda sonora do filme *Dunkirk* (2017) com a finalidade de trazer uma perspectiva mais prática para as exposições teóricas. E portanto, como objetivos específicos, se faz necessário conceituar a linguagem audiovisual do cinema traçando o percurso do som como parte inerente dessa linguagem investigando também na literatura de Biblioteconomia e Ciência da Informação a produção científica que aborda som e música enquanto fenômeno informacional, para compreender como o som pode se constituir enquanto fonte de informação. E assim, buscar na compreensão do som como elemento de sentido inerentes da linguagem cinematográfica, sua dimensão informacional e sua relação com a memória no processo de decodificação cognitiva para o espectador. Por fim, a pesquisa pretende dar fôlego a demais pesquisas sobre som e cinema no campo da Ciência da Informação por entender a importância e complexidade do fenômeno sonoro e audiovisual.

2 METODOLOGIA

Parte do presente trabalho se concentra em traçar o estado da arte, identificar, entender e descrever os caminhos pelos quais as pesquisas sobre o fenômeno sonoro na Ciência da Informação vêm se desenvolvendo, analisando artigos de periódicos científicos de bases de dados referenciais dentro do recorte temporal de cinco anos (2017-2021) levantados de forma preliminar para possíveis ajustes na delimitação em dezembro de 2021 e definitiva em janeiro 2022. Nesse sentido, a literatura que compõe o *corpus* desta parte da pesquisa foi obtida através de levantamento bibliográfico em três bases de dados de âmbito nacional e internacional: Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI); *Web of Science (WoS)* e *Scopus*.

Buscando na BRAPCI, por se tratar de uma base referencial temática de acesso aberto, focada em Ciência da Informação e indexada nos idiomas português e espanhol, os termos de busca adotados foram as palavras-chave: Som, e depois, Música, na língua portuguesa. Com recorte temporal de 2017 até 2021, os documentos recuperados foram 3 e 26 artigos científicos respectivamente. Na *Web of Science*, por se tratar de uma base internacional e multidisciplinar, os termos adotados foram as palavras-chave *Sound*, e posteriormente, *Music* condicionados a artigos científicos do campo *Library and Information Science*, nos idiomas português, inglês e espanhol tendo como recorte temporal o período de 2017 a 2021. Os artigos recuperados foram respectivamente 20 para *Sound* e 76 para *Music* no levantamento preliminar e no definitivo 18 e 71 artigos. Após serem restritos a documentos de acesso aberto, 12 para *Sound* e 19 para *Music*.

Na base também internacional e multidisciplinar, *Scopus*, a busca se deu de forma semelhante, com artigos de periódicos nos idiomas português, inglês e espanhol restritos ao campo *Social Science*, tendo como recorte temporal o período de 2017 a 2021 utilizando as mesmas palavras-chave. No primeiro levantamento foram obtidos 257 artigos para *Sound* e 1.034 para *Music*. No segundo levantamento os resultados foram 2.099 para *Sound* e 4.172 para *Music*. Após o recorte para acesso aberto foram 747 para *Sound* e 1.347 para *Music*.

Como a base *Scopus* não possui mecanismos de truncagem específicos para o recorte de um campo específico, filtrou-se manualmente apenas os periódicos de Biblioteconomia e Ciência da Informação que resultaram em 23 periódicos do universo de 783 identificados de modo que representaram um total de 49 artigos, onde 5 para *Sound* e 44 para *Music*. Do total

de 109, tendo removidas as duplicatas, BRAPCI, *Web of Science* e *Scopus*, somaram 94 artigos.

Para prosseguir a análise, adotou-se como critério de inclusão apenas artigos que apresentassem as palavras-chave “música/*music*”, “som/*sound*” e suas variações e/ou termos compostos, como por exemplo musical, música popular brasileira e sonoro, atreladas ao termo “informação/*information*” e suas variações como em “Ciência da Informação” e “*Information Literacy*”. Aplicado o critério, obteve-se 22 documentos. A partir de então, analisou-se os resumos tendo como critério de exclusão os documentos que não abordassem som e/ou música enquanto fenômeno. Foram excluídos, portanto, os artigos que tratassem o tema enquanto documento físico; suportes como mídias tradicionais e digitais ou como por exemplo letras de música, restando, portanto, os artigos que abordassem som e música a respeito de sua efetiva manifestação.

Os documentos analisados decorrem do restante da última etapa, que contabilizam 6 artigos. Importante destacar que o termo “música” entrou no escopo pois, entende-se música como um conjunto de sons. “Música é sons, sons à nossa volta, quer estejamos dentro ou fora das salas de concerto [...]” (SCHAFFER, 2011, p. 19) E neste sentido satisfaz o interesse da pesquisa.

Identificados os caminhos tomados até então sobre as pesquisas sobre som e música na C. I., a segunda parte do presente trabalho propõe uma reflexão do fenômeno sonoro como elemento informativo, que constrói sentido e memória, em um dos diversos pontos de contato entre Ciência da Informação e Cinema. Mais especificamente, a dimensão sonora do audiovisual. É importante ressaltar que a pesquisa se baseia não no documento audiovisual (no caso, filme) enquanto suporte físico, como é amplamente trabalhado na área, mas na sua potência informacional durante a efetiva exibição de determinado filme e os processos cognitivos de leitura e significação atinentes à perspectiva do sujeito. Neste sentido são suscitadas questões concernentes ao conceito de informação, fontes de informação, apropriação da informação e memória, em aproximação às teorias do cinema e linguagem, que balizam o referencial teórico da análise.

A pesquisa se caracteriza, de acordo com Gil (2008), como aplicada do tipo exploratória já que busca fornecer uma visão panorâmica e aproximativa do tema que é pouco explorado na área de Ciência da Informação, tendo como pilar fundamental o levantamento bibliográfico e a revisão de literatura. E ainda, tendo também como um de seus objetivos entender e descrever as características do fenômeno sonoro no cinema enquanto elemento

infocomunicacional sob a égide da Ciência da Informação, se caracteriza também como pesquisa descritiva.

Devido à especificidade do objeto, a pesquisa também comporta um aporte metodológico da área de comunicação e cinema com o intuito de, através da interdisciplinaridade entre as áreas, investigar a respeito da singular manifestação do fenômeno informacional. Nesta direção, Carreiro e Alvim (2016) fazem uma revisão importante a respeito de métodos de análise da banda sonora nas literaturas das áreas de Comunicação e Cinema em língua portuguesa.

Os autores observam que o campo de estudos de cinema, no Brasil, está inserido na área de comunicação e apontam que esta questão pode pressupor maior ênfase em pesquisas de cunho mais midiático ao invés de propriamente sobre aspectos narrativos e estilísticos, visuais e sonoros. Analisando obras de metodologia da área de Comunicação e também Cinema e Audiovisual com a temática análise fílmica, através de uma discussão crítica, a pesquisa fornece um material compilado contendo sugestões metodológicas sobre análise da banda sonora de produtos audiovisuais.

Os autores alegam que “Na prática, explicar a metodologia de análise da banda sonora de um produto audiovisual é uma tarefa complexa, sujeita a ambiguidades que podem gerar a impressão de falta de rigor [...]” (CARREIRO; ALVIM, 2016, p. 176) tal alegação vai ao encontro com Aumont e Marie (2004) que afirmam: “Um dos principais problemas na análise da banda sonora é que ela veicula funções múltiplas ao mesmo tempo [...]” (AUMONT; MARIE, 2004, p. 193-194) Isto é, tantos são os elementos sonoros quanto podem ser suas funções exercidas em relação ao filme e, por conseguinte, suas possibilidades de análise. Assim sendo, dentro da enormidade de possibilidades de análise da banda sonora, os autores constatarem, com base na literatura, um posicionamento recorrente, que é o de desenvolver procedimentos coerentes com os objetivos singulares de cada pesquisa, visto que as possibilidades e aspectos de análise a serem abordados são inúmeros para se darem sob uma metodologia determinista e ainda, são específicos para cada foco, cada objeto-filme em questão, que pode se desenvolver sob variados paradigmas teóricos.

Assim, os parâmetros em destaque nesta pesquisa se voltam para entender a relação dos sons presentes na banda sonora em conjunto com as imagens, buscando na dinâmica entre ambos o seu sentido informacional, seja ele narrativo ou sensorial, mais especificamente o que a dimensão sonora em sua completude fornece ao espectador de informação relevante para a compreensão da obra.

A pesquisa se desenvolve em afinidade aos procedimentos de descrição, interpretação e análise de produtos audiovisuais empregados pelo teórico Michel Chion (2011) que observa na efetiva exibição de um filme aspectos dominantes, isto é, quais os sons do recorte em questão e qual som se destaca; identificação de pontos de sincronização com a imagem e suas funções narrativas, como pertencentes àquela obra. Desse modo, entre outros procedimentos, o autor parte de duas premissas simétricas para desenvolver sua análise: “O que ouço daquilo que vejo? O que vejo daquilo que ouço?” (CHION, 2011, p. 149) com a finalidade de entender as contribuições tanto do elemento visual quanto sonoro em dado contexto e seus efeitos.

Em seguida, é proposta uma análise de fragmentos da banda sonora do filme *Dunkirk* (2017), que se sucede descrevendo e interpretando as dimensões de música, voz e efeitos sonoros separadamente, determinantes para ação fílmica, em busca do seu possível significado informacional e o processamento cognitivo de apropriação desta informação pelo espectador no intuito de construção de sentido e memória no momento da recepção.

Assim, em um primeiro momento o foco será observar como a literatura em Biblioteconomia e Ciência da Informação vêm abordando som e música enquanto fenômeno informacional, buscando entender como se dá enquanto fonte de informação. Em seguida, compreender como o fenômeno sonoro pode ser entendido enquanto informação proveniente da narrativa cinematográfica. Depois o objetivo se volta para entender como se dá a percepção e decodificação cognitiva do som enquanto informação. Então, será analisada a banda sonora do filme buscando compreender que tipo de informação e como esses sons, na relação audiovisual; som e imagem, constroem sentido e memória para o espectador a partir do desenvolvimento da narrativa.

3 O ESTADO DA ARTE DO FENÔMENO SONORO NA CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

A música tem se mostrado um campo de pesquisa profícuo na área de Biblioteconomia e Ciência da Informação, em crescente investigação e análise. De certa forma o tema resgata a figura do Bibliotecário musical, como Mercedes Reis Pequeno, pioneira na Biblioteconomia Musical no Brasil. Colaborando com a Biblioteca Alberto Nepomuceno da Escola de Música da UFRJ e também junto à Revista Brasileira de Música deixou um importante legado para o campo, assim como a criação da Divisão de Música e Arquivo Sonoro da Biblioteca Nacional (MACHADO, 2010).

Assim como a informação, a música também é um fenômeno social complexo que permeia vários aspectos da experiência humana. Um número expressivo das pesquisas na área adotam abordagens voltadas para sua dimensão material, isto é, seus suportes possíveis, sua materialidade enquanto documento. Tais abordagens apontam para caminhos frutíferos de investigação científica que se interessam por assuntos como a representação, organização e recuperação da informação e do conhecimento bem como a preocupação quanto à preservação e manuseio desses suportes e também sua condição no mundo digital. Contudo é importante notar que nas entrelinhas está implícito, muitas vezes, um processo de “tradução”, que transforma o fenômeno sonoro em texto, e ressalta o desafio multi-representacional da música, como exposto por Downie (2003): “A escolha da representação da música – se baseada em símbolos, áudio ou ambos – adiciona-se a diversas questões: como, por exemplo, cada escolha determina a tecnologia, a organização, a recuperação e a interface entre requisitos e capacidades dos sistemas.” (SANTINI; SOUZA, 2007, p. 8) E assim, “Reconhecer o problema de tradução que ocorre entre tipos de informação musical é de importância para ampliar o entendimento a respeito de sua relevância no processo de busca de informação.” (ROUSI; SAVOLAINEN; HARVIAINEN; VAKKARI, 2018, p. 1010, tradução nossa)

Neste sentido, o fenômeno sonoro *per se* vêm buscando oxigenação para se propagar nas publicações científicas da área. As abordagens, ainda que rarefeitas, indicam e pavimentam um caminho ainda mais multi e interdisciplinar e aparentemente pouco usual. A especificidade da informação sonora e musical, assim como a fotográfica, de objetos 3D e fílmica, por exemplo, requerem inauditas abordagens para ampliar o escopo teórico-prático da área e conferir ao profissional da informação ainda mais possibilidades de contribuir com o

debate e as questões que envolvem tais temáticas em uma perspectiva informacional, ainda mais considerando o contexto da sociedade da informação e do conhecimento e suas mídias no século XXI.

O campo de estudo *Music Information Retrieval (MIR)* ou Recuperação da Informação Musical (MIR) vêm se mostrando uma linha de pesquisa promissora e que permeia ou pelo menos aparece de forma tangente nas abordagens das pesquisas atreladas a som e música. A RIM é uma agenda de pesquisa interdisciplinar atrelada à Musicologia, Computação, além de outras áreas, que vem ganhando atenção na Ciência da Informação em diversas frentes como em formas de gestão de coleções de obras musicais para preservação, acesso e outros usos. (SANTINI; SOUZA, 2007)

A partir de sinais de áudio, ondas mecânicas de energia acústica em tempo real, arquivos de áudio de diferentes formatos como *MP3*, *WAV* e *ogg*, ou informações do protocolo de comunicação, *Musical Instrument Digital Interface (MIDI)*, informações potencialmente significativas podem ser extraídas e analisadas. Seus usos são vistos tanto no meio acadêmico quanto aplicados em tecnologias presentes no mercado. Suas funções compreendem a capacidade de distinguir e separar fontes sonoras, reconhecimento de padrões, *deep learning* e diversas outras. Suas inúmeras aplicabilidades na música já são consolidadas para identificar timbres, frequências, andamento e tonalidade de músicas, por exemplo, e seu potencial pode ser estendido e aplicado a outras formas sonoras para prover informações que dificilmente poderiam ser obtidas de outra forma.

Um estudo experimental conduzido no *The Sussex Humanities Lab, Mining oral history collections using music information retrieval method* (WEBB; KIEFER; JACKSON; BAKER; ELDRIDGE, 2017) problematizou e investigou uma questão relacionada aos acervos de história oral da instituição, acervos que contemplam por exemplo, entrevistas, onde os autores ressaltam a predominância de métodos que abordam arquivos de áudio como texto, focados na transcrição. Os autores buscaram explorar a possibilidade das informações extra-semânticas que arquivos de áudio apresentam e que conseqüentemente são perdidas quando se analisa o documento “traduzido” para sua forma textual. A partir da aplicação de técnicas analíticas *MIR* foram propostas contribuições às abordagens mais comuns baseadas em texto desenvolvendo uma complementaridade possível através da identificação e análise de informações extra-semânticas presente em sinais de áudio. Além disso, os autores indicam alguns questionamentos (atrelados ao arquivo, seu conteúdo e o ambiente onde o áudio foi gravado) merecedores de investigação, para os quais, a abordagem através da tecnologia *MIR* pode contribuir.

O fenômeno sonoro também está presente nas pesquisas de Rousi, Savolainen e Vakkari (2018, 2019), que investigam a relevância situacional de tipos de informação musical sejam de natureza propriamente da linguagem sonora, gestual ou notacional, por exemplo, categorizados pelo nível de abstração atrelado às fontes de informação, percebidos a partir da perspectiva de doutorandos em música. A abordagem reflete uma linha de pesquisa sobre a relevância da informação no processo de busca e comportamento informacional. (SCHAMBER, 1994, SARACEVIC, 2007). Os autores entendem que “[...] tipos de informação de vários níveis de abstração têm interpretações diferenciadas que podem mudar conforme o processo de busca de informação progride.” (ROUSI; SAVOLAINEN, HARVIAINEN, VAKKARI, 2018, p. 1009, tradução nossa) Nesse sentido, cada qual confere um aspecto diferenciado importante para a busca e apropriação da informação. O estudo parte da proposta de tipologia de informação musical de Rousi *et al.* (2016) e tem desdobramentos influenciando inclusive outras pesquisas como um estudo de caso que analisa a dinâmica da relevância da informação e o papel que cada tipo de informação contribui no processo de composição de músicos. (POHJANNORO; ROUSI, 2018)

Um fator que eventualmente é mencionado nos estudos recobra o caráter sógnico da linguagem musical e sua capacidade de significação, representação e mediação da informação. Neste sentido Moura e Almeida (2019) investigam o potencial informativo da música através da semiótica de Charles Sanders Peirce e suas contribuições para a organização do conhecimento. Na palavra dos autores “A música se apresenta como um campo de diversas possibilidades informativas, compreendendo além de documentos e seus dados, o fenômeno observado por meio da experiência e do processo cognitivo [...]” (MOURA; ALMEIDA, 2019, p. 20). A semiótica, pelo seu amparo filosófico e teórico, é um instrumento possível para compreender fenômenos intermediados por qualquer linguagem. Sua fundamentação capacita a investigação dos fenômenos decorrentes da interação dos seres humanos com o mundo e o mecanismo e produto dos processos de produção de significado e sentido, os signos.

Outra direção para abordagem do fenômeno sonoro se encontra na questão da mediação cultural e da informação e apropriação da informação, buscando situar, promover o acesso, aproximar e auxiliar a compreensão do sujeito em relação à manifestação musical. Um estudo realizado junto à Orquestra Sinfônica da Bahia (OSBA) a partir do espetáculo “Cineconcerto” investigou o papel do regente da orquestra no que concerne à mediação e a apropriação da informação musical pelos espectadores identificando como o profissional da informação pode atuar conjuntamente intensificando esse processo (SILVA; SOUSA;

SANTOS, 2020). Um dos diferenciais da orquestra é a caracterização dos músicos como personagens do Cinema, uma estratégia para aproximar o público mais jovem e atenuar a aura de “alta cultura” comumente associada aos concertos e à música clássica de modo geral.

Entendendo a música, no caso as trilhas sonoras que fazem parte do repertório do concerto, como uma fonte de informação que nasce de um determinado contexto social, sob determinadas condições, intenções, características e instrumentações específicas pode-se utilizar esses múltiplos recursos relacionados e ontologicamente intrínsecos à música para cultivar e promover o acesso e apropriação de bens culturais, no caso, a música de concerto. A articulação desses elementos possibilita aos ouvintes, através da música, “[...] conhecer e/ou rememorar produções cinematográficas que, em alguns casos, também são bibliográficas [...]” (SILVA; SOUSA; SANTOS, 2020, p. 124) Ação que aproxima as obras ao público estimulando-o a conhecer e se apropriar destas.

O quadro abaixo apresenta os artigos analisados:

Quadro - 1 – Artigos analisados

Autor	Ano	Título
Webb S., Kiefer C., Jackson B., Baker J., Eldridge A.	2017	Mining oral history collections using music information retrieval methods
Rousi A.M., Savolainen R., Harviainen M., Vakkari P.	2018	Situational relevance of music information modes: An empirical investigation among Doctor of Music students
Pohjannoro U., Rousi A.M.	2018	The modes of music information in a compositional process: a case study
Rousi, AM; Savolainen, R; Vakkari, P	2019	Adopting situationally relevant modes of music information at different stages of information-seeking processes A longitudinal investigation among music students
MOURA, Jozuel Vitorino de; ALMEIDA, Carlos Cândido de"	2019	Semiótica, música e organização do conhecimento: contribuindo para o debate
SILVA, Cecília Nascimento da; SOUSA, Ana Claudia Medeiros de; SANTOS, Raquel do Rosário	2021	A mediação cultural e apropriação da informação musical a partir da regência

Fonte: Elaboração própria.

Embora tenha sido possível observar linhas de pesquisa importantes e promissoras que têm trabalhado o tema, não se observou um interesse dedicado aos outros elementos sonoros como os presentes em mídias audiovisuais. Um destaque a ser mencionado é que as

palavras-chave presentes nos artigos que foram de fato analisadas corresponderam grande parte àquelas relacionados à música / *music*, o que sugere que o som em sua concepção ampla ainda não reverberou nas pesquisas. Tampouco foram constatadas pesquisas que tratem diretamente da dimensão cognitiva da apropriação e construção de sentido, além do papel da memória neste processo através do som em suas múltiplas formas.

No âmbito da Ciência da Informação o tema se mostrou insólito, mas com grande potencial relativo às áreas de representação, organização, recuperação, mediação e disseminação da informação e do conhecimento. Suas aproximações com o campo de pesquisa *Music Information Retrieval* junto à noção de informação frente às dinâmicas digitais do século XXI apontam para um caminho de pesquisa ainda mais oportuno e promissor.

4 O SOM-INFORMAÇÃO NA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

As próximas duas seções terão como foco aproximar as noções de trilha sonora e informação e fazer uma breve história do som no cinema.

4.1 Informação e fontes de informação

As muitas concepções a respeito do que seja “informação” permeiam um grande número de campos do conhecimento. Cada qual com sua interpretação particular, desenvolve e demonstra a complexidade do fenômeno informacional em suas múltiplas possibilidades. Incontáveis os campos do conhecimento que trabalham com informação. Suas definições, se comparadas, naturalmente irão divergir, muito pela perspectiva que lhes dão lugar. Nesse sentido, a ciência que passou a estudar essencialmente a informação possui uma denominação sugestiva, Ciência da Informação, contudo, sua delimitação por vezes é incompreendida, bem como o seu objeto de estudo.

O desenvolvimento da Ciência da Informação, mesmo considerando os vários investimentos, não deixou de mostrar, em seu bojo, várias arestas, principalmente em relação à sua identidade, cuja delimitação tem sido marcada pela afirmação da interdisciplinaridade, por problemas de delimitação de seu objeto de estudo, supostamente enunciado como “informação”, termo que, junto com “conhecimento” e “comunicação” lhe dão referência, mas não são suficientes para circunscrever o campo. Além disso, como área que floresceu em meio às fragmentações e relativizações trazidas pelo contexto pós-moderno, é de se esperar que trouxesse mais indagações do que respostas (SIQUEIRA, 2010 *apud* SIQUEIRA, 2011, p. 74)

Araújo (2014) observa que “Qualquer tentativa de fazer um histórico da Ciência da Informação precisa necessariamente recuar no tempo até a ação humana de produzir registros materiais de seus conhecimentos – ação essa que está na origem mesma da formação da cultura humana.” (ARAÚJO, 2014, p. 2) A alegação dimensiona o percurso do campo até se constituir enquanto tal e prefacia suas preocupações e sua importância científica e social.

Nascida na década de 1960, no contexto da Guerra Fria, a nova ciência, pós-moderna, emerge de diferentes formas em diferentes lugares, que coincidem a partir de múltiplos fatos e preocupações, num trajeto não exatamente linear, mas progressivo. Em uma possível perspectiva a partir de um recorte temporal, desde a criação da imprensa no século XV ampliando a produção de livros e, de forma colateral, fazendo surgir a bibliografia, que tinha como premissa inventariar a produção intelectual da época, a concepção do que se entende por informação, na perspectiva da Ciência da Informação e Biblioteconomia ganhou diferentes feições. Bem como a crescente valorização pela produção, interesse pela salvaguarda e organização crescente e intensificada dos registros humanos quando do período do Renascimento, no século XVII (ARAÚJO, 2014). Problematizações a respeito das questões inerentes aos registros documentais, às instituições de salvaguarda e às regras de organização de acervos cresceram e se tornaram mais complexas evidenciado a ligação desta área que viria a nascer, com a Arquivologia, Museologia e Biblioteconomia a partir de uma postura crítica em relação a elas. (ARAÚJO, 2014) No percurso, com o desenvolvimento da Bibliografia e através de reflexões questionando as questões às quais se depararam nessas áreas, reflexões rumaram em direção a um ideal “pós-custodial”, isto é, vislumbrando um horizonte de questões que extrapolam a custódia; salvaguarda, em direção à disseminação de livros e manuscritos, caracterizado, inicialmente, pela preocupação de reunir os registros intelectuais em listagens, o que por certo já evidencia uma relação ainda mais próxima com a Biblioteconomia.

Capitaneada pela Documentação, que surge como uma proposta de promoção de um serviço transversal entre diferentes tipos de instituições, formando uma rede de registros que indicava a localização onde estariam os documentos em questão, e que posteriormente se apresenta no plano teórico-científico enquanto disciplina através do trabalho de Paul Otlet em *Traité de Documentation* (1934), cuja compreensão do que seria entendido como “documento”, pavimentaria caminho e nutriria reflexões para futuras conceituações do objeto primordial da área, a informação. De modo que esta mudança de perspectiva na direção pós-custodial, fruto das reflexões encontradas em contato com outras disciplinas já citadas, será, no século XX, o ponto fundante da área. (ARAÚJO, 2018)

Em desenvolvimento, imbuída da percepção de uma nova questão, não um novo objeto empírico, mas uma nova abordagem até então não contemplada por outras áreas, o olhar sobre a “problemática informacional” (ARAÚJO, 2018) entre outros fatores, em direção

a ações de circulação; fluxo, acesso à informação e suporte de demandas informacionais, foi-se consolidando então a concepção de que a “[...] Ciência da Informação tinha por objeto o estudo dos fluxos, dos caminhos percorridos pela informação, sua materialização em diferentes produtos e serviços.” (ARAÚJO, 2014, p. 8).

Com o constante avanço tecnológico, novas questões foram introduzidas e problematizações antigas ganharam novo fôlego, o ideal pós-custodial converge para a compreensão da dissociação entre suporte de informação e conteúdo se tornando decisivo para garantir novas possibilidades de acesso, guarda e compartilhamento. Este processo se desenvolve a partir da bibliografia até o surgimento do microfilme e adquire proporções ainda mais intensas com o advento da rede de computadores. “Pode-se dizer que, através dos tempos, ocorre o deslocamento da materialidade do suporte da informação. A informação, antes mediada pelo documento, agora se desmaterializa. Outrora limitada ao suporte impresso, assume, no contemporâneo, suportes múltiplos.” (SILVA, 2007, p. 2). Assim, neste processo também se torna fatídico o diagnóstico de uma “explosão informacional”, a quantidade e diversidade de documentos em diferentes formatos, produzidos e compartilhados dificulta a sua efetiva recuperação. Tal problemática se insere no seio da C.I. de modo que, promovendo ações voltadas para solucioná-la, se relaciona à disciplina de “Recuperação da Informação”, a qual já foi considerada núcleo da Ciência da Informação. (ARAÚJO, 2014)

Intensamente vinculada ao contexto em que nasce, a situação pós-guerra influenciou decisivamente as ações desta ciência, que tinha ainda nas décadas de 1920-1940 seus primeiros agentes atuando em ‘serviços de ciência’ (ARAÚJO, 2014), como pesquisadores de áreas, principalmente das ciências naturais, que se concentraram em prover produtos de informação a seus pares. Essa proximidade trouxe uma forte influência das Ciências Naturais que, de certo modo, já indicava parcialmente o caráter interdisciplinar do novo campo.

Até que viesse a se constituir o primeiro conceito científico para “informação”, com a Teoria Matemática da Informação de Shannon e Weaver (1949), que considera informação como “transmissão de sinais”, conceito e teoria que fundamentam a recém-nascida ciência, as reflexões sobre o termo remontam a sua etimologia e significado através do tempo. Siqueira (2011) num empreendimento de traçar este percurso explica que, segundo Kornwachs e Konstantin (1996), a palavra, com o significado comumente conhecido, tem origem com os termos gregos *eidós/Idea*, *morphé* e *typos*, os quais remetem à ideia de “modelos” e “representação”. No entanto, a etimologia da palavra possui raízes latinas, são os termos

“*informo*” e “*informatio*” que se referem ao ato de “[...] moldar a mente ou de comunicar conhecimento.” (SIQUEIRA, 2011, p. 76)

No percurso, com utilização constante e proximidade com diversos campos do conhecimento, deslocamentos conceituais são inevitáveis. Siqueira (2011) explica que para Robredo (2005) este processo se tornou mais acentuado a partir do século XX, com o contexto pós-guerra, influência da Teoria da Informação, Cibernética, Teoria dos Sistemas, inteligência artificial, desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, além do surgimento de novas áreas do conhecimento. Fatores que impactaram o uso do termo “informação” que adquiriu status de conceito interdisciplinar. (SIQUEIRA, 2011)

Adiante, com a consolidação da Ciência da Informação, em trajeto peculiar enquanto ciência, a partir do século XX, reflexões e debates de natureza epistemológica se intensificaram. Cada vez mais instituições e profissionais abraçaram a área e suas questões e, no processo, definições continuaram a se constituir continuamente. Siqueira (2011) sistematiza algumas das diversas definições para o termo “informação”, defendidas no âmbito da Ciência da Informação de autores Anglo-Saxões e Escandinavos (Quadro 2), Francófonos (Quadro 3), Espanhóis (Quadro 4) e Brasileiros (Quadro 5).

Quadro 2 – Autores Anglo-Saxões e Escandinavos para o Termo Informação

Autores Anglo-Saxões e Escandinavos	Ano	Síntese do Conceito de Informação
Wersig e Windel	1985	Informação como um redutor de incerteza, elemento capaz de resolver uma situação-problema.
Lyotard	1990	Visão sistêmica-informação como garantia de estabilidade do sistema. Visão pós-moderna- informação mediadora dos processos de apreensão das relações sociais ou como valor de “mercadoria”, base para a força produtiva.
Buckland	1991	Informação como processo (comunicar algo); Informação como conhecimento (reduzir incertezas e gerar conhecimento); Informação como coisa (propriedade de comunicar algo e ser informativo).
Brier	1998	Os “pacotes de informação” são enviados através de uma linguagem de um remetente para um receptor, e o momento da interpretação do conceito é produto de um contexto histórico-social em desenvolvimento.
McGarry	1999	Informação como algo que é capaz de alterar os mapas/estruturas mentais (Informação tomada como conhecimento potencial).
Frohmann	2004	No lugar de informação fala de informatividade (valor potencialmente adquirido em determinado contexto discursivo).
Capurro/ Hjørland	2007	Paradigma físico - informação como um objeto físico que um emissor transmite a um receptor. Paradigma cognitivo - informação como elemento que provoca transformação nas estruturas mentais do sujeito cognoscente. Paradigma social - considera os processos de produção, distribuição e intercâmbio de informação no meio social.
Hjørland	2007	Considera o aspecto objetivo da informação (como padrão de organização da matéria e da energia) e o aspecto subjetivo (com valor informativo, fruto da análise das relações entre o objeto informativo, as estruturas informacionais, a linguagem das comunidades discursivas e o contexto).

Fonte: Adaptado de Siqueira (2011).

Quadro 3 – Autores Francófonos para o Termo Informação

Autores Francófonos	Ano	Síntese do Conceito de Informação
Michel	2000	Expressão Informação-documento (dois lados de um mesmo conceito): Em uma face o conteúdo, o sentido e a inteligência (informação) e do outro aquilo que comunica, transfere, e é obtido através de um suporte (documento).
Frochot	2003	Visão objetiva - Conjunto de dados específicos que tenham um significado especial a um determinado indivíduo.
Le Coadic	2004	Informação como um conhecimento inscrito em um suporte.

Fonte: Adaptado de Siqueira (2011).

Quadro 4 – Autores Espanhóis para o Termo Informação

Autores Espanhóis	Ano	Síntese do Conceito de Informação
Currás	1986	Informação como fenômeno; Informação como processo; (o documento é o todo e a informação é que representa a parte).
Martinez Comeche	2000	A ideia do que é informativo está relacionada aos conhecimentos prévios de um receptor.
Peréz Torero	2000	Relação documento/informação. Informação como conteúdo do documento, derivada da conjunção e da complementaridade de diversos tipos de signos
García Gutierrez	2002	A informação é um processo que corrobora a construção de nosso conhecimento, pois como elemento metacognitivo modifica nossas estruturas mentais.
Moreiro González	2005	A ideia de se informar está associada à combinação de um esforço mental com um processamento tecnológico. Relação documento/informação (finalidade dos documentos: comunicar a informação).

Fonte: Adaptado de Siqueira (2011).

Quadro 5 – Autores Brasileiros para o Termo Informação

Autores Brasileiros	Ano	Síntese do Conceito de Informação
González de Gómez	2002	Revisão histórica (aspecto cognitivo, textual, social); Informação como sinônimo de representação
Barreto	2002	Estrutura simbolicamente significante que tem a competência de gerar o conhecimento no indivíduo
Silva	2002	Informação como o conjunto estruturado de representações codificadas, que podem ser socialmente contextualizadas.
Araújo	2002	O conceito de informação teria dois sentidos complementares: um como processo de atribuição de sentido e outro como processo de representação.
Miranda	2003	Conhecimento registrado, relacionado assim a noção de documento na concepção popperiana.
Robredo	2005	Energia de realidade própria associada a um sistema de organização
Tálamo	2005	Informação é fluxo, que tem o papel de ativar o estoque (conhecimento).
Smit; Tálamo	2007	Sob o aspecto do tangível, deve ser considerado seu papel em representar diferentes formatos de organização do conhecimento.
Araújo	2010	Informação resultado da inter-relação dos aspectos físicos, cognitivos e sociais.

Fonte: Adaptado de Siqueira (2011).

Uma questão a salientar se refere à forma como algumas definições incluem ou tangenciam a noção de documento juntamente à informação. Para Araújo (2018, p. 17) a perspectiva de dissociação da materialidade da informação abriu caminho para o ‘[...] desenvolvimento do conceito de “informação”, separando-o da ideia de “suporte” ou “documento”.’ Assim, para além do debate que se dedica a pormenorizar a questão, na distinção entre documento e informação, aqui será empregado a compreensão objetiva de documento enquanto suporte físico e informação enquanto conteúdo. No entanto, atualmente, apesar de uma separação, “O documento construído pela Ciência da Informação é, hoje, concebido simultaneamente como instância física e informativa que, sob ações e condições específicas contextualizadas, otimiza a circulação social do conhecimento.” (ORTEGA; LARA, 2008)

Na esteira das reflexões sobre a informação, uma questão pertinente é a da conexão entre informação e conhecimento, como se relacionam e que papel desempenham dialogicamente. A relação movediça entre dado, informação e conhecimento – que podem ter funções intercambiáveis a depender do contexto em que se encontram – está presente nos debates do campo da Ciência da Informação desde muito cedo e é fundamental para compreensão do processo de comunicação da informação. A distinção desses conceitos é compreendida por Davenport (1998) de modo a serem “dados” elementos brutos observáveis e quantificáveis provenientes do mundo como se apresenta, mas que são desprovidos de significado. Russo (2010) avalia que são “[...] sinais que não foram processados, correlacionados, integrados, avaliados ou interpretados de qualquer forma, e, por sua vez, representam a matéria-prima a ser utilizada na produção de informações.” (RUSSO, 2010, p. 15)

Porquanto dados não possuem significação, a informação, por sua vez, é basilar para o conhecimento e decorre da atividade cognitiva humana que sistematiza, articula e confere aos dados significação. Russo (2011, p. 15) explica que a informação pode ser compreendida como “[...] dados processados e contextualizados.” Davenport (1998) aponta a questão da dificuldade na transferência fidedigna da informação, pois, diferente de dados, a informação se dá por meio da atividade humana de mediação e atribuição de sentido que implica numa necessidade social consensual quanto ao seu significado para ser reconhecida como tal. O autor ressalta que a definição de informação na relação triádica “dado-informação-conhecimento” é sensível pois “[...] é um termo que envolve todos os três, além de servir como conexão entre os dados brutos e o conhecimento que se pode eventualmente obter.” (DAVENPORT, 1998, p. 18)

O conhecimento por sua vez, compreende um valor intrínseco único de cada ser humano, para além do que representa em si enquanto elemento informativo, sendo uma informação que é incorporada ao sistema de representações de um sujeito e que a ele se integra, isto é, é necessário que esta informação seja decodificada e contextualizada. Davenport (1998) afirma que também é “[...] a síntese de múltiplas fontes de informação.” (DAVENPORT, 1998, p. 19) Quando apreendido, o conhecimento se torna tácito, fruto da percepção e subjetividade única de cada indivíduo. Contudo, quando registrado, o conhecimento se configura como um conhecimento explícito, uma fonte de informação. Assim, “Informação se transforma em conhecimento quando há uma interação humana capaz

de absorvê-la e relacioná-la com outros conhecimentos, fazendo com que seja internalizada, transformando-a em parte de um sistema de crenças próprio.” (RUSSO, 2011, p. 19)

Adiante, como mencionado anteriormente, os vários formatos em que a informação se apresenta no século XXI são produto dos avanços tecnológicos e das mídias, que desafiam a hegemonia da informação documental textual que veio a se estabelecer como cerne das preocupações da Ciência da Informação. Contudo, mídias imagética, sonora e audiovisual presentes nos acervos de unidades de informação requerem cuidado para compreender cada qual em sua especificidade e para lidar com os processos de análise, tratamento e disseminação da informação, entre outros. Novos conhecimentos aliados a novas tecnologias produzem novos tipos de informações.

Das várias concepções sobre informação, uma que parece sintonizar a análise aqui empregada pode ser vista em Le Coadic (2004) para quem a informação é entendida como um “[...] conhecimento inscrito (gravado) sob a forma escrita (impressa ou numérica), oral ou audiovisual.” (LE COADIC, 2004, p. 5) E prossegue afirmando que “A informação comporta um elemento de sentido. É um significado transmitido a um ser consciente por meio de uma mensagem inscrita em um suporte espacial-temporal: impresso, sinal elétrico, onda sonora, etc.” (*id., ibid.*) por meio de um sistema de signos, uma linguagem.

Dentro dos incontáveis conhecimentos inscritos em algum meio mediado por alguma linguagem, a música, em sua multiplicidade, pode ser considerada um deles. Segundo Monteiro (2012) “A música é, antes de tudo, um elemento cultural resultado de um processo de significação social. Assim, a música é uma expressão humana construída socialmente e objetivada por meio de sua comunicação oral, registro sonoro ou representação gráfica.” (MONTEIRO, 2012, p. 49) Ainda que haja uma diferenciação entre a música enquanto obra, efêmera e abstrata e enquanto documentação, registro em algum suporte (ALMEIDA, 2007 *apud* MONTEIRO, 2012):

Uma obra musical é uma concepção intelectual e sensível do som. As obras musicais obtêm forma documentária em uma variedade de instâncias (o som de um determinada performance, a representação de uma partitura impressa ou a gravação digital produzida em estúdio). A finalidade principal da obra é transmitir a concepção intelectual e sensível de uma pessoa à outra. (SANTINI; SOUZA, 2007 *apud* MONTEIRO, 2012, p. 49)

Para Monteiro (2012), o processo de transmissão de uma ideia intelectual aproxima a música do conceito de informação e defende que a peculiaridade da informação musical não destoa do conceito de informação considerado na Ciência da Informação, e apesar de “Diferente da informação textual, que traz conceitos mais explícitos no conteúdo do próprio documento, na significação da informação musical fica evidenciado o processo intrínseco do indivíduo (no caso, o ouvinte) no momento em que ele se apropria de tal informação de maneira subjetiva.” (MONTEIRO, 2012, p. 49) Para ratificar a observação, a autora resgata uma citação de Fogl (1979. p. 22 *apud* MONTEIRO, 2012, p. 50) para quem “[...] não há conexão direta entre informação e objeto, uma vez que a única fonte de origem da informação é o conhecimento, a consciência humana e não o próprio objeto que está sendo conhecido, avaliado ou transformado.”

Assim, música e informação podem ser entendidos como fenômenos socialmente construídos. Se torna possível perceber como na música existem aspectos intrínsecos como ritmo, melodia, harmonia; elementos básicos da linguagem musical bem como parâmetros sonoros como altura, timbre e intensidade e extrínsecos, que dizem respeito às dinâmicas de produção de uma dada obra em determinado contexto histórico e sociocultural. Fatores que afetam a abordagem e o entendimento da informação musical em sua forma documental material ou enquanto obra que medeia sentido.

No entanto, ainda que a informação musical seja potente para o que se propõe, outras informações sonoras presentes nas diferentes mídias audiovisuais, por exemplo, não são incluídas. É o caso do cinema e outras mídias audiovisuais. Por exemplo, neles, a música representa um dos componentes sonoros, que desempenha funções específicas, mas que se encontra junta a outros tantos elementos e sons, como vozes e efeitos sonoros.

Assim, partindo da compreensão entre música e informação como produtos de relações socioculturais constituídas, pensando outros contextos e manifestações sonoras, se faz necessário discutir o som de uma forma mais ampla, a fim de estender a compreensão sobre a informação musical a outras possibilidades de informação acústica.

Neste sentido, os “sons do cotidiano” de Scarpa Neto (2019) despertam um interesse pelos sons ordinários possivelmente dotados de significado que atuam como estímulo para construir memórias. Estes sons:

Em parte, refere-se a sons que, no decorrer da vida cotidiana, tendem a não serem experienciados como música, mesmo que contenham elementos de articulação típicos da música. O som cotidiano dos cantos de pássaros possuem articulações de ritmo e altura que se assemelham com música, mas tornam-se música propriamente dita apenas quando gravados e organizados em uma obra. (SCARPA NETO, 2019, p. 15)

O autor ainda comenta que até mesmo a música pode assumir esta função uma vez que existem casos como, por exemplo, “música de elevador” onde a música é utilizada como uma ambiência específica, alegando que frequentar estes espaços, onde estes sons se fazem presentes, faz parte da cotidianidade. E ainda, “[...] o que é determinante na percepção da cotidianidade destes sons é [...] a maneira peculiar em que eles sugerem uma narrativa.” (SCARPA NETO, 2019, p. 15) Isto significa dizer que, “[...] através da escuta de um som gravado, a imagem de um local é criada pelo estímulo à memória, algum contexto (mesmo que vago) há de ser criado pelo ouvinte. Esta articulação entre cotidiano/memória/espaço é um esboço de uma narrativa.” (SCARPA NETO, 2019, p. 18)

E, portanto, “[...] o trabalho de associar certos sons a certos contextos se apoia em uma memória coletiva e não é preciso construir essa relação peça a peça.” (SCARPA NETO, 2019, p. 39) Diferente do *leitmotiv* – herança da ópera wagneriana – que consiste em associar um tema musical a um personagem, sentimento, lugar ou objeto, ao utilizar sons cotidianos, não é necessário “[...] associar sons a significados para depois explorá-los, os significados já vem atrelados aos sons cotidianos gravados.” (SCARPA NETO, 2019, p. 40)

Esta perspectiva de entender os sons cotidianos como dotados de significação parece sintonizar a compreensão da informação musical que mais do que sua dimensão física também pertence a um contexto sociocultural específico inerente ao, então documento, e que tem por objetivo a mediação de um significado que pode se relacionar de forma subjetiva e particular para cada indivíduo.

Esses sons, quando pensados no cinema, podem sugerir uma complementaridade possível pela riqueza sônica que dispõe a trilha sonora de um filme, onde os sons ordinários comumente não são plenamente percebidos, mas atuam decisivamente para a construção e manutenção do universo ficcional que se apresenta. Essa perspectiva parece ser compartilhada por Bordwell e Thompson (2013) que suscitam como os sons comuns da vida social são importantes para o cinema. “Vários aspectos do som que percebemos como familiares, a partir

da experiência cotidiana são centrais para o uso do som pelo cinema.” (BORDWELL e THOMPSON, 2013, p. 413)

Caracterizado o som enquanto potência informativa para a construção de sentido, uma outra perspectiva se volta para compreender como esses sons cinematográficos podem se constituir enquanto fontes de informação para o espectador.

Xavier (2021) expõe que “[...] o advento do cinema sonoro [...] constituiu um passo decisivo no refinamento do sistema voltado para o ilusionismo e a identificação.” (XAVIER, 2021, p. 35) Efeitos potentes e característicos do cinema, que se configuram como informações que constroem sentido quando são mediadas através de códigos e convenções próprias da linguagem cinematográfica a serem processadas, decodificadas e interpretadas cognitivamente. Deste modo, esta linguagem se torna, devido a sua especificidade e escrita própria, “[...] um meio de comunicação, de informação e propaganda o que não constitui, evidentemente, uma contradição da sua qualidade de arte.” (MARTIN, 2005, p. 22)

Considerando o documento audiovisual, isto é, documento “[...] Relativo a imagens e/ou som.” e da mesma forma materiais audiovisuais “Quaisquer objectos veiculando registros de som e/ou imagens fixas ou em movimento.” (IFLA, 2006), a pesquisa explora o documento em exibição, atentando especificamente para a informação sonora de forma que questiona se esta pode ser entendida como uma evidência de uma atividade informacional de dada circunstância deste universo.

Outra perspectiva que vem a colaborar com o entendimento de Le Coadic (2004), é a acepção de Buckland (1991) para quem a informação se dá enquanto processo para comunicar algo, enquanto elemento redutor de incertezas e geradora de conhecimento e enquanto a propriedade de algo para ser informativo. Assim, com base em Buckland (1991), pode-se entender o som tanto como um meio comunicativo, o som como mediador, quando o espectador é informado através do som; *informação-como-processo*, quanto como o produto deste processo, isto é, aquilo que o som medeia da narrativa, conhecimento e significação; *informação-como-conhecimento*. E ainda, diferente do processo de informar e da informação propriamente, o autor explica como a *informação-como-coisa* confere à informação uma ideia de obra.

As obras contêm representações do conhecimento registrado. As obras são criadas deliberadamente para representar dados, pensamentos, saberes, artes e artefatos dos seus criadores. A obra serve como veículo

de comunicação de um ou mais desses aspectos de um novo saber para usuários ou consumidores potenciais (leitores, estudiosos, público interessado, etc.). Os usuários das obras podem e normalmente acessam as obras para encontrar novos conteúdos, que do mesmo modo servem como veículo para comunicar o conhecimento ao longo do tempo e do espaço para novos usuários. Dessa forma, podemos perceber o papel social e cultural das obras. (SANTINI; SOUZA, 2007, p. 6)

Assim, “Conhecimento, entretanto, pode ser representado, simplesmente como um evento que pode ser filmado. Entretanto, a representação nada mais é que conhecimento assim como o filme é o evento.” (BUCKLAND, 1991, p. 3) Neste sentido, compreende-se o filme para além de seu suporte físico, interpretando-o como uma obra e representação de um evento, ainda que ficcional que tem como finalidade uma concepção “intelectual e sensível de uma pessoa a outra.” (SANTINI; SOUZA, 2007, p. 6)

Na reflexão sobre o que pode ser informativo, Buckland (1991) baseando-se em Brooks (1979, p. 14) argumenta que “As pessoas dirão que são informadas por uma imensidão de variedades de coisas, como mensagens, dados, documentos, objetos, eventos, **uma vista pela janela**, por qualquer tipo de evidência.” (BUCKLAND, 1991, p. 3, grifo nosso) A afirmação de Brooks (1979) se torna especialmente interessante, pois se relaciona com o que Xavier (2021) vai chamar de “efeito janela” no cinema: “[...] há um mundo do lado de lá [...] uma espécie de janela que abre para um universo que existe em si e por si, embora separado do nosso mundo pela superfície da tela.” (XAVIER, 2021, p. 22).

Sendo o filme a representação de um evento, indaga-se então da possibilidade de uma espetatorialidade, uma observação de uma representação fenomenal desta obra; deste filme, mediado pela especificidade e multiplicidade de elementos infocomunicativos da linguagem cinematográfica como a utilização de cores, figurinos, ângulos e movimentos de câmera, expressões faciais e tantas outras, que se relacionam com a experiência cotidiana humana. De forma que do filme decorre que o som se configuraria em uma evidência deste evento, base para a compreensão daquilo que se experiencia, que se – “*audiovê*” – termo inspirado em Chion (2011).

Sendo o som um elemento muitas vezes não verbal da linguagem cinematográfica passível de análise quando da exibição ou mediante análise da banda sonora em programas especializados em visualização ou edição de áudio, sua compreensão se aproxima de uma comunicação oral, já que o som é um elemento fundamental para a oralidade.

Diferente do entendimento tradicional atrelado às fontes de informação, o espectador não busca ativamente as informações da diegese, não se caracteriza tanto como Belkin (2005) descreve como em um estado anômalo de conhecimento (*Anomalous State of Knowledge, ASK*) onde diante de uma situação problemática ou na constatação de que seu conhecimento presente é insuficiente, o indivíduo ativamente recorre a fontes de informação.

O modo como o filme, e mais especificamente o som cinematográfico, pode se caracterizar enquanto fonte informativa, não tradicional, difere da forma como, por exemplo, um pesquisador recorre a fontes de informação como livros e artigos de periódicos científicos. Ao momento da exibição, o espectador mobiliza sua atenção e estrutura de conhecimento para, a partir da experiência, atribuir significado e construir conhecimento de maneira não-convencional. “O fascínio que as imagens em movimento reproduzidas em tela, aliadas a um enredo, seja ele mudo ou não, despertam no público que as assiste, revela o potencial dessa arte como um instrumento capaz de interferir na concepção reflexiva de seu expectador, conforme o que ela apresenta, e principalmente, como apresenta.” (BURKE, 2004 *apud* BRITO, 2017, p. 10).

Portanto, durante a exibição de um filme é imprescindível um esforço de atenção para processar o conteúdo dessa fonte, o filme e mais especificamente, o som, para que o filme seja, potencialmente, compreendido em sua completude e possa fazer sentido, construindo novos ou modificando conhecimentos existentes. Para o espectador, é possível sugerir o som como um fragmento de sentido dentro do todo o qual se poderia naturalmente compreender que seria o filme em sua completude, uma noção de fonte de informação de configuração sonora. Significa dizer que o sonoro, assim como o imagético, medeia informações da diegese, o universo ficcional da narrativa, para o espectador.

Como fonte de informação de configuração sonora, Cunha (2016) reconhece que comunicações orais se caracterizam como fontes de informação e alega que esta categoria é de suma importância (CUNHA, 2016).

Rodrigues e Blattmann (2011) entendem fontes de informação como aquilo que “[...] gera ou veicula informação. Pode ser descrita como qualquer meio que responda a uma necessidade de informação por parte de quem necessita, incluindo produtos e serviços de informação [...]” (RODRIGUES; BLATTMANN, 2011, p. 48). Atrelado ao universo audiovisual, Brito (2012) conclui que “[...] as imagens visuais, sons, e objetos adquirem enorme importância como fontes de informação, que trazem consigo memórias representantes de conceitos, tempos e fatos [...]” (BRITO, 2012, p. 32 *apud* BRITO, 2017, p. 9).

Sem essa compreensão mais ampla de informação e fonte de informação, Buckland (1991) aponta que ficam “[...] sem resposta a questão do que chamar outras coisas informativas, assim como fósseis, pegadas e **gritos de terror.**” (BUCKLAND, 1991, p. 9, grifo nosso) esta colocação ressoa flagrantemente um exemplo do som como fonte informativa de modo que no cinema, poderia ser tomado como uma representação de um evento em um sentido dramático, mas ao mesmo tempo informativo. “Gritos de terror” desde que seja lido ou ouvido por alguém que reconheça o que é um “grito” e a qualidade desse grito de ser “aterrorizante”, seja intuitiva e familiar para o indivíduo, a compreensão deste som pode ser compreendida como informação.

E, portanto, “[...] o valor informativo a que alude Buckland não é uma coisa nem a propriedade de uma coisa, mas um predicado de segunda ordem, isto é, algo que o usuário ou o sujeito cognoscente adjudica a “qualquer coisa” num processo interpretativo demarcado por limites sociais de pré-compreensão que o sustentam [...]” (CAPURRO, 2003)

Crescentes as pesquisas que abordam Cinema e Música enquanto fontes de informação, para além do uso enquanto fonte de informação científica não tradicional, a compreensão que se busca nesta pesquisa está voltada para o potencial informativo do filme no momento da experiência, da recepção, da escuta, quando efetivamente o som se faz presente em conjunto às imagens em movimento. Pode-se assim analisar, enquanto fonte de informação atrelada à ação dramática que se desenvolve na tela.

4.2 Breve história do som no cinema

Data de 1895, em um Café, o *Grand Café*, em Paris, na França, o nascimento (marco convencional) do que ficaria conhecido como a sétima arte, o Cinema. Mais de cem anos depois, a pequena empreitada dos irmãos Louis e Auguste Lumière se consolidou e atravessou o tempo, carregando consigo as marcas de sua trajetória. Representa atualmente uma arte e uma indústria criativa mundial pujante. Das produções *Hollywoodianas* ao cinema independente, nada seria possível se no sábado de 28 de dezembro de 1895, o cinematógrafo dos irmãos Lumière não tivesse atraído 33 transeuntes das ruas de Paris para assistir a exibição de fotografias animadas ao custo de um franco. (CARREIRO, 2019)

Mudo, uns dizem, no entanto, apenas silencioso. De 1895 até 1927 (data que marca a primeira exibição do primeiro longa-metragem com som e imagem sincronizados), som e

imagem viviam em certo descompasso, no cinema. Carreiro (2019) divide a consolidação do som no cinema em três momentos: o período pré-histórico (1895-1905), com práticas muito heterogêneas e incipientes de sonorização, passando pela primeira institucionalização do som nos chamados *nickelodeons* (1905-1915) que já dispunham de partituras direcionadas aos vários momentos dramáticos de um filme até se estabelecer definitivamente nas salas de projeção (1915-1929), já considerado uma prática cultural e uma indústria em crescimento abraçada pelas elites, o que proporcionou investimento e conseqüentemente uma homogeneização das práticas sonoras no cinema.

Carreiro (2019, p. 36) explica que “Foi assim com a programação pioneira criada pelos Lumière e assim continuou na maior parte das exhibições cinematográficas realizadas ao longo das três décadas seguintes, quando a tecnologia para exhibir sons pré-gravados e sincronizados com as imagens filmicas ainda não estava disponível.” e conclui que “Esse dado histórico confirma um axioma importante: o cinema nunca foi mudo.” (*id. ibid.*) Apesar disso, Lecointe (2007, p. 31, tradução nossa) observa que a imprensa da época “[...] não menciona comentários nem música, e quando as reportagens abordam a questão do som, é de notar a sua ausência!” E no entanto, “[...] um programa do Grand Café em Paris de 1896 menciona a presença do “piano da casa Gaveau de Émile Maraval, pianista-compositor.” (*id. ibid.*, tradução nossa) com pode ser observado na figura abaixo:

Figura 1 – Programação do Grand Café Paris, 1896

CINÉMATOGRAPHE
LUMIÈRE

GRAND CAFÉ
 14. Boulevard des Capucines, 14

Séances de 2 h. à 6 h. et de 8 h. 1/2 à 11 h.

Ne pas confondre avec les grossières imitations du Cinématographe LUMIÈRE.

PROGRAMME

1. Pêche à l'Épervier.
2. Arrivée des Toréadors.
3. MELBOURNE. -- Arrivée d'un train.
4. Bataille dans la neige.
5. Le Roi et la Reine d'Italie montant en voiture.
6. VENISE. -- Les Pigeons de la place Saint-Marc.
7. Duel au Pistolet.
8. FOFÒ Romano.
9. Dragons traversant la Saône à la nage.
10. La Polka des Bébés.
11. Le mariage du Prince de Naples.
12. La démolition d'un mur.
13. Bains à Milan.

Les deux derniers Tableaux seront passés à l'envers

La Direction se réserve le droit de modifier le présent Programme.

Le Cinématographe peut fonctionner dans les Salons

Piano de la Maison GAVEAU

Tour par M. Emile MAHAVAL, Pianiste-Compositeur

Imp. J. DENIAU, 6. Passage St-Denis - Pa-1.

Programme du Grand Café, Paris, 1896.
 Source : Jacques Rittaud-Huttinet, *Le Cinéma des origines, les frères Lumière et leurs opérateurs*, Seyssel, Champ Vallon, 1985, p. 39.

Fonte: Lecointe (2007)

“O sonho do cinema sonoro se tornou realidade.” (EISENSTEIN, PUDOVKIN, ALEXANDROV, 2002, p. 225) bradaram os soviéticos. Com definitiva presença, antes impossível por razões de ordem tecnológica, apesar da inexorável relação sugerida pelas imagens e intensificada com performances musicais e práticas de sonorização incipientes desde o surgimento do cinema. (MANZANO, 2010) O som implicou numa significativa

mudança da linguagem cinematográfica, alterando a sua configuração e a da indústria cinematográfica e, de forma colateral, influenciando a evolução estética da prática da cinematografia já consolidada por volta de 1915. Tais implicações de ordem prática do som levaram a um receio de digredir a nova arte recém nascida a um mero “teatro filmado”, um dos motivos da sua parcial má recepção. Esta mudança se deu tão impactante e paradigmática também devido a uma tendência oculocentrista vigente. Barreto (2015) percebe que “Foi a tipografia que terminou com a cultura auditiva tribal e a cultura escrita multiplicou possibilidades de se enunciar no tempo e no espaço.” (BARRETO, 2015, p. 2) Schafer (2011) ressalta que “No Ocidente, o ouvido cedeu lugar ao olho, considerado uma das mais importantes fontes de informação desde a Renascença, com o desenvolvimento da imprensa e da pintura em perspectiva.” (SCHAFER, 2011, p. 27).

Por volta de 1927-1932, período de transição para o sonoro (CARREIRO, 2019), o cinema expandiu, ainda que sob as duras críticas da época, os horizontes da cinematografia trazendo novas perspectivas e possibilidades práticas e teóricas para si e também ampliando ainda mais espaço para abordagens interdisciplinares. A sétima arte, assim conhecida devido ao manifesto das artes de Ricciotto Canudo (1911) trazia uma perspectiva do cinema como uma “arte total”, que possuía características e propriedades expressivas das artes anteriores, o ritmo conferido pela música e a dança, a dimensão plástica da escultura e pintura e a narratividade do teatro e da literatura (CARREIRO, 2019) e tem sido um profícuo objeto de estudo em inúmeras ciências e sob variados pontos de vista.

Pouco tempo após o nascimento do cinema na França (1895), artistas e acadêmicos ao redor do globo se voltaram para conhecer, refletir e discutir sobre a novidade. Este movimento ensejou, através de vários escritos e ensaios, as primeiras teorias do cinema. Entretanto, acerca do som, o preâmbulo teórico ocorreu justamente pela ocasião do período de transição, por volta de 1927 até 1932, onde os avanços tecnológicos, especificamente voltados para o cinema, já estabelecido industrialmente e abraçados pelas elites, possibilitaram ferramentas de captação e reprodução sonora sincrônica significativas para o surgimento definitivo do cinema sonoro. De modo que atualmente soa redundante o termo “cinema sonoro” (ainda que seja uma denominação importante academicamente) mas que à época dividiu opiniões e foi alvo de inúmeras críticas.

Somente a partir da década de 1970, com a profissionalização da pesquisa e surgimento de cursos em cinema (CARREIRO, 2019) aliado ao interesse acadêmico crescente em som e música para cinema, e a partir da viabilidade técnica que teve como marco o conceito de *sound design* (MIRANDA, 2011), que foi possível o aparecimento de uma

geração de pesquisadores dedicados ao cinema e especialistas no som cinematográfico onde três pesquisadores emergiram como a chamada “santíssima trindade” (CARREIRO, 2019) trazendo como pioneira Claudia Gorbman.

Doutora em literatura comparada e dedicada à música de cinema, em 1976, com o artigo *Teaching the Soundtrack* (1976) percebendo a dificuldade e escassez terminológica para se analisar trilhas sonoras de filmes, propôs a primeira taxonomia de sons de cinema. Sua classificação foi base para diversas discussões e desdobramentos posteriores de outros autores. Propôs a classificação dos sons do cinema em: sons diegéticos, extradiegéticos (também conhecidos como não diegéticos) e meta-diegéticos. Sons diegéticos são os elementos sonoros audíveis tanto pelas personagens quanto pelo espectador, fazem parte do universo ficcional, situados no tempo e espaço da diegese. Comumente são diálogos e barulhos decorrente da interação das personagens na *mise-en-scène*, a ação dramática que acontece na tela, ou mesmo fora dela. A respeito dos não diegéticos, Gorbman (1976) explica que são sons dos quais personagens não têm consciência da existência e nem os percebem. Existem apenas na narrativa, para o espectador, são comumente vozes de narrador e músicas (que só o espectador ouve). O último, mais complexo, contempla sons que suscitam a ideia de uma interioridade, monólogos, cuja fonte, ainda que diegética, ocupa um lugar muito particular, uma espécie de “metadiegeses”, portanto são os sons metadieгéticos. São os sons que traduzem “[...] o imaginário de um personagem normalmente com o seu estado de espírito alterado ou em alucinação.” (BARBOSA, 2000, p. 2 *apud* CARREIRO, 2019, p. 100). Outra grande contribuição da autora foi o livro *Unheard melodies* (1987), referência para o estudo de música no cinema. A autora, analisando *scores* (termo usado para se referir à músicas compostas exclusivamente para um determinado filme) do compositor austríaco pós-romântico Max Steiner, conhecido por suas composições sinfônicas muito presentes no cinema clássico narrativo, defende que, pontuando e reforçando intensamente os elementos narrativos do filme, a música seria então quase imperceptível, “inaudível”, suscitando a música como um dispositivo de *sutura*. A este respeito, Miranda (2011) explica que a música como dispositivo de sutura conseguiria forjar uma espécie de fusão do espectador com a diegese, reduzindo intercorrências de fruição e afastando possíveis dúvidas do espectador através de códigos culturais e conotação, criando ou reforçando significados na imagem.

Outro importante pesquisador é Rick Altman, professor de Cinema e Literatura Comparada da Universidade de Iowa (USA), especialista em gêneros filmicos e estudos do som. Entre suas importantes contribuições para o progresso das pesquisas em música no cinema, desenvolveu um estudo que apontou como a música, enquanto performance com

pianistas, organistas, pequenas orquestras e até mesmo práticas de sonorização incipientes, sempre estiveram junto ao cinema, ainda que não de forma padronizada e pré-gravada devido à carência tecnológica para a reprodução simultânea da trilha de imagens junto à trilha de som.

Um dos artigos mais importantes do autor publicado na coletânea, da qual foi também organizador, *Sound Theory Sound Practice (1992)* elenca e desconstrói algumas falácias proferidas na tentativa de inculcar ao som uma subordinação em relação à imagem. “*Four and a half film fallacies*” (ALTMAN, 1992) propõe uma revisão às assunções inadvertidas e perpetuadas por teóricos do cinema como argumento para subjugar o som à hegemonia da imagem. Altman as refutou considerando como quatro falácias e meia. A primeira falácia, “histórica”, considera o cinema mudo de nascença e, tendo o som aparecido posteriormente, seria secundário. A falácia é refutada pelo próprio Altman que questiona a falta de evidências históricas que sustentem o argumento e aponta performances musicais junto das exibições dos filmes, presentes ainda no período considerado “mudo”.

A segunda falácia é de natureza ontológica e questiona se o som seria inerente ao cinema ou não. O argumento é que na falta do som, a experiência fílmica continuaria sendo cinematográfica, porém, se faltasse a imagem, o som não poderia ser considerado cinematográfico. Altman argumenta que em ambos os casos, na falta da imagem ou a falta do som, a experiência cinematográfica seria incompleta, reforçando a ideia do cinema como uma arte audiovisual.

A terceira falácia é “representativa”, segundo Carreiro (2019) se baseia na ideia de que “[...] quando as imagens constituíssem uma representação do real, o som guardaria vestígios desse mesmo real.” (CARREIRO, 2019, p. 109).

A quarta falácia é chamada de nominalista e se baseia na alegação de que, de forma análoga a performances ao vivo, a depender da localização do ouvinte/espectador no momento da escuta, a recepção do som seria intensamente subjetiva, fugindo assim da “objetividade” do filme. Contudo, o argumento induz ao erro por desconsiderar que a diferença na escuta se dá por um fator físico da propagação do som que apenas altera a percepção de intensidade do som, isto é, o volume, e não por um problema comunicativo propriamente que alteraria a inteligibilidade. Além disso, a mesma suposição poderia ser aplicada às imagens percebidas pelo espectador que, a depender da sua capacidade visual ou da tecnologia de reprodução, por exemplo, perderia sua “objetividade”.

Portanto, o argumento não sustenta a suposta superioridade da imagem. A meia falácia dita “indexicalidade” advém de uma noção semiótica endereçada por teóricos do cinema da

corrente realista e se baseia na ideia de que o cinema depende de uma relação indicial, isto é, uma relação estreita entre objeto representado e sua representação. E como o som, praticamente desde seu surgimento, é construído não a partir do evento-imagem-real, mas posteriormente, em ambiente controlado; um estúdio, por exemplo, não constituiria uma relação indicial.

Assim, desconsiderando o avanço tecnológico da contemporaneidade atrelado à pós-produção (notadamente quando o som ganha maior destaque na produção audiovisual), isto é, o momento após as gravações, após ou durante a montagem onde se fazem correções de cor, aplicação de efeitos especiais e por vezes técnicas como computação gráfica (CGI), a falácia tenta deslegitimar e subordinar o som, mesmo atualmente sendo evidente que tanto som como imagem alteram sua relação com o real.

Os teóricos David Bordwell e Kristin Thompson no livro *A film art* (1979) já prefaciavam a indissociabilidade do som e da imagem no cinema, próximo ao que se tornaria anos mais tarde uma premissa essencial para o conceito de “audiovisão” de Michel Chion (1990).

O entrelaçamento de imagem e som estimula algo bem profundo na consciência humana. Os bebês ligam espontaneamente os sons àquilo que enxergam. A principal condição envolve a disposição no tempo: se um som e uma imagem ocorrem no mesmo instante, eles são percebidos como um acontecimento, não dois. Assim como nossas mentes buscam padrões em um plano ou padrões causais em uma narrativa, somos inclinados a buscar padrões que façam a fusão de movimentos de lábios e fala, e mesmo de ritmos musicais e ritmos visuais. A propensão para criar padrões audiovisuais governam nossas atividades cotidianas (imagine ouvir a conversa de um amigo fora de sincronia) e nossa experiência de campos artísticos, como a música, o teatro e o cinema. (BORDWELL; THOMSPON, 2013, p. 410)

O terceiro pilar da “santíssima trindade”, Michel Chion, entre muitas contribuições traz a concepção de contrato audiovisual, que “nasce” com o livro *L'audio-vision: Son et Image Au Cinéma* publicado em 1990. Um dos livros mais influentes para o estudo do som no cinema. O autor argumenta como a percepção da dimensão imagética e da dimensão sonora, apesar de díspares, se influenciam mutuamente e adota uma perspectiva “vertical” no sentido entendido na Música como harmonia¹.

¹ A harmonia ocorre quando duas ou mais notas de diferentes sons são ouvidos ao mesmo tempo, produzindo um acorde. Os acordes são de dois tipos: consonantes quando as notas concordam umas com as outras e dissonantes, nos quais as notas dissoam em maior ou menor grau, trazendo o elemento de tensão [...] (BENNETT, 1986, p. 11)

Demonstrando assim como a justaposição (som e imagem) é percebida como uma só coisa, Chion observa que, na obra audiovisual “[...] não “vemos” a mesma coisa quando ouvimos; não “ouvimos” a mesma coisa quando vemos” (CHION, 2011, p. 7). Junto ao conceito de valor acrescentado, base para o entendimento do contrato audiovisual, sua taxonomia ampliada para os sons de um filme e sua concepção sobre pontos de escuta, a obra do autor compõe um eixo conceitual, de observação e de análise possível para filmes. O trabalho apresenta diferentes naturezas do que chama de “valor acrescentado”, como por exemplo, o valor acrescentado do texto para com a imagem, isto é, quando a palavra, roteiro ou narração, estrutura, guia e faz ver ou supor algo na imagem. Nesta lógica, quando da relação entre som e imagem:

Por valor acrescentado, designamos o valor expressivo e informativo com que um som enriquece uma determinada imagem, até dar a crer, na impressão imediata que dela se tem ou na recordação que dela se guarda, que essa informação ou essa expressão decorre “naturalmente” daquilo que vemos [...] (CHION, 2011, p. 12)

Notável como a introdução da dimensão sonante ampliou significativamente a linguagem cinematográfica sendo o próprio som, em suas categorias, voz, música e efeitos sonoros (que correspondem à configuração dos departamentos de som na cadeia filmica) novos recursos estilísticos, narrativos, comunicativos e, portanto, informacionais. A banda sonora adicionou uma tridimensionalidade até então inaudita. A esse respeito, especificamente acerca dos elementos sincrônicos à imagem Xavier (2021) diz que “[...] tornar audível o que já está sendo visto é uma forma de torná-lo mais convincente [...]” e acrescenta que “[...] a presença da palavra vem conferir mais espessura e corporeidade à imagem, aumentando seu poder de ilusão.” (XAVIER, 2021, p. 36). Mas não se limitando apenas ao diálogo e ao que a imagem apresenta, é o que aponta um dos documentos mais influentes sobre o som no cinema, no período de transição para o sonoro, o manifesto “Declaração sobre o futuro do cinema sonoro” escrito pelos cineastas soviéticos Eisenstein, Pudovkin e Alexandrov em 1928, que se posicionam de forma contrária à hegemonia do uso excessivo da voz e apontam para usos mais expressivos deste novo elemento:

APENAS UM USO POLIFÔNICO do som com relação à peça de montagem visual proporcionará uma nova potencialidade no desenvolvimento e aperfeiçoamento da montagem. O PRIMEIRO TRABALHO EXPERIMENTAL COM O SOM DEVE TER COMO DIREÇÃO A LINHA DE SUA DISTINTA NÃO-SINCRONIZAÇÃO COM AS IMAGENS VISUAIS. E apenas uma investida deste tipo dará a palpabilidade necessária que mais tarde levará à criação de um CONTRAPONTO ORQUESTRAL das imagens visuais e sonoras (EISENSTEIN, PUDOVKIN, ALEXANDROV, 2002, p. 226, grifo do autor)

Alvim (2017) analisa a origem, aplicação e eventuais deslocamentos conceituais do termo “contraponto”, que tem origem na Música, desde Eisenstein (1928) até Chion (1990). A autora alerta para o cuidado no uso do termo comumente entendido como contraste, mas que compreende, nas relações entre som e imagem, uma complexidade mais do que contrapuntística ou paralela (GORBMAN, 1987 *apud* ALVIM, 2017). Tais perspectivas incidem na noção de verticalidade (a justaposição do som e da imagem) de Chion, isto é, mais que consonantes ou dissonantes, som e imagem partilham um contrato audiovisual. Alvim (2017) também observa que à época, Pudovkin (1960) esclarece que o assincronismo descrito no manifesto se deve ao som “fora de quadro” e a Polifonia se refere a “[...] correspondência entre imagem e música, como “duas linhas”, cada uma delas representando “*todo um complexo de uma partitura de muitas vozes*” (EISENSTEIN, 2002, p. 56 *apud* ALVIM, 2017, p. 8).

Carreiro (2019, p. 93) conclui que “[...] o som fora de quadro enriqueceria a imagem e tornaria mais poderosas, e mais complexas, as informações narrativas disseminadas ao espectador.” e portanto estes sons “[...] revelariam ao espectador todo um universo não apresentado na tela.” (*id. ibid.*) Este entendimento reclama toda uma riqueza sonora à disposição apontando que a tridimensionalidade também se deve a outros fatores para além da voz. O conceito de paisagem sonora de Schaffer (2011), por exemplo, que estuda os ambientes acústicos (e seus elementos) na relação com os seres humanos encontra solo fértil no cinema por ser uma importante ferramenta para auxiliar no entendimento do universo sonoro e do espaço cênico que se quer (re)criar.

Desde o advento do cinema sonoro na década de 20, o som cinematográfico foi gradualmente modificado e adaptado de acordo com as novas pesquisas e experimentações e com a evolução das possibilidades técnicas. As inovações da tecnologia e dos sistemas não-lineares de edição facilitaram a experimentação e a manipulação do material audiovisual, tanto para os

profissionais relacionados ao áudio quanto para os envolvidos com a imagem no cinema. (OPOLSKI, 2009, p. 20)

Assim, com o desenvolvimento do cinema, ao decorrer dos anos, os eventos sonoros vieram se multiplicando em quantidade e qualidade, ampliando e intensificando possibilidades estilísticas e narrativas. Avanços tecnológicos influenciaram diretamente este processo, em todas as camadas da produção cinematográfica mas especificamente nos departamentos ligados ao som, desde tecnologias inovadoras para composição, captação e manipulação de música e sons até a reprodução *surround* e mais recentemente a tecnologia *Dolby Atmos* nas salas de cinema. Aperfeiçoando os primeiros filmes sonoros chamados de “*talkies*”, devido à predominância de diálogos, até atualmente espetáculos audiovisuais com grande exploração sônica e extensa gama de sons criativos.

5 MEMÓRIA, PERCEPÇÃO, APROPRIAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE SENTIDOS

O cinema é uma arte coletiva que compreende uma multiplicidade de linguagens e elementos que articulados operam conjuntamente compondo o código cinematográfico, em função de um caminho comum. Todas as técnicas e detalhes da produção cinematográfica, desde a concepção do roteiro, construção de personagens, cenografia, figurino, atuação, iluminação, captação de imagem e som assim como as etapas de pós-produção com correção de cores, dublagem, adição de música pré existente ou composição original, efeitos sonoros, mixagem, entre outros tantos, são pensadas e construídas meticulosamente para transmitir detalhadamente o resultado final do filme.

Todas as decisões a respeito destes e tantos outros elementos como a montagem, essência da arte cinematográfica (MARTIN, 2005), têm como objetivo mobilizar e provocar consciente ou inconscientemente uma interpretação, uma recepção intencionalmente particular por parte do espectador, ainda que aberta à subjetividade, isto é, sem garantia de uma comunicação transparente. “É certo, efectivamente, que a montagem constitui o elemento mais específico da linguagem fílmica e que uma definição de cinema não pode deixar de conter a palavra ‘montagem’. Digamos desde já que a montagem é a organização dos planos de um filme segundo determinadas condições de ordem e de duração.” (MARTIN, 2005, p. 167)

A partir de representações, o espectador é estimulado à compreensão e atribuição de sentido a esses elementos e conseqüentemente à obra como um todo. Para que esse processo seja significativo, é necessário um esforço mnemônico contínuo de decodificação da linguagem, pois o espectador deve recordar continuamente as sucessivas representações que vê e ouve e, também, para dar sentido ao que se experiencia no presente, deve relacionar intuitivamente experiências prévias, impulsionando memória e imaginação. Arelado ao mundo do teatro, Münsterberg (2008) expõe que:

[...] a experiência do espectador que está na plateia na verdade não se limita às meras sensações luminosas e sonoras que lhe chegam até os olhos e ouvidos naquele momento: ele pode estar inteiramente fascinado pela ação que se desenrola no palco e mesmo assim ter a cabeça cheia de outras ideias. A memória, sem ser a menos importante, é apenas uma fonte dessas ideias. Efectivamente, a memória atua evocando na mente do

espectador coisas que dão um sentido pleno e situam melhor cada cena, cada palavra e cada movimento no palco. Partindo do exemplo mais trivial, a cada momento precisamos lembrar o que aconteceu nas cenas anteriores. (MÜNSTERBERG, 2008, p. 34).

Adiante, estabelecendo uma diferenciação entre o teatro e o cinema, o autor afirma que “[...] em última instância, é a nossa própria memória com seu acervo de ideias que compõem o quadro. O teatro não pode ir além. O cinema pode.” (MÜNSTERBERG, 2008, p. 34-35). Assim, “Passado e futuro desabam no presente fazendo deste a única dimensão do tempo no lugar de apropriação da informação.” (BARRETO, 2015, p. 3) e no entanto “Dentro da mente, o passado e o futuro se entrelaçam com o presente.” (MÜNSTERBERG, 2008, p. 36)

Existe também um esforço de atenção, sem o qual o processo de significação não pode se desencadear.

A atenção é, de todas as funções internas que criam o significado do mundo exterior, a mais fundamental. Seleccionando o que é significativo e relevante, fazemos com que o caos das impressões que nos cercam se organize em um verdadeiro cosmos de experiências. Isto se aplica tanto ao palco como à vida. A atenção se volta para lá e para cá na tentativa de unir as coisas dispersas pelo espaço diante dos nossos olhos. Tudo se regula pela atenção e pela desatenção. Tudo o que entra no foco da atenção se destaca e irradia significado no desenrolar dos acontecimentos. (MÜNSTERBERG, 2008, p. 26)

Significa dizer que “As pessoas e as coisas vêm do exterior para o interior e o movimento da atenção faz o caminho inverso.” (MÜNSTERBERG, 2008, p. 33).

Os elementos audiovisuais que compõem um filme se configuram em códigos, informações simbólicas de variadas naturezas da linguagem cinematográfica que, cada qual em sua particularidade, reclamam um fragmento de sentido do todo, bem como determinados equipamentos e técnicas imprimem características próprias no produto final. Uma câmera ou microfone específicos certamente carregam detalhes da tecnologia do período em que foram criados e, o que por eles forem captados, possivelmente terá certos traços estéticos próprios.

Sendo o cinema considerado uma linguagem (MARTIN, 2005), também se apropria do mecanismo pelo qual as linguagens significam o mundo e tudo que nele há, as representações. Conhecemos e damos sentido ao mundo através de processos cognitivos de codificação e decodificação por via da percepção de algo no mundo “real” transformado em uma ideia que se tem desse algo, um conceito, e que se apresenta conforme uma representação

simbólica desse algo, denominado signo. De acordo com Stuart Hall (2016) existem dois “sistemas de representação” envolvidos neste processo de interpretação e atribuição de sentido. O primeiro é o sistema conceitual, uma memória coletiva a qual todo ser desenvolve sendo membro de uma determinada cultura, onde objetos, sujeitos e acontecimentos são relacionados e correspondem a um conjunto de representações mentais compartilhadas, modos de organizar e classificar em comum. Como se, através das relações estabelecidas por esses indivíduos, “[...] uma mesma experiência fosse recomeçada, não somente pela mesma pessoa, mas por várias.” (HALBWACHS, 1994, p. 25) Hall (2016) afirma que:

[...] somos capazes de nos comunicar porque compartilhamos praticamente os mesmo mapas conceituais e, assim, damos sentido ou interpretamos o mundo de formas mais ou menos semelhantes. Isto é, de fato, o que significa pertencer “à mesma cultura” (HALL, 2016, p. 36, grifo do autor)

É importante notar que a linguagem compreende uma noção mais abrangente que um idioma, por exemplo; este por sua vez, é um tipo específico de linguagem. A atribuição de sentidos se deve, portanto, à interpretação de algo no mundo que se transforma em seu respectivo conceito e que assume função de uma representação mental. Contudo, para que haja comunicação, fluxo de sentidos, é necessário outro sistema de representação, que faça a correspondência entre determinados conceitos e suas respectivas representações simbólicas, esse sistema é a linguagem, em sentido amplo.

A linguagem se configura então como o elo que codifica, arbitrariamente, a representação de algo no mundo, isto é, seu conceito atribuído a determinado signo correspondente, sendo este signo uma “unidade conceitual” básica que carrega sentido, isto é, indica ou representa conceitos. Sendo, assim, mecanismo fundamental para a construção de sentido. O conjunto de relações destes signos compreende um sistema de significados.

Hall (2016) assevera que “A existência de linguagens comuns nos possibilita traduzir nossos pensamentos (conceitos) em palavras, sons ou imagens, e depois usá-los enquanto linguagem, para expressar sentidos e comunicar pensamentos a outras pessoas.” (HALL, 2016, p. 37) Assim, a codificação, por força de convenção social, consolida a relação entre determinados conceitos e signos evidenciando a linguagem presente nesta relação. E reciprocamente “[...] os códigos nos dizem quais conceitos estão em jogo quando ouvimos ou lemos certos signos.” (HALL, 2016, p. 42)

A ideia de tradutibilidade é fundamental neste processo de codificação e decodificação, pois, sentidos, representados por signos que veiculam conceitos, são

construídos por ação de convenções, não sendo, portanto dependentes da “[...] qualidade material do signo, mas de sua função simbólica.” (HALL, 2016, p. 49) O autor acrescenta que “Porque um som ou uma palavra em particular indica, simboliza ou representa um conceito, ele pode funcionar na linguagem como um signo e transportar sentido [...], significar.” (*ibid.*)

Durante a exibição de um filme, ao desenrolar do enredo, o espectador é continuamente exposto a diversos estímulos audiovisuais, pistas, evidências do universo ficcional a serem interpretadas e decodificadas. A história que se apresenta compreendendo e articulando esses elementos se configuram em uma narrativa. Por meio da narrativa toda potência de um filme narrativo (ficcional) se desenvolve, onde se articula e direciona o enredo. Bordwell e Thompson (2013) consideram a narrativa “[...] uma cadeia de eventos ligados por causa e efeito, ocorrendo no tempo e no espaço.” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 144) Nesse sentido, a narrativa parece ser entendida como uma fonte de informação e memória, um evento comunicativo complexo constituído de mensagens sonoras, imagéticas e verbais. Segundo Carvalho (2009):

No cinema, a percepção do espectador é dirigida e manipulada a todo instante, conduzindo seu interesse através, especialmente, de dois mecanismos de linguagem: o enquadramento (o plano), a direcionar a atenção para um detalhe ou deixá-la percorrer livremente por um plano geral; e a montagem, tanto de imagem quanto de som, numa construção de ritmo entre planos curtos e planos-sequência. (CARVALHO, 2009, p. 49)

Apesar de um filme muitas vezes almejar, por parte da produção, uma compreensão unívoca na articulação de códigos e técnicas, não existe garantia que este será recebido de forma transparente pela audiência. Isto porque “Os códigos de codificação e decodificação podem não ser perfeitamente simétricos.” (HALL, 2003, p. 391) Ou seja, não existe uma determinada e obrigatória correspondência entre intenção (produção) e interpretação (recepção), já que na produção de códigos, na codificação de uma mensagem, não se pode estabelecer de que forma o receptor irá decodificá-las.

Para ser percebida como inteligível, a mensagem codificada se dá na forma de um discurso significativo imbuído de condicionantes próprios do cinema, assentados em uma determinada sociedade, e em acordo a estruturas de sentido atinentes a uma linguagem, o que quer dizer que, antes que algo possa ser significado precisa ser significativo, deve obedecer estruturas e articulações comuns de codificação de uma linguagem numa determinada sociedade para então ser “lido”, interpretado e apreendido.

Outro aspecto a ser observado é que “A percepção não pode ser entendida como a imposição de determinado significado [...]” (MERLEAU-PONTY, 2008, p. 102) Pois a produção/codificação e a recepção/decodificação compreendem momentos, estruturas de sentido e processos determinados distintos. Contudo, Hall (2003), aponta para a existência de “sentidos preferenciais” de uma cultura que afetam a codificação e influenciam o receptor no processo de decodificação para uma determinada compreensão, o que garantiria uma recepção aproximada à pretendida, quando ele diz que “[...] a codificação produz a formação de alguns dos limites e parâmetros dentro dos quais as decodificações vão operar.” (HALL, 2003, p. 399)

A percepção das mensagens mediadas por essa linguagem se configuram então como informações potenciais, e se dão como um “[...] conjunto de conteúdos simbolicamente significantes com a competência de gerar conhecimento em um indivíduo [...]” (BARRETO, 2010, p. 1). Desse modo, a leitura de um filme compreende a decodificação e articulação dos signos nele presentes que, no âmbito de uma determinada cultura, têm o potencial de significar.

Bordwell (1989) afirma que “Como toda ação intencional, “ler” um filme deve ser mediado por representações mentais” (BORDWELL, 1989, p. 28, tradução nossa) Portanto, é o conjunto de significados a partir da mensagem decodificada que “[...] tem um “efeito”, influencia, entretém, instrui ou persuade, com consequências perceptivas, cognitivas, emocionais, ideológicas ou comportamentais muito complexas.” (HALL, 2003, p. 391, grifo do autor)

O foco na atividade mental de recepção para entender os fenômenos audiovisuais ressaltam questões intrínsecas aos processos pelos quais o espectador percebe, compreende, atribui sentido e constrói memória em relação à mensagem fílmica. As representações e os sistemas de representações desempenham um papel fundamental neste processo, pois a atividade cognitiva de decodificação opera a partir de conjuntos de representações mentais processadas pelo sujeito, no seio de uma cultura e que, portanto, partilha esquemas, modelos mentais e convenções sociais comuns.

Fica evidente como a leitura se coloca como uma questão fundamental, para desencadear e conferir efetividade aos processos de significação. Silva (2006), já consciente de uma perspectiva mais abrangente do termo, observa que, acerca da leitura, comumente se subentende ser “[...] o ato de mediação entre a dimensão representativa (significante) e a dimensão interpretativa (significados) de textos escritos.” (SILVA, 2006, p. 301).

Convencionou-se interpretar o ato de ler numa perspectiva estritamente textual, herança que remonta ao nascimento da escrita e posteriormente à massiva propagação pela imprensa de Gutemberg no século XV. No entanto, ainda mais retrospectivo, desde os primórdios da comunicação humana nas civilizações antigas a “leitura” e o ato de “escrever” também ali estavam presentes, fosse pela oralidade ou através das pinturas rupestres, por exemplo. Esse entendimento reverbera a noção de Paulo Freire, para quem “A leitura do mundo precede a leitura da palavra [...]” (FREIRE, 1989, p. 9) de modo que “Linguagem e realidade se prendem dinamicamente.” (*id., ibid.*). Tal afirmação compreende um entendimento muito mais abrangente do conceito de leitura e que em plena sociedade da informação e do conhecimento no século XXI, com a globalização e a multiplicidade de mídias e linguagens, em constante avanço, evidencia que ler e escrever não são atitudes definitivas e homogêneas, pois “Cada época e cada circunstância histórica dão novos sentidos a esses verbos.” (FERREIRO, 2002, p. 13 *apud* SILVA, 2006, p. 301).

Da mesma forma, a lógica se estende ao livro que assume outras feições. Para além da sua concepção e estrutura tradicionalmente consolidada, o livro também pode ser um filme, assim como um leitor pode ser um espectador.

Emancipando-se da camisa de força do livro, o processo de leitura exerce uma pluritextualidade ou uma diversificação de textos, imagens, sons, filmes, bancos de dados, mensagens e redes interativas. Pluritextualidade que gera progressivamente uma nova dimensão poliforma, transversal e dinâmica. (BAZIN, 1996, p. 8 *apud* SILVA, 2006, p. 306)

Assim, imagens e sons, entre outros, a partir de uma concepção de leitura expandida, exatamente pelo mecanismo de representação, também podem ser lidos. Schafer (2011) nota que desde a antiguidade seres humanos já interpretavam e atribuíam significado aos sons da natureza, essa percepção e prática se intensificou cada vez mais. Já no século XIV, Schafer (2011a), expõe que o som desempenhava um papel simbólico fundamental na sociedade, “O relógio sonoro tinha uma grande vantagem sobre o de mostrador porque para se ver o mostrador é preciso estar à sua frente, enquanto a pancada do relógio envia sons do tempo para todas as direções, uniformemente.” (SCHAFER, 2011a, p. 88)

Em se tratando do Cinema, a leitura se volta então para o texto fílmico composto de planos, cenas e sequências que, com efeito, em seus múltiplos elementos, requerem a leitura sonora, imagética e verbal. No entanto, ainda que atrelada à concepção do contrato audiovisual, na leitura da banda sonora, a escuta assume protagonismo pela especificidade da

natureza da informação em questão. Através da escuta, não apenas em busca de seu sentido semântico, quando da voz, está o espectador. Apesar de a semanticidade ser considerada o ponto mais fundamental – o significado das palavras e frases –, o sentido “completo” é repleto de nuances informativas e extra-semânticas que complementam a semanticidade, conferindo maior riqueza de detalhe e expressão ao que se experiencia. Essas nuances soam como uma espécie de “metainformação” fundamental para complementar a construção de sentido e memória decorrente de uma atitude de escuta.

Portanto, mais que ouvir, para que um som seja significativo é preciso escutar, isto é, mais do que entrar em contato involuntariamente com um som, é necessário dedicar uma atenção voluntária. Chion (2011), através de suas considerações a respeito de seus pontos de escuta, declara como podem servir de forma oportuna como instrumento para, a partir da percepção auditiva, identificar e analisar informações mediadas pelo som presentes na banda sonora. Chion (2011) se baseia em Pierre Schaeffer, e sem intenção de encerrar as possibilidades, propõe três atitudes de escuta.

A primeira escuta a que Chion (2011) se refere é chamada de causal, nas palavras do autor consiste em:

[...] servimo-nos do som para nos informarmos, tanto quanto possível, sobre a sua causa. Quer essa causa seja visível e possamos recolher sobre ela uma informação suplementar, por exemplo, no caso de um recipiente fechado: o som que produz quando lhe batemos diz-nos se está vazio ou cheio. Quer, *a fortiori*, seja invisível e o som constitua a nossa fonte de informação principal sobre ela. (CHION, 2011, p. 27)

Carvalho (2009) aponta que “[...] é a mais natural [de] todas e se faz presente a todo instante em nossas atividades diárias, pois permite que nos situemos com relação ao espaço sonoro e suas qualidades constitutivas.” (CARVALHO, 2009, p. 65) O autor também comenta que a causa do que produz um determinado som pode ser invisível e, neste sentido, através da memória auditiva sua fonte poderia ser identificada por uma inferência lógica a respeito de sua causa. A partir da percepção da escuta causal, pode-se categorizar os diferentes tipos de fontes sonoras, sons humanos, da natureza, dos animais, das máquinas, sua possível localização geográfica na diegese e sob quais circunstâncias se apresenta. Por exemplo, em um filme, passos que são ouvidos e não encontram correspondência na imagem, sugerem elementos ainda não visualizados, sua possível direção, proximidade, natureza (fonte sonora e características intrínsecas) e a qualidade acústica do ambiente onde se encontra.

A segunda escuta é denominada semântica e, como a própria denominação sugere, opera a partir da codificação de um signo de determinada linguagem em direção à sua decodificação para um intérprete da mensagem. Carvalho (2009) observa que esta categoria de escuta carrega um aspecto distintivo entre os seres humanos e demais animais uma vez que é impregnada de elementos da comunicação propriamente humana e da experiência da vida social. O intuito principal desta atitude de escuta se volta para interpretar uma mensagem, a depender do contexto em que está inserido e do sujeito, um determinado som pode ser lido de diversas formas. O autor destaca que as diferentes escutas podem ocorrer paralelamente, de modo que “Ouvimos simultaneamente aquilo que alguém nos diz e como o diz.” (CHION, 2011, p. 29), isto é, ao ouvir um som, intuitivamente buscamos classificá-lo e inferir sua causa e constituição enquanto fonte sonora tanto quanto o possível significado da mensagem em questão. Chion (2011) compara a escuta causal com o que seria o ato de perceber a grafia de uma determinada palavra ou frase, enquanto a escuta semântica estaria para a leitura desta grafia.

A escuta reduzida é a terceira escuta, uma herança de Pierre Schaeffer intimamente relacionada à apreciação da música concreta, um tipo de oitava que conferiria a possibilidade de se analisar um som em “si”, ou seja, sua forma e qualidade. Para além das relações entre um som e uma causa e fonte provável, a escuta reduzida permite abordar o som tal qual um objeto em suas propriedades, altura (frequências graves, médias e agudas), intensidade (volume), duração (variação no tempo) e timbre (qualidade única de um som devida aos harmônicos). Por exemplo, ao analisar uma voz é possível perceber informações extra-semânticas, a entonação, se é uma voz grave, aguda, se soa suave, trêmula, entre outras micro articulações que agregaram sentido e particularidade a um determinado som em um contexto.

Chion (2011) assevera que “[...] o valor afetivo emocional, físico e estético de um som está associado não só a explicação causal de que falamos, mas também às suas qualidades específicas de timbre e de textura, ao seu frêmito.” (CHION, 2011, p. 31).

As três atitudes de escuta ocorrem em simultâneo mediante um esforço de atenção conferindo um sentido mais completo, e assim “Todo ato de interiorização da informação está associado ao conteúdo simbólico e representa uma cerimônia com ritos próprios de uma geração para uma recepção.” (BARRETO, 2010, p. 2) e para além da fruição estética, refletem um processo que culmina com a possível apropriação da informação e transformação em conhecimento.

Os vestígios mnésicos traçados até aqui convergem para demonstrar uma dimensão fulcral de coesão para a construção e atribuição de sentido à obra filmica. A memória é um conceito que perpassa o cinema de múltiplas formas em muitos pontos de contato. Seja em sua intertextualidade articulando diferentes fragmentos colocando em movimento memórias com características e contextos próprios que são ressignificados, seja enquanto uma possível fonte de informação não tradicional como um filme baseado em fatos, seja na possibilidade de apresentação de memórias dentro da narrativa, os *flashbacks* ou uso de *leitmotifs*, temas musicais recorrentes atrelados a alguma ideia, personagem, lugar, sensação ou objeto do universo cinematográfico em questão, dentre muitos outros usos, a memória se apresenta multifacetada. A memória, através dos diversos estímulos advindos da expressão cinematográfica durante sua exibição, mobiliza os espectadores e seus sistemas de representações; os conceitos de que dispõem, presente nas variadas linguagens do cinema (além do próprio cinema enquanto linguagem) de que tem conhecimento, permitindo que assim possa se reconhecer e atribuir significado ao que se experiencia. Assim, “O cinema, que tem no intertexto mais que estratégia de produção, é também por isso a soma de muitas memórias. Memórias técnicas, históricas, pessoais e coletivas.” (SILVA, 2006, p. 314).

As representações assumem um papel importante para a memória, conectam o progresso ao porvir no momento presente da experiência. No entanto, Gondar (2016) tomando a perspectiva de Proust (1999) observa que “A memória, contudo, é bem mais que um conjunto de representações; ela se exerce também numa esfera irrepresentável: no corpo, nas sensações, nos afetos, nas invenções e nas práticas de si.” (GONDAR, 2016, p. 36). Mais do que signos, conceitos e representações numa esteira de convenções sociais arbitrárias, a memória se dá também de modo significativamente particular para cada indivíduo. E, com efeito, assim como nas imagens, “Vários aspectos do som que percebemos como familiares, a partir da experiência cotidiana são centrais para o uso do som pelo cinema.” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 413) Pois se conectam diretamente com a experiência individual e coletiva. Além do significado convencional de um determinado som, este pode ser significativo de uma forma ainda mais singular e particular para um indivíduo. No processo de interpretar e atribuir sentido, o espectador pode se relacionar de uma forma ainda mais profunda com os sons que lhe são apresentados, construindo memórias.

Desafiando continuamente a hegemonia textual documental enquanto fonte de informacional, a fotografia, por exemplo, pode ser compreendida como “[...] um dos principais artefatos da cultura visual da memória, pelo seu poder de proporcionar uma síntese, por intermédio de uma linguagem não verbal entre o fato documentado, recorte do real, e as

interpretações elaboradas sobre ele.” (SILVA, 2016, p. 312) Mas na mesma clave, Schaffer (2011) historiograficamente confere um estatuto de memória aos sons do que chama de “paisagem sonora”. Segundo Costa (2010), o

[...] fato de que perceber as paisagens nas quais vivemos, e às quais representamos quando produzimos uma obra artística na qual elas estejam retratadas, têm peculiaridades não apenas imagéticas, como vê o olho e representou historicamente a pintura, mas também sonoras, assinaturas acústicas pertencentes a cada lugar, também percebidas sensivelmente e passíveis de reconhecimento e representação por meios sonoros e audiovisuais. (COSTA, 2010, p. 94)

As afetações que nos encontramos em determinado momento e estado precisam se dar de acordo com o quadro de nossas percepções e conceitos, suficientemente instigantes para que a atenção se volte para tal e, dessa forma, possam se conectar à experiência no presente para atribuir sentido, pois, “Se o que vemos hoje tivesse que tomar lugar dentro do quadro de nossas lembranças antigas, inversamente essas lembranças se adaptariam ao conjunto de nossas percepções atuais” (HALBWACHS, 1990, p. 25) O que significa dizer que tanto representação quanto atribuição e construção de sentido dependem de alguma forma de uma rede de lembranças do espectador. Isto é, ainda que um espectador, por exemplo, nunca tenha assistido determinado filme, para compreendê-lo, precisa de alguma forma conseguir relacioná-lo às suas experiências e representações anteriores. Assim, se torna possível partilhar e construir memórias quando calcadas em um quadro estável de lembranças atreladas a uma determinada cultura, e assim “Só tem sentido falar de um conhecimento como informativo em relação a um pressuposto conhecido e compartilhado com outros, com respeito ao qual a informação pode ter o caráter de ser nova e relevante para um grupo ou para um indivíduo.” (CAPURRO, 2003)

Como é possível perceber, o sentido então não existe em si, fixo e imutável perante a estrutura que lhe dá suporte, como objetos, eventos, dentre outros. O sentido, porém, é construído ou atribuído e não se encerra em si, uma vez que cada indivíduo, ainda que dentro de um parâmetro possível de semelhança, um quadro estável para a recepção, reconhecimento e interpretação das representações, traz consigo experiências únicas – sempre aliadas a uma dimensão coletiva – que conferem a cada um, um diálogo particular com determinada obra.

Para que todo o processo de construção e atribuição de sentido possa se desencadear em um indivíduo, além de ter suas representações, atreladas à memória, num exercício contínuo de atenção, é imprescindível que este se aproprie dessas informações. Mais do que

adaptar, assimilar, incorporar, interiorizar e transmitir, “[...] conceitos [que] se referem à mera recepção, transferência, nivelção, homogeneidade, apagamento de diferenças e relação passiva com o mundo físico e simbólico.” (BATISTA, 2018, p. 230) A “[...] apropriação visa construção, negociação de representações, tem o propósito de conjugar realidades e interesses distintos. Assim, a apropriação é um processo dialético que envolve a construção e a expressão de si e do mundo, por meio de ações e interlocuções ativas e afirmativas das partes.” (*id. ibid.*)

Assim, as formas de apropriação da informação advindas de um filme, ainda na perspectiva do contrato audiovisual, não encontram no indivíduo passividade ao contato com o objeto. Este sujeito, com sua bagagem conceitual, se transforma continuamente para relacionar-se ativamente com o objeto fílmico, num movimento dialético de desenvolvimento através de seus mecanismos mentais e cognitivos de representação, processamento e apropriação da informação a partir das percepções sensoriais, imagéticas e sonoras, verbais ou não verbais, com que tem contato. “O cérebro recebe informações dessas duas fontes sensoriais de estrutura, acústica e óptica. Em sua tentativa de dar sentido ao mundo, é razoável supor que o cérebro direcionaria mais atenção aos padrões estruturais compartilhados (congruentes) do que aos padrões estruturais que são incongruentes.” (COHEN, 2013, p. 20, tradução nossa)

Annabel Cohen desenvolve um modelo de representação tangível deste processo complexo de apropriação de sentido, uma estrutura para considerar os muitos fatores que interagem simultaneamente no contexto filme–música–mente. (COHEN, 2013, p. 19, tradução nossa) O modelo chamado CAM (*Congruence Association Model*):

[...] se aplica a qualquer situação multimídia e representa processos perceptivo-cognitivos em geral. [...] o que o CAM faz de importante e distintivo é colocar a música em um modelo cognitivo de compreensão multimídia. [...] Modelos de compreensão ou processamento cinematográfico só serão completos e abrangentes quando levarem em conta fenômenos musicais no contexto multimídia. O CAM fornece algumas orientações sobre como fazer isso [...] (COHEN, 2013, p. 40-41, tradução nossa)

Ao descrever o fluxo de informação cognitiva perceptiva no contexto multimídia, o modelo CAM², em contínuo aperfeiçoamento, apresenta duas perspectivas, dois processos

² Explicação em vídeo da autora

<https://www.google.com/url?q=https://fdslive.oup.com/www.oup.com/booksites/uk/booksites/content/9>

importantes para a compreensão de um filme. No processo de apropriação da informação fílmica, deve-se levar em consideração tanto as linguagens que compõem o código cinematográfico, que se dão por meio da percepção, quanto os mecanismos cognitivos pelos quais o espectador na efetiva condição de espectador atribui sentido ao que experimenta.

A perspectiva *bottom-up* (de baixo para cima) localizada no nível “A”, parte das superfícies sonoras: *speech surface*, *music surface* e *sound effect surface* e imagéticas: *text surface* e *visual surface* em direção ao nível “B” onde pode-se observar que cada superfície se configura como uma estrutura particular que reclama um fragmento de sentido inerente à sua linguagem. No nível “C” encontra-se a chamada *Working Narrative*, o encontro ideal entre os processos *top down* e *bottom up*. Reflete, portanto, o desenvolvimento dinâmico da experiência de um filme, em outras palavras, é o próprio filme composto de suas múltiplas linguagens que possuem estrutura e sentido.

A perspectiva *top-down* (de cima para baixo) no nível “D” baseia-se na experiência cognitiva do sujeito, isto é sua bagagem conceitual, seus sistemas de representações, que o permitem atribuir sentido à narrativa fílmica.

O modelo e os processos descritos podem ser observados na figura abaixo:

Figura 2 – *Congruence - Association Model – iteration 3*

12 | MODELS AND MULTIDISCIPLINARY PERSPECTIVES

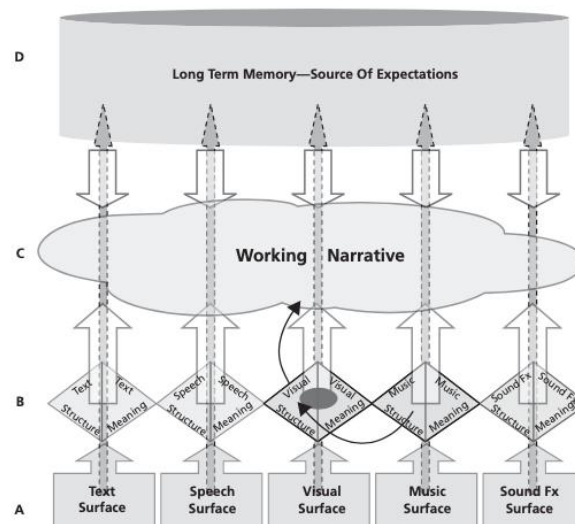


Figure 2.4 Congruence-Association Model—iteration 3. See text for explanation. Reproduced from Cohen, A. J., Music as a source of emotion in film. In Juslin, P. & Sloboda, J., *Handbook of music and emotion: Theory, research, application*, figure 31.3, p. 892 © 2010, Oxford University Press with permission.

Fonte: COHEN (2013, p. 32)

A seta entre os níveis “B” e “C” suscita a influência entre duas linguagens e seu efeito congruente multimidiático. Parece assim se aproximar da concepção de possibilidade do contrato audiovisual proposto por Chion (2011), no caso, o valor acrescentado da música à imagem.

A interação entre os processos *bottom-up*, relativo à informação audiovisual (em suas múltiplas naturezas), e os processos *top-down*, que contempla a decodificação dessas linguagens, calcados em uma memória coletiva, produzem a experiência do fenômeno multimídia. Assim, a informação proveniente da narrativa pode se estabelecer na chamada *Long term memory*, isto é, os múltiplos elementos, verbais e não verbais, sonoros e imagéticos que compõem a linguagem audiovisual, interagem e passam a fazer parte do sistema conceitual do sujeito, servindo de base para a atribuição de sentido e construção de memórias, inferências e associações do sujeito.

Diante disso é possível aferir a relevância em compreender as múltiplas possibilidades do fenômeno informacional que, comportando um elemento de sentido, se manifesta nas inúmeras linguagens para construção de significado e memória para um sujeito. (COSTA; ORRICO, 2009) Desse modo, no intuito de buscar uma aproximação mais prática das exposições teóricas, a seguir serão analisados fragmentos da banda sonora do filme *Dunkirk* (2017).

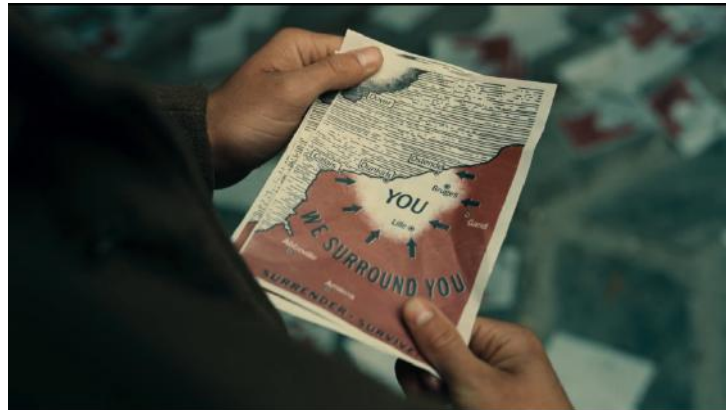
6 DUNKIRK

Após o conflito que iniciou a segunda guerra mundial, a invasão da Polónia em 1939, França e Reino Unido, em apoio aos poloneses, declaram guerra à Alemanha. A força expedicionária Britânica (BEF) é então transferida e se estabelece junto aos aliados ao norte da França e na Bélgica, fortificando as fronteiras. Tendo conquistado os Países Baixos, as tropas nazistas avançaram em direção à costa norte da França para cercar os exércitos aliados sitiados na cidade de Dunquerque. Dá-se início então a Operação Dínamo, considerada a maior operação de retirada da Força Expedicionária Britânica e tropas aliadas pelo mar de Dunquerque, episódio que ficou conhecido como o “milagre de Dunquerque”. Mobilizados numerosos navios da marinha britânica e navios de pequeno porte convocados para a operação, estima-se que cerca de 400.000 pessoas foram retiradas em apenas nove dias, de 26 de maio a 6 de junho de 1940. (FIGUEIREDO, [2017?])

Este é o contexto em que se encaixa *Dunkirk* (2017), filme dirigido por Christopher Nolan com oito indicações ao Oscar em categorias como melhor filme, melhor montagem, melhor direção de arte, melhor fotografia, melhor direção, entre outros.

Assim, apesar de se tratar de uma obra ficcional, a obra sofre críticas por conter divergências apontadas por pesquisadores e especialistas quanto à reprodução “fidedigna” dos elementos e fatos retratados. O filme exerce um papel documental que apresenta – de forma cinematográfica – e cumpre um papel informativo para o espectador acerca de um evento com base factual, ainda que partindo da perspectiva do diretor. Podemos compreender que tal obra possui uma dimensão enquanto fonte de informação histórica e memorialística por retratar um recorte de um período histórico.

A figura abaixo apresentada em momentos iniciais do filme é um panfleto que mostra o norte da França e o mar. O panfleto alerta o cerco alemão e sugere a rendição das tropas inimigas.

Figura 3 – Panfleto mapa

Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

O filme ainda sugere referências memorialísticas através de sua fotografia que apresenta cenas que estabelecem paralelos com referência a momentos e documentos históricos iconográficos registrados à época do período retratado, caracterizando o que Feitosa (2016 *apud* PANIAGUA, 2019, p. 22) chama de “efeito de real”, noção advinda de Roland Barthes. Ratificando, portanto, um fator de sentido e construção de memória mais sólido. Como pode ser observado nas figuras 4 e referenciado na figura 5 abaixo, representando “Soldados da força expedicionária britânica deitados de costas na praia de Dunquerque para atirar com seus rifles em uma aeronave inimiga a qual está bombardeando navios de transporte que chegaram para resgatá-los.” (TELEGRAPH, 2017, tradução nossa)

Figura 4 – Foto da praia de Dunkirk

Fonte: Telegraph (2017)

Figura 5 – Cena do filme na praia de Dunkirk

Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

Enquanto obra propriamente cinematográfica, o filme apresenta características peculiares pouco usuais. A obra se desenvolve numa espécie de clímax contínuo de tensionamento, criado através da montagem de som e imagem, onde são intercalados, quase que de forma ininterrupta, momentos de tensão dos três núcleos espaço-temporais apresentados que se entrecruzam. São eles *The Mole*, *The Air*, *The Sea*, que de acordo com a narrativa se desenvolvem respectivamente em uma semana, uma hora e um dia antes do fim da trama, no caso o “sucesso” da retirada dos soldados da praia de Dunquerque. Com a finalidade de transmitir a “sensação” iminente da guerra, é notável como o diretor, consegue manipular o tempo moldando um constante porvir que, mais que uma intenção narrativa, busca inserir o espectador não apenas no filme em si, mas em uma sensação de guerrilha, uma experiência sensorial de pulsão psicológica. Em entrevista, o diretor afirma: “[...] Eu entrelacei as três linhas do tempo de tal forma que há um sentimento contínuo de intensidade. Crescente intensidade.” (NOLAN, 2017, tradução nossa)

Em se tratando da trilha sonora, o filme, indicado ao oscar em 2018 também nas categoria de melhor trilha sonora original com o compositor Hans Zimmer, e vencedor na categorias melhor edição de som com Richard King e Alex Gibson e melhor mixagem de som com Gregg Landaker, Gary A. Rizzo e Mark Weingarten refletem uma tendência contemporânea de edição e mixagem de som para cinema que contempla o uso mais frequente de efeitos de baixa frequência (graves), uso de *foleys* hiper-detalhados, e uso de efeitos sonoros não diegéticos como pontuação estilística (CARREIRO, 2018), que por vezes pode impactar na divergência entre música e efeitos sonoros, sugerindo uma possível intenção de aproximar esses dois elementos. Conectando o som ao todo como uma potência de imersão ratificando o contrato audiovisual, engajando os sentidos do espectador para uma experiência mais que narrativa, uma experiência sensorial, principalmente levando-se em consideração as tecnologias atuais de captação na produção, manipulação na pós-produção e reprodução de áudio e vídeo nas salas de cinema.

Importante destacar como em *Dunkirk* (2017), a trilha sonora se dá de forma tão complexa que em incontáveis momentos pode-se questionar qual elemento é musical e qual é efeito sonoro, tão intensa é a forma recorrente como se inter cruzam para causar o efeito psicológico pretendido no espectador. Concebendo o filme com uma forte influência do conceito de *Sheppard tone*, um efeitos de ilusão auditiva, o diretor explica: “[...] Eu queria construir a música em princípios matemáticos semelhantes. Portanto, há uma fusão de música e efeitos sonoros e imagens que nunca conseguimos alcançar antes.” (NOLAN, 2017, tradução nossa)

As características e caminhos do filme aqui elencados para análise convergem para destacar uma perspectiva. Em suas características inerentes, o filme se configura numa fonte de informação indispensável para a atribuição de sentido e consequente compreensão da experiência do filme durante sua exibição. Atrelados à imagem, música, diálogos e efeitos sonoros informam, introduzem e conduzem o espectador pelo universo cinematográfico.

6.1 VOZ

Desde a consolidação do cinema sonoro, a voz possui uma posição de destaque, motivo pelo qual os primeiros filmes sonoros receberam o nome de “talkies”, o cinema falado. Mesmo no período silencioso, a figura de narradores já era comum para auxiliar a compreensão da narrativa pelos espectadores (CARREIRO, 2019). Seja nos diálogos ou na narração, é através da voz que significativa parcela das informações da narrativa é mediada dando sentido à história e às dinâmicas que nela ocorrem. Por este motivo, Chion (2011) aponta que o cinema é vococêntrico e mais que isso, é verbocêntrico. Significando dizer que “[...] não se trata da voz dos gritos e dos gemidos, mas da voz enquanto suporte da expressão verbal. E aquilo que se procura obter quando a captamos não é tanto a fidelidade acústica ao seu timbre original, mas a garantia de uma inteligibilidade clara das palavras pronunciadas.” (CHION, 2011, p. 13) Isto é, por razões da própria natureza social do ser humano, a percepção auditiva do espectador se volta para em primeiro momento identificar e buscar o sentido semântico das palavras. Entretanto, há características únicas em cada micro articulações de uma voz que conferem características e entonações emocionais relevantes. São informações extra semânticas, não verbais, pistas sobre a leitura que se deve fazer articuladas à compreensão semântica advinda das palavras e frases em determinado contexto.

Carreiro (2020) destaca a importância da respiração como um elemento estilístico importante que convoca o espectador a “[...] experimentar o filme de perspectivas afetivas (e não apenas sonoras) similares ou próximas àquelas ocupadas pelos personagens da ficção.” (CARREIRO, 2020, p. 17) Aumont e Marie (2004) entendem que “Uma vez afastado da fala tudo que tem a ver com conteúdos semânticos, o que fica é, de certo modo a sua qualidade de “imagem”” (AUMONT; MARIE, 2004, p. 204, grifo do autor) A este respeito, para aguçar a percepção das particulares informações extra semânticas, os autores propõem o exercício de assistir a um filme de uma língua da qual não se tenha domínio e sem legendas. Desse modo, pode-se perceber “A quantidade de informação veiculada pelo tom das palavras, pelo seu ritmo, pelo timbre das vozes e até as conotações produzidas pela maior ou menor

musicalidade [que] tornam-se mais evidentes – e a sua importância surpreende-nos” (*id.*, *ibid.*)

A preocupação com a qualidade dos elementos vocais é de suma importância na captação de som direto³ durante uma gravação, e tem sua importância ratificada quando em se tratando da dublagem, no inglês, *Automated Dialog Recording* (ou *Replacement*) (ADR), processo pelo qual são gravadas ou regravadas vozes em ambiente controlado, um estúdio com equipamentos de captação e edição de som e tratamento ou isolamento acústico adequado, uma prática comum no cinema. Para além de poder regravar falas que possam ter ficado inaudíveis ou danificadas, a técnica proporciona a possibilidade de conferir o impacto dramático necessário que pode não ter sido atingido plenamente durante uma interpretação ou precisa ser modificado, ou ainda, quando da necessidade de dublagem das falas em outro idioma onde o foco da atuação se volta, também, exatamente para os elementos extra-semânticos, intenção e expressão, tom de voz, impostação vocal, entre outros. Assim Xavier (2021) conclui que “Com o som, a cena dialogada ganhou maior coeficiente de realidade e também ganhou ritmo e força dramática.” (XAVIER, 2021, p. 35)

Tanto o significado das palavras de uma linguagem (ídioma) que os espectadores partilham quanto todas as características presentes na voz humana carregam grande potência significativa. Intrinsecamente atrelados à experiência humana, individual e coletiva, conferem uma potência de identificação do espectador com a obra, a partir de representações desses fenômenos (a voz) articulados a partir de uma linguagem – o idioma –, que, quando oralizado, se apresenta embebido de micro articulações que impactam na construção de sentido e memória, desempenhando papel informativo fundamental para a compreensão pelo espectador.

Assim, para Carreiro (2019) “A voz é considerada o elemento mais importante dentre todos os componentes da banda sonora de um filme. A percepção humana, por razões fisiológicas e, sobretudo, semânticas, tende a dirigir a atenção das pessoas para a voz, procurando intuitivamente compreender o que está sendo dito.” (CARREIRO, 2019, p. 25) Segundo Opolski (2009) “A utilização da voz como objeto sonoro, a relação das características do som emitido com os traços particulares de cada personagem e as possibilidades de criação artística que os processos de dublagem dos atores e/ou vozerio permitem, fazem das vozes elementos importantes na construção da narrativa do filme.” (OPOLSKI, 2009, p. 25) Ainda segundo a autora, “O som da voz humana é tão rico em detalhes que mudanças sutis, como a escolha de palavras com menos transientes de ataque,

³ Procedimento de captação de voz em sincronia com as imagens.

auxiliam na construção do caráter do personagem.” (OPOLSKI, 2019, p. 190) Assim como “Além da fisionomia, características fisiológicas de emissão da voz (timbre) e regionalismos (sotaques) possuem relativa importância.” (OPOLSKI, 2019, p. 191)

Como exposto, a voz e suas micro articulações desempenham funções importantes para a progressão e compreensão narrativa. A sessão vocal da trilha sonora de *Dunkirk* (2017) apresenta inúmeros exemplos possíveis, apesar de ser um filme que, comparativamente e intencionalmente, apresenta poucos diálogos.

O contexto da cena analisada que acontece em 1h 05min de filme, apresenta uma situação conflitante entre membros da força expedicionária britânica buscando abrigo em um navio abandonado na praia de Dunquerque. Tendo sido alvejados, no caos que se instala sobre a motivação dos tiros, levanta-se suspeição a respeito de um dos soldados que, diferente dos demais, vinha mantendo-se calado desde o início do filme. Este, portanto, é acusado de ser um espião alemão. Instaure-se assim um clima de tensão em meio a tiros ao casco do navio onde os soldados estão escondidos no interior. Pressionado, o soldado é forçado a falar, acusado previamente de ter um sotaque alemão muito proeminente. O conflito não chega a uma conclusão definitiva, entretanto é interrompido pela maré alta que faz o navio, já inundado, flutuar. Como pode ser observado nas figuras:

Figura 6 – Soldado sendo acusado



Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

Figura 7 – Soldado sendo ameaçado



Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

Figura 8 – Barco flutuando

Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

Neste momento é crucial o papel informativo da voz para o desenrolar da cena. Após ser ameaçado, o soldado acusado, com uma forte característica do idioma e sotaque típico de um falante nativo, admite ser francês. Percepção que depende da memória do espectador. Destaca-se, portanto, o papel vococêntrico e verbocêntrico a que alude Chion (2011), no caso os idiomas inglês e francês, para a informar semanticamente o espectador incluindo os modos de falar, gírias e sotaques utilizados que também reforçam a origem, características e o grupo social que os personagens pertencem. Como é o caso, militares da força expedicionária britânica (BEF). O uso da palavra inglesa *mate*, para se referir a um amigo, companheiro, uma palavra comum e característica entre britânicos. Outro exemplo pode ser percebido quando o soldado acusado é chamado de “*Jerry*”, um termo pejorativo para se referir a alguém de origem alemã, é uma referência às chamadas *Jerry can*, latas de combustível de origem alemã. (WORDSENSE, c2022) Posteriormente, quando revelada sua identidade, o mesmo soldado também é chamado de “*Frog*”, uma forma histórica e ofensiva para se referir às pessoas de origem francesa. (WORDSENSE, c2022)

No entanto, desempenhando também um papel fundamental na construção de sentido e memória da cena, é indispensável observar como as vozes acompanham o clima de tensão que se constrói. Certamente, sem as articulações vocais – notadamente extra-semânticas – dos personagens, interpretação e atuação estariam em descompasso em relação à ação dramática que se desenrola na tela. Diante de uma situação de perigo constante e iminente, como é o caso do contexto de guerra do filme, é quase inconsciente a expectativa acerca da voz de um falante qualquer impregnada de elementos que transmitem características emocionais como voz ofegante, embargada, sussurrada, angustiada, que transmite raiva, dor, entre outras. Expectativas que são criadas a partir do reconhecimento do contexto e das representações que são apresentadas ao espectador, lembranças e memórias que são construídas através da

experiência social compartilhada, que conferem maior sentido à experiência. Assim, esses elementos, verbais e não verbais (sonoros), informam uma parcela importante de significado do filme, concordando e expandindo os demais elementos visuais.

6.2 MÚSICA

A música acompanha o cinema desde longa data, logo nas primeiras exibições do período considerado mudo, pianistas, organistas ou pequenas orquestras eram contratados para acompanhar as exibições (CARREIRO, 2019), fosse para trazer mais público, para abafar o som do equipamento de reprodução do filme ou mesmo dos espectadores. Até a década de 1920 a música no cinema se dava, portanto, através de concertos; performance, já que não existia, até então, tecnologia para a reprodução de som e imagem em sincronia.

Apesar da afirmação de Berchmans (2012) de que “Não existem padrões específicos de música de cinema, embora fórmulas similares sejam adotadas em determinadas escolas ou tendências.” (BERCHMANS, 2012, p. 23), em se tratando de música de cinema, é comum associar ao tipo de música do período pós-romântico que tem como símbolo as grandes orquestras de tonalidade expandida. Tal constatação pode ter se refletido nas músicas que eram tocadas e na configuração das pequenas orquestras e compositores que performavam junto à exibição das películas do período sonoro de *Hollywood*. Influência que se estabeleceu e ainda perdura como herança até os dias atuais. Carreiro (2019) aponta que o uso deliberado deste tipo de música, nos anos 1920, partiu dos produtores de filmes e donos de teatros na tentativa de atrair a simpatia dos burgueses e aristocratas. Ainda que no período silencioso fosse utilizada muita música preexistente de gêneros e estilos os mais diversos.

No entanto, em desenvolvimento junto aos avanços tecnológicos, inúmeras alterações foram ocorrendo no cinema, dentre elas, na música. Já com sistemas de reprodução de som e imagem simultâneos, a posterior introdução e uso de novos elementos como sintetizadores, passaram a ocupar faixas de frequência nos *scores*. Contínuas inovações, experimentações e aperfeiçoamentos científicos e artísticos pavimentaram caminhos frutíferos para a música, desde os processos e técnicas composicionais até a mixagem de som e reprodução nas salas de exibição contemplando um leque amplo de possibilidades técnicas e estilísticas.

Segundo Chion (2011) a música no cinema, em sua potência de mobilização emocional do espectador, assume duas posições distintas. A primeira é considerada “empática” pois “[...] exprime sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isto evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria,

da emoção e do movimento.” (CHION, 2011, p. 14) Ou seja, a música reforça o sentido que pode ser visto nas imagens a partir de representações conhecidas e compartilhadas pelos espectadores inseridos em uma cultura. A segunda posição se dá de forma diametralmente oposta, neste caso a música “anempática” “[...] manifesta indiferença ostensiva relativamente à situação, desenrolando-se de maneira igual, impávida e inexorável [...]” (*id., ibid.*) Este uso específico da música busca impactar determinado sentido exatamente por se distanciar do que a imagem aparentemente sugere. O que decorre de tais perspectivas são influências que, cada qual, conferem ou perturbam determinado sentido, seja pela consonância ou dissonância com a imagem, ampliando e diversificando as possibilidades de significação.

Para Berchmans (2012), de modo mais objetivo, a música assume funções importantes como fornecer elementos – musicais – de um determinado recorte histórico em que se passa um filme, indicar uma determinada cultura ou uma localização geográfica específica. Entretanto, além desta perspectiva, a música também assume função mais subjetiva de descrição ou preparação emocional, criando e sugerindo um clima psicológico para o espectador, potente como ferramenta dramática. Carreiro (2019) aponta que a função de preparar o espectador para o tom emocional de alguma cena é complexa e para tal, pode-se utilizar um tema-assinatura, conhecido também como *leitmotiv*, herança da ópera wagneriana que consiste num tema musical repetido inúmeras vezes, associado à uma ideia, objeto, lugar, personagem ou sensação. Uma ferramenta para a construção de sentido e memória atrelada a um elemento da narrativa.

De maneira conexa, canções, comumente pré-existent, também podem trazer informações emocionais e semânticas através das letras, esteja ela posicionada dentro da diegese ou não. Contudo, em se tratando de aspectos fundamentalmente sonoros, a música, inscrita num determinado recorte cultural de um tempo, em acordo às convenções da musicologia para representar sentimentos determinados, é responsável por, através das suas relações harmônicas, melódicas e rítmicas, também em sua dimensão atonal ou como na música eletroacústica, causar efeitos cognitivos e psicológicos no espectador.

A partir de uma perspectiva prática profissional como compositor, Johnny Wingstedt (2005) em *Narrative Music: Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia*. Wingstedt (2005), apresenta categorias, classes e funções para a música no cinema de acordo com o quadro:

Quadro – 6 – Funções da Música

Emotiva	1.1. Emotiva - São possíveis as seguintes funções: descrever um sentimento de uma personagem, estabelecer relacionamentos entre personagens, acrescentar credibilidade, ludibriar os espectadores, sugerir atmosferas psicológicas, criar pressentimentos.
Informativa	2.1. Comunicar significado - essa categoria inclui algumas funções como: esclarecer situações ambíguas, comunicar pensamentos não verbalizados, reconhecer ou confirmar a interpretação dada a uma situação pelo espectador. 2.2. Comunicar valores - inclui as funções: evocar uma época, evocar um contexto cultural, indicar status social (usado em certos casos de música para propaganda). 2.3. Estabelecer reconhecimento – através da associação entre sons e alguma personagem ou mesmo algum produto.
Descritiva	3.1. Descrição de contexto - Algumas funções dessa categoria: estabelecer a atmosfera do ambiente (em um sentido abstrato como a hora do dia ou estação do ano), descrever o contexto real (em um sentido concreto como ao descrever o oceano ou uma floresta). 3.2. Descrição de atividade física – seu exemplo extremo é a técnica de mickey-mousing.
Guia	4.1. Indicativa - algumas funções: direcionar a atenção, focalizar o detalhe. 4.2. Mascaramento – com a função de esconder perturbações sonoras de diferentes origens
Temporal	5.1. Criar continuidade - pode ser basicamente dividida em três funções: construir continuidade de curto prazo, construir continuidade entre diferentes seqüências, construir continuidade em todo o filme. 5.2. Definir estrutura e forma - características estruturais da música são aproveitadas na construção e fluxo narrativos.
Retórica	6.1. Retórica – possui as propriedades de se destacar da narrativa e comentá-la, fazer julgamentos de valores, tomar partidos e realizar colocações políticas e filosóficas.

Fonte: Adaptado de Baptista e Freire (2006)

Os *scores* de música de cinema costumam apresentar características do tipo de música sinfônica clássica ocidental, atualmente diversificando e incorporando de forma criativa incontáveis outros elementos. Assim se configura a trilha musical de *Dunkirk* (2017) composta pelo compositor Hans Zimmer. Entre instrumentos cordofônicos tradicionais de orquestra como violinos e violoncelos, a trilha também apresenta elementos digitais como o uso *VSTi's* (*Virtual Studio Technology Instruments*) que compreendem, por exemplo, diversos tipos de sintetizadores.

Conforme exposto anteriormente, um aspecto presente na trilha expõe uma tendência contemporânea do som para cinema. A construção e articulação desses elementos – música e efeitos sonoros – na composição fornece grandes possibilidades estilísticas e narrativas. Estes, organizados numa mesma intenção musical, aproximam-se da concepção da música eletroacústica, no sentido de manipulação de sons. Em recorrentes momentos pode-se observar como um elemento musical como sintetizadores ritmados se transformam em efeitos sonoros na mesma cadência rítmica, e vice-versa. Ainda que nem sempre tonais e predominantemente rítmicos, os instrumentos conferem o tom psicológico e emocional predominante no filme como um todo, suspense e tensão.

A banda sonora do filme apresenta também de forma recorrente a utilização de uma técnica conhecida como escala de *Sheppard* ou *Sheppard Tone*. Uma série de sons que, quando tocados em *loop*, isto é, repetidamente, dão a impressão de uma progressão crescente ou decrescente sem fim. Na música utiliza-se a terminologia *glissando*, expressão italiana para designar uma passagem sutil de uma altura (frequência em Hertz, ou propriamente uma nota musical) à outra, no caso do *sheppard tone*, uma passagem contínua. É, portanto, uma ilusão auditiva, descrita pela primeira vez pelo psicólogo americano R. Shepard na década de 1960. O efeito se dá, por exemplo, ao unir um som em ao menos três oitavas diferentes fazendo o mesmo movimento ascendente ou descendente em períodos diferentes, de modo que um som se mantém com intensidade (volume) fixo enquanto os outros localizados uma oitava acima e uma abaixo deste mantém uma relação proporcional inversa de intensidade em função do tempo, isto é, quando um chega ao seu patamar máximo de volume o outro se encontra em seu mínimo. A partir da teoria e fórmula matemática, o efeito, na prática, cria uma distorção na percepção de altura dos sons, dando a impressão de uma progressão infinita (LUDWIG-PETSCH; KUHN, 2021).

Chion (2011), a respeito dos diferentes efeitos do valor acrescentado (no caso som e imagem), aponta a influência do som na percepção do tempo da imagem, como determinados usos de elementos sonoros, consequentemente musicais, conseguem chamar a atenção do

espectador, cria e sugere efeitos psicológicos, uma certa perturbação, uma animação mais ou menos intensa como ansiedade, suspense e tensão.

Outro uso expressivo da música pode ser percebido em determinado momento do filme onde é possível perceber uma mudança sutil, mas significativa na música, que desempenha com propriedade o papel de modulação emocional. Diferente do que pôde ser observado em relação ao uso da técnica *sheppard tone* desempenhando funções emotivas e de guia prendendo a atenção do espectador como sugere a função temporal exposta por Wingstedt (2005) para manter uma continuidade através de diferentes sequências, neste outro momento a música segue de forma mais branda, porém, tensa, atravessando momentos de tensão explícita nas imagens. No entanto, se antes a intenção era prender a atenção do espectador, ao que tudo indica, neste outro fragmento a intenção se volta para uma modulação emocional mais sutil. Ao comentar sobre condições de temporalização da imagem pelo som, Chion (2011) explica que:

[...] um som de sustentação lisa e contínua é menos animador do que um som de sustentação acidentada e trémula. Se, para acompanhar uma mesma imagem, tocarmos uma nota constante e prolongada de violino e, depois, a mesma nota executada em tremolo com pequenos saltos de arco, a segunda vai criar uma atenção mais tensa e imediata sobre a imagem. (CHION, 2011, p. 19)

Em contexto, parte-se de uma sequência de tensão de modo que a progressão musical em uma harmonia dissonante tem como um elemento chave o soar de uma nota de um violino prolongada em sustentação que sutilmente encontra lugar em outra harmonia, desta vez consonante. Esta mudança coincide com a nova cena que se apresenta, cena esta em que um coronel que se encontra no píer, avista através de binóculos barcos civis, que antes temia serem inimigos, chegando para auxiliar na evasão de soldados da praia. Como pode ser observado nas figuras a seguir, cena que se inicia em 1h 13min:

Figura 9 – Coronel avista barcos

Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

Figura 10 – Coronel observa com binóculos

Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

Figura 11 – Barcos Aliados

Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

Atuando de forma emotiva quando descreve o sentimento do personagem diante da situação tensa que se segue, a trilha sugere uma atmosfera psicológica criando um clima de tensão e pressentimento pela harmonia dissonante que reflete o estado de espírito do coronel. A música também informa o espectador continuamente, comunicando o anseio não verbalizado do possível iminente perigo. Mas também atua esclarecendo a resolução da tensão que se segue. Ao não se confirmar o perigo, a música passa da dissonância para a consonância e comunica tanto pela imagem quanto pelo som, a sensação de resolução. Assim, a música também assume função guia ao direcionar a atenção do espectador dando foco e reforçando a situação dramática da cena através da música.

Como proposto por Wingstedt (2005) é possível perceber a música ocupando várias funções, inclusive simultaneamente. Assim, dinâmica, a música enquanto linguagem, se apresenta multifuncional, potente como ferramenta estética e narrativa auxiliando a construção de significado e memória no cinema, seja ela diegética ou extra-diegética, participando do ritmo do filme e se associando aos outros tantos elementos de linguagem que compõem o cinema.

6.3 EFEITOS SONOROS

Diferente das informações musicais e da informação vocal (verbal e não verbal), os efeitos sonoros também compõem uma parcela significativa do universo audível do cinema e que, ainda no período silencioso, já encontravam práticas ainda que incipientes de sonorização também performadas durante as exibições. (CARREIRO, 2019). Cada um desses elementos desempenha funções específicas, pois se relacionam, em sua maioria, diretamente à experiência cotidiana da vida humana, sendo assim facilmente reconhecíveis mas, paradoxalmente, pouco percebidos conscientemente durante a exibição de um filme (BALÁZS, 1945 apud CARREIRO, 2019). Contudo, ainda que sua presença não seja de todo percebida, sua ausência causa notável estranheza. Manzano (2010) adverte sobre a inexorável sugestão sonora advinda das imagens ainda no cinema silencioso, que já se pretendia sonoro, apontando como mesmo através de recursos de imagem, o cinema, ainda sem som sincronizado, já esboçava sua dimensão sonora e caminhava em direção à sua natureza audiovisual.

Conscientemente, é complexa a tarefa de identificar a grande quantidade de sons que nos rodeiam e que inconscientemente também associamos às imagens, e assim, também o é no cinema. Seja no movimento e interações de personagens, objetos e ambientes, o som se faz presente, explicitamente ou não.

Os ruídos de sala, mais conhecido como *foley* (OPOLSKI, 2019), são assim chamados em homenagem ao pioneiro da prática de reproduzir sons de cena em sincronia à imagem, Jack Foley (1891-1967). Distribuídos em categorias como *steps* (passos), *clothes* (roupas) e *props* (objetos de cena), o *foley* pode ser definido como os sons resultantes da ação humana (OPOLSKI, 2019) no cinema, auxiliando no desenvolver da narrativa atribuindo ou reforçando intencionalidade emocional.

Em seguida, existem também os efeitos sonoros. É comum o uso generalizado do termo efeitos sonoros, incluindo o *foley*, quando se pensa na configuração dos departamentos de som da cadeia audiovisual, diálogos, música e efeitos sonoros. Contudo, para fins de diferenciação, a presente pesquisa os considera separadamente.

Adiante, os efeitos sonoros se subdividem em *background (BG)*, *Hard effects* e *Sound effects*. O *background (BG)*, representa a paisagem sonora diegética, que pode ser realista ou ficcional, criada ou recriada, que situa espacialmente o espectador no ambiente e atua como pano de fundo de toda a ação dramática. O *BG* é portanto “[...] o som ambiente de determinada cena, sempre denso e contínuo, sem eventos sonoros pontuais que possam se

destacar.” (OPOLSKI, 2009, p. 31-32) Assim, em um exemplo possível de um ambiente onde uma determinada ação acontece, caso se passe em um centro urbano, certamente sons de carro, trânsito, alarmes e uma massa sonora densa de pessoas falando serão percebidos. De outro modo, se uma floresta for, sons de pássaros, vento e árvores possivelmente serão dominantes. Yewdall (*apud* OPOLSKI, 2009, p. 31-32) ressalta a importância do som ambiente pois são “[...] os únicos sons presentes do início ao fim do filme.” Ainda atrelado aos sons ambientes, existem também os chamados *background effects (BG-FX)*, sons isolados e específicos que caracterizam com mais riqueza de detalhes uma determinada ambientação, ao passo que também mantém liberdade de manipulação para editores de som e mixadores, devido sua independência.

Segundo Opolski (2019, p. 204), os *hard effects* são “[...] todos os efeitos que não são produzidos diretamente pelo homem, como os sons de máquinas, automóveis, armas de fogo, aviões ou elementos difíceis de serem criados em sincronismo pela equipe de *foley*.” Estes sons revelam a existência de um universo em pleno acontecimento para além do que se pode acompanhar na tela.

Da mesma forma que acontece em *Foley* e em BG, os *hard-effects* também podem auxiliar na construção da narrativa, criando acontecimentos sonoros que sugerem determinadas situações. A audição de uma sirene, antes da imagem de um carro aparecer em cena, pode estimular a percepção do espectador, de forma que ele suponha algumas alternativas: bombeiro, carro de polícia, ambulância? A utilização de *hard-effects* também pode sugerir e induzir situações: um clima tenso pode ser fortalecido pelo acréscimo de ventos, chuvas, raios e trovões. (OPOLSKI, 2009, p. 35)

Diferente dos efeitos anteriores, os *sound effects* auxiliam o desenvolvimento do filme através de sua função peculiar. Através de processamento de sons pré existentes ou sínteses sonoras⁴, *sound designers* atuam na criação de sons singulares que “[...] não remetem a nada real nem a nenhum objeto de cena.” (OPOLSKI, 2019, p. 206) mas que podem auxiliar no impacto dramático e emocional. Efeitos que podem ser utilizados individualmente ou em combinação com sons de outras categorias como os BG e *Hard-effects*, sublinhando sua intenção dramática.

No cinema, sons de explosão podem vir acompanhados de sons com frequências graves poucos audíveis, mas que possuem um efeito físico de impacto que o espectador

⁴ Refere-se aos variados meios pelos quais se manipulam ondas sonoras.

literalmente pode sentir. Cabe destacar como aponta Flores (2006 *apud* OPOLSKI, 2009, p. 27) que “[...] não é o uso do mesmo objeto ou da mesma fonte sonora, que garante a possibilidade de um som ser expressivo, que tenha um valor enfático. Isto se deve mais à qualidade do som intrinsecamente, ou seja, às suas qualidades enquanto ‘objeto sonoro’ [...]” As várias camadas de efeitos sonoros, cada qual em sua individualidade, reclamam e constroem parte do universo que se apresenta como recurso expressivo, conferindo profundidade estilística, narrativa e dramática que amplifica impacto e realidade junto às imagens. Essa construção de expressão e intenção do universo sonoro cinematográfico, que pode ser acompanhada junto à trilha de imagens, são recursos estéticos e informativos importantes para conferir maior sentido ao filme construindo memórias.

Um aspecto importante a ser ressaltado diz respeito a como a construção dos efeitos sonoros podem ser complexas, isto é, em uma mesma cena pode-se obter diversas camadas de efeitos sonoros de diversas categorias. A trilha de *Dunkirk* (2017) composta por Hans Zimmer apresenta de forma recorrente e como característica estilística do compositor, o uso de pulsos rítmicos repetidos. Os sons de batida de coração e ponteiro de relógio ritmados em variadas velocidades, se unem aos elementos propriamente musicais, podendo sugerir que estes fazem parte da música com a finalidade de provocar um certo efeito. Este efeito sonoro que se une à música, por vezes sob atrelado ao uso do *sheppard tone*, cria um contínuo sonoro crescente ou decrescente que intensifica a tensão flutuando entre o previsível e o imprevisível. Sobre a previsibilidade ou imprevisibilidade deste desenvolvimento sonoro, Chion (2011) explica o que esse efeito cria para o espectador:

[...] um ritmo regularmente marcado pelo som, como um baixo contínuo ou um tique-taque mecânico, logo previsível, tende a criar uma animação temporal menor do que um som com um desenvolvimento irregular, logo imprevisível, que coloca o ouvido e toda a atenção em alerta constante. [...] Mas um ritmo demasiado regularmente cíclico pode também criar um efeito de tensão, uma vez que se pode antever nessa mesma regularidade mecânica a possibilidade de uma flutuação. (CHION, 2011, p. 19)

Na figura, o contexto em questão acontece em 1h e 10min e apresenta um piloto britânico que após cair com o avião no mar, fica preso e não consegue sair. A música que acompanha a cena utiliza a técnica *sheppard tone* aliada a tique-taques de relógio. A tensão se

mantém até que o piloto é encontrado e salvo por civis em um navio de pequeno porte em direção à praia de Dunquerque.

Figura 12 – Piloto se afogando



Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

Portanto, cria-se através da regularidade, uma condição de expectativa na perspectiva do espectador. Esse uso do som confere aos efeitos sonoros uma qualidade informativa mais que narrativa, se relacionam ao espectador de uma maneira sensorial, estimulando-o a experimentar o filme de maneira imersiva. Mais que uma questão mecânica, uma música, e por extensão os efeitos sonoros, mais rápidos não aceleram necessariamente a percepção da imagem, existe na relação som e imagem uma condição particular e necessária para tal.

[...] a animação temporal da imagem pelo som não é uma questão mecânica de tempo: uma música mais rápida não acelera necessariamente a percepção da imagem. Na verdade, a temporalização depende mais da regularidade ou da irregularidade do débito sonoro do que do tempo no sentido musical do termo. Por exemplo, se o débito das notas da música for instável, mas a velocidade moderada, a animação será maior do que se a velocidade for rápida e regular.” (CHION, 2011, p. 20)

O uso recorrente de efeitos sonoros de batidas de coração e tique-taques de relógio guiam a leitura emocional da cena e desempenham função estilística mas também informativa decisiva para a progressão narrativa e para a imersão do espectador na atmosfera psicológica que é criada e sugerida.

Noutro momento, logo nos primeiros minutos do filme (6min 49s) pode-se observar uma concentração de soldados na praia de *Dunkirk* para serem retirados. A cena se desenvolve até que o caos se instala quando o som de um avião inimigo é percebido ao longe. Atuando como *hard-effect*, o som do avião percebido é reconhecido como perigo iminente tanto para os soldados na praia quanto para o espectador que também se põe a identificá-lo. Assim, ao ouvir o som do avião, todos os soldados prontamente observam o céu em busca dele e entram em alerta se preparando para um possível bombardeio. O reconhecimento sonoro informa tanto do que se trata, um avião, quanto sua localização, no ar, e sua importância, perigo. Esse som aciona, constrói uma memória do som de avião para os personagens, assim como para os espectadores e a partir da leitura deste som no contexto representa a informação necessária para o desenrolar do enredo que se desenvolve na tentativa de derrubar o avião e escapar dos bombardeios.

Figura 13 – Soldados olham o céu

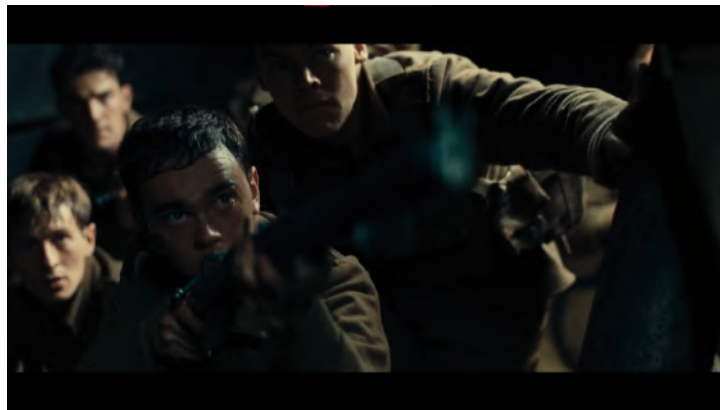


Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

Outro fragmento apresenta a situação já mencionada anteriormente na seção de voz. Em 1h de filme, soldados da força expedicionária britânica se abrigam em um navio encalhado abandonado na praia. No entanto, a questão se volta para determinado momento onde no interior do navio, os soldados escutam sons de passos que se transformam no ponto focal da cena. Aqui o *foley* dos passos de um desconhecido no convés do navio coloca os soldados em alerta de perigo iminente. O som indica que se trata dos passos de uma pessoa, sua localização e proximidade, no convés do navio e sua importância na cena, a aproximação

de um suposto inimigo. A sensação de perigo iminente desencadeada pelo som alerta e prepara os soldados para um possível conflito próximo.

Figura 14 – Soldados olham para o convés do barco



Fonte: Warner Bros. Entertainment (2017)

Importante destacar como os *background effects* também se fazem presente como pano de fundo de toda ação conferindo a qualidade acústica necessária de cada cena. Seja em uma praia ou no interior de um barco, cada um desses lugares apresentam características sonoras inerentes que permitem ao espectador identificar todo o conjunto da cena, imagem e som como sendo intrínsecos, tal qual aponta o contrato audiovisual. E, junto aos demais elementos sonoros conferem tridimensionalidade e um sentido de real ao universo ficcional que se apresenta.

6.4 SILÊNCIO

O silêncio também desempenha papel importante no cinema. É possível observar seu impacto dramático mesmo que a princípio possa parecer um contrassenso. Ao contexto de *Dunkirk* (2017), Rapan (2018) faz uma observação sobre o uso do silêncio: “Temos que esperar noventa minutos para ter alguns segundos de silêncio. Além do plano de abertura, de

menor intensidade e quase silencioso no contexto do filme, apenas alguns planos não são preenchidos por sons ou acompanhados pela partitura. Esses momentos de silêncio tornam-se oásis e sentimos a importância do silêncio de uma nova maneira.”(RAPAN, 2018, p. 143, tradução nossa) Em um filme que preza tanto pela sensorialidade, o silêncio desempenha uma função de alívio para as personagens em situação de guerra e para o espectador imerso na experiência que identifica no silêncio e também nas personagens um desafogo.

Contudo, por questão de delimitação, o silêncio não será abordado com maior profundidade, pois o objetivo da pesquisa se volta para compreender os elementos sonantes enquanto informação e fonte de informação para a construção de sentido e memória do espectador durante a exibição.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A multiplicidade conceitual do termo informação e suas aplicações possíveis, aliada à interdisciplinaridade própria da Ciência da Informação e da Biblioteconomia permite um olhar informacional através dos muitos fenômenos da vida social e seus objetos inerentes. Ao debruçar-se sobre determinado objeto ou perspectiva particular sob a égide teórica informacional, é possível perceber como é potente e como as dimensões da informação são pujantes e multifacetadas, presentes em toda parte. Sua investigação proporciona e amplia continuamente questões, perspectivas e aplicações científicas e sociais.

A informação é um fenômeno complexo e socialmente construído no âmbito de uma cultura onde sujeitos partilham, em maior ou menor grau, linguagens, símbolos, valores e crenças, bens e práticas de vida comuns, na relação intersubjetiva e dialética que estabelecem entre si como comunidade. Assim, a informação assume diversas dimensões, feições e papéis em seus múltiplos registros e aplicações nas dinâmicas sociais, que remontam ao início mesmo da cultura humana e que continuamente se posiciona de forma estratégica e central na sociedade da informação e do conhecimento na contemporaneidade.

Construída socialmente por força de convenção, a informação carrega sentido e potencialmente significação, a depender do sujeito, mediante registro em um suporte qualquer que lhe dá lugar, obedecendo os limites do sistema linguístico ao qual está inserida.

Assim, antes mesmo que se tenha consciência, conhecemos e damos sentido ao mundo através de processos cognitivos de codificação e decodificação por via da percepção de algo no mundo “real” transformado em uma ideia que se tem desse algo, um conceito, e que se apresenta conforme uma representação simbólica.

Desse modo, suscita-se a importância de compreender os múltiplos fenômenos informacionais que se configuram através das diversas linguagens e suas mensagens no mundo social para os indivíduos. Fenômenos estes que através de seus signos, suas unidades conceituais, inscritos em um sistema, uma linguagem, transportam sentido aos indivíduos conferindo a estes a capacidade de significar o mundo e tudo que nele há, físico ou simbólico, real e ficcional.

Assim, no processo tácito de apropriação de cada sujeito, sua bagagem informacional, individual e coletiva, se transforma em conhecimento quando na interação intersubjetiva, este consegue absorvê-la relacionado e inserido o que experiencia aos outros conhecimentos que fazem parte de seu sistema conceitual próprio.

A expressão mesma de um sentido compartilhado evoca e sugere a noção de uma memória coletiva como preponderante para o processo de compreensão, atribuição de sentido e apropriação, do qual todo indivíduo inserido em uma cultura, em maior ou menor grau, partilha através de linguagens em comuns.

As diversas mídias e linguagens presentes no século XXI são um reflexo de um longo caminho de desenvolvimento filosófico, social e tecnológico que carrega em si as marcas dos percursos trilhados e as expectativas e ambições do trajeto que ainda tem pela frente. As mídias e suas linguagens são filhas de seu tempo e se relacionam intimamente com a sociedade a qual estão inseridas. A compreensão e domínio destas mídias, linguagens e tecnologias, se configuram ferramentas importantes frente às dinâmicas socioculturais da sociedade da informação e do conhecimento, pois o que se entende por “ler” e “escrever” adquire novas conotações com o passar do tempo, habilidades essenciais para sobreviver e operar neste mundo em constante mudança.

Especialmente o cinema, uma arte coletiva, tem em sua dinâmica intertextual a comunhão de múltiplas linguagens que – configuram este mesmo como uma linguagem –, em um espaço criativo de acúmulo de memórias e construção de sentidos, se relaciona de forma particular com cada sujeito, atribuindo sentidos semelhantes por compartilharem a mesma linguagem, através do que é experienciado.

Sentido e memórias que se inter cruzam e se constroem continuamente de modo quase instantâneo, provenientes das diversas matrizes da linguagem e do pensamento em contrato para a construção de sentido para um interpretante inserido num espaço e tempo determinado numa relação incessantemente associativa entre o que se experiencia, o que já foi experienciado e o que se supõe experienciar. E o que é experienciado e apropriado, se dá por via da percepção, pelos sentidos visuais e auditivos que relacionados decodificam os muitos estímulos ao qual são expostos.

Assim, o objeto filmico, seja em sua dimensão física em se tratando do suporte, ou simbólica, quando de sua efetiva exibição, pode se constituir enquanto fonte de informação. De modo que o som pode se configurar enquanto evidência informativa do universo que se desenvolve em tela. Sendo tanto um meio de comunicação, quanto o que ele próprio medeia, sentidos para o espectador. O filme se torna a própria representação do evento que comunica.

Nesta lógica, se a imagem a visão se encarrega de decodificar, em se tratando da banda sonora, a audição assume protagonismo. Enquanto obra, documento e representação o filme se configura em uma fonte de informação, de modo que o som, um possível fragmento de sentido do filme, também se configura enquanto um recurso informacional, uma fonte

informativa próxima à noção de oralidade, efêmera. Ainda que nem sempre semântica, com potencial de construção de conhecimento de forma não convencional. Assim, como o filme pode ser um livro, um espectador também pode ser um leitor.

No entanto, apesar do destaque dado à banda sonora e à escuta, se faz necessário ratificar a natureza audiovisual do cinema, que evoca em potência o contrato audiovisual, a relação mútua entre som e imagem. Nesse sentido, todos os componentes da banda sonora, voz, música e efeitos sonoros estão imbricados juntamente à trilha de imagem. Ao passo que o som se desenvolve e atua informativa, sensorial e narrativamente no e para o filme em exibição, bem como também o faz para o espectador.

A experiência humana cotidiana se desenvolve num mundo extremamente habitado por sons, e assim o é no cinema. Se reflete nos usos que são feitos do som como recursos de informação na linguagem cinematográfica.

A construção da banda sonora é um fator de extrema importância para um filme. Cada elemento, seja nas vozes atreladas à semanticidade de um idioma, ou nas características e articulações únicas e inerentes de cada voz, nos efeitos sonoros conferindo impacto e profundidade ao universo ficcional, para além da tela e do que ela enquadra. Informando personagens e espectadores sobre este universo em desenvolvimento. Além da música, que pode assumir inúmeras funções, agindo de forma consonante ou dissonante ao que pode ser observado na tela, conferindo a tônica emocional necessária que atua como informação auxiliando a leitura que o espectador deve fazer de determinado momento impulsionando identificação.

Assim sendo, as informações acústicas presentes no filme, podem se configurar em informações e fontes de informação determinantes para a atribuição de sentido construindo conhecimento, essenciais para o desenrolar dramático do filme e compreensão pelo espectador.

Portanto, o sujeito, com sua bagagem conceitual, se transforma continuamente ao se relacionar com a obra, num movimento de apropriação que compreende a dialética entre as percepções sensoriais, imagéticas e sonoras, verbais ou não verbais, com que tem contato e suas estruturas e mecanismos mentais e cognitivos de decodificação e apropriação, construindo continuamente sentido e memória.

“O som não existe no filme apenas para inscrever as imagens no tempo ou ampliar a aparência de realismo: ele faz muito mais que isso. O som afeta a maneira como percebemos a trilha visual, ajuda a guiar o olho do espectador e induz a sentimentos, sensações e emoções que, sem ele, talvez permanecessem ausentes.” (CARREIRO, 2019, p. 21)

Por fim, a pesquisa compreende também algumas de suas limitações que, ainda que voltadas para um público de leitores ouvintes, busca em seu desenvolvimento teórico contribuir também para contínuas pesquisas em acessibilidade, promoção e democratização de meios de comunicação e bens culturais de forma inclusiva e diversa. Buscando aprofundar o conhecimento de um tipo possível de informação pouco abordado na área de Biblioteconomia e Ciência da Informação, mas que possui grande potencial.

REFERÊNCIAS

- ALTMAN, Rick. Four and a half film fallacies. *In*: ALTMAN, Rick. **Sound Theory Sound Practice**. New York: Routledge, 1992. p. 36-46.
- ALVIM, Luiza Beatriz. Contraponto audiovisual? De Eisenstein a Chion. **Revista FAMECOS**, v. 24, n. 2, p. ID24688, mar. 2017.
Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2017.2.24688>
Acesso em: 15 jul 2022.
- ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O que é informação?. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 1, jan./abr. 2014. p. 1-30.
Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5433/1981-8920.2014v19n1p01>
Acesso em: 15 jul. 2022.
- ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. **O que é Ciência da Informação**. 2018. Belo Horizonte: KMA, 2018. 126p.
Disponível em: <http://casal.eci.ufmg.br/download=O QUE É CI...>
Acesso em: 15 jul. 2022.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. A análise da imagem e do som. *In*: AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Texto e Grafia, 2004.
- BAPTISTA, André. FREIRE, Sérgio. As funções da música no cinema segundo Gorbman, Wingstedt e Cook: novos elementos para a composição musical aplicada. *In*: Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Música (ANPPOM), 16., 2006, Brasília. **Anais [...]** Brasília: [s.n], 2006. p. 745-749.
Disponível em:
https://antigo.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2006/CDROM/COM/07_Com_TeoComp/sessao01/07COM_TeoComp_0103-182.pdf
Acesso em: 15 jul. 2022.
- BARRETO, Aldo Albuquerque. A informação no processo do conhecimento: o texto e o hipertexto. **DataGramZero**, v. 16, n. 3, 2015.
Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/8178>.
Acesso em: 15 jul. 2022.
- BARRETO, Aldo de Albuquerque. Conteúdos imateriais simbolicamente significantes. **DataGramZero**, v.11, n. 2, abr. 2010.
Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/7077>.
Acesso em: 15 jul. 2022.
- BATISTA, Carmen Lucia. Os conceitos de apropriação: contribuições à Ciência da Informação. **Em questão**, v. 24, n. 2, p. 210-234, maio/ago. 2018.
Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/74317/47702>
Acesso em: 15 jul. 2022.
- BENNET, Roy. **Uma breve história da música**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986. 80 p.
- BERCHMANS, Tony. Conceito da música de cinema. *In*: BERCHMANS, Tony. **A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema**. São Paulo: Escrituras, 2012. 4. ed. p. 19-36.
- BERCHMANS, Tony. O nascimento da música de cinema. *In*: BERCHMANS, Tony. **A música do filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema**. São Paulo: Escrituras, 2012. 4. ed. p. 107-112.
- BETHÔNICO, Jalver. Signos audiovisuais e ciência da informação: uma avaliação. **Encontros Bibli: Revista eletrônica De Biblioteconomia E Ciência Da informação**, v. 11, n. 2, 2006. p. 58-78.
<https://doi.org/10.5007/1518-2924.2006v11nesp3p58>
Acesso em: 15 jul. 2022.
- BORDWELL, David. A case for cognitivism. **Iris**, n.9, spring., 1989. p. 11-40.

BORDWELL, David.; THOMPSON, Kristin. O som no cinema. *In*: BORDWELL, David.; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas: UNICAMP; São Paulo: EDUSP, 2013. p. 409-470.

BRITO, Carla Façanha. O filme como fonte de informação aplicado ao ensino da biblioteconomia. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, v. 4, p. 6-18, 2017.
Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/72479>.
Acesso em: 15 jul. 2022.

BUCKLAND, Michael Keeble. Information as thing. **Journal of the American Society for Information Science**, v. 45, n. 5, p. 351-360, 1991.

CAPURRO, Rafael. **Epistemologia e Ciência da Informação**. [S.l.]:[s.n.], c2003. *online*.
Disponível em: http://www.capurro.de/enancib_p.htm
Acesso em: 15 jul. 2022.

CARREIRO, Rodrigo. **A linguagem do cinema: uma introdução**. Recife: UFPE, 2021.
Disponível em: <https://editora.ufpe.br/books/catalog/book/519>
Acesso em: 15 jul. 2022.

CARREIRO, R. Continuidade intensificada no som dos filmes: seis tendências e um estudo de caso. **Revista FAMECOS**, v. 25, n. 2, p. ID28679, 7 abr. 2018.

CARREIRO, Rodrigo. O papel da respiração no cinema de horror contemporâneo. **E-Compós**, [S. l.], v. 23, 2020. DOI: 10.30962/ec.1860.
Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1860>.
Acesso em: 15 jul. 2022.

CARREIRO, Rodrigo; ALVIM, Luiza Uma questão de método: notas sobre a análise de som e música no cinema. **MATRIZES**, [S. l.], v. 10, n. 2, p. 175-193, 2016. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v10i2p175-193.
Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizess/article/view/120018>.
Acesso em: 15 jul. 2022.

CARREIRO, Rodrigo; OPOLSKI, Débora; SOUZA, João Batista Godoy de. **O som do Filme**. Recife: UFPE; UFPR, 2019.

CARVALHO, Anderson. **A percepção sonora no cinema: ver com os ouvidos, ouvir com outros sentidos**. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009.

CHION, Michel. **A Audiovisão: Som e Imagem no cinema**. Lisboa: Texto e Grafia, 2011.

COHEN, Annabel J. Congruence-Association Model of music and multimedia: origin and evolution. *In*: TAN, Siu-Lan.; COHEN, Annabel J.; LIPSCOMB, Scott D.; KENDALL, Roger A. **The psychology of music in multimedia**. UK:Oxford University Press, 2013. p. 17-47.

COSTA, Fernando Morais. Pode o Cinema Contemporâneo Representar o Ambiente Sonoro em que Vivemos? **Logos**, v. 17, n. 1, p. 94-106, 2010.
Disponível em: http://www.logos.uerj.br/PDFS/32/08_logos32_costa_cinemacontemporaneo.pdf
Acesso em: 15 jul. 2022.

COSTA, Robson Santos; ORRICO, Evelyn. Goyannes Dill. A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos. **DataGramaZero**, v. 10, n. 2, 2009.
Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/45257>
Acesso em: 15 jul. 2022.

CUNHA, Murilo Bastos da. **Para saber mais: fontes de informação em ciência e tecnologia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2016. 2. ed.

COUTINHO, Laerte. [S.l.], 12, jan. 2022. Twitter: @LaerteCoutinho1.

Disponível

em: <https://twitter.com/LaerteCoutinho1/status/1481232132764839936?s=20&t=s9OYADk3VwDqNjRFe7yfw>

Acesso em: 15 jul. 2022.

DAVENPORT, Thomas H. Informação e seus sabores: uma introdução. In: DAVENPORT, Thomas H. **Ecologia da Informação**: por que só a tecnologia não basta para o sucesso na era da informação. São Paulo: Futura, 1998. p. 11-26.

DUNKIRK. Direção de Christopher Nolan. Warner Bros. Entertainment, 2017. 1 DVD (107min), son. color.

DUNKIRK evacuation: Miracle of Operation Dynamo, in pictures *In: THE TELEGRAPH*. 2017. *online*.

Disponível em:

<https://www.telegraph.co.uk/films/0/archive-photos-operation-dynamo-real-story-behind-christopher/>

Acesso em: 15 jul. 2022.

EISENSTEIN, S.M.; PUDOVKIN, V.I.; ALEXANDROV, G.V. Declaração sobre o futuro do cinema sonoro. *In: EISENSTEIN, S.M. A forma do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002. p. 225-227.

FIGUEIREDO, Filipe. **A batalha de Dunkirk**. Youtube, [2017?]. *online*.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i8Dj3yTsaYI>

Acesso em: 15 jul. 2022.

FREIRE, Paulo. **A Importância do Ato de Ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez Editora & Autores Associados, 1989. p. 80. 23. ed.

Frog. *In: Wordsense Dictionary*. c2022. *online*.

<https://www.wordsense.eu/frog/>

Acesso em: 15 jul. 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GONDAR, Jô. Cinco proposições sobre memória social. In: DODEBEI, Vera.; FARIAS, Francisco R. de.; GONDAR, Jô (Org.). Porquê memória social? **Revista Morpheus : estudos interdisciplinares em Memória Social**, v. 9, n. 15, 2016. ed. esp. p. 19-40.

Disponível em: http://www.memoriasocial.pro.br/painel/pdf/publ_19.pdf

Acesso em: 15 jul. 2022.

GORBMAN, Claudia. Teaching the soundtrack. **Quarterly Review of Film Studies**. v.1, n. 4, 1976.

Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10509207609360969>

Acesso em: 15 jul 2022.

GUERASIO, Jason. Christopher Nolan explains the 'audio illusion' that created the unique music in 'Dunkirk'. *In: INSIDER*. jul. 2017.

Disponível em: <https://www.businessinsider.com/dunkirk-music-christopher-nolan-hans-zimmer-2017-7>

Acesso em: 15 jul. 2022.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Revista Editora dos Tribunais LTDA, 1990.

HALL, Stuart. O papel da representação. In: HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: PUCRio: Apicuri, p. 31-53, 2016.

HALL, Stuart. Teoria da recepção. In: HALL, Stuart. **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: UFMG, UNESCO, 2003 p. 350-403

IFLA. **Directrizes para materiais audiovisuais e multimedia em bibliotecas e outras instituições**. 2006

Disponível em: <https://archive.ifla.org/VII/s35/pubs/avm-guidelines04-pt.pdf>

Acesso em: 15 jul. 2022.

IMDb. **Dunkirk (2017)**. c2022. *online*.

Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt5013056/?ref_=nv_sr_srgs_0.

Acesso em: 15 de jul. 2022.

JERRY can. *In: Wordsense Dictionary*. c2022. *online*.

Disponível em: https://www.wordsense.eu/jerry_can/

Acesso em: 15 jul. 2022.

LE COADIC, Yves-François. **A ciência da informação**. Brasília: Briquet de Lemos, 1994.

LECOINTE, Thierry. La sonorisation des séances Lumière en 1896 et 1897. **1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze**. v. 52, set., 2007. p. 28-55.

Disponível em: <https://doi.org/10.4000/1895.1022>

Acesso em: 15 jul. 2022.

LUDWIG-PETSCH, Kim, KUHN, Jochen. Shepard scale produced and analyzed with mobile devices. **Phys. Teach**. v. 59, n. 378, abr. 2021.

Disponível em: <https://aapt.scitation.org/doi/pdf/10.1119/10.0004896>

Acesso em: 15 jul. 2022.

MACHADO, Maria Celina. Mercedes Reis Pequeno, pioneira na biblioteconomia musical do Brasil. **Revista Brasileira de Música**, v.23, n. 1, p. 181-189, 2010.

Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rbm/article/view/29363/16503>

Acesso em: 15 jul. 2022.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. **Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Friz Lang**. São Paulo: Perspectiva, 2010. 178 p.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MERLEAU-PONTY, Maurice. O cinema e a nova psicologia. *In: XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema: antologia*. São Paulo: Paz & Terra, 2018. [p. 98-115]

MIRANDA, Suzana Reck. Música, cinema e a constituição do campo teórico. **Contracampo**, v. 23, p. 160-170, 2011.

Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17231/10869>

Acesso em: 15 jul. 2022.

MONTEIRO, Camila Barros. **Representação da informação musical: subsídios para recuperação da informação em registros sonoros e partituras no contexto educacional e de pesquisa**. 2012. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós Graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

MOURA, Jozuel Vitorino de; ALMEIDA, Carlos Cândido de. Semiótica, música e organização do conhecimento: contribuindo para o debate. **Ciência da Informação em Revista**, v. 6, n. 1, p. 20-36, 2019.

DOI: [10.28998/cirev.2019v6n1b](https://doi.org/10.28998/cirev.2019v6n1b)

Acesso em: 15 jul. 2022.

MÜNSTERBERG, Hugo. A atenção. *In: XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema: antologia*. São Paulo: Paz & Terra, 2018. [p. 25-34]

MÜNSTERBERG, Hugo. A memória e a imaginação. *In: XAVIER, Ismail (org.). A experiência do cinema: antologia*. São Paulo: Paz & Terra, 2018. [p. 34-44]

OPOLSKI, Débora Regina. A edição de som em filmes: do retrato à concepção sonora. *In: OPOLSKI, Débora Regina. Análise do design sonoro no longa-metragem: ensaio sobre a cegueira*. 2009. Dissertação (Mestrado) – Pós-Graduação em Música do Departamento de Artes, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009. p. 17-46.

Disponível em:

https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/19870/Dissert_Debora%20Opolski%20completa.pdf?sequenc e=1&isAllowed=y

Acesso em: 15 jul 2022.

OPOLSKI, Débora. O som na pós-produção cinematográfica. *In*: CARREIRO, Rodrigo; OPOLSKI, Débora; SOUZA, João Batista Godoy de. **O som do Filme**. Recife: UFPE; UFPR, 2019.p. 181-219.

ORTEGA, Cristina Dotta; LARA, Marilda Lopes Ginez de. Documento e informação, conceitos necessariamente relacionados no âmbito da ciência da informação. *In*: ENANCIB, 9., 2008, São Paulo. **Anais [...]** São Paulo: USP, 2008. p.1-10.

Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/177618>.

Acesso em: 15 jul. 2022.

PANIAGUA, Rennes León Rodrigues. Embasamento metodológico. *In*: PANIAGUA, Rennes León Rodrigues. **A configuração da narrativa fílmica e a produção de sentido: uma proposta de análise em Dunkirk (2017)**. Monografia (Bacharelado) – Universidade Federal do Pampa, São Borja, 2019. p. 21-24.

Disponível

em: <https://dspace.unipampa.edu.br/jspui/bitstream/rii/6321/1/Rennes%20León%20Rodrigues%20Paniagua%202019.pdf>

Acesso em: 15 jul. 2022.

POHJANNORO, Ulla; ROUSI, Antti Mikael. The modes of music information in a compositional process: a case study", **Journal of Documentation**, v.74, n. 5, p. 987-1007, 2018.

Acesso em: <https://doi.org/10.1108/JD-10-2017-0141>

RAPAN, Eleonora. Shepard Tones and Production of Meaning in Recent Films: Lucrecia Martel's Zama and Christopher Nolan's Dunkirk. **The New Soundtrack**, v.8.2, p. 135–144, 2018.

RODRIGUES, Charles; BLATTMANN, Ursula. Gestão da informação e a importância do uso de fontes de informação para geração de conhecimento. **Perspect. ciênc. inf.**, v.19, n.3, jul./set. 2014. p. 4-29

Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/RMwpcd5QyLSBnTxkM3YHtDw/?lang=pt>

Acesso em: 15 jul. 2022.

ROUSI, Antti Mikael; SAVOLAINEN, Reijo; HARVIAINEN, Maarja; VAKKARI, Pertti. Situational relevance of music information modes: an empirical investigation among doctor of music students. **Journal of Documentation**, v.74, n. 5, p. 1008-1024, 2018.

Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JD-10-2017-0149/full/html>

Acesso em: 15 jul. 2022.

ROUSI, Antti Mikael; SAVOLAINEN, Reijo; VAKKARI, Pertti. Adopting situationally relevant modes of music information at different stages of information-seeking processes: A longitudinal investigation among music students". **Journal of Documentation**, v. 75, n. 6, p. 1230-1257, 2019.

<https://doi.org/10.1108/JD-12-2018-0210>

Acesso em: 15 jul. 2022.

RUSSO, Mariza. Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação. Dado x informação x conhecimento. *In*: RUSSO, Mariza. **Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação**. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2010. p. 14-22

RUSSO, Mariza. Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação. O ciclo da informação. *In*: RUSSO, Mariza. **Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação**. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2010. p. 30-36

RUSSO, Mariza. Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação. O conhecimento e o processo de comunicação. *In*: RUSSO, Mariza. **Fundamentos de Biblioteconomia e Ciência da Informação**. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2010. p. 22-30

SANTINI, Rose Marie; SOUZA, Rosali Fernandez. Recuperação da informação de música e a ciência da informação: tendências e desafios de pesquisa. *In*: ENANCIB, 8., 2007, Bahia. **Anais [...]** Bahia: [s.n.], 2007. p.1-14.

Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/173303>

Acesso em: 15 jul. 2022.

SARACEVIC, Tefko. Relevance: a review of the literature and a framework for thinking on the notion in information science. Part III: behaviour and effects of relevance. **Journal of the American Society for Information Science**, v.58, n.13, p. 1915-1933, 2007.

Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/309764430_Saracevic_T_2007_Relevance_A_review_of_the_literature_and_a_framework_for_thinking_on_the_notion_in_information_science_Part_III_Behavior_and_effects_of_relevance_Journal_of_the_American_Society_for_I

Acesso em: 15 jul. 2022.

SCARPA NETO, Orlando. Som cotidiano, espaço, memória e narrativa: *In*: SCARPA NETO, Orlando. **Espaço, memória e narrativa na criação musical com sons cotidianos**. 2019. Tese (Doutorado) – Programa de Pós Graduação em Música. Rio de Janeiro, 2019. p. 14- 38

SCHAFER, R. MURRAY. **A afinação do mundo**. São Paulo: Unesp, 2011. 2. ed.

SCHAFER, R. MURRAY. **O ouvido pensante**. São Paulo: Unesp, 2011. 2. ed.

SCHAMBER, L. Relevance and information behaviour. **Annual Review of Information Science and Technology**, v. 29, p. 3-48, 1994.

SILVA, Cecília Nascimento da; SOUSA, Ana Claudia Medeiros de; SANTOS, Raquel do Rosario; A mediação cultural e apropriação da informação musical a partir da regência. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, v. 14, p. 114-130, 2021.

DOI: <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/30555>

Acesso em: 15 jul. 2022.

SILVA, Terezinha Elizabeth da. Informação e modos culturais. **Informação & Informação**, v. 12, n. 1, p. 3-4, 2007.

DOI: [10.5433/1981-8920.2007v12n1p3](https://doi.org/10.5433/1981-8920.2007v12n1p3)

Acesso em: 15 jul. 2022.

SILVA, Terezinha Elizabeth da. Livro e cinema: intertextualidade e memória. **Em Questão**, v. 12, n. 2, p. 299-320, 2006. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/10594>.

Acesso em: 15 jul. 2022.

SIQUEIRA, Jéssica Câmara. A noção do termo ‘informação’: revisão de literatura. **Brazilian Journal of Information Science**, v.5, n.1, p.73-96, jan./jun. 2011

Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/article/download>

Acesso em: 15 jul. 2022.

WEBB, Sharon; KIEFER, Chris; JACKSON, Ben; BAKER, James; ELDRIDGE, Alice. Mining oral history collections using music information retrieval methods. **Music Reference Services Quarterly**, v. 20, n. 3-4, p. 168-183, 2017. ISSN 1058-8167

Disponível em: <http://sro.sussex.ac.uk/id/eprint/71250/>

Acesso em: 15 jul. 2022.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2021.