

O som como mediação narrativa no cinema: remediação sonora e seus limites no filme *August Rush*

Sound as narrative mediation in cinema: sonic remediation and its limits in the film *August Rush*

Pedro Paulo da Cruz¹ 

Richard Perassi Luiz de Sousa¹ 

Luciane Maria Fadel¹ 

RESUMO: Neste artigo, analisa-se como a trilha sonora e os sons ambientes remediam a narrativa do filme *August Rush* (*O Som do Coração*), ao substituir e expandir funções tradicionalmente atribuídas ao diálogo verbal. Metodologicamente, adota-se a técnica de leitura atenta (*close reading*), articulada ao conceito de remediação, aplicada à análise de três momentos em que o áudio assume protagonismo. O estudo identifica três motivos-chave que sustentam a remediação sonora: substituição narrativa, expansão narrativa e remediação de insuficiência. Nota-se que o som, embora estruturalmente relevante, depende de âncoras visuais para a compreensão semântica. A investigação reforça ainda mais a interdependência entre som e imagem na mídia audiovisual e sugere uma abordagem analítica replicável para estudos futuros em *design* de som cinematográfico.

Palavras-chave: remediação; narrativa audiovisual; filme; *design* de som; *close reading*.

¹Universidade Federal de Santa Catarina – Florianópolis (SC), Brasil.

Editores: Eliza Casadei e Gabriela Almeida

ABSTRACT: This article examines how the soundtrack and ambient sounds remediate the narrative of the film *August Rush* by substituting and expanding functions traditionally assigned to verbal dialogue. Methodologically, the study adopts a close reading approach articulated with the concept of remediation, applied to the analysis of three moments in which audio assumes a leading role. The study identifies three key motives underlying sonic remediation: narrative substitution, narrative expansion, and remediation of insufficiency. It is observed that sound, although structurally significant, depends on visual anchors for semantic comprehension. The investigation further reinforces the interdependence between sound and image in audiovisual media and suggests a replicable analytical approach for future studies in cinematic sound design.

Keywords: remediation; audiovisual narrative; film; sound design; close reading.

INTRODUÇÃO

Para os ouvintes, os sons permeiam praticamente todos os momentos do dia a dia e determinam como a interatividade das coisas e ambientes é percebida e interpretada. A dimensão auditiva influencia processos cognitivos, emocionais e comunicacionais (MURRAY, 1998) por meio de estímulos naturais que incluem desde sons de pássaros e o zumbido de insetos até a produção sonora urbana, voz humana, os sons de carros e os ruídos de máquinas.

Em termos audiovisuais, particularmente em experiências cinematográficas, os sons funcionam não apenas como acompanhantes das imagens, mas como significantes autônomos capazes de enquadrar e sugerir significados e significâncias para as narrativas. Sons ocasionais da música podem amplificar emoções, estabelecer conexões simbólicas e reordenar a percepção (GORBMAN, 1987). Chion (1994) argumenta em seu trabalho que as inter-relações de som e imagem são os pontos-chave para discutir o cinema, que envolvem o efeito que a audiovisualidade de um momento tem no filme.

No entanto, a crescente preeminência do som em algumas peças também revela tensões. Nesse caso, a falta de referências visuais claras ou mecanismos de ancoragem simbólica pode afetar a inteligibilidade narrativa, especialmente quando a trilha sonora desempenha funções tipicamente consideradas como diálogo falado. Tal tensão pode ser compreendida pelo que Bizzocchi (2001) denomina textura narrativa — a articulação gradual e sensível dos elementos narrativos ao longo da experiência do espectador. Bizzocchi (2001, p. 2) define “textura narrativa” como a “ampla infusão de sensibilidades narrativas ao longo da experiência”, estimulada por vários dispositivos expressivos, desde narrativas de cinema e som, até meios interativos e multimídia.

Ao contrário da suposição (ainda comum) de que o som ocupa um lugar “secundário” diante da imagem, os estudos do som no cinema chamam atenção para um conjunto de “falácias” históricas que rebaixam o áudio a mero acessório (ALTMAN, 1992). Nessa linha, a noção

de audiovisual sustenta uma igualdade epistemológica entre som e imagem: não “vemos” e “ouvimos” separadamente, mas percebemos um todo trans-sensorial, no qual o som pode produzir valor acrescentado, guiar causalidades e reorganizar a leitura do quadro (CHION, 2019). Essa chave teórica é central no presente estudo porque reposiciona a trilha sonora e os sons ambientes como operadores narrativos — e não como ornamentos —, abrindo espaço para discutir a remediação sonora com mais rigor.

Assim, este artigo sustenta que a trilha sonora pode aprimorar a textura narrativa por meio de remediação, reconstruindo a relação entre som e imagem e reduzindo tensões narrativas, desde que sejam estabelecidas articulações consistentes e multimodais.

Para entender a remediação narrativa, o presente artigo considera *August Rush* (*O Som do Coração*) como objeto de análise. A definição do objeto foi assumida pela suposição de que a música e os sons ambientes desse filme podem ser vistos como recursos narrativos dominantes capazes de substituir enunciados verbais por música e sons ambiente, gerando assim uma arquitetura narrativa.

A progressão dramática da obra depende principalmente de experiências sonoras que são traduzidas em imagens para transmitir a trama, apostando na musicalidade como eixo orientador. Começou com a percepção de que a remediação sonora é expressivamente potente, mas o sucesso de uma narrativa depende de ser consistentemente articulada através de mídias, imagens e sinais que podem sustentar significados mais complexos.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O termo *remediação*, introduzido por Bolter e Grusin (1999), foi usado para descrever como uma forma de arte ou mídia é reaproveitada, alterada ou remodelada por outra. No campo do trabalho audiovisual — e particularmente no objeto fílmico do estudo — a teoria da remediação nos permite entender como o som pode assumir funções narrativas que

anteriormente eram exercidas pela imagem ou, mais especificamente, pela linguagem verbal.

A aplicação de “remediação” (BOLTER; GRUSIN, 1999) ao interior de uma mesma obra cinematográfica exige explicitar o deslocamento conceitual: aqui, remediação não se refere meramente a “uma mídia substituir outra” em nível industrial, mas ao modo como uma camada semiótica (sons, música, ruídos, silêncios) reaproveita e reconfigura funções narrativas historicamente associadas a outras camadas (especialmente a fala e certas ancoragens visuais). Em termos práticos, a trilha pode remediar o diálogo ao assumir tarefas de orientação causal, marcação de transições, construção de estado afetivo e indicação de intenções — tarefas que, em regimes mais textuais, seriam explicitadas por enunciados. Esse enquadramento mantém fidelidade ao núcleo do conceito (reconfiguração por meio de reaproveitamento e reencaixe) e reconhece que o cinema já é uma forma mista, integrada pela audiovisualização (CHION, 2019).

Manovich (2002) afirma que as mídias digitais modernas aceleraram a mistura de linguagens e que os sistemas audiovisuais estão se tornando cada vez mais integrados. Nesse cenário, a música serve como um fator ilustrativo, certamente, mas também como um elemento potencialmente ativo e muitas vezes proeminente no contexto da discursividade, capaz de organizar significados e ordenar a trama. Chion (1994) desenvolve essa perspectiva ao demonstrar que o som reconfigura a leitura da imagem, produzindo uma gama de efeitos: sincronização afetiva, causalidade narrativa e intensificação dramática. No entanto, ele também enfatiza que o significado audiovisual não emerge da autonomia isolada de cada linguagem, mas depende da interação entre elas.

Para evitar uma leitura imagem-centrada, este estudo se ancora também na crítica de Altman (1992) às “falácias” que naturalizam o som como apêndice e, em paralelo, em contribuições recentes que sistematizam o *design* de som como eixo de produção de sentido. Kalinak (2015), por exemplo, enfatiza como diálogo, música e efeitos operam como um trabalho colaborativo e transformador na fabricação de significado fílmico, desafiando a noção de que o som apenas “ilustra” o que a imagem já

transmite. Assim, a análise de *August Rush* passa a tratar o áudio como componente estrutural da narrativa, com capacidade de organizar atenção, espacialidade e temporalidade dramática.

Embora o artigo comece descrevendo o som como um recurso técnico, sua discussão continua a racionalizá-lo como um agente semiótico primário na construção de narrativas, tornando este o argumento a ser consolidado ao longo do desenvolvimento do estudo. Esta perspectiva também situa o som dentro de um quadro histórico e cultural mais amplo, reconhecendo que suas funções simbólicas precedem e sustentam seu papel narrativo atual. O desenvolvimento do som e da música tornou-se uma prática cultural durante os tempos pré-históricos, quando esses recursos eram usados para caça, comunicação, rituais e construção de laços sociais.

O instrumento musical mais antigo descoberto na Europa — uma flauta feita de ossos de pássaros e mamíferos — foi encontrado em cavernas e data de mais de 50.000 anos (CONARD; MALINA; MÜNZEL, 2009). A música, como meio de expressão, não consiste apenas em palavras verbais, mas também atua como entretenimento e expressão cultural. Sua base tecnológica amadureceu em relação às gerações anteriores. A música, embora antes apresentada exclusivamente na forma de instrumentos acústicos, hoje é compartilhada digitalmente, principalmente em plataformas de streaming (CHESKY; HENRIQUEZ, 2015).

A música entrou pela primeira vez no cinema como trilha sonora no final do século XIX, durante a era do cinema mudo, quando as exhibições eram acompanhadas de apresentações musicais ao vivo. Apenas em 1927, as trilhas sonoras sincronizadas chegaram aos filmes, como *O Cantor de Jazz*, dirigido por Alan Crosland (COOKE, 2008). Desde então, a música e os sons em geral se tornaram a base do cinema e um meio de remidiar as histórias, aumentando os níveis de significado e complementando ou mudando a forma como vemos as coisas, muitas vezes por meio de elementos mais propensos a serem comunicados por meio de diálogo ou até mesmo pela imagem no quadro. Ao fazer isso, as trilhas sonoras

também podem ajudar a transmitir conflitos e indicar intenções quando as palavras não são necessárias.

Sobre a transição do cinema silencioso para o sonoro, é útil ir além da “chegada” técnica do som sincronizado e considerar a reconfiguração de práticas industriais, estéticas e narrativas. Bordwell, Staiger e Thompson (1985) mostram que a estabilização do cinema clássico envolve um arranjo integrado entre modos de produção e estilo, no qual a sonorização altera padrões de montagem, encenação e performance — não como simples acréscimo, mas como reorganização sistêmica. Essa perspectiva sustenta a tese de que, quando o som assume protagonismo em *August Rush*, não se trata de “decorar” a imagem, mas de operar deslocamentos narrativos coerentes com a lógica audiovisual do cinema.

Por exemplo, em *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), a decisão de Kubrick de não usar nenhum de seus próprios diálogos é equilibrada por composições clássicas que evocam grandeza e mistério (GORBMAN, 1987).

Na sequência apresenta-se o filme *O Som do Coração* (*August Rush*) e examina-se casos em que o som é usado para remediar a história e auxiliar na narrativa.

Objeto de análise: filme *O Som do Coração*

Este estudo foca a atenção no filme *August Rush*, lançado no Brasil sob o título *O Som do Coração*. A narrativa central segue Evan, um menino de dez anos cujo sonho de um dia encontrar seus pais sustenta sua imaginação e aspirações. Sonhador e notavelmente sensível ao som, Evan acredita que a música o levará até eles. Infelizmente, após o orfanato proibi-lo de seguir sua vocação, ele acaba fugindo em busca de seu futuro.

Em paralelo à jornada de Evan, o filme também explora as trajetórias de seus pais, Lyla e Louis. Ela é uma renomada musicista clássica, e ele é um cantor de rock. Seus caminhos coincidem uma vez, mas um amor passageiro e fatídico resulta na concepção de Evan. O pai de Lyla desaprova o relacionamento e intervém quando um acidente causa um parto prematuro. Ele providencia que a criança seja abandonada para adoção,

sem que ela sequer suspeite, e diz que o bebê morreu. Lyla não sabe sobre o bebê e descobre a verdade anos depois — quando seu pai finalmente confessa em seu leito de morte. A partir daí, ela começa a sonhar com o dia em que poderá encontrar seu filho. Louis, que perdeu contato com Lyla, ainda a ama, e espera por um reencontro, sem saber que ela tem um filho.

Este estudo examina três cenas nas quais a música e os sons do ambiente desempenham um papel central na narrativa: a sequência de abertura, a chegada do protagonista à cidade de Nova York e a escrita de sua obra musical.

Sequência de abertura

O filme começa com o logotipo da Warner Bros., empresa detentora dos direitos da obra, seguido por um *fade-out*¹ acompanhado pela narração em voz *off* de Evan, o protagonista da história. Ele pergunta: “Escutem, vocês conseguem ouvir?” enquanto os créditos iniciais começam a rolar. Ele continua: “A música?” e acrescenta: “Eu consigo ouvi-la em todo lugar”.

Conforme sua narração se desenrola, sons de fundo² são introduzidos, juntamente com imagens de um campo de trigo balançando ao vento. A voz de Evan continua: “A música está ao nosso redor. Tudo o que você precisa fazer é se abrir.” Nesse momento, o menino aparece no meio do campo, concluindo: “Você só precisa ouvir.” O foco visual se intensifica no trigo, destacando o movimento das hastes na brisa, acompanhado por uma trilha sonora mais alta e mais impactante. Imerso nessa atmosfera, o menino faz gestos como um maestro, como se estivesse regendo uma orquestra. A cena descrita pode ser observada na Figura 1. Essa cena bucólica é abruptamente interrompida pelo som da porta do orfanato se abrindo; um dos amigos de Evan sai correndo, tentando escapar de um supervisor abusivo que exige saber o paradeiro de Evan.

1 No contexto da edição audiovisual, um *fade out* refere-se a uma transição gradual na qual o som ou a imagem diminuem de intensidade até atingir o silêncio ou uma tela completamente preta, respectivamente.

2 Termo usado em produções e design audiovisuais para se referir ao fundo de uma cena ou composição. Pode ser visual, auditiva ou ambas, dependendo do contexto.

Figura 1 – Evan no campo de trigo (00:00:00 a 00:02:08)



Fonte: Desenho estilizado produzido com base em frame do filme *August Rush* (*O Som do Coração*), dirigido por Kirsten Sheridan (2007), originalmente em formato audiovisual, transformado por meio de ferramenta de inteligência artificial generativa (ChatGPT, 5.1 OpenAI).

De forma interpretativa, a sequência mobiliza a noção de valor acrescentado e a sincronização audiovisual (*synchresis*): a trilha e o vento não apenas acompanham o campo de trigo, mas constroem a hipótese narrativa de que Evan “escuta” o mundo como música, antecipando seu papel de mediador entre ambientes e composição (CHION, 2019). Aqui, a remediação aparece como substituição parcial do enunciado verbal: em vez de explicar “quem ele é”, a textura sonora faz o espectador inferir um modo de percepção do personagem.

Chegada à cidade de Nova Iorque

Evan chega a Nova York depois de pegar carona com um caminhoneiro. Ao se despedirem, o homem lhe entrega um bilhete com informações de contato úteis e algumas moedas. O bilhete é arrancado da mão de

Evan pelo vento e cai em um bueiro. Atordado, o menino observa os sons ao redor, vindos de várias fontes: um sino, o metrô, buzinas, o vento, pombos, como pode ser observado na Figura 2. Ele caminha sobre uma grade de metal acima do túnel do metrô, imaginando batidas musicais sincronizadas com cada trem que passa, alinhadas com as emendas dos trilhos. Um único passo o desperta para mais sons: uma chaminé, um

Figura 2 – Evan em Nova Iorque (00:26:46 a 00:28:29)



Fonte: Desenho estilizado produzido com base em frame do filme *August Rush* (*O Som do Coração*), dirigido por Kirsten Sheridan (2007), originalmente em formato audiovisual, transformado por meio de ferramenta de inteligência artificial generativa (ChatGPT, 5.1 OpenAI).

semáforo, um skate, uma caixa de som, um galão de água, uma vassoura mecânica, um apito, um cachorro latindo, um pneu, uma tampa de bueiro, uma porta giratória e solda elétrica. Ao absorver esses ruídos, ele imita os gestos de um maestro, seus movimentos se intensificando à medida que novos sons emergem de uma bicicleta, uma bandeira, uma sirene, patins, solda, uma furadeira, um pombo e um saco plástico. Claramente, nenhum som escapa à atenção do menino.

Nesta passagem urbana, a montagem sonora atua como operador de causalidade e de ordenação rítmica do espaço: ruídos dispersos viram “instrumentos” e passam a ser escutados como parte de uma gramática musical. É um caso típico de expansão narrativa: a imagem fornece ancoragem (fontes e ações), enquanto o som reorganiza a cena como experiência cognitivo-afetiva de descoberta. O ponto de “quebra” (perda do bilhete) evidencia o limite da remediação: sem uma âncora visual/objetual clara para o futuro do personagem, o áudio sozinho não resolve todas as ambiguidades de intenção.

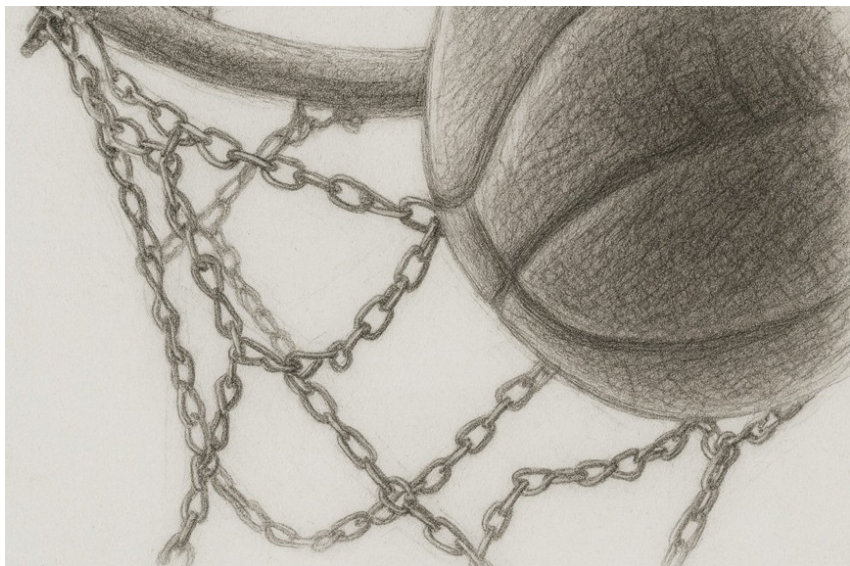
Composição da rapsódia

O menino se depara com um pequeno coral de igreja e encontra refúgio em um quarto escondido. Lá, ele começa a compor músicas inspiradas pelos sons que entram pela janela — começando com o quique rítmico de uma bola de basquete contra o vidro, acompanhado pelos rangidos metálicos das correntes da rede. A representação visual desse momento aparece na Figura 3. Evan transcreve cada nota desencadeada por esses ruídos cotidianos.

Ao terminar de compor, ele cola as folhas nas paredes do quarto, que gradualmente se enchem de notas musicais, para grande espanto da menina que o acolheu. A menina fica maravilhada ao voltar da escola e perceber o talento do menino. Ela chama o reverendo, que desconhecia a existência de Evan. Juntos, eles o observam enquanto ele toca sua composição no órgão de tubos da igreja.

Aqui, o filme explicita a passagem do som-ambiente para o som-composição: o quique da bola e o metal das correntes são “traduzidos” em

Figura 3 – Sons que inspiram Evan a compor (01:11:13 a 01:14: 21)



Fonte: Desenho estilizado produzido com base em frame do filme *August Rush* (O Som do Coração), dirigido por Kirsten Sheridan (2007), originalmente em formato audiovisual, transformado por meio de ferramenta de inteligência artificial generativa (ChatGPT, 5.1 OpenAI).

notas, tornando visível o processo de mediação. A remediação se aproxima de uma operação de transcodificação narrativa: o ruído cotidiano é reencaixado como material musical e, com isso, substitui a necessidade de diálogo explicativo sobre talento e vocação. Ao mesmo tempo, quando o reverendo e a menina retomam falas, o filme sugere um regime híbrido (audiovisão): o verbal reaparece para estabilizar interpretações sociais (reconhecimento, legitimação), enquanto o som sustenta a dimensão afetiva e processual.

METODOLOGIA

Esta pesquisa é baseada em um método qualitativo e na técnica de leitura atenta (*close reading*), aplicada aos estudos de narrativas audiovisuais, de acordo com a proposta de Bizzocchi e Tanenbaum (2011).

Três cenas do filme *August Rush* foram selecionadas como estudos de caso para a aplicação da técnica. O critério de seleção foi principalmente a qualidade do som em substituir ou aprimorar o diálogo verbal, favorecendo cenas em que a trilha sonora está explicitamente ligada ao processo narrativo. Assim, as três cenas foram incluídas, pois as condições narrativas são suficientes para verificar o potencial de manter a fala em pistas visuais, enquanto também comunicam significados e significâncias complexas.

As cenas escolhidas para unidade de análise originaram-se de segmentos contínuos da narrativa onde ocorre uma articulação direta de som e imagem à medida que a narrativa se desenrola. Um protocolo analítico estruturado foi desenvolvido com base nas seguintes dimensões:

- Função narrativa do som;
- Relação som-imagem;
- Presença ou ausência de ancoragem visual;
- Efeitos perceptivos e emocionais;
- Indicações de remediação de acordo com Bolter e Grusin (1999).

Todas as cenas foram assistidas pelo menos de vezes para minimizar vieses interpretativos e aumentar a confiabilidade da análise.

Os dados foram capturados em uma matriz para permitir a comparação sistemática de padrões recorrentes e a análise das cenas. Esta matriz foi composta por componentes observáveis da interface, como narração de voz em *off*, trilha sonora, sons naturais e música clássica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nos Quadros 1, 2 e 3, os leitores identificarão os principais pontos de divergência e observarão como os elementos narrativos interagem com eles. A análise também revela como a história se desenrola e quais percepções emergem por meio da música e da remediação.

As três características básicas que emergiram desta pesquisa são as seguintes:

Quadro 1 – Leitura Atenta: Evan no campo de trigo

Aspectos da interface	Análise do conteúdo e da remediação
1ª leitura Introdução com narração em off, imagens em movimento e trilha sonora combinando sons naturais e música clássica.	O filme inicia com tela preta e narração em off do protagonista, Evan, acompanhada pelos créditos e por uma trilha sonora que mescla sons de vento e notas musicais. As primeiras imagens mostram ramos de trigo ao sol e nuvens, enquanto se ouve o canto dos pássaros, seguidas da aparição de Evan no campo, movendo-se no ritmo do vento como um maestro. A trilha se intensifica, evocando um concerto clássico que embala seus devaneios, até ser interrompida pelo som e pela imagem da porta do orfanato se abrindo. A sequência, marcada pela sincronia entre som e imagem, transmite nostalgia e tranquilidade.
2ª leitura Som de fundo ganha volume na medida em que as cenas avançam.	Esse trecho do filme revela um cenário bucólico que, combinado com a trilha sonora, conduz o espectador a uma experiência de imersão e, sutilmente de inquietação, já que os sons vão ganhando volume ao mesmo tempo em que o protagonista se movimenta ao balanço dos ramos de trigo.
3ª leitura Não há falas nem recursos gráficos visuais adicionais.	O espectador entra em um dilema ao ser envolvido pela plenitude da cena e pelos sons que insinuam algo que está para acontecer.
4ª leitura Imagens captadas do chão e do ar com efeitos que valorizam os movimentos do vento.	A poética da remediação parece mais característica nesse objeto uma vez que os sons e a trilha sonora assumem o protagonismo e sugerem que, além de estar “brincando” em meio à plantação de trigo o garoto está “regendo” uma orquestra em sua imaginação.
5ª leitura Espectador se sente imerso na “narrativa” musical.	Não há diálogo durante toda a sequência; mesmo assim, é impossível ficar indiferente às imagens e à trilha sonora.
6ª leitura Usuário (espectador) envolvido.	As imagens mais fechadas no trigo balançando ao vento despertam curiosidade e provocam expectativa.
7ª leitura Atração visual encanta o usuário.	A beleza e a plasticidade das cenas colocam o espectador dentro do filme, evocando um desejo sensorial de tocar nos ramos de trigo.
8ª leitura Protagonista utiliza o texto (fala) como narrativa e faz perguntas.	O enredo leva o espectador a refletir sobre o seu momento atual quando ouve os questionamentos de Evan sobre a música. Parece haver um despertar para a reflexão e a meditação.

Continua...

Quadro 1 – Continuação

Aspectos da interface	Análise do conteúdo e da remediação
9ª leitura Imagens impactam e efeitos sonoros evocam sentimentos.	Quem já brincou em meio a plantações e, exposto ao vento, recebe <i>insights</i> que levam a participar da história ou relembrar suas próprias vivências.
10ª leitura Sincronismo de cenas com trilha sonora melhora a experiência do usuário.	Mesmo sem ler a sinopse do filme percebe-se, através das cenas, uma mensagem forte de conexão e de introspecção, e o espectador é levado a refletir sobre a vida, independentemente do enredo que virá a seguir.

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 2 – Leitura Atenta: Evan em Nova Iorque

Aspectos da interface	Análise do conteúdo e da remediação
1ª leitura Edição rápida apresentando diferentes elementos da cena urbana sincronizados com o ritmo da música.	Após receber algumas moedas do homem que o levou a Nova Iorque, Evan caminha atento aos sons ao seu redor, encantando-se com os sinos de metal que batem com o vento e com os ruídos que emergem do túnel do metrô. A buzina do trem o sobressalta, e o vento que atravessa as grades o leva a acompanhar, com movimentos da cabeça, cada passagem dos vagões sobre os trilhos. Sons diversos — de seus próprios passos ao deslizar de um skate, de máquinas, apitos e latidos — se organizam como uma melodia urbana. Imerso nessa paisagem sonora, o garoto se comporta como um maestro em plena composição, até que, no auge do transe, perde o bilhete com o contato de alguém que poderia ajudá-lo.
2ª leitura Presença de algo iminente. Uso de desfoque em torno do garoto poderia dar sensação de desconexão entre mundo real e experiência psicológica.	O som dos sinos logo no início da cena, casado com a imagem dos pés do garoto sobre a grade de proteção do túnel do metrô, dá a ideia de um presságio e prende a atenção do espectador. A sequência retrata uma criança perdida ao mesmo tempo em que os sons e as expressões de Evansugerem que ele aprecia aquele momento, envolvido pela imaginação.
3ª leitura A trilha sonora aqui amplifica emoções e comunica algo que a imagem não consegue alcançar.	O filme coloca o espectador em um cenário urbano conhecido pela maioria das pessoas e faz refletir sobre aquilo que não podemos ver ou que não prestamos atenção quando estamos nesses ambientes.
4ª leitura A maneira como a cena é composta, os enquadramentos e os movimentos de Evan indicam que ele tem intimidade com os estímulos que recebe.	Não há diálogos, mas os movimentos do personagem e a trilha sonora composta por música e sons do ambiente indicam que o menino utiliza seu dom para criar composições em sua mente a partir dos estímulos que recebe.

Continua...

Quadro 2 – Continuação

Aspectos da interface	Análise do conteúdo e da remediação
5ª leitura Objeto: imagens e sons.	Percebe-se que o objeto muda o ambiente quando notamos que, mesmo sem roteiro com falas, entende-se o enredo.
6ª leitura Cortes e transições têm impacto na fluidez da narrativa.	O tempo todo a música remidia a narrativa, conduzindo o personagem para novos desafios que surgem a cada passo que dá pelo centro de Nova Iorque.
7ª leitura Falta design de interface. Não é possível entender tudo o que o autor propõe somente com imagens e trilha sonora.	É pertinente observar que os sons são bem explícitos quanto ao significado em alguns momentos e, em outros, parecem deixar uma interrogação para o espectador.
8ª leitura Segundos de desconexão; falta suporte visual ou auditivo; quebra de imersão.	Quando Evan olha para os arranha-céus (00:27:17), não é possível entender se ele está se sentindo perdido, feliz, indiferente ou se continua a “compor” sua obra na imaginação. A expressão é completamente neutra. O que a música estaria “falando” aqui?
9ª leitura Comunicação clara e objetiva com cenas de significado explícito.	Ao parar sobre a grade e perceber o metrô (00:27:11), Evan movimenta a cabeça no ritmo dos sons que ouve. Essa ação, juntamente com o ruído que vem dos trilhos, foi editada de forma a mostrar que o garoto está aproveitando os estímulos para viver seu propósito com a música e imaginar-se regendo ou compondo.
10ª leitura Para melhor aplicação, sugere-se a manipulação do som ambiente e a omissão seletiva. Destacar os sons naturais e inseparáveis, como os passos e, os produzidos artificialmente no ambiente (por meio da ação do homem), de fábricas ou motor de carros, por exemplo. Medir como sons poluentes interferem e prejudicam a percepção e cognição humana.	A experiência nos leva a refletir sobre os sons que nos cercam e como eles interferem em nosso cotidiano. Para o personagem nenhum passa despercebido; para nós, a maioria é ignorada. Que consequências isso pode trazer? De que forma os sons mudam o ambiente? Que mundo teríamos se tivéssemos menos ruído, ouvíssimos com mais atenção e nos comunicássemos melhor?

Fonte: Elaboração própria.

Quadro 3 – Leitura Atenta: Sons que inspiram Evan a compor

Aspectos da interface	Análise do conteúdo e da remediação
1ª leitura Mixagem de som em alto volume é utilizada para valorizar a cena e permitir que Evan encontre os mesmos tons, que vêm de fora, nas teclas do piano.	Evan está escondido no quarto de uma igreja, onde vive a menina que o abrigou, quando, sentado à mesa de estudos e observando uma partitura, ouve o som de uma bola que bate na janela. O garoto fica vidrado nos sons que chegam da quadra de basquete. O barulho das correntes da cesta e da bola é amplificado, e ele tenta achar o mesmo tom nas teclas do piano. Ele também escreve essas notas em uma partitura e, assim, começa a compor. A inspiração vem do jogo, e o barulho ganha o reforço de uma trilha sonora mais envolvente.
2ª leitura Imagens explícitas garantem a compreensão mesmo sem texto.	Outros sons ganham destaque com novos elementos, como o arrastar dos pés dos jogadores, a corda que estimula as crianças a pularem e as correntes do balanço. Neste recorte do vídeo, não há falas, mas fica claro pelas imagens que Evan está compondo.
3ª leitura A música cede lugar para o diálogo que conduz a narrativa.	A menina que havia abrigado e escondido Evan no seu quarto retorna da escola e fica chocada ao ver que as paredes estão repletas de partituras com composições do garoto. Ela corre para chamar o reverendo da igreja.
4ª leitura Trilha sonora que valoriza o imaginário e estimula a criação.	Há uma mensagem subliminar sugerindo que a inspiração pode vir de qualquer lugar e, a partir de qualquer som. Enquanto isso, Evan está desbravando os cômodos da igreja e consegue avistar o órgão de tubo. O menino senta-se ao órgão e fica impressionado com o instrumento.
5ª leitura Cenas com entendimento explícito que não necessitam de suporte.	O garoto começa a executar sua criação e aparenta estar satisfeito com os sons produzidos pelo órgão.
6ª leitura O diálogo ressurgue como narrativa principal, excluindo a música e/ou os sons do ambiente.	Puxado pela menina, o reverendo é levado até o salão principal da igreja, enquanto ela explica que está escondendo um garoto. Ela conta ainda que mostrou as escalas musicais para Evan e que ele lembra um grande compositor, sobre o qual o reverendo havia lhe falado. Percebe-se que aqui os diálogos voltaram apenas para associar a imagem de Evan a de um mestre da música clássica.
7ª leitura Imersão pelo espetáculo.	Ao chegar no salão principal, os dois param para admirar o talento do menino que executa sua obra com maestria.
8ª leitura Imagem remidia a narrativa e rouba o protagonismo da trilha sonora.	Diferentemente dos dois primeiros trechos escolhidos para análise, neste recorte do filme, as imagens ganham um protagonismo maior, já que deixam explícitas as ideias do autor, mostrando que os sons estimulam o menino a compor.

Continua...

Quadro 3 – Continuação

Aspectos da interface	Análise do conteúdo e da remediação
9ª leitura Sonoplastia reforça o entendimento de que é possível construir um artefato, tendo a música como suporte de remediação, desde que respeitado o devido conhecimento sobre estilos, arranjos, acústica e cognição musical.	Por mais de três minutos, os sons do ambiente e a trilha sonora seguram o espectador, que se sente envolvido pela trama, muito bem costurada, praticamente sem nenhum diálogo.
10ª leitura Poucos elementos ficaram de fora para uma imersão completa.	A música, enquanto mídia que remedia a narrativa, possibilita uma direção para o enredo do filme, mostrando que a mídia antiga, ou seja, o texto (fala de personagens) é totalmente dispensável (ou seria) para contar a história.

Fonte: Elaboração própria.

- A primeira pode ser referida como “substituição narrativa” (substituição), na qual o som assume completamente a função do diálogo e conduz a narrativa sem suporte verbal significativo. Assim, a trilha sonora torna-se o mediador principal do significado, articulando a progressão dramática e a emoção;
- A segunda é a “expansão narrativa” (complementação), cuja característica distintiva é a intensificação do significado narrativo através do uso do som, embora ainda dependa de âncoras visuais para garantir a clareza semântica. Assim, o som melhora a experiência expressiva-significativa, mas não sustenta o significado de forma completamente autônoma;
- A terceira é a remediação de insuficiência (dependência), na qual o som auditivo não pode transmitir completamente o conteúdo narrativo sem reforço iconográfico ou imagético. Consequentemente, a eventual falta de pistas visuais claras cria ambiguidades interpretativas e diminui a eficácia comunicacional.

Empiricamente, esses métodos categorizados permitiram a conexão entre os dados registrados nesta pesquisa específica junto com a

abordagem de leitura atenta com as posições teóricas de Chion (1994) e Bolter e Grusin (1999); isso mostrou que, além da possibilidade de independência, a remediação sonora acontece gradualmente e depende de articulações multimodais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo entende que a trilha sonora pode atuar na textura narrativa através de sua remediação, reduzindo assim a tensão entre som e imagem. A trilha sonora apoiou a textura narrativa através da substituição e expansão de funções tradicionalmente atribuídas ao diálogo verbal, organizando a progressão dramática, a dimensão afetiva e a compreensão da trama através de articulações sonoras ancoradas em pistas visuais consistentes.

Em termos de contribuição, o artigo propõe um uso delimitado de remediação para descrever como o som reconfigura funções narrativas internas ao filme (especialmente funções tradicionalmente verbalizadas), sem perder de vista que a experiência é audiovisual e relacional. Como limite, reconhece-se que a autonomia do som não é “total” em cinema narrativo clássico: em vários momentos, a inteligibilidade depende de ancoragens visuais e de convenções de gênero/estilo (ALTMAN, 1992; CHION, 2019).

Portanto, acredita-se que a tensão entre som e imagem diminuiu porque, em momentos em que o som assume o protagonismo narrativo, há uma relação de complementaridade multimodal que preserva a inteligibilidade semântica, evitando rupturas interpretativas e garantindo a coesão narrativa.

Metodologicamente, a pesquisa propõe a integração entre a técnica de leitura atenta e o conceito de remediação, constituindo um protocolo analítico que pode ser replicado. Isso contribui para o rigor dos estudos qualitativos sobre audiovisuais.

Do ponto de vista prático, os resultados indicam que as decisões relacionadas às áreas de *design* de som, mixagem e trilha sonora devem ser

planejadas juntamente com a gramática visual, a fim de garantir clareza narrativa, coesão semântica e maior engajamento do público.

Finalmente, sugere-se que pesquisas futuras apliquem este modelo analítico a outros contextos, como ambientes urbanos, espaços comerciais e plataformas digitais, investigando como as expressões sonoras influenciam comportamentos, experiências estético-afetivas e interpretações lógico-cognitivas.

Conflito de interesses: nada a declarar.

Fonte de financiamento: nenhuma.

Nota de transparência sobre o uso de inteligência artificial: Este trabalho utilizou ferramentas de inteligência artificial exclusivamente para aprimorar a escrita e converter as imagens originais do autor (capturas de tela) em ilustrações estilizadas. Não houve geração de novo conteúdo que alterasse o mérito científico da análise, nem uso de material protegido por direitos autorais sem permissão. Todas as etapas envolvendo inteligência artificial seguiram boas práticas de transparência e responsabilidade acadêmica.

Contribuições dos autores: Cruz, P.P.: conceitualização, metodologia, análise formal, escrita – primeira redação, escrita – revisão e edição. Sousa, R.P.L.: escrita – revisão e edição, metodologia, análise formal. Fadel, L.M.: escrita – revisão e edição, metodologia, análise formal.

Disponibilidade de dados da pesquisa: Todo o conjunto de dados que dá suporte aos resultados deste estudo foi publicado no próprio artigo.

REFERÊNCIAS

- ALTMAN, R. Introduction: four and a half film fallacies. In: ALTMAN, Rick (org.). *Sound theory, sound practice*. Nova York: Routledge, 1992. p. 35-45. Disponível em: <https://pzacad.pitzer.edu/~mma/teaching/MS114/readings/altman2.pdf>. Acesso em: 9 fev. 2026.
- AUGUST RUSH. Direção: Kirsten Sheridan. Produção: Richard Barton Lewis; Jonathan Rhys Meyers. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2007. Filme (114 min).
- BIZZOCCHI, J. Games and narrative: An analytical framework. *Loading...*, v. 1, n. 1, p. 1-20, 2001. Disponível em: <https://loading.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/loading/article/view/1>. Acesso em: 27 jan. 2026.
- BIZZOCCHI, J.; TANENBAUM, T. *Reading in the videogame: toward a theory of close reading in games*. Pittsburgh: ETC Press, 2011.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BORDWELL, D.; STAIGER, J.; THOMPSON, K. *The classical Hollywood cinema*. Nova York: Columbia University Press, 1985.

- CHESKY, K.; HENRIQUEZ, E. The impact of music on society and culture. *Journal of Musicology*, v. 12, n. 4, p. 23-34, 2015.
- CHION, M. *A audiovisualidade: introdução à análise conjunta da imagem e do som*. Tradução de C. D. J. Santamaría. Madri: Cátedra, 1994.
- CHION, M. *Audio-vision: sound on screen*. Nova York: Columbia University Press, 2019.
- CONARD, N. J.; MALINA, M.; MÜNZEL, S. C. New flutes document the earliest musical tradition in southwestern Germany. *Nature*, v. 460, n. 7256, p. 737-740, 2009. <https://doi.org/10.1038/nature08169>
- COOKE, M. *A history of film music*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.
- GORBMAN, C. *Unheard melodies: narrative film music*. Londres: BFI, 1987.
- KALINAK, K. (org.). *Sound: dialogue, music, and effects*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2015. <https://doi.org/10.36019/9780813564289>
- MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2002.
- MURRAY, J. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. Filme (149 min).

Sobre os autores

Pedro Paulo da Cruz: Doutorando em Mídia do Conhecimento (UFSC, 2025). Mestre em Ciência da Informação (UFSC, 2023). Integrante do grupo de pesquisa SIGMO: Significação da Marca, Informação e Comunicação Organizacional/UFSC e do GPCIn: Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre Competência em Informação. E-mail: arierom41@gmail.com

Richard Perassi Luiz de Sousa: Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2001), Mestre em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (1995), Bacharel e Licenciado em Artes pelo curso de Educação Artística da Universidade Federal de Juiz de Fora (1986). Realizou pós-doutorado no Instituto de Arte e Design (IADE/Lisboa, 2015). Atualmente, é professor titular na Universidade Federal de Santa Catarina, lecionando nos cursos de graduação em Design e Animação, bem como nos cursos de mestrado e doutorado dos programas de pós-graduação em Design (Pós Design/UFSC) e Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPEGC/UFSC). E-mail: richard.perassi@ufsc.br

Luciane Maria Fadel: Possui graduação em Comunicação Visual pela Universidade Federal do Paraná (1987), graduação em Engenharia da Computação pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (1994), graduação em Licenciatura em 2o Grau pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (1992), mestrado em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Santa Catarina (2001) e doutorado em Typography and Graphic Communication – University of Reading (2007) e Pós-Doutorado em Narrativas orientado pelo Prof. Jim Biz-zocchi na Simon Fraser University, Canadá e em Realidade Mista com o Dr. António Coelho na FEUP, Universidade do Porto em Portugal . É professora adjunta do Departamento de Expressão Gráfica da Universidade Federal de Santa Catarina. E-mail: liefadel@gmail.com

Recebido: 28/01/2026

Aceito: 07/03/2026