



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

BRUNA RAFAELLA ALMEIDA DA COSTA

**AUDIO 3D E O CORPO PLUGADO: UMA ANÁLISE SOBRE IMERSÃO SONORA  
NA SÉRIE *STRANGER THINGS***

GOIÂNIA  
2019

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

**1. Identificação do material bibliográfico:**  Dissertação [ ] Tese

**2. Identificação da Tese ou Dissertação:**

Nome completo do autor: BRUNA RAFAELLA ALMEIDA DA COSTA

Título do trabalho: AUDIO 3D E O CORPO PLUGADO: UMA ANÁLISE SOBRE IMERSÃO SONORA NA SÉRIE STRANGER THINGS


**3. Informações de acesso ao documento:**

Concorda com a liberação total do documento  SIM [ ] NÃO<sup>1</sup>

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese ou dissertação.

  
Assinatura do(a) autor(a)<sup>2</sup>

Ciente e de acordo:

  
Assinatura do(a) orientador(a)<sup>2</sup>

Data: 16 / 04 / 19

<sup>1</sup> Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente
- Submissão de artigo em revista científica
- Publicação como capítulo de livro
- Publicação da dissertação/tese em livro

<sup>2</sup>A assinatura deve ser escaneada.

BRUNA RAFAELLA ALMEIDA DA COSTA

**AUDIO 3D E O CORPO PLUGADO: UMA ANÁLISE SOBRE IMERSÃO SONORA  
NA SÉRIE *STRANGER THINGS***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Nível Mestrado, da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás como requisito para obtenção do grau de Mestre em Comunicação.

**Área de Concentração:** Comunicação, Cultura e Cidadania.

**Linha de Pesquisa:** Mídia e Cultura

**Orientadora:** Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Rosana Maria Ribeiro Borges

GOIÂNIA  
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Costa, Bruna Rafaella Almeida da  
AUDIO 3D E O CORPO PLUGADO [manuscrito] : UMA ANÁLISE  
SOBRE IMERSÃO SONORA NA SÉRIE STRANGER THINGS / Bruna  
Rafaella Almeida da Costa. - 2019.  
CXXIII, 123 f.: il.

Orientador: Prof. Dr<sup>a</sup> Rosana Maria Ribeiro Borges.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,  
Faculdade de Informação e Comunicação (FIC), Programa de Pós  
Graduação em Comunicação, Cidade de Goiás, 2019.  
Bibliografia.


1. Corpo Plugado. 2. Áudio 3D. 3. Séries Televisivas. 4. Netflix. 5.  
Stranger Things. I. Borges, Dr<sup>a</sup> Rosana Maria Ribeiro , orient. II. Título.

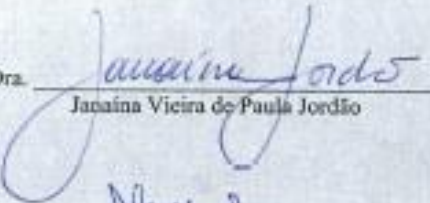
CDU 007

ATA 13/2019


### ATA DE SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Aos vinte e um dias do mês de março do ano de dois mil e dezenove, a partir das quatorze horas, via *webconferência*, no Centro Integrado de Aprendizagem em Rede (CIAR), realizou-se a sessão pública da Defesa de Dissertação de Mestrado de BRUNA RAFAELLA ALMEIDA DA COSTA, intitulada "ÁUDIO 3D E O CORPO PLUGADO: UMA ANÁLISE SOBRE IMERSÃO SONORA NA SÉRIE *STRANGER THINGS*". A banca examinadora foi composta pelos professores doutores Rosana Maria Ribeiro Borges (orientadora/FIC/UFG), Janaina Vieira de Paula Jordão (FIC/UFG), Alexandre Tadeu dos Santos (FIC/UFG) e Li-Chang Shuen Cristina Silva Sousa (PPGCOM/UFMA). Após a arguição, os membros da banca se reuniram em sessão secreta para concluir a avaliação e definir o parecer final da dissertação, que foi aprovada. Por fim, lavrou-se a presente ata, que segue assinada pelo Presidente e pelos demais membros da banca.

Profa. Dra.  (Presidente)  
Rosana Maria Ribeiro Borges

Profa. Dra.   
Janaina Vieira de Paula Jordão

Prof. Dr.   
Alexandre Tadeu dos Santos

Profa. Dra.   
Li-Chang Shuen Cristina Silva Sousa

*“Should I stay or Should I go?”*  
(Devo ficar ou Devo partir?).  
The Clash

## AGRADECIMENTOS

O Mestrado foi a experiência mais gratificante que, até aqui, pude viver. Ter saído do conforto do meu lar, do meu estado, abrir mão do meu trabalho, de estar junto a minha família em busca de conhecimento, qualificação, excelência, foi um desafio. Às vezes assustador, dolorido, mas ao mesmo tempo feliz e empolgante. Deixei algumas pessoas, mas encontrei outras e a elas quero agradecer.

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem Ele nada seria possível.

À minha família pela dedicação, esforço, estímulo e força. Em especial a minha avó Creusa que não passou um dia e uma noite se quer sem orar por mim. Pelo meu avô Ali-Utta, pois sem ele não estaria aqui, toda minha educação vem da sua dedicação e esforço para dar o melhor a mim. A minha mãe Sandra pela sua renúncia e dedicação em ficar “em meu lugar” em casa, por manter o contato diariamente, me deixar informada de tudo e por cuidar de mim mesmo por videoconferência. A Raquel que no primeiro ano foi o meu estímulo em querer terminar logo cada semestre para voltar de férias para casa e encontrá-la, ao mesmo tempo conversar com ela me trazia calma e me fazia sentir útil mesmo de longe. A minha princesa Maria Alice que nasceu na metade do meu percurso, que me fez ter coragem de fotografá-la no dia da sua chegada e despertar em mim o amor mais puro que existe, você é a luz para nossas vidas. Aos meus irmãos, Bruno, Júnior, e minha cunhada Amanda que mesmo no meio do meu árduo trabalho de escrever me fizeram ajudá-los em seus respectivos trabalhos de cursos e despertaram em mim o desejo de orientar cada vez mais alunos em suas caminhadas. A minha sobrinha fofa linda que chegou também para alegrar nossa família, Laurinha. A minha tia Carmem e suas orações. Aos meus primos, Álvaro, Rebeca, Izabel, Júnior Guilherme, meus tios Guilherme, Zildete e Marcelo e minha concunhada Marília pelas palavras de incentivo, estímulo e força em todos os momentos desta caminhada.

Existem amigos mais chegados que irmãos e a estes agradeço imensamente. Aos amigos da ITB agradeço pelo sustento em especial a Amanda, Samira, Stéfane, Pildo, Jéssica, David, Moniely, Rayssa, Leandro, Jardson, Cáritas e Eliene. Foi bom saber que nossa irmandade se fortaleceu nesse período. Também agradeço aos amigos que se formaram ao longo do meu percurso de vida, universidade e trabalho, são amizades antigas e novas que acrescentaram demais em minha trajetória. Ricardo e Polyana vocês são inspirações de dedicação e zelo pela arte que é educar, obrigada pela amizade, parceria, irmandade, confiança e carinho, não tenho estrutura pra viver sem vocês. Carina e Rayssa as meninas do “rolê” obrigada pela paciência, não é fácil ter uma mestrandas do lado. Geylson Paiva gratidão,

não tem como mensurar o qual importante você é na minha jornada, obrigada por ser quem é pra mim, obrigada por ter vindo me ver, obrigada por ser minha melhor companhia de sushi. Aos Gigas Luciana, Rakel, Alex, Luana, Mundico vocês foram alegria e conforto. As SD's Camila, Hortênsia, Elaine, Sabrina, Alynne e Luciana obrigada por caminharem comigo também. Aos mais que amigos Carol, Roberta, Laís, Pedro e Marçal meu Clube preferido. Aos últimos "humanos" que entraram na minha vida Amanda e Thiago obrigada pela amizade e por se preocuparem pelas minhas horas de sono. A Bartô pela sua amizade juntamente com toda sua família que me receberam em Brasília e me fizeram me sentir acolhida

Aos amigos da UFMA em especial ao G-PEAC onde toda esta pesquisa nasceu, Rose Ferreira, a soberana do CCSO, em nome do Grupo te dedico este agradecimento, obrigada por sua disponibilidade, orientação e insistência. Larissa Leda por me permitir entender melhor e aprender sobre as narrativas visuais em seu Grupo de Pesquisa. A profa. Li-Chang Shuen por aceitar o convite em participar da banca e imergir no Mundo Invertido comigo.

Goiânia me trouxe muitas felicidades, dentre elas pessoas que fizeram toda diferença nessa mudança de estado, os LC: Dayane, Lucas, Luiz e Thiago, gratidão por estarem ao meu lado. Thales e Baltazar vocês são incomparáveis. Nayala e Arthur gratidão pela parceria, jantinhas, turismo e hospedagem. E claro a Juara por termos estreitado o laço de amizade dividindo a mesma home, boletos e aventuras. Aos professores que fizeram parte de todo o meu processo muita gratidão, ao prof. Alexandre Tadeu por ter me selecionado e ter confiando em meu estudo. A profa. Nélia Del Bianco por todo seu ensinamento em sala de aula que ajudou muito a todos, em especial a mim. A profa. Janaina Jordão por ter aceitado estar em minha banca, uma pena não ter sido sua aluna, mas quem sabe eu volte ao centro-oeste. A profa. Rosana Borges, hoje minha orientadora e amiga, em especial quero registrar minha admiração por ela, uma mulher incrível, que onde passa deixa o rastro de dedicação e responsabilidade, que me pegou pela mão e disse vamos caminhar juntas e que não me deixou para trás em meio às turbulências que tive que passar, talvez seja o destino, o Maranhão nos une e isso cada dia fica mais claro. Obrigada por você não desistir de mim e por me fortalecer. Te admiro demais.

Agradeço por cada experiência vivida. Por ter me dado conta de qual orgulhosa sou de ser NORDESTINA. Sim, nada e nem ninguém vai desmerecer quem eu sou e de onde eu vim. Foi lindo mostrar minha cultura, foi maravilhoso conhecer uma nova. Foi triste ser tratada com indiferença. Foi surpreendente ter encontrado acolhida. O nordestino é um povo resistente. Eu sou RESISTÊNCIA. É o orgulho que carrego. Esse título vem com gosto de superação e camarão.

## RESUMO

O trabalho aqui exposto trata de um estudo sobre a tecnologia de Áudio 3D dentro do contexto do ciberespaço, um tipo de experiência sonora que proporciona a imersão do usuário. De todas as possibilidades e campos de estudo, escolheu-se para a investigação uma narrativa seriada na *web*, a Série *Stranger Things*. A escolha consiste em, a partir de um Estudo de Caso, compreender como a proposta de imersão se torna possibilidade expressiva dentro da narrativa seriada. Foram abordados conceitos sobre convergência, narrativa e áudio binaural usados no sentido de entender os contextos, sentidos e significados da narrativa a partir da proposta de imersão. A proposição também trabalhou com o movimento de transformação cultural a partir do surgimento da *internet* e através desse caminho como foi possível perceber a noção de Realidade Virtual (RV) e como influencia o corpo humano. Esta perspectiva de estudo toma por base os estudos de Santaella (2003). Abordou-se a narrativa no âmbito de sua estrutura com ênfase aos estudos de Todorov (2016) e os elementos que compõe o som em um produto audiovisual através de Chion (2011) e Rodriguez (2006). Foram realizadas uma Análise de Conteúdo e uma Análise Fílmica de forma a perceber o caminho expressivo do som na *web* a partir da Série *Stranger Things*, onde se destaca: O Som com a função Transmídia e o Som como Elemento Narrativo de Extensão do Corpo, demonstrando assim a reconfiguração de produtos seriados no ciberespaço através da imersão sonora.

**PALAVRAS-CHAVE:** Corpo Plugado; Áudio 3D; Séries Televisivas; Netflix; Stranger Things

## **ABSTRACT**

The work presented here is about a study of 3D audio technology within the context of cyberspace, a type of sound experience that provides immersion of the user. Of all the possibilities and field of study, a serial narrative on the web was chosen for the investigation, particularly the Stranger Things Series. It consists of, from a Case Study to understand how this immersion becomes expressive possibility within the serial narrative. Concepts about convergence, narrative and binaural audio were approached to better understand this field of research. We worked with the cultural transformation from the emergence of the internet and through this way realize how Virtual Reality (VR) influences the human body based on the studies of Santaella (2003). The narrative was approached within its structure with emphasis on Todorov's studies (2016) and the elements that composes sound in an audiovisual product through Chion (2011) and Rodriguez (2006). There was a content analysis and analysis of a series of strange things, from a site in the series Stranger Things, which highlights: Sound with a Transmedia and Sound as a Narrative of Body Extension. thus demonstrating a reconfiguration of serial products in cyberspace through sound immersion.

**KEYWORDS:** Plugged Body; 3D Audio; TV Series: Netflix; Stranger Things

## LISTA DE TABELAS

<b>TABELA 1</b> - CONCEITO DE MÍDIA (MULLER 2009) .....	38
<b>TABELA 2</b> - ESTRUTURA NARRATIVA SEGUNDO TODOROV (2006) .....	52
<b>TABELA 3</b> - APLICAÇÃO DA ANÁLISE DE CONTEÚDO.....	90
<b>TABELA 4</b> - CENAS DOS EPISÓDIOS COM EFEITOS DE ÁUDIO 3D .....	97
<b>TABELA 5</b> - RESUMO E DECOMPOSIÇÃO DA SEQUÊNCIA ESCOLHIDA DE <i>STRANGER THINGS</i> ...	107

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 1-</b> ELEVEN TENTANDO ENCONTRAR WILL ATRAVÉS DO RÁDIO DO CLUBE .....	26
<b>FIGURA 2-</b> DESENHO REPRESENTANDO O MUNDO INVERTIDO .....	48
<b>FIGURA 3-</b> FRAMES DA VINHETA DE ABERTURA DE STRANGER THINS .....	55
<b>FIGURA 4-</b> CAPA DO DISCO THE SMITHS .....	57
<b>FIGURA 5-</b> EDIÇÃO ESPECIAL DA REVISTA DRAGÃO BRASIL.....	58
<b>FIGURA 6-</b> RASCUNHOS DA SEQUÊNCIA DOS TÍTULOS .....	59
<b>FIGURA 7-</b> ARTE FINAL DO TÍTULO DA VINHETA DE ABERTURA DE STRANGER THINGS .....	59
<b>FIGURA 8-</b> ANIMAÇÃO DA ABERTURA DA SÉRIE .....	61
<b>FIGURA 9-</b> FIGURA REPRESENTANDO O TEATROPHONE.....	78
<b>FIGURA 10-</b> PORTAL PARA O MUNDO INVERTIDO .....	81
<b>FIGURA 11 -</b> VÍDEO 360 DA CASA DE JOYCE BYERS .....	83
<b>FIGURA 12-</b> PLAYLIST DO PERSONAGEM DEMOGORGON.....	84
<b>FIGURA 13-</b> PLAYLIST NA VERSÃO MUNDO INVERTIDO .....	85
<b>FIGURA 14-</b> POSTAGEM DO SPOTIFY.....	88
<b>FIGURA 15-</b> DADOS RETIRADOS DO SOFTWARE.....	89
<b>FIGURA 16-</b> CARTAZ DE DIVULGAÇÃO DA SEGUNDA TEMPORADA DA SÉRIE .....	113

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	14
<b>REFERENCIAL TEÓRICO ADOTADO</b> .....	16
<b>PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	17
<b>EPISÓDIO I: <i>The Body</i> (O Corpo)</b> .....	26
<b>CAPÍTULO I - MÍDIA CORPO E ÁUDIO 3D NO CIBERESPAÇO</b> .....	27
<b>2.1. COMUNICAÇÃO, CULTURA E SOCIEDADE</b> .....	27
<b>2.2. RELAÇÃO DE ESPAÇO E PERCEPÇÕES SENSORIAIS</b> .....	32
<b>2.3. CORPO PLUGADO E AMBIENTE VIRTUAL</b> .....	39
<b>EPISÓDIO II: <i>The Upside Down</i> (O Mundo Invertido)</b> .....	48
<b>CAPÍTULO II - NARRATIVA NA WEB: LINGUAGEM E DIMENSÃO SONORA</b> .....	49
<b>3.1. ESTRUTURA NARRATIVA</b> .....	49
3.1.1 VINHETA DE ABERTURA DA SÉRIE.....	54
<b>3.2. DIMENSÃO SONORA NA NARRATIVA</b> .....	61
3.2.1 ACUSMATIZAÇÃO .....	64
3.2.2. VALOR ACRESCENTADO.....	68
3.2.3. FORMAS SONORAS E SUAS FUNÇÕES .....	71
3.2.4. ELEMENTOS SONOROS NA NARRATIVA.....	74
3.2.5. CAPTAÇÃO SONORA .....	77
<b>EPISÓDIO III: <i>The Gate</i> (O Portal)</b> .....	81
<b>CAPÍTULO III - O MUNDO <i>STRANGER THINGS</i></b> .....	82
<b>4.1. A ESCOLHA DA SÉRIE <i>STRANGER THINGS</i> PARA A PESQUISA</b> .....	82
<b>4.2. PRIMEIRA ESTRATÉGIA DO SOM NA WEB: SOM E TRANSMÍDIA</b> .....	84
<b>4.3. SEGUNDA ESTRATÉGIA DO SOM NA WEB: O ÁUDIO 3D COMO ELEMENTO NARRATIVO DE EXTENSÃO DO CORPO</b> .....	95
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	115
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	120

## INTRODUÇÃO

Navegar na *internet* através do televisor, ver filmes no computador, receber *e-mails* pelo celular são ações proporcionadas pelas tecnologias atuais que desafiam os limites da mídia *broadcast*. Nesse contexto de constantes mudanças e em espaços temporais distintos o que se vê e o que se ouve tornam-se possibilidades de estudo e pesquisa, assim, dimensões sonoras e a relação delas com as pessoas são parte de um processo investigativo científico. Dentre as inovações tecnológicas escolheu-se para a presente pesquisa o Áudio 3D, uma tecnologia que proporciona a sensação de realismo por meio de percepção sonora. A experiência toma a impressão de realidade e de estar no local onde o som é produzido.

A pesquisa aqui proposta teve início com a participação da pesquisadora no Grupo de Pesquisa em Estratégias Audiovisuais na Convergência – (G-PEAC), vinculado ao Núcleo de Estudos de Estratégia em Comunicação – (NEEC), da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). A partir do primeiro semestre de 2016, o Grupo de Pesquisa realizou diversas leituras sobre prática do Áudio Imersivo, este possui o seu conceito e prática pertinentes aos campos do Cinema, Audiovisual, Games e Música sendo, por muitas vezes, estudado no campo das Engenharias (Elétrica e Acústica ou de Som). A pesquisa iniciada pelo G-PEAC buscava apresentar aportes técnico-conceituais para o uso do Áudio na produção de peças audiovisuais não apenas pelo seu aparato tecnológico, mas por sua influência na construção de sentido (narrativa) além da ligação com outros elementos da Comunicação Social como o Jornalismo e o Entretenimento promovido através das mídias radiofônicas e televisivas.

Nas percepções da pesquisa notaram-se dois tipos de som tridimensional que são percebidos pelo usuário, quais sejam: *surround*, distribuição de som em canais diferentes com a utilização de alto-falantes ao redor do ouvinte e o binaural, o que utiliza fone de ouvido. Neste estudo enfatizou-se o Áudio Imersivo através da Binauralidade, que também é denominado de Áudio 3D.

O *surround sound* é mais usado em salas de cinema e alguns *home theaters* tentam reproduzi-lo, mas o áudio binaural oferece uma sensação de imersão maior. Diferente do sistema *surround 5.1* usado em *home theater*, o potencial do som binaural é percebido utilizando fones de ouvido de dois canais. [...] Tanto o som binaural (obtido pelo uso de manequins) quanto o *surround* podem ser classificados como áudio imersivo. Frequentemente o áudio binaural (fone de ouvido) é chamado e confundido de *surround sound* de forma equivocada. Apesar de o *surround* ser multicanal e imersivo, o áudio binaural possui uma profundidade de imersão maior graças à forma como ele é captado no estúdio de gravação (FORTE; VARELA JUNIOR, 2014, p.37)

Como resultado desta distinção interessa neste estudo compreender o Áudio 3D na Série *Stranger Things*, pois as investigações iniciais possibilitaram identificar a presença do som tridimensional na narrativa. Trata-se de uma Série estadunidense de ficção estreada em 2016 e criada pelos irmãos Matt e Ross Duffer constituindo-se em uma produção original da *Netflix* que envolve, entre outros elementos, suspense, ficção científica e drama. A Série apresenta uma narrativa que se passa em 1983 e envolve o perfil cultural da época, como os jogos de RPG, realidades paralelas, xerifes, *walkie-talkies* e as crianças com bicicletas. *Stranger Things* recebeu duas indicações no Globo de Ouro de 2017, incluindo Melhor Série Dramática e Melhor Atuação em Série Dramática pela atriz, Winona Ryder. Sobre a trilha sonora destaca-se a sua base eletrônica, o que é possível perceber desde a vinheta. O que dá o tom misto de ficção científica, mistério e horror em sua trama são as notas sintéticas compostas pela dupla Kyle Dixon e Michael Stein<sup>1</sup>.

A escolha por pesquisar o Áudio 3D na Série se deu principalmente por conta da inserção da trama narrativa situar-se no espaço da *web*, uma das plataformas possíveis que a distribuidora, *Netflix*, permite acessar e onde é admissível utilizar o fone de ouvido, a outra forma de acesso é a TV, o que não interessa para esta pesquisa, pois o áudio imersivo se daria através do sistema de *surround*, se utilizado o sistema de distribuição de som em canais, como o *home theater*. O objetivo desse estudo é compreender o Áudio 3D como parte integrante do sistema narrativo som-imagem e as sensações sonoras como parte integrante do sistema de percepção na Série *Stranger Things*, além de analisar as funções estratégicas do áudio na narrativa seriada contemporânea na *internet* e entender a transformação da dimensão sonora através do ciberespaço.

Problematizar experiências narrativas imersivas na *web* se justificam primeiro pela complexidade do cenário no qual ocorre; segundo pela imprecisão conceitual que caracteriza tais experiências e por último a incipiência de pesquisas com este enfoque. Esta plataforma figura, nesse sentido, como um importante espaço de pesquisa exploratória, pois é nela que se encontrará a possível reconfiguração da narrativa seriada a partir do som. Acredita-se que o formato da Série, *Stranger Things*, utiliza experiências imersivas e estimula uma participação maior dos ciberespectadores. A experiência de assistir, interagir e imergir ao mesmo tempo proporciona uma forma inovadora de recepção/significação mais complexa e dinâmica, compartilhada e ao mesmo tempo, extremamente personalizada.

---

<sup>1</sup>*Nerds* assumidos e curiosos musicais, contam que decidiram criar a banda de música eletrônica experimental S U R V I V E após se apaixonarem pela música “Mass”, do trio japonês Yellow Magic Orchestra, considerado um dos pioneiros do gênero.

A escolha da Série *Stranger Things* como objeto empírico a ser analisado nesta pesquisa se deu por lançar experiência imersiva em realidade virtual. A peça publicitária que iniciou a análise, intitulada como *The Stranger Things Online Experience*<sup>2</sup>, permite que o usuário ouça e sinta as emoções da Série em um vídeo de Realidade Virtual. Neste ambiente os ciberespectadores se tornam personagens, e são guiados pelo som. Recomenda-se que o usuário utilize fone de ouvido para que o mundo da Série o cerque completamente. E é, também, através do som que o espectador é guiado dentro desta realidade. Essa atmosfera intensa oferece a chance do público mergulhar no mundo diegético e ter esse momento em primeira mão. Pesquisas que produzem a análise de experiências atuais com a *web* colaboram para a demarcação dos espaços de observação e fundamentam a construção de metodologias de abordagens. Acredita-se que isso, de diversas formas, contribui para reflexão sobre a experiência na *web*.

Partindo das observações e experiências do Áudio 3D proposta pela Série indaga-se: Como o Áudio 3D e a imersão se constituem como possibilidade expressiva no universo diegético de *Stranger Things*? Tendo em vista a compreensão das estratégias do Áudio na narrativa seriada contemporânea produzida para a *internet*, a primeira hipótese de trabalho deste estudo foi a possibilidade de imersão através das trilhas sonoras o que leva o estudo a buscar o entendimento das formas sonoras na narrativa com ênfase na música no ambiente audiovisual; a segunda hipótese se encontra no Áudio 3D como extensão do corpo. O resultado desta pesquisa entende, assim, o processo de transformação da dimensão sonora seriada na contemporaneidade, especialmente no ciberespaço.

## REFERENCIAL TEÓRICO ADOTADO

O principal corpo teórico desta pesquisa foi constituído primeiramente por autores que discutem a circulação de conteúdos por meio de diferentes sistemas midiáticos e a participação ativa dos consumidores. Conceitos como convergência, consumo, interatividade, audiência, narrativa e áudio binaural foram visitados e debatidos para melhor compreensão dessa narrativa na *internet*, afinal, busca-se uma melhor compreensão das práticas sociais que surgem a partir da cibercultura, da relação do ser humano com a máquina e da comunicação que passa a ser também mediada por computador.

---

<sup>2</sup> Link de acesso: <http://www.ligadoemserie.com.br/2016/08/stranger-things-lanca-experiencia-imersiva-em-realidade-virtual/#.V9W1blsrK1s>

O objetivo do trabalho foi realizar um diálogo com o tema (o Áudio) como extensão do corpo a partir da transformação cultural vivida com o surgimento da *internet*. A leitura base para esta etapa está apoiada na discussão que Lúcia Santaella (2003) realiza com o Corpo Biocibernético. Buscou-se uma discussão sobre a *internet* na sociedade em rede e, para tanto se articulam os textos de Gustavo Cardoso (2007) e Manuel Castells (1999), além de também se explanar sobre o ciberespaço e o surgimento da Cibercultura, principalmente por meio dos diálogos estabelecidos com Pierre Levy (1999) e de atualizar o debate com os conceitos de André Lemos (2007).

Em seguida, localizou-se a narrativa trabalhada, ou seja, a Série na *web Stranger Things*, a partir do estudo de Tzvetan Todorov (2016) definindo o seu gênero para que então possa ser explorado as suas características para análise sonora. A partir de sua estrutura definida trabalhou-se a narrativa sob a perspectiva da dimensão sonora. Com base nos estudos de Angel Rodríguez (2006) enfatizou-se o som como forma de expressão. Autores como Michel Chion (2011), Gerson Leme (2016), Luiz Adelmo F. Manzano (2003) fizeram parte desse arcabouço teórico juntamente com outros pesquisadores, a fim de ampliar as análises sobre o Áudio. As características do som bem como suas formas e elementos dentro de uma narrativa, juntamente com a diferenciação do som diegético, não-diegético e meta diegético, fazem parte também da composição das trilhas sonoras, esses elementos de composição realizam a ponte de análise da Série *Stranger Things* e sua trilha imersiva.

Finalmente, o resgate, recorte e aplicação da metodologia escolhida, a investigação a partir do Estudo de Caso, foi efetivada. Com a ajuda dos instrumentos de análise de dados selecionados para a investigação, quais sejam: Levantamento Bibliográfico, Análise de Conteúdo, Análise Fílmica e Imersão, o trabalho teve seus meandros no processo de transformação da dimensão sonora seriada na contemporaneidade através do ciberespaço.

## **PERCURSO METODOLÓGICO**

Este estudo tem por base uma abordagem qualitativa, pois se entende que essa é mais adequada para a construção de conhecimento aqui proposto, ou seja, compreender de que forma o Áudio 3D se torna extensão do corpo no contexto do ciberespaço e assim poder explorar essa tecnologia com o propósito de entender as funções desse processo para o corpo humano.

Segundo Flick (2009, p.24) “o objetivo da pesquisa qualitativa está, então, menos em testar aquilo que já é bem conhecido e mais em descobrir o novo e desenvolver teorias empiricamente fundamentadas”. A preocupação está em analisar com profundidade cada aspecto, como é o caso em específico já que se focou sobre as funções estratégicas do Áudio Imersivo na narrativa seriada contemporânea no ciberespaço.

Em virtude do objeto em questão optou-se por fazer um Estudo de Caso para que se possa detalhar e especificar a transformação da dimensão sonora seriada através da *internet*, destacando o impacto desse processo por meio da Série *Stranger Things*. A escolha ocorreu também pela necessidade de conhecer o processo da construção narrativa e da linguagem em produção seriada para a *web*.

O Estudo de Caso, segundo Freitas e Jabbour (2011, p.10),

é adequado para reunir informações detalhadas e sistemáticas sobre um fato”. Os autores apontam que o procedimento metodológico enfatiza em “entendimentos contextuais”, abarcando a representatividade com ênfase no “entendimento da dinâmica do contexto real e abrangendo um estudo profundo de um ou poucos objetos de forma que possa permitir o conhecimento amplo sobre o fenômeno

O primeiro instrumento de coleta de dados aplicado foi o levantamento bibliográfico, a fim de elencar, na literatura acadêmica existente, as principais obras e autores que discutem o assunto tratado. Segundo Stumpf (2009, p. 51),

[...] é um conjunto de procedimentos que visa identificar informações bibliográficas, que visa selecionar os documentos pertinentes ao tema estudado e proceder à respectiva anotação ou fichamento das referências e dos dados dos documentos para que sejam posteriormente utilizados na redação de um trabalho acadêmico.

Ao realizar esta etapa potencializa-se o conhecimento e busca-se ir além, evitando a duplicação de pesquisas. A investigação bibliográfica sobre o tema pode ser observada no contexto da produção de conhecimento necessário para o desenvolvimento de uma pesquisa com características específicas e uma contribuição nova para a área de conhecimento, propondo temas, problemas, hipóteses e metodologias inovadoras, por isso, um trabalho científico requer um prévio levantamento bibliográfico de qualidade.

Para esta pesquisa foram consultadas obras tanto na elaboração do Projeto de Pesquisa quanto para a sua reelaboração, além das Disciplinas cursadas ao longo dos dez primeiros meses do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da

Universidade Federal de Goiás (UFG). Paralelamente foram realizadas leituras de obras disponibilizadas pelo Grupo de Pesquisa, G-PEAC, sobre o Áudio 3D (pois o Grupo continua com suas investigações sobre o tema em outras áreas de conhecimento), bem como fontes e trabalhos de pós-graduação que abordam a imersão. Foram selecionados ainda documentos que vão desde obras completas, como livros ou revistas, capítulos de livros, capítulos de revistas científicas e artigos científicos que versam sobre comunicação, narrativas seriadas, ciberespaço, dimensão sonora em narrativas, mídia como extensão do corpo e cibercultura. A pesquisa concentrou-se na procura de fontes através de canais de busca na *internet* e em bibliotecas virtuais. O levantamento bibliográfico se tornou importante, pois revelou alguns trabalhos que se aproximam do tema estudado, ou seja, o Áudio 3D e a imersão, porém as pesquisas descobertas se encontram em outro espaço, o Cinema, isso corrobora para a contribuição que esse estudo dentro do ciberespaço terá para o campo da Comunicação.

O segundo instrumento de coleta de dados aplicado foi investigar o lugar de produção das imersões, bem como as características de reconfiguração da narrativa na *web* a partir do som, utilizando a tecnologia de Áudio 3D. Foram realizadas uma Análise de Conteúdo e uma Análise Fílmica de forma a perceber o caminho expressivo do som na *web* a partir da Série *Stranger Things*, onde se destaca: O Som com a função Transmídia e o Som como Elemento Narrativo de Extensão do Corpo.

A Análise de Conteúdo, segundo Bardin (1977), ressalta a importância dos estudos a partir da chamada linguística descomplicada onde o material jornalístico era o principal objeto de investigação. Na época eram estudadas as localizações de artigos nas páginas, as medidas físicas e o tamanho do título. Nas Guerras Mundiais o olhar se voltou também para as propagandas políticas, esse campo foi conduzido por H. Lasswell. A partir de 1940 e com prosseguimento nas décadas, o exame de material político juntamente com a aplicação multidisciplinar das técnicas de estudo foi aprimorado.

A Análise de Conteúdo consiste em investigar o que está escrito, a preocupação do pesquisador deve ser ‘limitar’ apenas àquilo que está posto no texto<sup>3</sup> a ser analisado. Entretanto, esta ‘limitação’ não desmerece o método, apenas o faz mais adequado a determinados tipos de investigação.

A Análise de Conteúdo (seria melhor falar de análises de conteúdo) é um método muito empírico, dependente do tipo de <<fala>> a que se dedica e do tipo de interpretação que se pretende como objetivo. Não existe o pronto-

---

<sup>3</sup> Ressaltamos que, ao utilizar o termo “texto” não o empregamos no sentido apenas de textos prontos, mas no sentido de conteúdo escrito, podendo ser a descrição de uma imagem ou até mesmo de uma entrevista.

a-vestir em Análise de Conteúdo, mas comete algumas regras base, por vezes transponíveis. A técnica de Análise de Conteúdo adequada ao domínio e ao objetivo pretendidos tem que ser reinventada a cada momento. (BARDIN, 1977, p. 31. Grifos do autor)

Esta etapa consistiu-se em analisar o movimento de imersão proposto pela produção através de uma ação conjunta entre a *Netflix* e os *Spotify*<sup>4</sup>. Foi possível perceber quais eram as estratégias usadas para a imersão dos usuários e fãs da *Série*. Através da Análise de Conteúdo da postagem veiculada na página oficial do *Facebook* do *Spotify*, tal como sugere Bardin (1977) foi possível visualizar cada tema enfatizado, bem como perceber se há dentro do aspecto a imersão relacionada com a narrativa. Esta metodologia investiga fenômenos simbólicos, principalmente no campo da mídia, analisando textos, conteúdos digitais e áudios. O processo se destaca por

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permeiam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens (BARDIN, 1977, p. 42).

O método é estruturado em etapas: Organização da Análise; Codificação; Categorização; Inferência e a Informatização da Análise das Comunicações. O processo tem início, com a organização da análise por meio do contato inicial do pesquisador com o material que Bardin (1977) chama de “Pré-Análise” que é composta pela “leitura flutuante”, a primeira de muitas leituras que o pesquisador irá fazer acerca do objeto de estudo. No caso a leitura desta investigação em forma de pré-teste foi com a ajuda do software *Netvizz*<sup>5</sup>. É dentro dessa primeira etapa que o pesquisador cria seu problema e sua hipótese de investigação. Sendo assim, o problema de pesquisa deste primeiro instrumento de coleta de dados é: Como a parceria entre o *Spotify* e a *Netflix* contribui para imersão na narrativa de *Stranger Things*? A hipótese é que com esta ação transmídia os consumidores reafirmam sua imersão na narrativa a partir das trilhas sonoras que os levam a uma ideia de nostalgia.

A “Codificação” é a próxima etapa, nela os dados são estruturados de forma sistemática. São definidas as Unidades de Registro (UR) que serão analisadas pelas Unidades de Contexto (UC), que podem ser palavras, frases e parágrafos que ajudam a explicar a sua

<sup>4</sup>Spotify lançado em 2008 é um serviço de streaming de música, *podcast* e vídeo mais popular e usado.

<sup>5</sup> O *Netvizz* é uma ferramenta de monitoramento. A ferramenta funciona como um *aplicativo* dentro do *Facebook* que baixa dados para análise.

ocorrência. Segundo Holsti (1969), a codificação é o processo pelo qual os dados brutos são transformados sistematicamente e agregado em unidades, as quais permitem uma descrição exata das características pertinentes do conteúdo. Na postagem do *Spotify* os comentários foram extraídos e se tornam as Unidades de Registro.

Após definir os elementos da codificação, são estabelecidas as “Categorias” nas quais são organizados os dados. Segundo, Bardin (1977) o critério de categorização pode ser semântico (categorias temáticas), sintático (os verbos, os adjetivos), léxico (classificação das palavras segundo o seu sentido) ou expressivo (categorias que classificam as diversas perturbações da linguagem). A autora propõe duas formas de definir as categorias: Caixas e Milhas/Acervo<sup>6</sup>. O método de Caixas se empenha em criar as categorias antes de separar as Unidades de Registro. Por este caminho é possível que alguma categoria não seja contemplada em sua totalidade, mas isso não é considerado uma falha e sim um processo de descoberta inesperada sobre o qual é possível a análise ser explorada.

O método de Milhas/Acervo segue pelo caminho contrário. O pesquisador constrói as categorias de acordo com as descobertas das Unidades de Registro. Sendo assim, todas as categorias serão preenchidas. A técnica para completar essa fase é a enumeração das URs e sua transformação em porcentagens, torna-se possível na hora de inferir verificar qual categoria tem maior e menor destaque.

Para esta análise definiu-se como critério de categorização realizar a investigação Temática e, nessa pesquisa, se tornou mais coerente escolher os comentários como unidade da Codificação. O caminho seguido foi das categorias por Milhas/Acervo, por se tratar de uma série nostálgica do qual o interesse foi identificar a imersão dos consumidores na narrativa, as categorias foram decididas ao longo da leitura prévia, sendo assim foram notadas algumas características que se transformaram em critérios de separação. As definições das categorias ficaram da seguinte forma: *Playlist/Personagens* (identificação com o personagem e sua trilha); *Propagação* (marcações de amigos); *Divulgação* (valorização da postagem); *Elogios* (Celebração pela iniciativa); *Interações* (dúvidas ou respostas das marcações); *Recomendações* (indicações de *playlist*).

A “Inferência” sobre o material, ou seja, a interpretação dos resultados faz parte do próximo passo na análise. Esta fase é a mais qualitativa, já que aspectos implícitos, aliados ao conhecimento do analisador serão tratados. A etapa das inferências é a última a ser feita na Análise de Conteúdo. É neste momento que o pesquisador constrói de fato sua pesquisa. Ele

---

<sup>6</sup>Laurence Bardin, substitui o termo milhas, que aparece na edição de 1977, pelo termo acervo em suas edições atuais, mas nada modificou na definição do método.

passa para o momento de interpretar, contextualizar e dar sentido aos dados coletados, ou seja, montar as tabelas não é fazer as inferências, uma vez que esta consiste em uma operação lógica, pela qual se admite uma proposição em virtude da sua ligação com outras proposições já aceitas como verdadeiras.

No caso das inferências, Bardin (1977) não propõe um método universal. Ela compreende que cada investigação tem suas peculiaridades e precisam ser inferida de uma forma específica do ponto de vista temático, lexical, análise de avaliação, enunciação, expressão, relações, discurso, etc. O importante é que o pesquisador busque aporte teórico para sistematizar a interpretação dos dados. Recorrendo ao conhecimento científico para explicar suas descobertas baseadas nas categorias desenvolvidas por ele.

Após a Análise de Conteúdo, a fim de levantar os elementos que formam a dimensão sonora de uma narrativa, utilizou-se a Análise Fílmica. Esta técnica tem como objetivo decompor o produto fílmico a partir de sua estrutura. Trata-se de uma atividade onde se separa elementos e depois da sua identificação perceber a articulação existente entre os mesmos realizando, assim associações com esses componentes. Não se trata em estabelecer outro produto audiovisual, mas sim encontrar a ligação dos seus elementos.

O filme é o ponto de partida para a sua decomposição e é, também, o ponto de chegada na etapa de reconstrução do filme (Cf. Vanoye, 1994). Este segundo movimento em direção ao filme evita cair em interpretações/observações despropositadas ou pouco pertinentes. Já a crítica tem como objectivo avaliar, ou seja, atribuir um juízo de valor a um determinado filme - trata-se de determinar o valor de um filme em relação a um determinado fim (o seu contributo para a discussão de um determinado tema, a sua cinematografia, a sua beleza, a sua verdade. Este tipo de discurso não é pois uma análise propriamente dita, mas poderá beneficiar do trabalho de análise que consideramos anterior a uma atribuição de um juízo de valor. (PENAFRIA, 2009, p.02)

A Análise Fílmica, segundo Penafria (2009) se divide em quatro tipos de análises:

- 1- Análise Textual que parte da ideia do filme como um texto, no processo decompõe-se o filme considerando a sua estrutura. Os filmes possuem três tipos de códigos “os perceptivos ([...] reconhecer objectos no ecrã); culturais ([...]interpretar o que vê no ecrã recorrendo à sua cultura e códigos específicos ([...]interpretar o que vê no ecrã a partir dos recursos cinematográficos) (PENAFRIA, 2009, p. 06);
- 2- Análise de Conteúdo que considera o filme como relato levando em consideração apenas o seu tema. Para sua realização são seguidos alguns passos, o

primeiro, é identificar o tema da película, em seguida elabora-se um resumo da história e decompõe-se o filme para ver qual a relação existente com o seu tema;

3- Análise Poética acredita no filme como uma criação de efeitos e segue as seguintes etapas, segundo, Penafria (2009, p.06) “[...] identificar as sensações, sentimentos e sentidos que um filme é capaz de produzir no momento em que é visionado; [...] fazer o percurso inverso da criação de determinada obra dando conta do modo como esse efeito foi construído.” Se o produto audiovisual é considerado por abranger um conjunto de meios, visuais ou sonoros, é preciso identificar como eles foram organizados para produzirem esses efeitos e;

4- Análise de Imagem e do Som que entende o filme como uma forma de expressão. Centra-se no espaço fílmico, ou seja, o foco está nos conceitos cinematográficos, como os planos utilizados, por exemplo.

Essa pesquisa propõe-se a realizar o uso desses instrumentos de coleta de dados a partir da ideia de Análise de Imagem e do Som compreendendo que “analisar um filme é mais que vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p.12). É através dessa análise que se avalia a contribuição do som para a audiovisualidade. Seguindo a linha de pensamento de Rodríguez (2006, p. 276) compreende-se que “no contexto da linguagem audiovisual, o som não enriquece imagens, mas modifica a percepção global do receptor”. Para realizar uma análise de um produto audiovisual, neste caso da Série, é preciso seguir etapas que englobam decompor e recompor o produto.

Parte-se, portanto, do texto fílmico para ‘desconstruí-lo’ e obter um conjunto de elementos distintos do próprio filme [...] Uma segunda fase consiste, em seguida, em estabelecer elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante [...] a desconstrução equivale à descrição. Já a reconstrução corresponde ao que se chama com frequência de ‘interpretação’ (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 14-15.).

No processo de reconstrução, propõe-se um olhar diferenciado para o produto analisado, pois é através da desconstrução dos elementos cênicos e sonoros e outros encontrados ao longo da análise que ocorrerá o entendimento do objeto. Para esta etapa selecionou-se uma cena de cada episódio das duas temporadas de *Stranger Things* com o objetivo de verificar se realmente a Série utiliza o Áudio 3D em toda a sua narrativa, um total de 17 episódios analisados. Em seguida escolheu-se a cena do primeiro episódio intitulado de

“Capítulo Um: Mad Max” da segunda temporada de *Stranger Things*, como forma de perceber com mais detalhes as sensações causadas pelo uso desse tipo de efeito sonoro.

A partir desta amostra compreende-se como o Áudio reconfigura as percepções da narrativa, foi elaborado um quadro que comporta a etapa da desconstrução, sendo ele descritivo com a sinopse, duração e conteúdo audiovisual decomposta por planos e com os frames do produto visual para a compreensão da obra. O próximo passo foi realizar a reconstrução onde se relaciona os elementos separados do quadro contextualizando com a narrativa e o som apresentado na Série.

A intenção nesta etapa foi analisar as características dessa tecnologia e de que maneira o Áudio 3D faz parte integrante do sistema narrativo, bem como as sensações sonoras que ele proporciona de percepção. O Estudo de Caso permitiu que se chegasse à representação de traços particulares, a partir das informações detalhadas, reunidas e analisadas.

O produto desta pesquisa está disposto em três capítulos. O Capítulo 1 tem como enfoque os principais teóricos para a compreensão da mídia escolhida e o espaço de exploração do objeto. Neste capítulo é apresentado o cenário da convergência no qual as mídias se entrecruzam e produzem novos experimentos. Este caminho foi a partir da base da Escola Canadense que permitiu McLuhan trabalhar as novas tecnologias e discutir conceitos de Comunicação, Cultura e Mídia. Dentro desse processo de construção teórica elaborou-se uma reflexão sobre as formas de consumo impulsionada através do computador e as potencialidades narrativas com o uso da binauralidade desenvolvida na Série.

Destaca-se o estudo de Santaella (2003) a partir do corpo humano neste espaço, ou seja, na Realidade Virtual (RV) a partir da leitura cultural da atual sociedade. Para isso, realizou-se a conexão da Cultura com o processo de mudança das tecnologias, cujo desenrolar com a convergência das mídias, propõe novas experiências. Dentre tantos avanços o Áudio 3D foi escolhido para ser estudado a partir dessa noção, ou seja, uma experiência que proporciona a sensação de realismo através da percepção sonora no ambiente virtual. Apoiando-se no trabalho de Santaella (2003) explorou-se o Corpo Biocibernético, corpo este que é o cruzamento do ser humano com a máquina, entendendo a mídia como extensão do corpo neste cenário cultural que tem o ciberespaço como *locus* de atuação.

No Capítulo 2 recorreu-se à classificação de Todorov (2016) sobre as estruturas narrativas. Entende-se que a construção estrutural sobre a Série *Stranger Things* teve de ser definida e em seguida categorizada para que enfim fosse analisada na linguagem digital, local onde se deu a experiência imersiva. Enfatizou-se o olhar para o som, compreendendo o tratamento sonoro por meio da categorização dos elementos da linguagem audiovisual dentro

de uma narrativa. Com exemplos de cada categoria foi possível situar o objeto diante das amostras sonoras. Dentro deste capítulo, a partir da definição da paisagem sonora, elencou-se as principais técnicas de edição e mixagem de som utilizado na linguagem audiovisual na busca pela verossimilhança com o real. Além de enfatizar a tecnologia nos ambientes digitais, situando a existência da experiência imersiva em outros locais. Foi também exposta a classificação de Fantástico-Maravilhoso estruturada por Todorov (2006), aplicada a Série *Stranger Things*. Dessa forma foi possível mostrar como esse processo interfere na construção de sua paisagem sonora, para além desse movimento de construção de sentido, utilizou-se o Áudio 3D como a técnica presente nesse intercurso.

No Capítulo 3, foi analisado de que forma a experiência do Áudio Imersivo se transforma quando impulsionada na narrativa no ciberespaço. É aqui que os dados completos das análises foram expostos e debatidos, juntamente como a retomada das categorias teóricas anteriormente constantes no texto, ou seja, Análise de Conteúdo e Análise Fílmica no que se refere ao Estudo de Caso empreendido na Série *Stranger Things*. Notou-se a partir das análises realizadas o som como ferramenta estratégica dentro da *web*. Nesse espaço seriado ele se tornou transmídia ao se utilizar de uma plataforma musical para proporcionar novas experiências narrativas, além da proximidade do ciberespectador ao ter que plugar seu corpo neste ambiente a fim de ser levado a uma nova experiência, a de imersão através da tridimensionalidade do áudio e ter a sensação de estar no ambiente da cena.

A dissertação está dividida em Episódios, a proposta é que o leitor sinta uma imersão na trama através da leitura desse texto. Foram usados os próprios nomes dos episódios da Série. Nessa imersão apresenta-se uma pequena sinopse para simular o que vem pela frente. Logo o “Episódio I: O Corpo” é o capítulo que trata sobre os tipos de corpos e imersões no ciberespaço. O “Episódio II: O Mundo Invertido” é o capítulo que apresenta a Série e o mundo vivido nela, junto com as formas, elementos e captação sonora. Por fim o “Episódio III: O Portal” é o fechamento da análise da Série e também esse episódio na segunda temporada fecha o portal do Mundo Invertido.

# Episódio I: *The Body*

## (*O Corpo*)

O Xerife Hooper em meio à investigação do sumiço de Will tem a tarefa de informar a mãe do garoto, Joyce, que o corpo do seu filho foi descoberto no lago da cidade com sinais de afogamento, mesmo ouvindo o depoimento de Joyce de ter se comunicado com seu filho por telefone. Todos os principais envolvidos com a situação percebem com as circunstâncias que a morte declarada de Will e o desaparecimento de Barb não estavam sendo satisfatório. Primeiro Joyce que ao ser designada a reconhecer o corpo de seu filho teve a certeza que precisava para continuar acreditar que ele estava vivo. Era uma marca de nascença o que revelou que aquele corpo encontrado no rio não era de Will e que algo de muito estranho estava acontecendo na cidade e ela não entendia e não conseguia explicar. Em casa Joyce fica aguardando o telefone novamente do filho. A ligação chega, ela escuta uma respiração e tem certeza que se trata de Will e que ele está vivo. As luzes começam a piscar e o aparelho de telefone sofre um curto-circuito, então Joyce começa a se desesperar. As luzes continuam piscando como se fosse um código morse. Ela é guiada para o quarto de Will e o rádio começa a tocar uma música. Joyce tem certeza que essa situação tem a ver com seu filho. É então que ela descobre este mecanismo para estreitar a comunicação com Will através do som e das luzes. Instala na parede da sala de sua casa uma espécie de pisca-pisca e começa a tentar falar com seu filho assim.

**Figura 1-** Eleven tentando encontrar Will através do rádio



Fonte: Entreter-se (2017)

## CAPÍTULO I - MÍDIA CORPO E ÁUDIO 3D NO CIBERESPAÇO

O objetivo deste capítulo é realizar um diálogo com o tema (o Áudio 3D) como extensão do corpo humano. Faz necessário conceituar a mídia trabalhada, a digital, e situar o leitor no ambiente onde o estudo será investigado, o ciberespaço. Busca-se uma visão da *internet* na sociedade em rede, além de problematizar o espaço, sua expressão e o seu avanço.

### 2.1. COMUNICAÇÃO, CULTURA E SOCIEDADE

A palavra cultura vem da raiz semântica *colore*, que originou o termo em latim cultura, de significados diversos como habitar, cultivar, proteger e honrar com veneração (WILLIAMS, 2007, p.117). A cultura, dessa forma, pode ser percebida como a junção de todos os hábitos e tradições de uma sociedade. Por tradições, entende-se a partir de Thompson (2009, p. 163-165) que significa “qualquer coisa trazida ou transmitida do passado”.

São quatro diferentes aspectos de tradição que Thompson apresenta: hermenêutico, normativo, legitimador e o identificador. O aspecto Hermenêutico trata de entender o conjunto de ações transmitidas de geração em geração, são aceitas como verdadeiras sem precisar de uma investigação. A compreensão é a partir de pressuposições, um conjunto de conceitos que se dão como certo, são suposições que fornecem o entendimento do mundo; O aspecto Normativo diz respeito a tradições trazidas do passado que se tornam um princípio normativo, práticas rotineiras, pois sempre foram realizadas assim; O aspecto Legitimador é quando esta tradição serve para exercer poder e autoridade; O aspecto identificador é caracterizado por dois tipos de formação: auto- identidade -que é o sentido que cada um tem em si mesmo situado em uma trajetória de vida e; a identidade coletiva - que é o sentido que o indivíduo tem de si como membro de um grupo social, de um coletivo.

Partindo dessa composição, cultura está ligada às formas de organização de um povo, de seus hábitos perpassados de geração para geração e que a partir de sua vivência e tradição comum é constituída a sua identidade. Para Hall (2014) as identidades nacionais não são algo que nascem com os sujeitos, mas são formadas e transformadas no interior de uma representação. Segundo o autor, as sociedades tradicionais têm como características: o passado como referência; a estabilidade como lógica e os laços mais profundos com os grupos e instituições. Afirma, ainda, que existe um processo de mudança que está deslocando as estruturas e os processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referências até então aceitos no mundo social.

A mudança na Modernidade, que Hall (2014) denomina de “Modernidade Tardia”, as sociedades têm como marcas a descontinuidade e o deslocamento, laços mais frouxos com os grupos, as informações novas são a referência (sociedade pautada no futuro) e a mudança é a lógica de viver.

Um tipo diferente de mudança estrutural está transformando as sociedades modernas no final do século XX. Isso está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que no passado nos tinha fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Estas transformações estão também mudando nossas identidades pessoais, abalando a ideia que temos de nós próprios como sujeitos integrados. Essa perda de um “sentido de si” estável é chamada algumas vezes de deslocamento ou descentração do sujeito. Esse duplo deslocamento-descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmo- constitui uma “crise de identidade” para o indivíduo (HALL, 2014, p.09).

Essa mudança para Hall (2014) está relacionada com a Globalização, onde tudo está integrado e conectado. A partir dessa conexão surgem então novas formas de culturas ou a remodelação delas. A Globalização são processos que atravessam fronteiras nacionais, ou seja, estão em uma escala global e estão integrando e conectando “comunidades e organizações em novas combinações de espaço-tempo, tornando o mundo, em realidade e em experiência, mais interconectado” (HALL, 2014, p.67).

Hall em sua investigação detecta que alguns estudiosos e teóricos acabam tendo a predisposição de analisar a identidade cultural nacional como algo que vai ser destruído por essa nova cultura, a do global. Britto (2009, p.73) explica que o que está sendo discutido por Hall é a questão entre “global” e o “local” na construção das identidades, “entre formas mais particularistas de vínculo e certo tipo de universalismo nos termos da atual globalização”. Para Hall existem três contra tendências à “homogeneização cultural” afirmada por alguns teóricos, a primeira é que o global não chegou para substituir o que é local, o que existe são novas formas de compor a realidade. O segundo quesito é que a globalização não está bem distribuída e por isso torna-se necessário uma “geometria do poder” E por último é a concepção que a globalização é algo oriunda do Ocidente, já que considera uma relação desigual entre o “ocidente e o resto” e por isso afirma que o capitalismo global é um processo Ocidental.

Segundo Hall (2014, p. 89) as pessoas tendem a serem produtos das novas diásporas criadas nas migrações pós-coloniais “elas devem aprender a habitar, no mínimo, duas identidades, a falar duas linguagens culturais, a traduzir e a negociar entre ela”. Sendo assim,

são obrigadas a serem traduzidas. O autor ainda afirma que “as culturas híbridas constituem um dos diversos tipos de identidade definitivamente novos produzidos na era da Modernidade tardia” (HALL, 2014, p.80).

Canclini (2011, p. XIX) define Culturas Híbridas, “entendo por hibridação os processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas”. O autor parte da ideia que não existe processos ou realidades totalmente puras o que ele afirma é que certos procedimentos da hibridação podem gerar algo novo. “Por isso, defende o autor, não se trata de estudar o híbrido, mas o seu processo de constituição, o processo de hibridação” (BRITTO, 2009, p.74).

Canclini (2011) afirma que o processo de globalização estimula ainda mais a si na utilização do conceito, ao cargo de ampliar os processos de cruzamento e transações culturais. Esta Globalização está ligada ao surgimento das tecnologias de comunicação. Segundo Santaella (2003, p.71), aliada à telecomunicação

[...] a informática permite que os dados cruzem oceanos, continentes, hemisférios, conectando potencialmente qualquer ser humano no globo numa mesma rede gigantesca de transmissão e acesso que vem sendo chamada de ciberespaço.

O desenvolvimento do ciberespaço traz consigo a permissão que toda a produção esteja disponível e seja acessada bastando o computador estar conectado a *internet*. Para Levy (2001) o surgimento deste espaço é o momento de unificação da humanidade, pois colocariam em contato todas as pessoas de territórios diferentes. “Podemos descrever o fenômeno em curso como a junção e integração progressiva em uma única e imensa colônia de todas as pequenas colônias humanas que haviam crescido por aí” (LEVY, 2001, p. 41). Além disso, o autor afirma que se vive no império das redes, “pouco importa que esse centro esteja lá ou aqui, distribuído ou concentrado, é um centro virtual, um centro de inteligência coletiva” (LEVY, 2001, p.24). Nessa nova realidade que o autor descreve

tudo converge, a globalização da economia, um mercado que avança cada vez mais profundamente sobre a vida social, o crescimento de uma tecnociência que sempre produz mais conhecimentos e objetos, um espaço de comunicação cada vez mais livre e aberto. Tudo converge para o virtual (LEVY, 2001, p. 123).

Britto (2009), quando explica sobre a visão de cibercultura destaca que o ciberespaço é a dimensão que possibilita a conexão de todas as qualidades subjetivas, ou seja, que no espaço cibernético existe um objetivo que é simular a consciência humana global afetando diretamente a uma progressão da dimensão exponencial. Essa disposição de relacionar capacidades está no centro do pensamento de Lévy sobre o ciberespaço. O autor trabalha a ideia desse espaço como uma grande predisposição da subjetividade no qual brotam todas as criações humanas

O computador é, ao mesmo tempo, máquina de ler e máquina de escrever, museu virtual planetário e biblioteca mundial, tela de todas as imagens e máquina de pintar, instrumento de música universal e câmara de eco e metamorfose de todos os sons. Para ele convergem os dados de todas as câmaras, de todos os microfones, de todos os medidores e sensores imagináveis (LÉVY, 2001, p. 146-147).

Este espaço que surge é considerado não somente como um dos lugares importantes para as mutações ou convergências antropológicas que se vive, mas também como um lugar fundamental. “As tecnologias intelectuais não se limitam a ocupar um setor entre outros da mutação antropológica contemporânea: elas são potencialmente sua zona crítica, seu lugar político” (LEVY, 1998, p.15). Considera-se, portanto o ciberespaço como parte de um desenvolvimento de cognição de base digital e que a partir dele é possível reconstruir o que se conhece como inteligência. Muda a experiência de coletivos inteligentes para o fato de uma inteligência coletiva estabelecida amplamente através da rede e de pontos remotos, porém conectados e atuantes.

Nascem novos valores, costumes e hábitos, que de forma geral assume no ciberespaço um escopo de novas práticas sociais. O computador e a *internet* passam a proporcionar a partir desse momento mudanças nas rotinas do cotidiano, seja no trabalho, estudo, lazer e relacionamento pessoal. A ideia de presença passa a ser mediada pelo computador, modificando a forma como as pessoas se relacionam. Sim, a ideia de presença com o ciberespaço não é mais considerada tão indispensável assim, pois antes era algo com relação a credibilidade dos processos. Através da conexão, a simulação da presença se torna aliada ao processo de se relacionar em situações não presenciais.

Através do ciberespaço, segundo Britto (2009), o dia-a-dia das pessoas está sendo alterado também porque se amplia o controle de produtividade, de estoque, de conexão, de consumo, fazendo com que se estabeleçam novas sistemáticas organizacionais nas mais diversas esferas da atividade humana. É paradoxal imaginar uma dimensão que permite a

conexão livre e, até certa medida, cumpre papel tão decisivo na lógica sistêmica de profundo controle dos processos decisivos da atualidade.

É possível ainda destacar que para além das culturas que cruzam fronteiras, surgem algumas manifestações culturais que sempre serão articuladas com exclusividade no ambiente do ciberespaço e serão lançadas desconsiderando o impacto das territorialidades. São as manifestações legitimamente globais e ciberculturais, ao menos por terem sua produção desdobrada por conexões dispersas pelo globo. Isso não quer dizer que terão autonomia completa em relação aos exercícios diários de seus inspiradores. As práticas que vão divulgar as manifestações culturais no ambiente do ciberespaço continuarão a se fazer presentes através das pessoas e de suas experiências.

O acesso à *internet* é cada vez mais uma forma de entrada ao grande acervo da ciência, conhecimento, informação e da produção simbólica humana. Ela vai sendo cada vez mais o local de depósito das infinitas amostras artísticas e intelectuais não só do momento vivido atual, mas de tudo o que foi anteriormente produzido. Ao expandir a disponibilidade desses conteúdos, cada vez mais, com aparelhos de busca e recortes apropriados, o computador conectado será uma abertura para o conhecimento.

O digital leva a fusão de todas as formas de comunicações, tanto a impressa, televisiva, cinematográficas podendo assim, ser produzida e distribuída de forma rápida através da *internet*. Segundo, Britto (2009, p. 135) “por publicizar de grande forma toda e qualquer produção, da poesia a música, de texto político a um documentário em audiovisual, a internet se abre para a divulgação de tudo o que é produzido”.

Santaella (2003) explica que o computador começou a ser utilizado para estender a capacidade das mídias tradicionais com a intenção de ampliar as possibilidades desse ambiente, incluindo o recurso sensorial para interagir corpos virtuais com presenciais.

Na tradição dos eventos de telecomunicações, aparecem, via rede, os eventos de telepresença e telerrobótica, que nos permitem visualizar e mesmo agir em ambientes remotos, enquanto se espera pelo advento da teleimersão e, com ela, da promessa da ubiquidade que se realizaria quase inteiramente não fosse pelo fato de que o corpo tridimensional teleprojetado será incorpóreo impalpável. Em ambos, nas ciberinstalações e nos eventos de telepresença, tanto o mundo lá fora passa a se integrar no mundo simulado através de trocas incessantes, por exemplo, quando se faz uso de webcams, quanto o receptor passa a habitar mentalmente o mundo simulado enquanto seu corpo físico se encontra plugado para permitir a viagem imersiva, algo que a metáfora da Matrix soube ilustrar com perfeição (SANTAELLA, 2003, p. 178-179).

O processo do digital não é em substituição, é em relação, e às vezes, em reconfiguração. Dessa forma, a digitalização aparece como mais uma alternativa fortíssima, porém não algo de exclusão ou que destruirá o que existia e que ainda existe nas mais diferentes extensões da produção da cultura na sociedade.

## 2.2. RELAÇÃO DE ESPAÇO E PERCEPÇÕES SENSORIAIS

Segundo Britto (2009) o tempo da cibercultura é o tempo plural, que permite desde a operação *online* que movimenta trilhões de dólares no mercado financeiro mundial, até o bate-papo filosófico e tranquilo entre amigos. Diferente das mídias tradicionais, o ciberespaço não tenta impor um único ritmo, um único tempo. Permite a diversidade e a pluralidade temporal, apesar de ter em si o potencial e de operar essencialmente pela instantaneidade.

Essa nova relação proporcionada por este espaço também revela uma nova forma de se trabalhar as percepções sensoriais do corpo humano. Através do estudo de Santaella (2003) sobre Corpo Biocibernético encontra-se a base teórica para entender as transformações que ocorrem no universo sonoro em relação à mídia e o corpo. Outros autores, contudo, partem da concepção de que o som é “o âmbito no qual se produz a comunicação das sensações mais primárias, essenciais e dificilmente racionalizáveis que o ser humano é capaz de expressar e perceber” (RODRÍGUEZ, 2006, p.06).

A técnica, segundo Rüdiger (2008, p.09), “não é mais fator secundário, integrado em uma sociedade não técnica ou em uma civilização. A técnica se tornou um fator dominante produtora de uma mediação totalizante aspirando a totalidade”. O autor ainda afirma que paralelamente a concepção que se tem sobre máquinas (Descartes), surge à ideia de que “o mundo não é uma construção finita de átomos, mas uma máquina formada em cada uma de suas partes por um número incalculável de encaixes”.

Rüdiger (2008) explica que por essa via a técnica moderna se funda num certo tipo de pensamento, cujo denominador comum é a crença de que o maquinismo pode resolver qualquer problema e satisfazer qualquer exigência do mundo, não importam a sua origem e natureza. O caminho a ser seguido dentro desse exercício que é estudar as estruturas cibernéticas não se encontra relacionado a busca do organismo pela perfeição ou a prática absoluta, mas, o do mundo organizado como maquinismo automatizado,

James Hughes nos fornece uma clara ilustração desse problema ao defender o programa transhumanista com base nas postulações mambembes, só para o

pensamento tecnológicos evidentes, de que as pessoas são geralmente mais felizes quando possuem mais controle sobre suas próprias vidas e de que as tecnologias e a democracia são as duas maneiras-chave através das quais podemos ter mais controle sobre nossas vidas (RÜDIGER 2008, p. 12)

Deve-se levar em consideração que esse novo ambiente cultural está entrelaçado com a vida em seu cotidiano tornando através do maquinismo tecnológico a possibilidade de mudar drasticamente o modelo de ser humano. É notório que na atualidade se começa ter sinais evolutivos do tecnicismo. Nota-se que a sociedade começa a entrar em uma era mais crítica, ou seja, afasta-se da exploração corporal para deleitar-se ao estudo da maquinização do comportamento do cidadão. A simulação assume grandes proporções e toma o lugar da criação. A questão que se tem para resolver em um curto espaço de tempo é “como continuar a carregar nossa carga de carbono, se de nós, como humanos, restar apenas à nostalgia, senão apenas a lembrança em meio ao desenvolvimento do processo civilizatório”. (RÜDIGER, 2008, p.16).

Jenkins (2009) afirma que com a convergência exista uma transformação cultural e que é preciso entender as práticas sociais que surgem na Cibercultura, da relação do ser humano com a máquina e da comunicação que se transforma, mediada por um computador. “Nem utopia nem distopia, a *internet* é a expressão de nós mesmos através de um código de comunicação específico que devemos compreender se quisermos mudar nossa realidade” (CASTELLS, 2003, p. 11). Dois mecanismos de pensamento – convergência e comunicação - que levam em consideração a dimensão da internet como parte do processo de convergência de uma cultura em pleno processo de mudança, seja, do ponto de vista das modificações da globalização ou dos planos de representação. Baseada na convergência dos meios de comunicação surge a Cibercultura. Tudo se transformou através deste meio, fazendo parte do dia-a-dia da sociedade e criando novas relações, “a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas” (CASTELLS, 1999, p.43). Sendo assim, observa-se a transformação social proporcionada por esta nova forma cultural.

Nos contextos onde a *internet*, por meio do computador, se institui como regra, a lógica da cibercultura pode manifestar-se em uma dimensão de formação para o indivíduo e consequentemente demonstrar uma modificação na alteração dos elementos culturais dominantes. A expressão “cibercultura” aparece ligada a uma conexão mais avançada da expansão tecnológica e da máquina. O principal ponto positivo lançado e ajustado desse

momento será o do conhecimento digital que é disseminado pelos ciclos de informatização que são disponibilizados nas redes de computadores.

Nossos meios de comunicação são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo da nossa cultura. Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo (CASTELLS, 1999, p.414).

Lemos (2004, p.01) afirma que “a Cibercultura solta as amarras e desenvolve-se de forma onipresente, fazendo com que não seja mais o usuário que se desloca até a rede, mas a rede que passa a envolver os usuários e os objetos numa conexão generalizada”. Nesse espaço “as identidades mudam, as fronteiras são quebradas, [...] ao mesmo tempo permite novas experiências com o pensamento e a cognição, em tempo real e em constante processo de ressignificação” (SIMÕES, 2009, p.11). O foco dessa análise é no presente processo de modificação das estruturas sociais.

São transformações que trazem uma nova constituição de vida na sociedade incluindo uma nova forma de identidade cultural. A forma de se comunicar e o comportamento têm sido afetados cada vez mais com o uso da *internet*, mas isso não significa a mudança radical de uma mídia para outra, é possível notar uma maior interação entre a comunicação que é realizada através do computador e as outras mídias, como televisão, rádio e imprensa escrita, por exemplo.

A cibercultura, no singular, é, epistemicamente, uma figura típico-ideal abstrata, que nasce da síntese reflexiva e, assim, sempre parcial, de múltiplas práticas, mas nem por isso deixa de ter propriedade intelectual como categoria do pensamento teórico de nosso tempo, seja para os que se interessam por aquelas práticas, seja para os que, eventualmente de forma desconexa, se interessam pelo curso daquele último (RÜDIGER, 2013, p.22)

A cibercultura surge então em harmonia com esta nova etapa e associa-se a um momento mais adiantado da expansão da tecnologia e da máquina. O conhecimento será o principal produto produzido pela sociedade que terá seu procedimento digitalizado e distribuído pelas redes de informação que são disponibilizadas nas organizações de computadores. A questão do ciberespaço está ligada a adaptação para o panorama virtual de todos os artefatos da vida real que este ambiente teria de início superado. Não existem mundos paralelos entre o real e o virtual, mas sim uma relação de complementariedade, um depende do outro em uma dinâmica de reciprocidade.

O que se percebe é a evolução da mídia não somente por via tecnológica, mas também no sentido de uma mudança social, caracterizada por uma mudança pessoal. É possível identificar ao longo da história a evolução dos sistemas de organização de mídia, algo que facilita a continuidade da comunicação em meio à sociedade, não é uma novidade, mas só agora está sendo possível ver essa interligação e isso se dá através da rede. Foi pela *internet* que se tornou viável, por exemplo, a migração de meios de comunicação ditos de massa tradicional, analógicos, para o *online* e digital. Vive-se então uma organização em rede e essa organização “ocorre em diversos níveis, desde o da relação tecnológica, à organização de economia e a adequação social” (CARDOSO, 2007, p.16).

Essa organização e articulação em rede supera a ideia de convergência somente tecnológica e possibilita um maior entendimento do que este ambiente pode oferecer, como no caso as várias dimensões de interatividade permissível tecnicamente e valorizada socialmente. O papel da mídia pode ser muito das vezes mal interpretado, pois a sociedade ainda limita essa capacidade midiática ao apego individualizado. Isso significa que ainda se pode pensar em uma única mídia como fonte de informação e entretenimento, mas com a rede essa limitação é ultrapassada e pode-se perceber a combinação da *internet* com outras mídias.

A partir desse entendimento nota-se como a *internet* mudou os meios de comunicação de massa, com ênfase na televisão, no rádio e nos jornais, suas modificações são demonstradas em sua presença *online* e *off-line* na rede e até na mudança que essa mídia se tornou para os consumidores, não se utiliza da mesma forma essas mídias na era da rede. Uma das características desse movimento transitório está na função social que é exercida com esta nova fonte.

[...] de um certo ponto de vista as formas de sobreposição das mídias manifestam a existência de usos sociais que são transversais às próprias mídias. Possuímos funções sociais unitárias em fontes de mídia diversificadas. Antes de escolher se usamos essa ou aquela mídia decidimos o que pretendemos fazer e só depois, entre as que se encontram disponíveis, decidimos qual a mídia que melhor serve ao nosso propósito [...] A nossa forma de interagir com a televisão é, em muito, fruto do modo com estabelecemos os nossos “perfis midiáticos”, isto é o conjunto de expectativas, gostos, preferências, familiaridade diante de gêneros e textos, modelos interpretativos e funções atribuídas no decurso do consumo midiático [...] a matriz de mídia de cada indivíduo é diferente, mas que será possível individualizar diferentes lógicas de apropriação em função de dimensões sociais partilhadas, como por exemplo, a variável geracional. (CARDOSO, 2007, p.22-23)

As funções e o papel exercido socialmente das tecnologias de comunicação e da informação são considerados fundamentais para a nomeação de a sociedade ser uma “sociedade de informação”. Segundo, Cardoso (2007) essa abordagem de centralidade das tecnologias é apenas uma e que ao que tudo indica está ligada com a questão da mudança social introduzida por esta apropriação.

Apesar da pretendida devoção ao conhecimento, as pessoas não somente estão cada vez mais alienadas, perdendo a capacidade de pensar, mas dando lugar ao império da máquina. “Criamos a máquina para obedecer a nossa vontade, mas agora não temos mais como fazê-la cumprir esse papel”. (RÜDIGER, 2008, p.45. Grifos do autor),

O papel que a *internet* exerce não pode ser entendido como algo que todos já realizam através de outras mídias, por isso ela também é abordada como um instrumento de construção individual, pois de nada valia sua função, ou seja, se tornaria uma mídia limitada igual às demais.

Então de que cultura está se falando? Como a *internet* se torna uma ponte para a mudança social? Que cultura é gerada na fase da informação? Para se compreender essa amplitude de questionamentos é preciso de antemão analisar as definições socialmente partilhadas,

[...] ou se preferirmos, presente no senso comum, sobre o papel da tecnologia na mudança social, as quais, na maior parte dos casos, derivam de uma cultura popular gerada nas próprias indústrias culturais (sob a forma de livros, filmes e jogos) e são por elas posteriormente difundidas. Uma cultura popular baseada nas obras de ficção científica e nas suas visões do futuro, ora utópicas ora não, e do papel da mudança tecnológica nessa construção. Essa é uma análise fundamental, pois permite observar até que ponto, muitas vezes, nos induz a uma construção social do real e do virtual errônea - dois conceitos fundamentais para a compreensão do que é a cultura na sociedade em rede (CARDOSO, 2007, p 26)

Para Castells (2002, p. 488) trata-se de uma cultura da virtualidade real. Significa, para o autor, que é virtual por se tratar de processos construídos principalmente em ambientes que tem base eletrônica e é real, por não se tratar de algo do imaginário da sociedade, porque é onde são vivenciadas todas as representações de uma construção social seja de estudo, trabalho, relacionamento, busca de informação, politicagem e de formação de opiniões tornando-se um ambiente simbólico. Essa sociedade é chamada de Sociedade em Rede (CASTELLS, 2002) e é caracterizada pela mudança sociocultural permitida através das

tecnologias de informação. É importante ressaltar que a sociedade sempre viveu mediada por alguma tecnologia “como o lápis e o papel, o telefone, a televisão e a internet. E continua a ser também o mundo da comunicação face a face” (CARDOSO, 2007, p.29).

O que se destaca com a virtualização nesta nova era é a interligação que surge na rede. Isso é visível quando é permitido que os usuários exerçam os seus vários papéis ao acessar esse espaço simbólico elaborando assim a sua soberania individual e coletiva, ou seja, exercendo o poder da mediação (levando em consideração o contexto onde é exercido). As tecnologias na era da sociedade em rede não surgem para substituir as que já existem, mas para torná-las interligadas. A *internet* oferece a conexão com todos os meios de comunicação na *web*.

O interessante também no seio destas reconstituições da vida social e cultural são as transformações pelas quais o corpo humano está passando, uma discussão que Santaella (2003, p.181) traz denominando de “Corpo Biocibernético”. É importante ressaltar antes de entrar neste campo como a mídia teve e tem um papel fundamental para esta transformação.

Mídia se refere especificamente aos meios de comunicação de massa, especialmente os que transmitem notícia e informação como jornais, revistas, rádio e televisão. Seu sentido pode se ampliar ao se referir a qualquer meio de comunicação, não apenas aos que transmitem notícias. Assim, podemos falar em mídia para nos referirmos a uma novela de televisão ou a outros programas, [...] em todos os sentidos a palavra “mídia” é referência aos meios de comunicação de massa (SANTAELLA, 2003, p. 62).

Com a explosão da comunicação por via informática instalou-se a crise de definição desse termo, pois, segundo Santaella (2003) “mídia” também passou a se referir aos processos comunicacionais mediados pelo computador. Foi a partir da generalização que os meios (denominados de massa) também passaram a se chamar de “mídias”. A demanda desta questão chegou ao ponto de que qualquer meio de comunicação ser referido atualmente de forma genérica como mídia e conjunto deles de mídias.

Convém distinguir o termo mídia e meio para melhor compreensão dessa nova forma cultural vivida nestes tempos, o que Muller (2009, p.117) explica a partir da língua alemã,

[...] qualquer coisa pode ser um meio para qualquer coisa (por exemplo, um fragmento de madeira pode ser usado como meio de transporte; uma lanterna pode servir de meio de comunicação). A conclusão é de que nem todo meio é necessariamente uma mídia [Medium/Medien]. [...] O microscópio, por exemplo, é um tipo de mídia usado para a cognição e para a informação, mas não para a comunicação (MULLER, 2009, p. 117).

Muller (2009, p.117) afirma que o conceito mídia deve considerar alguns fatores e não pode ser entendido fora do contexto sistêmico que “envolve cognição, comunicação, cultura e as mídias”. No quadro a seguir é possível identificar sistematicamente este conceito:

**Tabela 1-** Conceito de Mídia (MULLER 2009)

<b>Mídia como:</b>	<b>Exemplo:</b>
Materiais da comunicação	Jornais.
Instrumentos semióticos de comunicação	Línguas naturais, gestos.
Meios técnicos para produção e difusão de produtos midiáticos	Computadores ou câmeras.
Organizações sociais de produção e difusão de produtos midiáticos	Editoras, ou radiodifusoras.
Os próprios produtos midiáticos	Artigos de jornal; Emissões de rádio e TV, etc.

Fonte: Elaborado pela autora adaptado de Muller (2009)

A partir dessa definição, pode-se localizar o Áudio 3D, como o próprio “produto midiático”, sendo assim esse Áudio é considerado cognitivo e que amplia as percepções da comunicação do ser humano com a máquina. O que ajuda a entender essa mídia como meio, nesse caso um meio como extensão do corpo, é um estudo que McLuhan explora e Martino (2009) destaca em três proposições

O meio é a mensagem – um determinado meio condiciona a mensagem a ser transmitida, isso ocorre porque cada meio de comunicação se utiliza de uma forma, um conteúdo e um significado, isto é, uma linguagem específica. Os meios como extensões do homem – cada meio técnico e tecnológico pode ser compreendido como extensões do homem à medida que ampliam a capacidade de percepção de um determinado sentido humano. Meios quentes e meios frios – o meio quente é aquele que possui uma expressiva quantidade de informação, e que por conta disso exige do receptor certa atenção, além do seu apelo para um determinado sentido. O meio frio é aquele que requer do receptor a utilização de vários sentidos ao mesmo tempo, o que tende a diminuir o tempo de compreensão e atenção da palavra, da mensagem (MARTINO, 2009, p. 263-265)

Tais reflexões proporcionam dizer que “ao invés de percebermos as mídias (os meios), percebemos o seu conteúdo e a ele damos toda a importância. [...] ‘o meio é a mensagem’, entendida a partir do sujeito (o meio), e não do objeto (a mensagem)” (MULLER, 2009, p.114).

### 2.3. CORPO PLUGADO E AMBIENTE VIRTUAL

Para Santos (2014, p.05) as tecnologias de gravação, como o Áudio 3D, realizam um “registro diretamente dos fluxos do real, sem precisar passar por qualquer tipo de processo humano, funcionando assim independente de ações de captura do corpo.” As máquinas estariam registrando o campo real das coisas e indo além do que os seres humanos seriam capazes de captar desenvolvendo dessa forma a expansão do sensível, tanto para os humanos quanto para as máquinas,

[...] isso é dizer que existe um limite temporal para aquilo que podemos registrar a partir de nossa sensibilidade. Justamente esta sensibilidade humana é que pode ser expandida através dos registros maquínicos. Neste ponto, já notamos que Kittler realiza uma separação entre corpo humano e corpo máquina, ou seja, entre elementos orgânicos e inorgânicos (SANTOS, 2016, p. 05)

Santaella (2003, p.181) entende esta expansão e explica em seus estudos sobre o “Corpo Biocibernético e o advento do Pós-Humano”. Ao traçar esse caminho a autora afirma que “a partir da Realidade Virtual o ser humano estaria sendo transformado para apontar para a convergência geral dos organismos com as tecnologias até o ponto de se tornarem indistinguíveis” (SANTAELLA, 2003, p.192). No campo da Realidade Virtual as tecnologias são conectadas ao ser humano, pois a colocam em sintonia ao sistema sensorial do corpo e os dados do computador. A autora explora “as múltiplas realidades do corpo” classificando-o da seguinte forma essa geração Biocibénetica: Remodelado; Protético; Esquadrinhado; Simulado; Digitalizado; Molecular e Plugado.

O Corpo Remodelado está ligado à modificação estética superficial. Significa dizer que é um corpo construído com técnicas de refinamento físico que envolve ginástica, musculação, *bodybuilding*<sup>7</sup>, e técnicas de modelagem através de implantes, enxerto e cirurgias plásticas tudo para que o corpo seja adaptado aos padrões de beleza do momento vivido. A sociedade põe como meta submeter-se a esse tipo de “sacrifício” com o intuito de disciplinar sua vida e automaticamente o seu corpo com a imagem criada como ideal. Torna o corpo como uma mercadoria, que precisa ser modificado, desenhado e embrulhado.

O Corpo Protético trata-se do corpo *ciborg*<sup>8</sup>, que é híbrido, alterado e ampliado através de próteses, composto por construções artificiais que substituem ou expandem as funções

<sup>7</sup> “Construção” de um novo corpo, uma nova forma física, através de muito exercício e dieta apropriada.

<sup>8</sup>Ciborg: Cib-ernético + Org-anismo

orgânicas. A ideia de organismo cibernético, *ciborg*, surgiu nos anos 1960. Segundo Rudiger (2008) os cientistas Manfred Clynes e Nathan Kline criaram essa expressão durante uma pesquisa aeroespacial onde foi utilizada para indicar os sistemas formados com o acoplamento do ser humano e máquina

Durante os anos 1970, as comunicações em massa começaram a veicular suas primeiras representações do ciborgue, acentuando sua luminosidade tecnológica e sentido terapêutico para os problemas humanos. Depois, a categoria chegou a ser apropriada teoricamente e passou a ser vista de modo mais ambivalente. O ciborgue se tornou metáforo para dar conta do conflito entre tecnocracia do controle e uma tecnocultura libertária, conforme se consagra no Manifesto, de Donna Haraway. Por outro lado, a própria figura passou a ser objeto de ponto de vista reflexivo no plano mais imediato, como indicam filmes de relativo sucesso, como *Robocop* (1987) (RÜDIGER, 2008, p. 70)

Entende-se que as próteses são o *ciber*, pois estão ligadas aos sistemas de tecnologias amplos, e compõem o organismo cibernético que se encontra entre a máquina e o organismo. Enquanto que no corpo remodelado as modificações estão ligadas ao superficial, no corpo protético as transformações são mais incisivas e tem por objetivo ativar o funcionamento específico de dentro do corpo com implantes que operam no sentido de aperfeiçoar.

O Corpo Esquadrinhado trata do corpo que sofre intervenção de tecnologias não invasivas. Quando é colocado sob cuidado de máquinas para vistoria clínica. Como sonografia, angiografia, ecografia, laparoscopia, tomografia, ressonância magnética, dentre outros. O corpo é estudado e é captado sendo devolvido para o diagnóstico como imagem. Não sofre nenhuma alteração na vida real, mas é possível ter acesso às partes específicas o que proporciona através do ciberespaço uma nova moldura para o corpo.

Já o Corpo Simulado é feito de algoritmos, totalmente desencarnado. O uso da Realidade Virtual está completamente ligado a ele. Uma versão tridimensional é criada a partir do corpo carnal, ou seja, o uso da teleimersão é utilizada, esta é uma interface da RV. Uma versão desse corpo é teletransportada para qualquer lugar a partir dessa extensão que o corpo carnal faz ao ser plugado no projetor. Santaella (2003, p.204), utiliza um exemplo prático para exemplificar como é caracterizado este tipo de Corpo,

Três engenheiros encontram-se em torno de uma mesa para discutir um novo protótipo. Entre eles circula o protótipo de um bloco de motor de aço. Eles decidem mudar a forma do bloco do motor, espremendo-o com as mãos. Mas, antes disso, decidem voar no interior em torno do motor através de um dos buracos no bloco. Absurdo? De fato, não. E você pode perguntar como isso é possível. Na verdade, os engenheiros estão em lugares diferentes, um

em Tóquio, o outro em Londres, e um terceiro em Los Angeles. O que cada um deles vê é uma representação gráfica computadorizada dos outros que foram mapeados em um quadro virtual.

Fazem parte desta categoria os chamados “agentes inteligentes”. Dentro dos mundos virtuais, que existem no ciberespaço, esses novos seres eletrônicos começaram a surgir e são indispensáveis para o funcionamento da sociedade em tempo real. Esses agentes ajudam na navegação eletrônica, facilitam a busca e modificam nosso espaço. Porém uma atenção especial deve ser dedicada para estes filtros, ajudantes ou guias na relação do ser humano com a máquina. O resultado pode ser ao mesmo tempo de facilitação para a vida de quem navega pelo mar de informação que o ciberespaço oferece, mas também pode levar o fechamento de novas interações. Para completar a parte de simulado existe ainda a simulação que não está ligada a aparência, mas aos processos, ou seja, os organismos vivos que são produzidos através de programas de vida artificial. Qualquer coisa pode ser simulada.

O Corpo Digitalizado visa à criação de representação tridimensional completa, neste caso anatomicamente detalhada do corpo humano. Segundo Santaella (2003), essa experiência faz parte do projeto *The visible human* ligado ao National Library of Medicine (NLM-USA), onde dois corpos carnis, sendo um masculino e outro feminino, foram dados depois de mortos para esta primeira experimentação de digitalização integral. E para isso foi preciso todo um processo específico como autora explica usando Garcia dos Santos (2001)

Primeiro, foram totalmente escaneados por ressonância magnética; uma vez “duplicado” numa matriz, foram congelados em gelatina: os blocos petrificados foram seccionados em quatro partes e cada uma delas foi submetida a tomografia e a ressonância magnética; finalmente em lâminas finíssimas e fotografadas digitalmente, cada fotografia convertendo-se então num arquivo visual. Tal procedimento aniquilou literalmente a massa dos corpos, uma vez que cada secção plana se dissolvia em serragem após a operação, devido a dissecação extrema. Desse modo, os cadáveres transfiguraram-se numa série de imagens planas, acessadas uma a uma para visualização, mas também manipuladas de modo ilimitado- os corpos virtuais podem ser inteiramente desmontados e remontados, animados, programados para interagirem com simulações e até navegados por dentro, por meio hipermídia, como se fossem um território percorrido por uma pequena nave espacial (SANTAELLA, 2003, p. 206, Grifos da autora)

A transfiguração em dígitos dos cadáveres deste experimento está sendo chamada de “Adão e Eva do ciberespaço”. O Corpo Molecular está relacionado com as experiências transgênicas chegando ao patamar da clonagem humana. Existem manipulações genéticas que propiciam esta mudança. A revolução digitalmente não está só transformando os formatos de

comunicação. Sua pesquisa aponta para a necessidade de estar realizando sempre uma reflexão sobre as alterações pelas quais o ser humano vem passando em contato com as tecnologias, mudanças “não apenas mentais, mas também corporais moleculares” (SANTAELLA, 2003, p.31).

O Corpo Plugado refere-se àqueles usuários que se locomovem dentro do ciberespaço enquanto seus corpos estão plugados em um computador contendo informações. É nesse espaço que se encontram os *ciborgs*, ativos nesse ambiente. Contudo a partir do momento que este corpo está plugado existem níveis de imersão. Isso se dá pela indução que o produto ali presente pode exercer com o usuário. “A imersão é, portanto, a posição interna de um indivíduo experiencialmente dentro de um lugar, distinta de um *outsider* que visualmente consome uma paisagem recortada pela sua moldura” (HILLIS, 1999, p.08)

Em entrevista a concedida à Revista IHU<sup>9</sup> online Lucia Santaella explica a relação que as transformações o corpo vem passando a partir das novas tecnologias

O embrião da ideia de que as tecnologias produzem transformações no nosso corpo e nos nossos sentidos já vem de McLuhan, na sua obra sobre Os meios como extensões do homem. Para McLuhan, a televisão afeta o nosso sistema nervoso central. Isso já teve início com a fotografia e o cinema. Por exemplo, nosso olho nu não é capaz de visualizar um close up. Passamos a adquirir outros modos de ver desde a invenção da fotografia e outros modos de ouvir deste o som estéreo e principalmente desde o som computacional. No caso do corpo protético, a simbiose do humano e maquina fica mais evidente. Mas, quando uso o termo “biocibernético”, pretendo chamar atenção para o fato de que as transformações corporais não precisam estar evidentes na superfície dos nossos corpos. Elas são mais profundas e afetam o funcionamento dos nossos sentidos e nossas habilidades mentais. É o uso do computador e tudo que ele nos proporciona que vem dando origem ao que está sendo chamado de mente distribuída. É nessa direção que caminha o próximo passo das transformações corporais provocadas pelas tecnologias. Elas serão quase inteiramente invisíveis, como é invisível o marca passo, pois elas atuarão no nível da nanotecnologia. (SANTAELLA, 2011, p. 126)

Interessa, a partir dessa sistematização investigar o Corpo Plugado, o espaço que entende-se na troca de informação e conhecimento está mais ligada com a inovação tecnológica que se nomeia para este entendimento, o Áudio Imersivo, que proporciona a sensação de realismo através da percepção sonora no ambiente virtual que tem como recurso obrigatório o uso de fone de ouvido, ou seja, o corpo será plugado na máquina através desse elemento.

---

<sup>9</sup> Revista do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Inteligência e Design Digital- PUC-SP

A gravação de um áudio em três dimensões consiste na tentativa de simular a captação de sons pelo ouvido humano. É necessário um fone de ouvido estéreo para ouvir essas gravações. O efeito 3D não será percebido se o áudio for tocado em *speakers* normais, como os das caixinhas de som conectadas ao computador. O resultado é uma gravação que vai além do áudio estéreo normal, dando a sensação de que o ouvinte está presente no momento da gravação. É possível perceber sons que estão vindos de todas as direções, assim como os ouvidos humanos o fazem. (ARRUDA, 2011, s/p)<sup>10</sup>.

Entende-se que a partir do corpo plugado existam diferentes níveis de imersão, e é nesta imersão que o Áudio 3D se encontra no ciberespaço, pois diferente do que é proposta na imersão pelo sistema *surround 5.1*<sup>11</sup> toda a experiência dessa tecnologia é realizada na *web*. Com o corpo plugado no computador (ou em qualquer outro aparelho com acesso a *internet*) é possível perceber o usuário parcialmente submerso. Isso se deve ao interesse que ainda o ronda fora daquele ambiente, a partir do momento em que a tecnologia se torna capaz de atrair os sentidos desse corpo e levá-lo para dentro deste espaço, fazendo com que bloqueie o movimento de fora, do mundo externo, será considerado o ambiente mais imersivo, pois terá sua atenção centrada no mundo virtual. “Os níveis de interfaces variam desde o nível mais superficial quando se usa o computador para escrever um texto até o nível mais imersivo que se dá nas cavernas de realidade virtual.” (SANTAELLA, 2003, p.202). O corpo nesse estado se divide em cinco graus de intensidade de Imersão: Por Conexão; Através de Avatares; Híbrida; Telepresença; Ambientes Virtuais.

A Imersão por Conexão é caracterizada pelo acionamento dos sentidos quando o corpo está plugado no computador. Ações como o da visão, audição e tato são também acionadas e é possível navegar através dessas conexões. A Imersão através de Avatares se dá pela transformação em figura gráfica no ciberespaço. São chamados de habitantes dos mundos virtuais e pode se adequar e ser identificado como uma vida neste ambiente. Neste nível da imersão o usuário pode escolher, selecionar e incorporar um avatar para poder se locomover neste espaço sejam eles bidimensionais ou tridimensionais, podendo encontrar outros avatares e se comunicar. É possível afirmar que existe um avanço neste quesito, pois quando o cibernauta aciona e se transforma em avatar ele produz uma nova identidade.

Na Imersão Híbrida a exploração se dá através de sistemas interativos, como por exemplos em vídeo games ou danças performáticas. Os movimentos do usuário se encontram

---

<sup>10</sup>Link de acesso: <https://www.tecmundo.com.br/fone-de-ouvido/11683-audio-binaural-efeito-3d-em-fones-de-ouvido-estereo.htm>

<sup>11</sup> Jogo de caixas acústicas dispostas em uma sala acusticamente isolada

em uma interface, com visualizações em 3D ou até mesmo em espaços imersivos. O hibridismo se aplica quando ambientes presenciais e virtuais se misturam.

A Telepresença é o grau imersivo que explora a materialização do corpo através da Realidade Virtual. É a sensação de estar presente em um local físico distante. O corpo é conectado ao sistema de robôs e se projeta fisicamente em outro lugar. Este corpo vê e se movimenta pelo lugar e isso é graças à tecnologia robótica, pois câmeras, microfones, sensores de toque dentre outros aspectos são acoplados a esse sistema.

Nos Ambientes Virtuais são onde acontecem os níveis mais profundos da imersão. É o local de entrada e saída de informação na Realidade Virtual. Tudo é feito com o objetivo de iludir os olhos, ouvidos, mãos e corpo do cibernauta. Os movimentos são controlados e monitorados neste espaço.

Segundo Rudiger (2008) filmes como Exterminador do Futuro (1984) e Matrix (1999) podem ser vistos como exemplos de como o negócio com a cultura elabora o que foi chamado de “choque de futuro” para o consumo de massas, todavia propondo materiais que nos permitem fazer uma reflexão sensível sobre as escolhas ontológicas que estamos fazendo e sua eventual destinação histórica: noutros termos, uma reflexão sobre nossas chances e desafios diante do futuro no âmbito de uma civilização tecnológico-maquínística.

A partir dessas elaborações é possível afirmar que o espaço virtual proporciona uma nova “antropomorgia”, pois se estende e ampliam-se os cinco sentidos além de aumentar o sistema cognitivo do cérebro.

A par dessas conjecturas, o que se pode afirmar no presente é que os meios, instrumentos e máquinas de produção de linguagens, como extensões de nossas capacidades sensoriais e cerebrais, e os signos por eles produzidos, como amplificadores e multiplicadores dessas capacidades, foram dando ao nosso corpo dimensões correspondentes aos níveis crescentes de extrassomatização do cérebro. De fato, tão crescentes têm sido os níveis dessa extrassomatização a ponto de podermos hoje afirmar que o corpo humano já não apresenta mais a forma nem a dimensão que aparece no espelho do nosso quarto. A arquitetura líquida, movente, plástica e cibernética do nosso cérebro corresponde atualmente uma arquitetura corporal que, mesmo sendo ainda invisível, já está em processo de redimensionamento (SANTAELLA, 2003, p. 224).

Ao longo dessa percepção é possível identificar que as tecnologias de expansão dos sentidos e da inteligência dos seres humanos vão corresponder ao terceiro estágio evolutivo da espécie. Esse estágio é chamado de Pós-Humano por Santaella (2003), pois designa as mudanças físicas, psíquicas, mentais, perceptivas, cognitivas e sensoriais referindo-se,

portanto ao humano depois de se tornar híbrido. É o que acontece com a utilização da tridimensionalidade sonora, as percepções mudam dentro deste espaço.

De acordo com pesquisadores o pós-humano se constitui muito mais do que ter uma prótese conectada ao corpo, significa ver o ser humano como máquina, ou seja, estar na linha de processadores de informação. É a pseudo junção do pensamento tecnológico do momento atual e o raciocínio cibernético.

A Realidade Virtual (RV) é uma realidade “que é aceita como verdadeira, embora não necessariamente exista fisicamente e em termos computacionais, é considerada a forma mais avançada de interface com o computador” (REDEL; HOUNSEL, 2004 p.02). Um sistema de RV pode ser resumido através de três características principais: imersão, interação e envolvimento onde,

A ideia de imersão está ligada ao sentimento de fazer parte do ambiente [...] A interação está ligada à capacidade do computador detectar as entradas do usuário e modificar instantaneamente o mundo virtual em função das ações efetuadas sobre ele (capacidade reativa), e, envolvimento, A ideia de envolvimento, por sua vez, está ligada ao grau de motivação para o engajamento de uma pessoa em determinada atividade (NETTO *et al.*, 2002, p.10-11).

A movimentação que existe dentro do pós-humanismo juntamente com suas questões leva a reflexão ao mesmo tempo imaginária/fantasiada e intelectualizada, pois induzem a exploração de um novo cenário com mudanças de direcionamento.

O aparecimento de lutas sobre a experimentação científica, sobre o sentido da pesquisa biogenética, pelos recursos públicos investidos em tecnologia, pelo reconhecimento de novos direitos, por mudanças de sexo pela reprodução artificial, sobre a exploração do próprio corpo, pelo consumo de drogas, etc. é sinal de que a cibercultura provavelmente será cenário de uma redefinição do que seremos e do que implica o poder na era técnica maquinística (RÜDIGER, 2008, p.158)

Uma grande discussão hoje se torna intrigante quando surge a aversão perante a máquina tendo uma forte característica no percurso da sociedade desde o século XVII, principalmente no que diz respeito à condição humana. Esta repulsa tem a ver com a afirmação de que “o ser humano não é uma máquina”, mas é notória a aceitação de que existe sim a pós-humanidade maquinística. O corpo humano utiliza os recursos artificiais cedidos como ferramentas sintéticas e muitas vezes regenerativas como marca-passo, pele e órgão artificiais, aparelhos visuais e auditivos, pernas mecânicas, toda essa tecnologia demonstra

não apenas o futuro ciborgue, mas a pretensão de poder e a vontade revolucionária da imaginação das quais ela depende.

Segundo Rüdiger (2008) a tecnologia dita artificial está cada vez mais suplantando a capacidade cerebral de tal forma que é preciso reagir a essa revolução caso se queira sobreviver. A sociedade está instituindo novos panoramas de vida que exigem a superação da espécie. Acredita-se que a humanidade esteja em meio à degeneração, porém a sobrevivência vem não da luta contra a tecnologia, mas da interação com ela de forma a alcançar esse *status* pós-humano.

Existem, portanto duas concepções de mundo e assim o surgimento de duas grandes frentes biopolíticas, segundo Rüdiger (2008). De um lado aqueles que insistem nos benefícios do direito natural humano e com base nisso apostam no fim das pesquisas tecnológicas e rebatem a concepção de novas espécies ou resistem a maquinização da existência, são conhecidos como Biofundamentalistas. Por outro lado, surgem aqueles que são adeptos a liberdade dos experimentos científicos e que anseiam descobrir as possibilidades de violação tecnológica. Acreditam no direito de a sociedade, dentro do seu limite, ser livre para viver de acordo com princípios alternativos, se comparado aos tradicionais, a estes dar-se o nome de Tecocratas Transhumanistas

Admitindo-se que estamos no alvorecer de lutas em que se decidirá não apenas a forma, mas a sorte de nossa espécie convém que se veja esse fenômeno tanto como sinal da biopolítica quanto de sua dependência a um imaginário que transcende sua positividade histórica. Os conflitos que segundo tudo indica explodirão sobre o patenteamento de seres vivo, a engenharia genética, o ciberespaço, a mudança de sexo, as criatura artificiais, as clonagens, etc. transcendem a funcionalidade econômica, envolvendo problemas morais cuja propriedade só pode ser entendida apelando ao que chamamos de imaginário tecnológico (RÜDIGER, 2008, p.195).

Existem inúmeros questionamentos sobre este movimento hoje em dia, por exemplo: Qual seria o sentido dessa execução de pós-humanismos para a sociedade? Os humanos vão abrir mão de sua vida para um organismo cibernético? A razão humana será trocada pela inteligência artificial?

Segundo o “Manifesto do pós-humano”, por exemplo, o fato é que já há gente de peso com desejo de experimentar situações extremas que, até pouco tempo, restringiam-se ao universo ficcional e, queiram ou não, “todos os progressos tecnológicos da sociedade humana conduzem num sentido que torna redundante a espécie humana tal como a conhecemos atualmente” (RUDIGER, 2008, p.205). Alguns autores seguem firmes nessa ideia e acreditam

que para a continuação da vida, ou seja, de sua existência, é preciso ter uma ligação com as múltiplas conexões entre o seu corpo e as máquinas.

De todo modo, cremos que, exceto por uma mutação ontológica, associada ou não ao desenvolvimento científico e maquinístico, o futuro jamais será pós-humano se, respondendo a essa contextualização, a tecnologia não nos privar do que faz do pensamento um pensar; se, mesmo encaixado na máquina, o equipamento não for máquina de todo, e o pensamento continuar sendo imaginação criadora e, portanto, em última instância, irracional. (RÜDIGER, 2008, p.220)

No entanto, “apenas o homem é capaz de fantasiar, imaginar, produzir a partir do nada, e também a partir de uma quantidade infinita de informação” (FILHO, 1997, p. 109). O Áudio 3D dentro deste aspecto pode ser caracterizado como uma tecnologia própria a ser desenvolvida dentro da realidade do corpo plugado. A partir do momento que o Áudio é trabalhado evidenciando o seu objetivo que é proporcionar a sensação de imersão ao usuário, este exclui os estímulos que surgem do mundo exterior e passa a interagir somente no ciberespaço.

Dentro dos “ambientes virtuais”, um dos graus de intensidade vivido pelo corpo plugado, demonstra as ações dos sofisticados programas de computação que proporcionam a sensação do real dentro deste espaço. Isto pode ser feito “enganando o cérebro visto que num sistema perfeito de Áudio 3D não é possível diferenciar realidade e simulação: o áudio pode vir de toda e qualquer direção” (SUZUKI *et al.* 2008, p.06).

Com base nesta visão de que a mídia é a extensão do corpo acredita-se que “o ser humano já está imerso em uma era pós-biológica, pós-humana” (SANTAELLA, 2003, p.182). Além disso, é possível observar que as tecnologias e os novos meios são os maiores transformadores do mundo social. Ao situar as mudanças que ocorrem através da Cibercultura potencializam-se os tipos de experiências que podem ser desenvolvidas a partir desse espaço. A imersão proporcionada dentro deste ambiente através do Áudio 3D é capaz de remodelar o corpo o que fundamenta a mobilização do ser humano para este espaço.

## Episódio II: The Upside Down

### (O Mundo Invertido)

O mundo invertido é descoberto, ele é uma dimensão espacial paralela com a que existe no real. Os locais desta extensão se parecem com Hawkins, Indiana. Ela é referenciada também como o Vale das Sombras por Dustin, Lucas e Mike, as crianças protagonistas da trama e que a todo instante não desistiram de encontrar o amigo desaparecido, Will, juntamente com sua mãe, Joyce. Dustin em sua fala afirma “O Vale das Sombras é uma dimensão que é um reflexo sombrio ou um eco de nosso mundo. É um lugar de decadência e morte. Um plano fora de fase. Um lugar de monstros. Está bem ao seu lado e você não pode ver”. É nessa dimensão que se tem uma experiência com as formas e elementos sonoros. É neste mundo sombrio que se ouve os sintetizadores que remetem aos anos 1980. E, são nesses embalos sonoros que os ciberespectadores se encontrarão imersos na trama.

**Figura 2-** Desenho representando o Mundo Invertido



Fonte: Cinepop (2016)

## CAPÍTULO II - NARRATIVA NA WEB: LINGUAGEM E DIMENSÃO SONORA

Com a mobilização da sociedade para o ciberespaço e o surgimento de tecnologias próprias deste ambiente definiu-se o local de investigação para tais fenômenos, a Série na *web Stranger Things* e trabalhou-se a partir do estudo de Todorov (2016) a formação estrutural de uma narrativa seriada. Torna-se importante ao leitor identificar qual narrativa está sendo investigada ao longo deste percurso. A partir de sua estrutura definida trabalha-se a narrativa sob a perspectiva da dimensão sonora e enfatiza-se o som como forma de expressão.

### 3.1. ESTRUTURA NARRATIVA

A partir da classificação de Todorov (2006) sobre as estruturas narrativas entende-se que a construção de análise sobre a Série *Stranger Things* deve ser definida e categorizada. Que narrativa é essa? Como esta narrativa é caracterizada? Por que a escolha desta narrativa? Estas perguntas são respondidas no momento em que se entende a sua categorização.

A utilização de uma análise estrutural é bem-vinda neste estudo, pois engloba o destaque as estruturas gerais do gênero ou de um movimento. É através de um protótipo que se pode determinar o tipo de narrativa e assim poder aplicá-lo em outras obras. Segundo Todorov (2006, p.10) "cria-se, pois um movimento circular: das obras particulares extrai-se o modelo, que será seguida aplicando a obras particulares. Realizando esse circuito, elucidam-se a natureza e as características do fenômeno literário".

Todorov (2006) tem por objetivo fundamentar o conhecimento e classificar as estruturas narrativas através de uma gramática. Descobrir, assim, as estruturas que existem em toda narrativa e estabelecer funções a cada, que são elas: Romance Policial; Narrativa Primordial; Homens Narrativas; Narrativa Fantástica e; História de Fantasma.

A Série *Stranger Things* nesta investigação encontra-se na Narrativa Fantástica. Dentro desta estrutura encontram-se outros subgêneros que ajudam a categorizar melhor a Série estudada, são eles: o Maravilhoso e o Estranho. Uma vez que foco é estruturar esta narrativa para poder estudá-la no campo digital faz-se necessário explicar o que determinou essa obra estar na categoria do Fantástico e assim compreender a estrutura.

O mundo do qual se conhece, o real, não existem seres extraordinários como diabos, vampiros, anjos, demônios, lobisomens, monstros ou até mesmo o *demogorgon*<sup>12</sup>. Tudo isso

---

<sup>12</sup> Nomenclatura usada pelas crianças para se referir ao monstro da peça de RPG, mas que logo ficou conhecido como o monstro da própria série.

faz parte de uma produção de acontecimentos que não podem ser explicados pelas leis do mundo conhecido e familiar

Aquele que vive o acontecimento deve optar por uma das soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, um produto da imaginação, e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são. Ou então esse acontecimento se verificou realmente, é parte integrante da realidade; mas nesse caso ela é regida por leis desconhecidas para nós (TODOROV, 2006, p. 148)

O Fantástico é caracterizado por esta incerteza, a partir do momento que uma narrativa escolhe qual resposta será dada para o seu enredo o seu gênero passa a ser outro, nesse caso existem duas possibilidades, são eles: o Estranho e o Maravilhoso. Dentro do Fantástico a hesitação é provocada por algo que não seja conhecido pelas leis naturais diante de um evento sobrenatural. Para definir o Fantástico é preciso entender três condições, a primeira é que é preciso que o texto obrigue o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de pessoas vivas e a hesitar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados; segundo, essa hesitação deve ser igualmente sentida por uma personagem; e por último, é importante que o leitor adote certa atitude com relação ao texto: ele recusará tanto a interpretação alegórica quanto a interpretação poética.

Existem narrativas que contêm elementos sobrenaturais, mas onde o leitor nunca se interroga acerca de sua natureza, pois sabe que não deve tomá-los ao pé da letra. Se os animais falam, nenhuma dúvida nos assalta o espírito: sabemos que as palavras do texto devem ser tomadas num outro sentido, que se chama **alegórico**. A situação inversa se observa em **poesia**. O texto poético poderia ser frequentemente julgado fantástico se pedisse que a poesia fosse representativa. (TODOROV, 2006, p.151. Grifos do autor)

O Fantástico tem a duração da hesitação. Este momento deve ser percebido e decidido pelo personagem e por quem está vendo à narrativa. Decidir se o que veem e percebem se deve ou não a realidade, esta que todos acreditam viver em comum. Opta-se, portanto por uma solução, e assim sai do gênero Fantástico Puro. Se decidir por leis da realidade com permanências intactas que explicam o fenômeno relatado, esta obra se caracteriza pelo gênero Estranho. Se o contrário acontecer, a decisão é admitir novas leis da natureza onde o fenômeno é explicado tornando, assim o gênero Maravilhoso.

A partir desta noção o estudo chega a descobrir mais dois subgêneros transitórios entre o fantástico e o estranho de um lado e o fantástico e o maravilhoso de outro. As subdivisões

foram assim figuradas: Estranho Puro; Fantástico-Estranho; Fantástico-Maravilhoso e; Maravilhoso-Puro.

No Estranho Puro, segundo Todorov (2006, p. 158) “observa-se acontecimentos que podem ser perfeitamente explicados pela razão, mas que na verdade não fogem do incrível, extraordinário, chocante, inquietante”. O Estranho Puro, segundo o autor, possui duas formas: “A primeira- o número de coincidências. A segunda os elementos que provocam a impressão de estranheza não estão ligados ao fantástico, mas o que Todorov chama de “experiência dos limites” que está ligado a tabus antigos”.

Já no Fantástico Estranho os acontecimentos que, porventura pareçam de ordem sobrenatural ao longo da história, resultam em uma explicação racional. E se esses acontecimentos levam a crer na intervenção do sobrenatural, assume o caráter e uma característica: estranho. A estrutura desse tipo de narrativa leva a dois tipos de explicações pelo o que aconteceu. Sobre o tratamento do real - imaginário que é quando o resultado é de que “nada de sobrenatural aconteceu, pois de fato nada aconteceu”, o que passou foi apenas o fruto da imaginação, como um sonho, loucura ou uso de drogas. Na segunda explicação, quando se trata do real - ilusório, como nos acasos e ilusões.

As narrativas que se enquadra como Fantástico Maravilhoso são narrativas que se apresentam como fantásticas e que terminam no sobrenatural. Todos os acontecimentos nesta categoria podem ser racionalizados, seja um sonho, ilusões de sentido. A partir do momento em que metamorfoses surgem e que não podem ser explicadas pelas leis da natureza como são reconhecidas trata-se do fantástico-maravilhoso.

Nas narrativas do Maravilhoso- Puro os elementos sobrenaturais não provocam nenhuma reação específica nem nos personagens nem de quem vê, ou seja, “não é uma atitude para com os acontecimentos contados que caracteriza o maravilhoso, mas a própria natureza desses acontecimentos” (TODOROV, 2006, p.161). Os contos de fadas fazem parte deste subgênero.

Na categorização de Todorov (2006) a Série *Stranger Things* encontra-se na Narrativa Fantástica, no subgênero Fantástico-Maravilhoso. A partir de elementos delimitados e separados em uma sequência específica define-se um esqueleto central para esta narrativa. Ao associar tais elementos da Série será possível observar e situar a narrativa. Compreender como estes elementos, supostamente fixos, podem reconfigurar a estrutura dos cenários da contemporaneidade é um dos cerne da questão problema, o que torna a análise adequada para verificação da pesquisa.

No começo da narrativa, haverá sempre uma situação estável, as personagens formam uma configuração que pode ser móvel, mas que conserva, entretanto intatos certos números de traços fundamentais [...] Em seguida, sobrevém algo que rompe a calma, que introduz um desequilíbrio [...] No fim da história, depois de superado muitos obstáculos [...] o equilíbrio é então estabelecido, mas não é o mesmo do começo. (TODOROV, 2006, p. 162-163).

O quadro conceitual criado neste trabalho ajuda a compreender essa dimensão de sentidos e significados com os elementos que, segundo Todorov (2006), estruturam a narrativa Fantástica, ressaltando os elementos do Maravilhoso presentes na Série.

**Tabela 2 - Estrutura Narrativa segundo Todorov (2006)**

Estrutura de Todorov	Cenas de <i>Stranger Things</i>
Fantástico	
1- Situação estável	Na cidade rural fictícia de Hawkins, em Indiana, nos Estados Unidos quatro amigos realizam atividades normais nos anos 1980, como por exemplo jogar uma maratona de <i>Dungeons&amp;Dragons</i>
2- Rompimento da calma	Em novembro de 1983, um garoto de 12 anos, Will Byers desaparece misteriosamente.
3- Obstáculos	Joyce, mãe de Will torna-se frenética e tenta encontrar o garoto, enquanto o chefe de polícia Jim Hopper começa a investigar, assim como os amigos: Mike, Dustin e Lucas, mas nenhuma pista é deixada.
4- Superação do obstáculo	Joyce acredita que ouviu a voz de Will numa ligação, mas o telefone leva um curto-circuito. Então coloca luzes de natal ao redor de sua casa para falar com o filho, pois acredita que ele pode fazer as luzes piscarem e faz um código com as letras do alfabeto e com as luzes de Natal para se comunicar com Will. Ele usa e diz que está vivo, mas não está seguro.
5- Restabelecimento do equilíbrio	Will é encontrado inconsciente. Em casa o garoto tosse uma criatura que se parece com uma lesma, mas decide esconder isso de sua família.
O elemento Maravilhoso	
1- Sobrenatural	Uma menina psicocinética que sabe o paradeiro de Will é encontrada pelos garotos. O delegado, Hopper descobre um portal no porão do laboratório. Joyce e Hooper conseguem adentrar este portal onde pesquisas afirmam se tratar do Mundo Invertido.

Fonte: Elaborado pela autora.

O processo de organização em quadros conceituais possibilita estabelecer recortes que dialogam não somente com o objeto de pesquisa, mas com a base teórica que permeia este trabalho. Aplicou-se ainda a função do Áudio como recorte dentro da análise da Série *Stranger Things* escolhida por seu impacto logo no seu ponto de partida levando o espectador a uma experiência imersiva através de uma aventura em Realidade Virtual, esta ação fez parte da campanha de divulgação da Série.

Embora o estudo da narrativa seja a partir de estruturas pré-definidas em si, ela é um elemento abstrato, passando a existir quando é transformada em formatos palpáveis como a literatura e o audiovisual. Dentro desse meio a narrativa é formada por elementos em constantes movimento e diálogos do qual buscam o equilíbrio. A narrativa de uma produção audiovisual é organizada a partir de um roteiro, dentro dele existem as sequências que tem a função de realizar a conexão entre o tema e ideia que estruturam o *corpus* com os elementos sequenciais.

O roteiro, enquanto ‘sistema’, é feito de finais, inícios, pontos de virada, planos e efeitos, cenas e sequências. Juntos, unificados pelo impulso dramático de ação e personagem, os elementos da história são ‘arranjados’ de uma forma particular e depois revelados visualmente para criar a totalidade conhecida como ‘o roteiro’. Uma história contada em imagens. Até onde posso afirmar, a sequência é o elemento mais importante do roteiro. Ela é o esqueleto, ou espinha dorsal de seu roteiro; ela mantém tudo unificado. Uma SEQUÊNCIA é uma série de cenas ligadas, ou conectadas, por uma única ideia (FIELD, 2001, p.79-80. Grifos da autora).

Dos elementos que compõem o roteiro estão os efeitos sonoros como recorte, que se constituem desde as trilhas até os ruídos da cena. Considerando a importância desses efeitos dentro das estruturas narrativas acredita-se que este pode ser um critério para a seleção de sequências para a análise fílmica. Ao selecionar os efeitos sonoros destaca-se o momento crucial da narrativa audiovisual em que o universo seriado se transforma, o que o torna um válido recorte. Embora *Stranger Things* seja considerada uma obra de ficção científica a obra evoca um gênero narrativo como já mencionado: o Fantástico e, é nesse tipo de narrativa que se encontra os primeiros acontecimentos sobrenaturais. Para além da fantasia e da ciência o elemento maravilhoso delinea a narrativa e causa a sua movimentação.

Tanto na ficção científica como no conto Fantástico-Maravilhoso se lida com narrativas que apresentam o sobrenatural e o maravilhoso no universo diegético. Em *Stranger Things* esse elemento surge através do Mundo Invertido, uma dimensão espacial paralela que existe simultaneamente com a do mundo real. Se parece com os locais correspondentes a

realidade, dentro da narrativa essa dimensão é também referida como Vale das Sombras, pelos personagens das crianças Dustin, Lucas e Mike, com referências e influências do jogo de RPG *Dungeons&Dragons*. Este é o espaço para onde o Will foi levado na trama. Tal ação altera o curso da história estável e fantástica da narrativa.

Estruturalmente, o Mundo Invertido em *Stranger Things* é o “elemento maravilhoso”, ou seja, modifica a situação e rompe com o equilíbrio, cria, portanto as intrigas narrativas. Nesse ambiente de coexistência dos mundos a trilha sonora chama atenção, é utilizando efeitos com sintetizadores que se percebe o lado sombrio da narrativa. Não só presente no Mundo Invertido, mas também na vinheta de abertura, e em outras passagens, esse recurso consegue remeter a quem assiste uma sensação tridimensional.

### 3.1.1 VINHETA DE ABERTURA DA SÉRIE<sup>13</sup>

A vinheta é um tipo de linguagem repetitiva em sua metodologia e assistida diariamente. Traz ao telespectador uma ideia, trabalhando com o imaginário, do que virá a ser a trama, ou pelo menos se subtende que este seja o objetivo. As vinhetas possuem uma tendência em proporcionar signos e representações a partir da sinopse da obra, uma vez que as orientações, regras, diretrizes são apresentadas à equipe para execução de determinado trabalho baseada na história central da trama. Tomando como partido essa convenção é possível entender as simbologias das imagens e por fim resultar em uma interpretação sobre a trama.

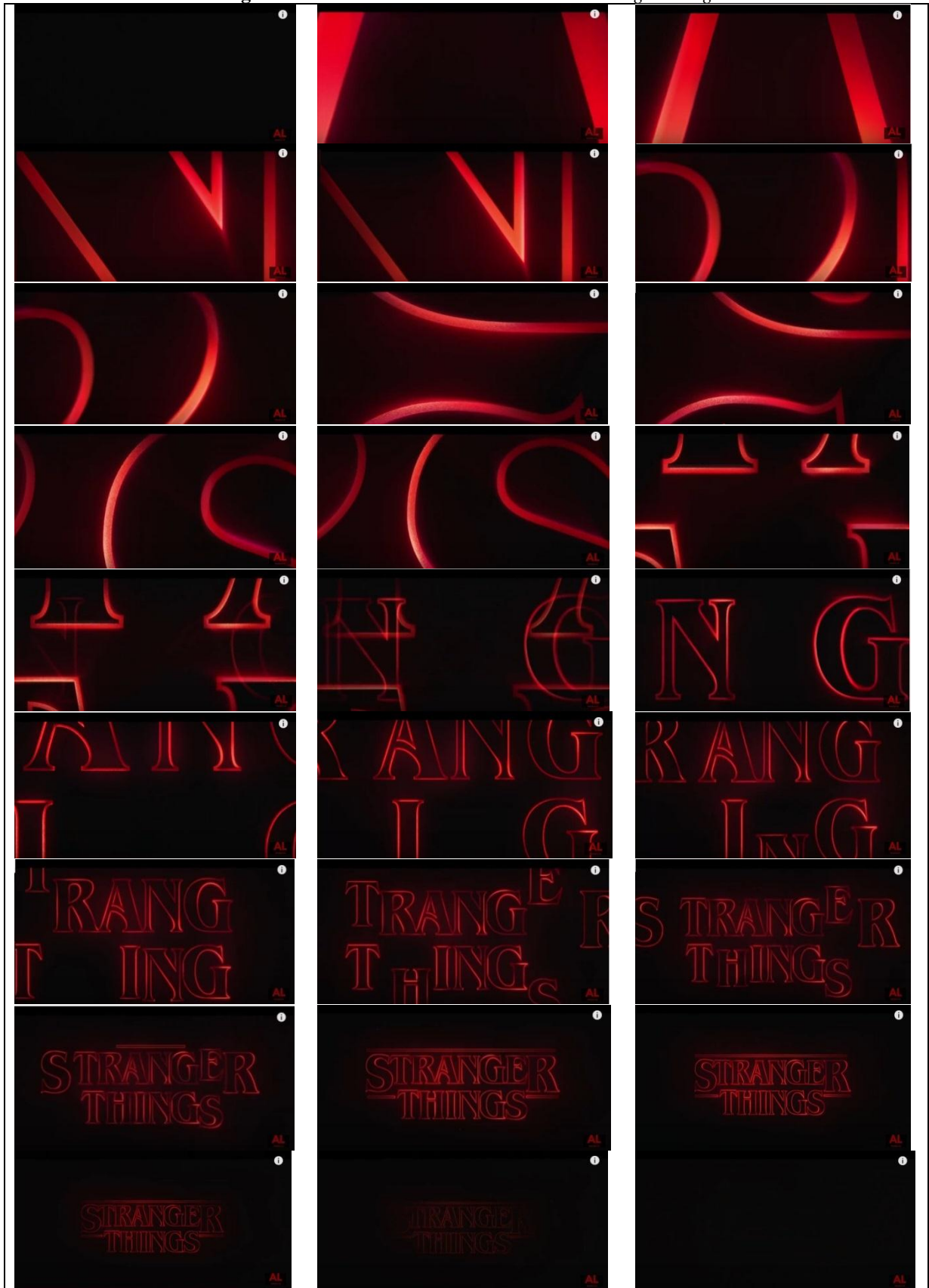
A animação na abertura da Série *Stranger Things* tem início com um fundo preto e traços da cor vermelha começam a surgir. Primeiro em um movimento de fora para dentro, dando ideia de profundidade, em seguida um corte é feito e os traços aparecem de cima para baixo no lado direito da tela. Um corte na tela e os traços surgem no lado esquerdo com um movimento de separação. Outro corte e as linhas se encontram no centro da tela e câmera traz um efeito de baixo para cima. Mais uma passagem e ao que tudo indica os traços vermelhos estão formando letras.

A próxima imagem é de traços na parte de cima e de baixo da tela. Uma sobreposição surge e é possível notar duas letras “N” e “G” que estão sendo movimentadas da lateral para o centro. Um corte é feito e as letras surgem de fora para o centro formando o nome da Série *Stranger Things* até desaparecerem como demonstrado a seguir.

---

<sup>13</sup> Parte desta análise foi elaborada pela autora e está publicada no artigo “O Poder das Imagens: Análise da Vinheta de Abertura da Série *Stranger Things*” publicado nos anais do 40º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO- INTERCOM ocorrido em 2017

**Figura 3-** Frames da Vinheta de Abertura de *Stranger Things*



Fonte: Elaborada pela autora a partir de frames extraídos da vinheta de abertura da Série.

Entende-se que as imagens são produzidas com a intenção de passar uma mensagem bastante clara ou persuasiva ao receptor que a percebe. Essa experiência comunicativa propõe um novo âmbito na compreensão e nas possibilidades de estudo e análise da forma de produção dessas imagens

O emprego contemporâneo do termo “imagem” remete, na maioria das vezes, à imagem da mídia. A imagem invasora, a imagem onipresente, aquela que se critica e que, ao mesmo tempo, faz parte da vida cotidiana de todos é a imagem da mídia. Anunciada, comentada, adulada ou vilipendiada pela própria mídia, a “imagem” torna-se, então, sinônimo de televisão e publicidade (JOLY, 2004: 14. Grifos da autora).

É fato que a vinheta de abertura de uma narrativa remete a sua produção no caso de *Stranger Things* não poderia ser diferente. Além do jogo dos traços editados digitalmente, imitando o movimento de câmeras<sup>14</sup>, a abertura traz uma faixa instrumental de autoria de Kyle Dixon e Michael Stein da qual nos remete uma sensação de nostalgia pelo uso de sintetizadores.

Os cinéfilos de plantão imediatamente farão referência ao trabalho do cineasta John Carpenter em suas obras. Ele sempre gostou de brincar com sintetizadores, coisa que *Corrente do Mal* fez muito bem no ano passado, assim como *The Guest* havia feito em 2014, e a abertura de *Stranger Things* é uma homenagem de muito bom gosto ao legado do mestre do horror que não apenas produziu belos filmes (*Halloween* e *O Enigma do Outro Mundo*), como escrevia as músicas da maioria deles. (DIAS, 2016, s/p.)

Sobre a digitalização de animações em produtos audiovisuais é importante destacar que estamos lidando, na verdade, com um tipo bastante particular de simulacro, fruto da época pós-moderna em que vivemos, afinal,

tudo no universo das formas audiovisuais pode ser descrito em termos de fenômeno de cultura, ou seja, como decorrência de um certo estágio de desenvolvimento das técnicas e dos meios de expressão, das pressões de natureza socioeconômica e também das demandas imaginárias, subjetivas, ou, se preferirem, estéticas, de uma época ou lugar (MACHADO, 2005, p. 191).

Assim como o uso de novas tecnologias para a criação das vinhetas a tornou mais moderna é possível perceber que o tempo de permanência desta abertura mudou. Antes com

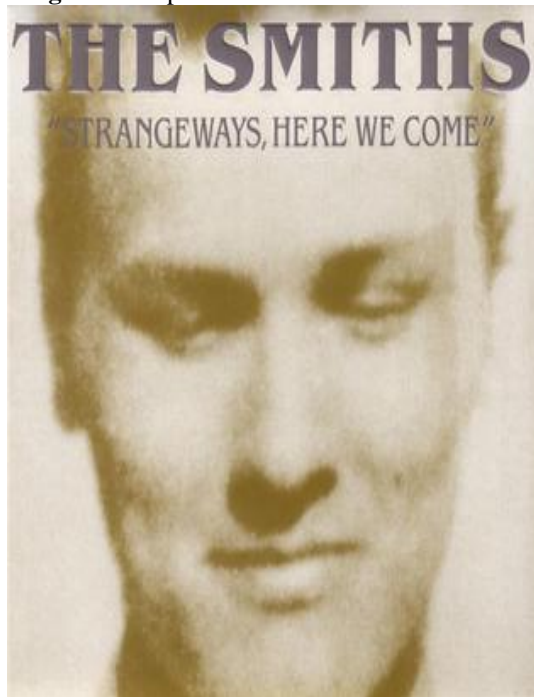
---

<sup>14</sup>Hoje em dia a ferramenta de produção da vinheta televisual é a computação gráfica e é essa a linguagem responsável pelo segundo grande salto de qualidade em sua produção.

um enredo mais longo, como por exemplo, a vinheta de *Twin Peaks* nos anos 1990, mostrando cada detalhe do que poderia vir a ser a narrativa, hoje é possível encontrar essa dinâmica mais rápida. A abertura de *Stranger Things* é realizada no tempo de 53” (cinquenta e três segundos).

A tipografia usada na abertura da Série remete aos livros interativos da década de 1980 e na capa do disco *Strangeways Here We Come*, do *The Smiths* (figura 04).

**Figura 4-** Capa do disco *The Smiths*



Fonte: Allmusic

No Brasil o que marcou o tipo de letra utilizada foi a capa da extinta revista *Dragão Brasil*<sup>15</sup>, uma das maiores precursoras do RPG<sup>16</sup>o país que após a estreia da Série fez um ensaio de um retorno com edição gratuita no embalo de *Stranger Things* (figura 5).

<sup>15</sup>A revista *Dragão Brasil* foi muito popular entre os jogadores de RPG brasileiros nos anos 1990 e 2000. A publicação chegou ao fim em 2009.

<sup>16</sup> É a sigla em inglês para *role-playing game*, um gênero de jogo no qual os jogadores assumem o papel de personagens imaginários, em um mundo fictício.

Figura 5- Edição Especial da Revista Dragão Brasil



Fonte: Jambo Editora

Em entrevista sobre a criação da abertura, a diretora de criação Michelle Dougherty<sup>17</sup>, explica como se deu o primeiro contato com a ideia da narrativa e as inspirações para a sua criação,

A chamada inicial pedimos que eles (os Duffer Brothers) nos falassem sobre alguns dos títulos de filmes que eles gostavam. Eles referiram Richard Greenberg e todos os grandes sucessos que ele criou- The Goonies, Altered States, Alien, The Untouchables, The Dead Zone, dentre outros. Depois dessa chamada, eles enviaram algumas capas de livros que eles gostaram, de livros que eles leram ou liam com os filhos. A maioria deles eram de Stephen King, então nós sabíamos que estavam procurando por algo que se sentia os anos 80 e aproveitamos essa nostalgia usando essa tipografia”. (Vox. 2016, s/p)

Durante a entrevista, Dougherty, mostrou os primeiros rascunhos (figura 06) da sequência de título, e é possível ver claramente a influência das capas dos livros acima mencionados.

<sup>17</sup>Michelle liderou campanhas para clientes de alto perfil como Nike e E! Redes de entretenimento. Isso a levou a Stranger Things, onde atualmente é diretora criativa.

**Figura 6-** Rascunhos da sequência dos títulos



Fonte: Imagem cedida pela diretora de criação Michelle Dougherty em entrevista ao site Vox

Toda a inspiração passada para Michelle Dougherty resultou na arte final que se tornou assim:

**Figura 7-** Arte final do título da vinheta de abertura de *Stranger Things*



Fonte: Imagem cedida pela diretora de criação Michelle Dougherty em entrevista ao site Vox

Sobre o tipo de letra, é chamada de *ITC Benguiate* foi criada em 1978 por um designer que virou percussionista de jazz, chamado Ed Benguiatm. Esse tipo de letra foi utilizado em “Escolha sua própria aventura” série de livros dos anos 80 e 90 e, também tem sido a fonte de advertência à pirataria FBI da Paramount desde 1995

Encontrar a combinação certa de caracteres tipográficos pode ser cansativo. Embora não existam regras, existem algumas técnicas que designers usam para se guiar através do processo. Usando algumas dessas técnicas, o emparelhamento das serifas decorativas da Benguiate a *sansserif* geométricas de Avant Garde, constroem uma paleta tipográfica que efetivamente define o tom para a série. O que particularmente me interessa sobre as duas fontes é a sua aliança histórica. Cada uma delas foi desenhada por heróis tipográficos e velhos amigos, Ed Benguiat (Benguiat) e Herb Lubalin (Avant Garde). Cada uma foi liberada pela ITC na década de 1970. E cada uma foi inspirada pelos movimentos de arte distintos do início do século XX – Benguiat por Art Nouveau e Avant Garde pela Bauhaus. A década de 1980 reavivou a tipografia retrô de vários períodos da arte de uma forma que trouxe um novo significado para a sua utilização. Ao usá-los novamente em 2016, como fez a equipe de *Stranger Things* tão

brilantemente, somos lembrados do poder histórico da tipografia, a propriedade transcendental do design, e a nostalgia que vive para sempre em nossos corações (GLESS, 2016, s/p)

Com a tipologia da letra escolhida parte-se para a concepção da utilização das cores. Na abertura da série é escolhida a cor vermelha em um fundo preto. De acordo com Guimarães (2003), uma das ações positivas na correta utilização das cores é a antecipação da mensagem. Farina (2000) aponta que as cores impressionam a retina e, conseqüentemente, provocam a reação de construir uma linguagem própria, comunicando uma ideia. Isso quer dizer que, as cores possuem um poder de transmissão de mensagens que ultrapassa a barreira linguística.

A seqüência do título traz linhas vermelhas brilhantes que entram em quadro. Alguém pode pensar que são apenas formas simples no início, mas logo você percebe que é um close-up<sup>18</sup> da articulação do N, o arco do R, a coluna do S. A imagem está próxima e é possível ver a granulação do filme. Dougherty, explica que antigamente, antes de *software* de animação, as seqüências dos títulos eram realizadas “ópticamente”, ou seja, de maneira manual, frame-by-frame, com um projetor e uma câmera.

Para *Stranger Things* os *designers* do título queriam replicar esse olhar, o de fazer parecer que havia imperfeições nas imagens, tal como eram as que foram realizadas antigamente de forma manual. Para que a ideia da montagem do título abarcasse as “imperfeições” a equipe montou o chamado *kodaliths*<sup>19</sup> que são basicamente um formato de filme antigo que produz uma imagem de contraste muito alto. Filmaram de forma que aparecia a luz brilhando através das chamadas cartas de cinema. Diante disso, a animação do título foi realizada digitalmente, é por isso que é possível observar uma cintilação sutil e balançando no texto. O resultado final é a mistura de mídias digitais e físicas.

---

<sup>18</sup>Um extremo close-up é uma técnica cinematográfica que, quando usado com moderação e com intenção pode invocar a emoção mais intensa do espectador. Ao ficar próximo e pessoal, o espectador atinge um novo nível de intimidade com a cena. Essa intimidade faz com que o espectador se torne vulnerável e vulnerabilidade provoca uma emoção, neste caso, mal-estar ou até mesmo o medo mais profundo.

<sup>19</sup>A função do filme “Kodalith”, na fotografia em alto contraste, era eliminar os meios tons, isto é, o cinza de uma fotografia convencional em preto e branco.

**Figura 8-** Animação da abertura da Série



Fonte: Imagem cedida pela diretora de criação Michelle Dougherty em entrevista ao site Vox

Amplamente elogiada pelo público e críticos de cinema<sup>20</sup> a trilha sonora de *Stranger Things* compõe uma das identidades da Série. As músicas que acompanham os enredos ajudam a dar a sensação de nostalgia dos anos 80, por exemplo, *The Clash*, *New Order*, *Dolly Parton* e *Toto* tocando seu grande *hit* do sintetizador, “Africa”. Em se tratando de sintetizadores a música de abertura, que é composta pela dupla *Survive* traz essa mistura de referências dos anos 80.

O ritmo eletrônico faz alusão não só a *Halloween* e a diversas trilhas de Carpenter, mas a obras recentes, como *Corrente do Mal (It Follows)*. Os sintetizadores, uma marca forte oitentista, traz na trilha de abertura uma sensação de áudio 3D. As gravações de áudio tridimensional baseiam-se em um processo de manipulação auditiva que permite o artista ou o engenheiro de gravação “posicionar” os sons no espaço, controlando sua direção, distância e profundidade (PINHO, 2002). Sendo assim é possível identificar que a trilha sonora tem papel fundamental na criação da atmosfera *vintage* da Série.

### 3.2. DIMENSÃO SONORA NA NARRATIVA

A partir da definição da narrativa, parte-se para a composição sonora da Série com base nos elementos que compõe a linguagem sonora na estrutura audiovisual. De que maneira o som contribui para a audiovisualidade?

O papel que o som exerce na narração visual não é e nem pode ser considerado como de um acompanhamento redundante. O som enriquece uma imagem dada, juntos conseguem produzir uma percepção completamente diferente do que produzem separadamente.

<sup>20</sup><http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-122840/>

No contexto da linguagem, o som não enriquece imagens, mas modifica a percepção global do receptor. O áudio não atua em função da imagem e dependendo dela; atua como ela e ao mesmo tempo que ela, fornecendo informação que o receptor processará de modo complementar em função de sua tendência natural a coerência perceptiva (RODRÍGUEZ, 2006, p. 276-277)

Os ouvidos não têm nenhuma dependência com os olhos para processar qualquer tipo de informação eles, ao contrário atuam em sincronia e coerência com a visão. Mas sempre se torna mais fácil e até mais barato adaptar o som a imagem do que realizar o contrário

A importância do som na interpretação da narração audiovisual não é uma questão genérica e supérflua; sua transcendência é sistemática e responde a uma lógica que é possível investigar e colocar à mostra. O áudio atua na narrativa audiovisual seguindo três linhas de expressivas bem definidas: 1- Transmite sensações espaciais com grande precisão. 2- Conduz a interpretação do conjunto audiovisual. 3- Organiza narrativamente o fluxo do discurso audiovisual (RODRÍGUEZ, 2006, p. 277)

Em um produto audiovisual, as imagens que são vistas não são as matrizes que produzem o som, os espaços que se consegue escutar, as distâncias e os movimentos geralmente não correspondem ao que vemos “[...] o espaço que vemos e ouvimos não existe. [...] Só existe uma série de sons organizados que configuram uma paisagem sonora que tem de ser interpretada” (RODRÍGUEZ, 2006, p. 284).

Dentre algumas percepções auditivas de espaço que o sistema humano processa, destaca-se para este trabalho a Sensação Espacial; o Espaço Sonoro; e a Paisagem Sonora. A intenção ao longo da pesquisa, isso quer dizer até o produto final deste estudo é situar todos os elementos que compõem as percepções espaciais em produtos audiovisuais.

A memória humana e a experiência auditiva permitem realizar três procedimentos, segundo Rodríguez (2006, p.284): “a) reconhecer distâncias existentes entre as fontes sonoras e nós mesmos como receptores; b) reconhecer a direção de que provém os sons; e c) reconstruir o volume espacial do lugar em que está situada uma fonte sonora.”. E, esses três sistemas de percepção configuram uma sensação que se torna global do qual o autor define como Sensação Espacial. É com essas informações articuladas que se consegue ter informações bem claras a respeito da localização espacial, de movimentos individuais e de espaço.

Em conjunto com essa concepção espacial é pertinente destacar o Espaço Sonoro essa é uma percepção que surge na mente do receptor na medida em que vai acionando sincronicamente as formas sonoras disponibilizadas no espaço “[...] a percepção surge na mente no momento que reconhece algumas das formas acústicas do espaço: diferenças ou variações [...] de intensidade, reverberação, direção [...]” (RODRÍGUEZ, 2006, p.285).

Finalmente o conceito de Paisagem Sonora que compreende qualquer tipo de som que o espectador detecta. “[...] paisagem sonora é qualquer mistura de sons que chega até o ouvido, o espaço sonoro é uma sensação [...] que somente um tipo muito determinado de paisagem sonora pode produzir no ouvinte” (RODRÍGUEZ, 2006, p.285). O som exerce um papel fundamental na narrativa audiovisual como elemento de organização, de união e separação de estruturas de sequências visuais, esse instrumento tem uma relação com a lógica da assimilação humana, assim, “A razão perceptiva que explica o papel estruturador do som é o fato de que o sentido da audição é muito mais estável no tempo que o da visão” (RODRÍGUEZ, 2006, p.328).

A sensação visual se modifica constantemente, consegue-se detectar pontos de vistas próximos, distantes, parados ou em movimento basta obedecer à vontade de observar. Porém, o sentido da audição usa de modo muito mais invariável fazendo com que essas percepções sejam sentidas em conjunto com a produção física no ambiente. “Por mais atenção que prestemos a alguma coisa, nossa percepção auditiva se mantém praticamente idêntica” (RODRÍGUEZ, 2006, p.329).

No contexto audiovisual a transformação do ambiente implica na alteração do conteúdo, o campo sonoro isola objetos e perde o valor físico, material e direciona assim esse valor para o som, este fenômeno chama-se acusmatização (CHION, 1999), isto é, determina o que se ouve, mas a fonte não se tem o conhecimento, liga-se a um novo conceito de fonte. Essa probabilidade de acusmatizar os sons, através da tecnologia de áudio, junto com as possibilidades de manipulação técnica permite controlar e realizar a reconstrução de qualquer tipo de efeito acústico no espaço, ou seja, a possibilidade de realizar experiências com o áudio imersivo.

### 3.2.1 ACUSMATIZAÇÃO<sup>21</sup>

A ideia de Paisagem Sonora remete ao ambiente sônico que nos rodeia. Tal conceito foi apresentado pela primeira vez em 1977 pelo compositor musical e pesquisador canadense Murray Shafer<sup>22</sup> em *The SoundScape – Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, que classifica os diferentes tipos de ambientações acústicas presentes no cotidiano do ser humano e a forma como cada uma delas evolui de acordo com o cognitivo coletivo e/ou individual. Esse ambiente é caracterizado com proposições que vão desde a naturalidade - as primeiras Paisagens Sonoras - onde elementos como a água e o vento dão a tônica das discussões sobre as primeiras Impressões Sonoras (*soundmarks*) existentes no contexto de observação e construção da história da humanidade.

Tal construção continua por meio da revolução elétrica - Paisagens Sonoras Pós-Industriais - quando passamos a ser bombardeados com informações através de estímulos sensoriais auditivos que discriminam-se entre Sinais (*signals*) e Sons Condutores (*keynotessounds*) e se focalizam no espectro do tecnológico, assim o que antes era ignorado em termos de percepção acústica – ruído – ganha *status* de ente sonoro com características específicas: caracterizar ou descaracterizar a ambientação espacial que se busca emular.

Shafer (1977) considera ainda que se deve sempre levar em conta o fator do repertório cultural de quem ouve. Assim, um som ganha contexto para cada momento que se vive conforme as experiências de cada um. Em alguns momentos é correto afirmar que isso se torna uma identidade cultural devido à sua repetição e seu condicionamento como tal.

Na linguagem fílmica ou do audiovisual isso pode ser traduzido por meio dos processos de sonorização que se descrevem através da Edição do Som (captação/microfonação, *Foley*, dublagem e produção musical) ao Design de Som (mixagem, pós-produção e masterização). Essas duas etapas juntas constituem os elementos chave para a composição e aplicação de uma ambientação sonora nas narrativas.

A expressão popular que diz que “filme bom é aquele onde não se percebe falhas no som” se torna incompleta diante de um olhar mais apurado e dedicado à sonorização da peça audiovisual. O que falta compreender é que esses ruídos são – assim como o silêncio –

<sup>21</sup>Parte desta análise foi elaborada pela autora e está publicada no artigo “Acusmatização Tecnológica e a Transformação da Paisagem Sonora no Cinema: Uma Análise do Filme “Um Lugar Silencioso” publicado nos anais do 41º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO- INTERCOM ocorrido em 2018”.

<sup>22</sup>Raymond Murray Schafer, nascido em 18 de julho de 1933, é um compositor canadense, escritor, educador de música e ambientalista, talvez mais conhecido por seu *World Soundscape Project*, preocupação com a ecologia acústica e seu livro *The Tuning of the World* (1977). Ele foi notavelmente o primeiro destinatário do Prêmio Jules Léger em 1978.

escolhas narrativas que quando contextualizadas ganham espaço para a aproximação do telespectador e a trama, uma imersão através dos sons, uma acusmatização sonora.

Chion (1999) nos apresenta o termo acusmatização que se refere a um som desincorporado que, no entanto, habita uma zona flutuante no espaço fílmico, estando sempre sujeita a ser vista. Segundo Reyner (2011, p.90), acusmática é um ruído que escutamos sem ver as causas de que provém e que tornar-se o ponto de partida da proposta de Schaeffer (1966), afinal, ela favorece a reflexão da escuta sobre si mesma. Ao definir essa experiência auditiva, o autor mostra em que medida a acusmática é uma alteração da escuta tradicional, aquela vinculada, quando não submissa, aos demais sentidos.

Rodriguez (2006) ressalta que o conceito de acusmatização, explica que este seria um isolamento de objetos sonoros e sua transformação direta em conceitos. Ele destaca ainda em seu estudo que o fundamento acusmático é originário do helenismo grego com Pitágoras e sua técnica de educação de aprendizes onde o próprio filósofo se escondia para que eles tivessem sua atenção dirigida completamente para a informação contida em sua fala.

O uso do som neste exemplo remonta um ideal primordial da imersão sonora, visto que trabalha de forma inicial a desvinculação do som de uma fonte física que o emite para proporcionar um aumento na atenção de quem recebe a informação transmitida por meio da fala. O autor também ressalta que somente com os avanços tecnológicos dos recursos de transmissão e captação do som é que o fenômeno da acusmatização pode se aprofundar.

Rodriguez (2006) também lembra que é possível estabelecer novas associações virtuais entre sons e imagens que não existam no universo referencial. Aqui pode se considerar que ele está tratando da manipulação sonora proporcionada pelo advento dos *softwares* e sintetizadores virtuais que permitem a criação de um som original que não possui nenhum elo ordinário com figuras e objetos reais e presentes em nosso cotidiano. A isso ele denomina por acusmatização tecnológica.

Michel Chion (2008) é notório no que tange ao debate do som no cinema ao apresentar conceitos como o de valor agregado quando busca inferir sobre a relevância do áudio para a construção estética e narrativa de uma peça fílmica/audiovisual. Segundo ele,

Por valor agregado me refiro ao valor expressivo e informativo através do qual um som enriquece uma determinada imagem para criar uma impressão definitiva da experiência, fazendo crer que esta informação ou impressão descende naturalmente daquilo que se vê, estando essa informação contida na própria imagem. Valor agregado é aquilo que dá a impressão (quase sempre incorreta) de que o som é desnecessário, pois se resume a duplicar

um significado que na verdade é o próprio som que causa, por si mesmo ou por discrepâncias entre ele e as imagens (CHION, 2008, p. 12).

Para Barbosa e Rabaça (2001) a característica da sonoplastia está no âmbito da arte, estudo e aplicação de efeitos sonoros encontrados no cinema, rádio, teatro e televisão. É, segundo os autores, uma forma de selecionar e adequar sonorizações e efeitos que se organizados em sequência criam uma trilha ou um roteiro. Entende-se por sonoplastia uma linguagem semântica específica a partir do envolvimento da entonação vocal, a gestualidade e de outros componentes que ampliam o discurso não verbal no contexto social em que se aplica.

Segundo, Ferreira e Almeida (2014), o discurso da sonoplastia pode ser analisado como metadiscorso. Para Manguaneau (1997), por exemplo, o metadiscorso está presente nos discursos cuidadosamente elaborados, quer sejam orais ou gráficos e estes discursos dão origem ao que o autor denomina de polifonia- termo introduzido, segundo as autoras, por Bakhtin (1995) e nos quais várias vozes se experimentam sem que haja a predominância de um ou de outro.

Na televisão, especialmente quando utilizada na teledramaturgia, a sonoplastia é aproveitada como uma forma de demarcar o personagem caracterizando-o desde o uso de formas gestuais até a inserção de uma música tema que constitua a cena. A música, e pode-se chamar de trilha sonora dá o tom que a produção necessita. É ela que acompanha um trecho ou uma cena completa podendo dar o ar de intensidade quando for preciso. Muito se evoluiu tecnicamente na televisão, passou-se pelos processos mecânicos e avançou-se para o eletrônico, o uso de satélite e o atual momento da TV digital. Essas novas plataformas um novo conceito que envolve convergências dos meios surge. Isso significa que a televisão não está resumida a um aparelho, mas em outras mídias que conforme o avanço tecnológico também tem outras versões. De acordo com, Ferreira e Almeida (2014), “a mensagem está “pulverizada” com o avanço da técnica, do som e dos efeitos. Está mais acessível a todos que podem “manipular” as imagens e o som. Privilégio anterior dado somente as grandes emissoras”.

Já no cinema com toda essa evolução tecnológica o som natural passou a ser cada vez mais substituído pelo som digitalizado e isso inclui a incorporação dos efeitos que passam a provocar sensações e emoções antes não experimentadas em suas transmissões. Segundo Rodriguez (2006), a sonoplastia fílmica pode envolver narrativa, sentimentalismo, sugeri pressentimentos e funciona de forma retórica. Pode indicar uma época histórica ou contexto

cultural, uma hora do dia, uma estação do ano ou direcionar para um detalhe especial. O autor comenta ainda que a música e a sonoplastia mantêm uma relação tão estreita que fica difícil dizer quem sobrepuja quem.

No cinema as imagens vistas pelo espectador não são exatamente a origem que produz o som, esse movimento que se ouve geralmente não existe, o que existe, segundo, Rodriguez (2006, p. 284), são “sons organizados que configuram uma paisagem sonora que tem de ser interpretada.” A essa situação o autor denomina pelo termo acusmático, ou seja, é aquilo que é ouvido sem que se veja a fonte de onde provém. A fonte sonora inicial deixa de ter o valor físico substancial, e esse valor passa para o próprio som, que se torna independente de sua origem natural. “A acostumização isola os objetos sonoros e os transforma em portadores de conceitos” (RODRIGUEZ, 2006, p.40).

A construção dessa acusmatização no audiovisual se dá por um processo tecnológico. Entretanto tal processo requer que quem o execute - o editor de som - leve em consideração a aplicação de conceitos pertinentes ao ambiente sônico que se busca representar. Ao caracterizar a noção de Paisagem Sonora (*soundscape*), Schafer (1977, p.09) elenca três classificações que são atribuídas ao som enquanto suas propriedades narrativas e sensoriais: a) Som Condutor (*keynotesound*); b) Sinal (*signal*); e c) Impressão ou Marca Sonora (*soundmark*)

Em última análise, algum sistema ou sistemas de classificação genérica terá que ser concebido, e isso será um assunto para a terceira parte do livro. Para as duas primeiras partes, será suficiente categorizar os principais temas de uma paisagem sonora, distinguindo entre o que chamamos de *keynotesounds*, *signals* e *soundmarks*. A estes podemos acrescentar *archetypalsounds*, aqueles misteriosos sons antigos, muitas vezes possuindo simbolismo feliz, que herdamos da antiguidade remota ou da Pré-História (SCHAFER, 1977, p.09. Tradução nossa)<sup>23</sup>

De forma didática podemos conceituar as classificações quanto a sua representatividade na teoria de Schafer (1977, p.09). Sons Condutores (*keynotesounds*) são sons que não precisam ser ouvidos conscientemente, mas que não podem ser negligenciados.

---

<sup>23</sup> Ultimately some system or systems of generic classification will have to be devised, and this will be a subject for the third part of the book. For the first two parts it will be enough to categorize the main themes of a *soundscape* by distinguishing between what we call *keynote sounds*, *signals* and *soundmarks*. To these we might add *archetypal sounds*, those mysterious ancient sounds, often possessing felicitous symbolism, which we have inherited from remote antiquity or prehistory. (SCHAFER, 1977, p.09)

Os *keynotesounds* são ouvidos como um hábito. Acredita-se que a sua presença constante influencie diretamente no comportamento e humor de quem os ouve.

Sinais (*Signals*) são sons que se ouvem conscientemente e em primeiro plano. Com frequência esses sons são responsáveis por elaborar códigos para mensagens consideravelmente complexas para quem as ouve e interpreta. Possuem significados específicos. Impressões ou Marcas Sonoras (*soundmarks*) são sons específicos para uma comunidade que possuem qualidades únicas que os levam a serem lembrados pelo público e compartilhados entre si. Carregam uma mensagem com codificação mais especificada ainda.

Cada uma dessas três classificações tem o papel de auxiliar na observação e caracterização da Paisagem Sonora, quer seja ela de baixa qualidade (*low-fi*) ou alta qualidade (*hi-fi*). Diante desses dois tipos de paisagens o recurso de baixa fidelidade não consegue acompanhar o cinema *mainstream*, pois o que se produz atualmente são imagens 3D, 4D, incluindo o som *surround* que passa uma sensação de profundidade, o que permite ao espectador imergir no filme, ou seja ter a sensação de estar dentro da narrativa.

### 3.2.2. VALOR ACRESCENTADO

Chion (2008) nos leva a refletir sobre a ilusão que o audiovisual proporciona através do som. Ele consegue levar o leitor a entender a importância que o áudio possui dentro de uma narrativa, bem como usar desse recurso para melhor passar a devida mensagem e dramaticidade da cena

As luzes da sala apagam-se, o filme começa. No ecrã, sucedem-se as imagens, brutais, enigmáticas: uma projeção de cinema, a película em grande plano. Cenas traumatizantes de animais sacrificados. Uma mão a ser pregada. Em seguida, uma morgue, onde o tempo quotidiano se arrasta; nesta morgue, uma criança que parece inicialmente um cadáver como os outros, e que realmente se mexe, desperta, lê um livro, aproxima a mão da superfície do ecrã e, sob essa mão, parece formar-se o rosto de uma mulher muito bela (CHION. 2008. p.11)

Esse é um trecho do filme de Bergman, chamando *Persona*, ao analisar esse filme o autor chama atenção quando pede para que tirem o som da cena. Que esqueça o que foi visto e sigam acompanhando as cenas. Ele afirma que é outra visão, outra sensação. Começa então a descrever cada parte e perceber que na realidade não era desse jeito. Por exemplo, o plano da mão pregada que parecia ser só um na verdade eram três. Sem o som ela fica abstrata, não aterrorizante como antes. Já a morgue não passa de várias fotos fixas de vários corpos

isolados. A mão que parecia formar um rosto se move ao acaso sem nenhum objetivo. O que o autor quer demonstrar com essa análise é que toda a sequência perdeu o ritmo. Sem o som que ligava as imagens perdeu-se o sentido. A relação que existe entre a imagem e o som é uma relação do valor acrescentado

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 não recordação que dela se guarda, que essa informação ou expressão decorre <<naturalmente>> daquilo que vemos e que já está contida apenas na imagem. E até dar a impressão, eminentemente injusta, de que o som é inútil e de que reforça um sentido que, na verdade, ele dá e cria, seja por inteiro, seja pela sua própria diferença com aquilo que se vê (CHION. 2008, p.12. Grifos do autor)

Isso significa que este fenómeno se dá na sincronia entre som e imagem, onde fica estabelecido uma relação entre o que se consegue enxergar com o que se escuta ou do texto sobre a imagem. Quando Chion (2008) caracteriza esses tipos de Valor Acrescentado ele explica que o cinema em primeiro lugar é vococêntrico, ou seja, que na maioria das vezes favorece a voz.

Explica que na tomada de som é a voz que se isola e que os outros instrumentos de composição da cena que são seus acompanhamentos, como a música e os ruídos. Além disso a concentração na fala se torna essencial para guiar a narrativa, pois acredita-se que a voz se torna o suporte para expressar todo o entendimento da ação e por isso é preciso que fique claras todas as palavras pronunciadas, tornando o vococentrismo em um verbocentrismo.

Mas se, no cinema, o som é vococêntrico e verbocêntrico, isso deve-se, desde logo, ao facto de as pessoas, no seu comportamento e reações quotidianas, também o serem. Se o ser humano ouvir vozes no meio de outros sons que os rodeiam (sopro do vento música, veículos) são essas vozes que captam e concentram logo sua atenção. Depois, tem rigor, se as conhecer e souber quem está a falar e o que dizem, poderá então interessar-se pelo resto (CHION, 2008.p.13)

Bem como em uma narração de algum evento caso se fale o óbvio é com o texto que se estrutura a visão. É a narração que vai conduzir o que as pessoas vão ver, é disso que o autor explana. Se o que o narrador fala não pode ser visto só imaginado é isso que vai acontecer, logo a voz será sempre o guia e a estruturação da visão.

Existe, ainda, o Valor Acrescentado pela música. Dentre eles pode-se dividir em Efeito Empático e Anempático. Sobre o primeiro o nome mesmo já diz, vem de empatia. É a forma que a música tem de demonstrar o sentimento durante a cena. É ela que dá o ritmo,

emoção, o tom de alegria, tristeza e movimentos. O efeito anempático diz respeito a algum efeito que se encontra na cena que é do cotidiano, se torna indiferente. Sabe-se que estão naquele momento, mas não estão em evidencia, por exemplo, uma música numa festa tocando, uma caixa de som, música no carro. Todas reforçam uma indiferença, algo que soa natural de estar ali. Além desses efeitos, pode-se destacar os ruídos anempáticos são eles o barulho de um motor de carro, de um telefone tocando, um avião, são todos movimentos sonoros que são desenvolvidos como se nada estivesse acontecendo de anormal, e não está. São marcações musicais ou de ruídos que completam a narrativa.

O som sempre foi influenciador quando é analisado na perspectiva de movimento e de velocidade. É quase que impossível encontrar um som dentro de uma sequência que não esteja dando ideia de mobilidade. Ao comparar com o visual é possível identificar em uma cena de audiovisual que existam algumas coisas que permaneçam imóveis e que façam sentido por permanecerem dessa forma.

O som, por exemplo, mesmo que minimamente conduz a ideia de deslocamento. Não está aqui se excluindo o som imóvel, segundo Chion (2008, p.16) ele existe e é “aquele que apresenta qualquer variação no seu desenrolar [...] se encontra apenas em alguns sons de origem artificial: a tonalidade do telefone ou ruído de fundo de um amplificador sonoro”.

Os movimentos visuais são marcados pelo som, isso se dá quando em cenas com movimento corporal ou de câmera são bem rápidos o efeito que o som estabelece demarcando a cena e auxiliando na compreensão não deixando confusão no ar. São pontuações específicas que se desenrolam no decorrer das narrativas como o que ocorrem em filmes de lutas, gritos, choques, silvos. Em uma produção audiovisual o som é capaz de demarcar e destacar o espaço em uma cena cheia de personagens. É o efeito sonoro que faz com que se veja a imagem em movimento quando muitas das vezes ela não está, só recordar a cena descrita do filme *Persona*.

Um exemplo desse Valor Acrescentado está na saga de “A Guerra das Estrelas<sup>24</sup>” e foi realizada pelo sonoplasta Ben Burt

Ben fabricou como efeito sonoro para a abertura automática de uma porta (trata-se das portas automáticas em losango ou em hexágono dos filmes de ficção científica), um silvo pneumático muito dinâmico e convincente. Tão convincente que, por várias vezes, o realizador Irving Kershner, na rodagem de *O Império Contra-ataca*, quando tinha de filmar um efeito de porta a fechar, se limitava a encadear um plano de porta fechada com um

---

<sup>24</sup>*Star Wars (Guerra nas Estrelas)* é uma franquia do tipo estadunidense criada pelo cineasta George Lucas que conta com uma série de oito filmes de fantasia científica.

plano da mesma porta aberta. Na montagem, com o <pschhtt> de Bem Burt, o espetador, a quem só era mostrado um encadeamento cortado, via a porta a correr! O valor acrescentado funcionava aqui em pleno, a partir de um fenómeno específico do cinema sonoro, a que poderíamos chamar <<mais rápido do que o olho>>. (CHION. 2008, p.17. Grifos do autor)

O valor acrescentado também pode ser caracterizado com a ideia de tempo. Imagens soltas em um espaço se tornam reais a partir do momento que estão em sintonia com o som escolhido para tal sequência. Efeitos que se tornam aspectos importantes para a compreensão e percepção da cena.

### 3.2.3. FORMAS SONORAS E SUAS FUNÇÕES

O audiovisual contemporâneo pode ser tratado como um grande campo de experiências que vão desde a estética, que elaboram conceitos e que se torna investigativa. Dentro desse ambiente é preciso considerar alguns outros suportes e meios para que se possa ter uma produção artisticamente bem feita. Segundo Leme (2016, p.47), “é notório que o produto audiovisual é consequência direta das escolhas referentes a cada variável que o compõe, bem como do maior ou menor grau de sucesso em viabilizar tecnicamente e artisticamente a sua realização”.

Quando se aborda em específico a utilização do som dentro de um produto audiovisual é preciso estabelecer exatamente o que se quer construir e almejar com esta identidade. Em que aspecto aquele produto vai mexer com quem assiste. Que sensação aquela cena precisa produzir dentro desta experiência. Alguns autores exploram esta variada camada de sensações proporcionada pelo som e colocam a disposição a compreensão das funções que aproximam a relação do som e imagem. É notório que pesquisas estão cada vez mais avançando no sentido de estudar o áudio, por mais que ligado ao vídeo, isso é importante para que esta discussão seja ampliada e possa crescer em torno desta abordagem nas produções audiovisuais.

Assim, percebe-se como dominante a perspectiva do som como reforço do visual e a serviço deste, destacando-se eventualmente e pontualmente, inserções alternativas, criativas e até inversões na dinâmica usual de produção do material sonoro ligado ao visual. Não obstante, podem-se criar, para uma obra cinematográfica, desde atmosferas sonoras que representem exatamente o que se vê, utilizando o som como legitimador direto do visual; até o oposto disso, desconectando som e imagem ao ponto de evitar propositalmente a associação circunstancial entre ambos; além de, evidentemente, contemplar uma quantidade considerável de possibilidades intermediárias a estas (LEME, 2016, p. 48-49).

Na construção narrativa de uma produção audiovisual é importante a aproximação com a área da música, por exemplo, o som estabelecido dessa relação traz variáveis que devem ser consideradas de grande valia para a construção de uma narrativa. É importante organizar auditivamente o som, estabelecendo uma taxonomia das formas sonoras existentes para assim poder construir um sentido sonoro em uma produção audiovisual.

Partindo deste pressuposto podemos considerar com relevante importância o pensamento de Schafer (1991), com origem no campo da música e focado na área de composição, porém, facilmente adaptado ao contexto sonoro geral, que atenta para a necessidade da sensibilização auditiva objetivando o despertar da consciência sonora a partir da ‘limpeza de ouvidos’, propondo que notemos sons que nunca percebemos, ouçamos os sons dos ambientes e os que nós mesmos injetamos nestes ambientes. Tal abordagem é sugerida com o objetivo de aprimorar, de modo indispensável, tanto a compreensão como a percepção do som, necessárias para a lida com o material sonoro de modo efetivo, crítico e abrangente (LEME. 2016. p.49)

Essa limpeza pode ser caracterizada com o objetivo de entender as formas sonoras a partir de suas variáveis que são classificadas como Som; Silêncio; Amplitude; Timbre; Melodia; Textura; Ritmo e Ruídos.

O som é definido como o preenchimento do silêncio, e abrange aspectos do ambiente do qual é inserido, como eco, reverberação e reconhecimento da ressonância local. Então estar atento a esta variável torna a compreensão da cena mais eficaz. Sobre o silêncio a definição mais simples é a ausência total de som. Quando se recorre à análise do ponto de vista eletroacústico para comprovar se existe ou não som naquele ambiente fica difícil dizer que não exista nenhum tipo de sinal sonoro. É possível encontrar vibrações detectáveis em qualquer estrutura natural que possa ser captada por um microfone, mesmo que em baixa intensidade e que ao som do ouvido não é possível identificar.

Se acusticamente não é possível encontrar situações naturais de silêncio absoluto, a “ausência total de som” deveria ser um fenômeno puramente perceptivo. No entanto, quando em audiologia e audiometria são utilizados conceitos como os de *surdez* e *zero audimétrico*, também está falando de ausência total de sensação sonora. Tanto a surdez quanto o zero audiométrico são definidos tomando-se como pontos de referencia estatísticos os níveis de audição tidos como normais (RODRIGUEZ, 2006, p.180)

Portanto o silêncio não pode ser caracterizado como a ausência de som, mas sim como a sensação de ausência deste som. O silêncio está ligado ao efeito auditivo caracterizado pela diminuição de grande proporção de intensidade sonora.

Esta intensidade é característica da Amplitude do som que toma como perspectiva o forte ao fraco contendo suas variações de intensidade. Tem a ver também com a posição de quem recebe, ou seja, se alguém está perto ao quem emite o som escutará com mais nitidez do que quem porventura estiver mais distante. Mesmo que este som seja similar à diferença que será sentida tem a ver com o Timbre, ou como dizem, a cor do som. Sua individualidade que atribui especialidades únicas de identificação sonora e que é possível identificar os aspectos de cada fonte sonora.

O conceito de timbre não é acústico, e sim psicológico. É a denominação de um tipo de sensação auditiva. [...] é uma sensação auditiva complexa (independente das de duração, tom e intensidade e simultânea a elas) que nos permite perceber a estrutura acústica interna dos sons compostos (RODRIGUEZ, 2006, p.101)

Ao mesmo tempo em que é possível distinguir o timbre sonoro ao se deparar com as variadas formas acústicas de uma cena ou de alguma situação, a Melodia se estabelece relacionada com a frequência. Isso significa que é um movimento do som em diferentes situações, como alturas, tons graves, médios e agudos. O desenho de uma fala analisada melodicamente pode torná-la mais dinâmica e ainda, pode apresentar-se como elemento monótono.

A interação desta fala com mais de uma pessoa apresenta e caracteriza a Textura. “Textura é a interação de movimento entre duas ou mais linhas melódicas. Mais ou menos densa conforme a quantidade de linhas melódicas simultâneas, refletindo-se em maior ou menos acuidade/clareza ou o contraponto” (LEME, 2016, p.51). A duração deste diálogo ou de qualquer outra parte de uma cena de um produto audiovisual é chamada de Ritmo, ou seja, o que será dividido por partes e articulará um caminho ou alguma divisão do movimento. *Slow Motion*, um efeito de câmera lenta, pode ser um exemplo para identificar esta característica rítmica do som dentro da narrativa.

O conceito de ruído dentro da comunicação audiovisual é bem distinto. A palavra ruído pode ser designada para alguns aspectos: 1- Nomear algo ruim, um som indesejável; 2- Fazer referência algum efeito sonoro, aqueles que não são musicais nem verbais, como por exemplo, o toque de um telefone; 3- Se assemelha a definição de som, ou seja, qualquer movimento ou vibração que é percebido pelo ouvido; 4- Entende-se por ruído tudo o que dificulta o processo de comunicação. O ruído, segundo Rodriguez (2006, p. 171) é um som no qual nenhuma zona de frequência é diferente de outra e nenhum segmento de tempo difere de outro. Essa definição diferencia o ruído de outros objetos sonoros. Para esta concepção de

ruído existirá uma mistura de frequência audível heterogenia e assim quanto à percepção humana não haverá habilidade de distinguir o tom e tempo dele

O ruído branco é obtido pela soma de um grande número de vibrações senoidais de frequência muito próxima e que tem as seguintes condições técnicas: suas amplitudes devem ser similares, suas frequências devem cobrir a banda de 20 kHz e, finalmente, suas fases devem estar distribuídas sobre todo o domínio angular, de 0 a 360°, de modo estatisticamente uniforme. O ruído rosa tem as mesmas características que o ruído branco, mas suas frequências sofrem uma atenuação progressiva (uma queda) de -3 decibéis (dB) a partir de sua primeira frequência (a mais baixa) até a última (a mais alta). A sensação auditiva que ambos os ruídos produzem é parecida; assemelha-se o chiado característico produzido pelo alto-falante de um televisor quando não recebe nenhum sinal e a tela está completamente cheia de pontos brancos, cinza e pretos movendo-se aleatoriamente em alta velocidade (RODRIGUEZ, 2006, p. 172)

Ao escrever um roteiro surgirão facilmente as propriedades sonoras ligadas as variáveis apresentadas para cada tomada, ambiente, personagem, cena e objetos. A utilização estimulativa dos sons juntamente com as imagens desperta o interesse em usar e definir os tipos de ruídos, som, timbre, melodia e ritmo que serão utilizados. Mas além destas formas sonoras a música se faz presente na narrativa e suas trilhas são abordadas desde a pré-produção, produção e pós-produção, dando assim um grande poder de decisão que o som desempenha no filme.

#### 3.2.4. ELEMENTOS SONOROS NA NARRATIVA

Para auxiliar o procedimento da produção é necessário considerar o áudio como ferramenta de grande potencial nas narrativas. É importante categorizar todas as formas sonoras que compõe um produto audiovisual. Dentre elas encontra-se a trilha sonora que segundo, Leme (2011), divide-se em três camadas de importância: 1-Voz: caracterizada por qualquer tipo de diálogo, narrações ou locuções direcionado ao personagem ou entre quem assiste e o personagem. 2-Efeitos Sonoros: que torna a imaginação possível. São as criações e manipulações existentes sonoramente. Os exemplos têm o som do efeito da porta de *Star Wars*, como já citado anteriormente. 3- Música: utiliza da referência qualquer tipo de conteúdo musical que são usados dentro da narração fílmica

A música no cinema é utilizada, de forma geral, para comunicar uma série de sentimentos e emoções particulares para uma grande quantidade de pessoas

que não possuem, necessariamente, um conhecimento musical, mas compartilham uma cultura musical difundida pelos quatro cantos do mundo. (COSTA, 2011, p.105)

Dentro deste aspecto de trilha sonora é importante destacar outra trilha, a incidental. Esta é composta por uma estrutura mais flexível e apta a variações. Caracterizadas por notas musicais prolongadas, modulações, rupturas de instrumentação, aumento e troca de volume tornam esse tipo de composição mais adequada às fragmentações da música no produto audiovisual. Se fazendo presente ou desaparecendo quando necessário na cena. De acordo com Costa (2011) o estilo musical suave e com motivos curtos das trilhas incidentais são facilmente subordinados à narrativa fílmica e a duração das sequências, daí a capacidade da mesma de ser utilizada em forma de temas e leitmotiv<sup>25</sup>. A música escolhida dentro destas trilhas é determinada conforme a necessidade de cada produto, ou seja, não é uma estrutura com muitas repetições.

A estrutura que não se apoia em muitas repetições torna a audição da trilha musical incidental mais difusa, encorajando uma audição mais atenta e silenciosa. Dessa forma, a audição da música incidental é mais passiva, convidando o ouvinte a mentalizar a música e internalizar suas reações a ela, casando a perfeição com a ideia de que a música de cinema não é feita para ser ouvida. A ausência de letra também facilita para que ela passe despercebida, sem chamar tanto a atenção do espectador (COSTA, 2011, p. 106).

A diferença das trilhas incidentais para as trilhas sonoras se dá principalmente no que diz respeito à própria letra. Dentro das trilhas sonoras a repetição melódica e as letras das músicas tornam mais difíceis a manipulação juntamente com as imagens. É preciso um cuidado maior com a quebra da canção para se encaixar com as imagens das cenas, nem toda às vezes é possível realizar esta ação com êxito e assim geralmente as cenas precisam ser adaptadas às letras das canções e não o contrário, como é o caso das trilhas incidentais. Por um lado as trilhas sonoras acabam sendo favorecidas neste quesito, pois bastam alguns minutos de trechos de uma música para que se remeta a cena completa de algum filme, novela ou série. Segundo a análise de Costa (2011, p.107) atualmente escutamos música como algo fragmentário e instável, graças, particularmente, ao processo de industrialização, urbanização e aos constantes avanços tecnológicos que modificam os modos de escuta.

---

<sup>25</sup>Temas específicos para cada situação e/ou personagem, como principal técnica.

Dentro de um produto audiovisual encontram-se elementos sonoros que fazem parte e são necessários para a composição da narrativa. Nesta perspectiva estes sons são classificados como: Diegético, não-Diegético e meta Diegético.

O Som Diegético são sons objetivos, todos os elementos sonoros que são percebidos pelos personagens durante a cena. Fazem parte da paisagem sonora, som dos carros, chuva, vozes na multidão, música em algum bar ou show, etc. ou ainda alguma conversa entre os personagens. Esse tipo de som está dentro do enquadramento da narrativa.

O Som não-Diegético são caracterizados pelos sons subjetivos, ou seja, aquele que não será percebido pelo personagem, mas que exercem um papel muito importante para a interpretação de determinada cena. Seja ele a voz de um locutor, trilha ao fundo, efeitos sonoros especiais.

O Som meta Diegético é um som também subjetivo e que é interpretado através do imaginário de algum personagem geralmente com o seu estado alterado, caracterizando um quadro de alucinação. Esse tipo de som surge como um exagero, o personagem abandona o seu estado normal do real e passa para um plano emocional onde permanece por um instante e depois volta ao normal.

Um dos primeiros exemplos de utilização do discurso meta diegético em cinema ocorre no longa metragem "Black Mail" - 1929 de Alfred Hitchcock, na cena em que a personagem Alice (Anny Ondra) após ter assassinado um atacante com uma faca se encontra à mesa na loja dos seus pais e ouve a conversa de uma personagem feminina também presente. Aos poucos a forma como Alice percebe esta conversa vai-se alterando unicamente para a repetição consecutiva das palavras "Knife, Knife, Knife,..." como reflexo subjetivo do seu estado de espírito perturbado. Neste caso a conversa adulterada da personagem corresponde a um som meta diegético. (BARBOSA, 2001, p.02)

Outra configuração de som neste âmbito Diegético ou não-Diegético está no conceito que Chion (1999) chama de "música *ontheair*", que se caracteriza como um tipo de som que começa em algum elemento que se encontra na cena, um rádio, instrumento musical, portanto um som Diegético, e que devido à edição passa a ser utilizado em outras cenas de forma subjetiva, se tornando então um som não-Diegético.

### 3.2.5. CAPTAÇÃO SONORA

Gunzi (2008) explica que o ser humano é capaz de ouvir em 180° em cada ouvido. A movimentação da cabeça, segundo o autor, permite-lhe cobrir um campo maior fazendo assim que escute em 360°. Essa capacidade admite a pessoa identificar a origem/localização do som e sua distância quanto ao seu posicionamento estando ele em repouso ou não. Com isso a intensidade de um som varia conforme essas duas características o que permite definir com precisão de que direção se ouve a buzina de um carro, o som de um gato miando ou o quão próximo está à pessoa com quem se fala. Ainda segundo, Gunzi (2008), para a obtenção virtual de um áudio em três dimensões deve-se considerar o Sistema de Coordenadas Polares Interaural para simular o som conforme ouvido pelo ser humano:

Os principais planos de referência são os planos horizontal, mediano e frontal [...] O centro do sistema de coordenadas é coincidente com o centro do segmento de reta que liga as duas orelhas. O plano horizontal é o que passa pelo centro da cabeça, pelo nariz e pelas orelhas do indivíduo. O plano mediano é o que passa pelo centro da cabeça e pelo nariz do indivíduo e é perpendicular ao plano horizontal. O plano frontal passa pelo centro da cabeça e pelas orelhas do indivíduo e é perpendicular aos outros dois planos [...] (GUNZI, 2008, p.16).

As Coordenadas Polares Interaural (Plano Horizontal, Plano Mediano e Plano Frontal), segundo Gunzi (2008) estão relacionadas às três dimensões do áudio [daí o nome Áudio 3D]. O Áudio gravado deve ter respostas que ativem esses três planos tornando a audição do som o mais próximo do som real.

O Áudio 3D, segundo Arruda (2016), vem sendo usado desde o século XIX. O experimento mais antigo datado, de acordo com o autor, é o Téâtrophone, que entre 1881 e 1932 era usado pelos franceses para transmitir por meio da telefonia peças teatrais e shows de ópera para as residências de assinantes que acompanhavam as exibições através de um jogo de *headphones* ligados ao aparelho telefônico que simulavam a ambientação semelhante aos teatros.

**Figura 9-** Figura representando o Teatrophone



Fonte: Site TecMundo

Experimentos com o sinal binaural foram feitos a partir de então, mas acabaram sendo esquecidos inicialmente pela radiodifusão, que se vê fascinados pela facilidade do som estéreo e o som multicanal (*Surround*). É a indústria fonográfica que se apropria inicialmente das possibilidades da binauralidade e algumas bandas – principalmente do universo do rock utilizam a técnica em suas produções.

No fim da década de 70, por exemplo, Lou Reed gravou três álbuns com essa técnica: “Street Hassle”, “Live: Take No Prisoners” e “The Bells”. Além de Reed, a banda Pink Floyd também chegou a usar a mesma técnica no disco “The Final Cut”, de 1983. Na faixa “Get Your Filthy Hands Off My Desert”, uma explosão 3D é ouvida pelo usuário. Mais recentemente, a técnica foi empregada em algumas canções de “Binaural”, álbum gravado em 2000 pela banda Pearl Jam. Entre elas está a música “Ofthe Girl”, que foi trilha do filme “Onde os fracos não têm vez”. (ARRUDA, 2016, s/p)

A força narrativa do som se transforma conforme aos avanços tecnológicos que tornam o manuseio do áudio mais acessível. Desde a sua captação é possível trabalhar com os instrumentos facilitados encontrados no mercado. Tornou-se fácil adquirir microfones, cabos, fones de ouvidos, gravadores e até *softwares* livres para utilização na edição e finalização do

material, ou seja, é possível dominar todas as etapas da produção sonora. Apesar de em algumas produções ser um erro pensar somente no final em todas essas etapas.

Como visto existem capturas de som facilitadas para a produção audiovisual contemporânea, delas este trabalho consiste em destacar o som em três dimensões no ambiente virtual. Algumas técnicas surgem para a captura do som, dentre elas Rodríguez (2006) destaca a da Estereofonia que consiste em dois sistemas paralelos e simultâneos de gravação, tratamento e reprodução do som. Esse sistema consegue representar com muita competência o processo de captura binaural do ouvido humano. A seguir o autor explica de forma detalhada como é realizada a captura desse tipo de som.

A técnica da produção estereofônica normalmente segue uma lógica naturalista estrita. Seu processo, em linhas gerais, é o seguinte: o som é captado com dois microfones independentes ao mesmo tempo, se seus respectivos sinais são enviados para dois canais diferentes que os gravação separadamente, captando as mesmas vibrações sonoras de dois pontos diversos e de um modo muito semelhante ao dos dois ouvidos humanos. Os dois microfones são montados sobre um adaptador que os mantém a uma distância e ângulo determinados. Cada configuração de duplo microfone, uma vez estabelecida, é mantida sempre do mesmo modo e é usada como se fosse um microfone único que capta o som de dois pontos de audição ao mesmo tempo, um do lado esquerdo e outro do lado direito. Em seguida o material captado nesses dois pontos de audição também é reproduzido separadamente: o primeiro por um alto-falante dirigido ao ouvido esquerdo, e o segundo por um outro alto-falante dirigido ao ouvido direito. Com essa técnica, quanto um ouvinte está situado adequadamente entre os dois alto-falantes recebe em seus ouvidos a mesma composição acústica que lhe chegaria se tivesse estado no mesmo lugar em que o par de microfones foi situado. O mesmo sinal sonoro complexo chega a cada ouvido com uma intensidade diferente e com uma ligeira diferença de tempo, exatamente como foi captado por cada um dos microfones configurados para criar o efeito estéreo. Assim o sistema auditivo unifica essas duas composições de formas sonoras ligeiramente diferentes, percebendo-as com um único ente acústico que está situado um pouco mais ou um pouco menos a esquerda ou a direita, conforme as diferenças de tempos e intensidade entre ambos alto-falantes. Portanto, basta, por exemplo, fazer a gravação com o par de microfones colocado a esquerda da fonte, e cada vez que os alto-falantes reproduzirem essa gravação o receptor perceberá que existe um ente acústico colocando a sua direita (RODRÍGUEZ, 2006, p.302)

Existem diversos tipos de áudios que podem ser usados em Ambientes Virtuais. Os que se destacam mais são: mono, estéreo, *surround* e o Áudio 3D. O áudio mono é aquele utilizado apenas por um canal tanto no ato da gravação quanto na reprodução do áudio, neste caso os dois alto-falantes (direito e esquerdo) irão emitir a mesma informação. Já no estéreo existe a separação da informação, o áudio usa os dois canais (esquerdo e direito) com

diferença, em relação ao volume, o estéreo tem o dobro que o monofônico. O Surround se caracteriza por um sistema de som com relação as saídas de áudio que atingem o espectador. Cria a ilusão de estar dentro do local da ação. Estas saídas são compostas por alto-falantes localizados geralmente nas paredes laterais da sala de cinema ou na sala de casa ou diretamente atrás do espectador. O Áudio 3D é conhecido também como áudio binaural e tem como objetivo proporcionar imersão no usuário através do uso do fone de ouvido, e neste caso trabalha-se com este som no espaço cibernético.

Diante das formas, elementos e técnicas que fazem parte da dimensão sonora na linguagem audiovisual, elege-se para esta pesquisa uma tecnologia em três dimensões do som. Na narrativa estudada, a Série *Stranger Things*, é possível notar o efeito expressivo que tal Áudio consegue submeter aos que a assistem. Através da trilha sonora e dos ruídos, como efeito sonoro, inicia-se a trajetória para entender quais as funções estratégicas do áudio na narrativa seriada contemporânea na *internet*.

## Episódio III: The Gate (O Portal)

Os fãs já estão envolvidos, a atração pelas músicas que remetem aos anos 1980 aconteceu. Chegou-se na segunda temporada. Quase um ano após todos os acontecimentos que culminou com o desaparecimento de Will. Ele foi encontrado. A trama tem seu sentido explicado pelo Maravilhoso, a atração e o envolvimento aumentaram. Will começa a passar por momentos e alucinações do Mundo Invertido, visões de uma enorme criatura com tentáculos começam a assombrá-lo. Will segue o conselho de Bob e confronta o monstro da sombra, mas ele acaba se apropriando do corpo do pequeno Will, ele desmaia. Quando acorda começa a rabiscar em varias paginas um desenho estranho. Joyce chama Hopper para ajudar e juntos descobrem que esses desenhos se alinham e formam túneis. É através desses túneis que os monstros estão crescendo. Acham o portal e a Eleven descarrega toda a sua raiva conseguindo fechá-lo, matando assim, todos os seres do Mundo Invertido. E assim encerra a temporada de análise desse Mundo do *Stranger Things*, cheio de tridimensionalidade e sensações extensivas do corpo.

**Figura 10-** Portal para o Mundo Invertido



Fonte: TrecoBox

## CAPÍTULO III - O MUNDO *STRANGER THINGS*

O capítulo debruça-se na apresentação dos instrumentos de coletas e análise de dados que fundamentam o Estudo de Caso proposto. A partir da aplicação da Análise de Conteúdo (BARDIN, 1977) e a Análise Fílmica (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012) entende-se o percurso da reconfiguração do som na narrativa seriada no ciberespaço a partir da Série *Stranger Things*.

### 4.1. A ESCOLHA DA SÉRIE *STRANGER THINGS* PARA A PESQUISA

Apresentada como uma Série que remeteria a nostalgia dos anos 80, *Stranger Things* desperta a curiosidade de muitos que não viveram nessa época e o interesse de quem viveu voltar a sua infância ou adolescência se identificando com os personagens da trama. Como forma de entreter, além de divulgar fortemente a primeira temporada da Série e fazer com que as pessoas se sentissem dentro da narrativa o serviço de *streaming* Netflix lançou uma experiência imersiva intitulada como *The Stranger Things Online Experience*.

Trata-se de uma aventura em Realidade Virtual que permite mergulhar na narrativa e descobrir o que está envolvido no desaparecimento do personagem Will. Ele some misteriosamente enquanto estava em casa e sua mãe Joyce Byers não cansa de procurá-lo, e tem certeza que pode se comunicar através das luzes com seu filho.

Essa experiência foi à forma que os produtores criaram para que os ciberespectadores entrassem no cenário e vivessem a mesma sensação dos personagens. Este experimento é um vídeo em 360 graus que se localiza dentro da casa de Joyce, interpretada por Winona Ryder, nele o usuário percebe toda a movimentação da casa através do som. Sente a presença de algum ser estranho e é guiado a encontrá-lo. O telefone toca e você é guiado através da distribuição sonora com o auxílio do fone de ouvido a ir em direção dele. Assim ao chegar perto do telefone você atende e vê quem pegou o personagem Will, que na experiência é vivida por você. O *demogorgon* surge rapidamente e você consegue vê-lo e sentir o que Will sentiu quando foi raptado. A figura a seguir demonstra, com alguns frames, esta sequência:

**Figura 11** - Vídeo 360 da casa de Joyce Byers

Fonte: Elaborado pela autora a partir de frames do vídeo de lançamento disponibilizado na *internet*.

Dentro do anúncio feito a recomendação para que o usuário tivesse uma experiência completa era que procurasse uma sala silenciosa, utilizasse seu *Google Cardboard*<sup>26</sup> e colocasse seus fones de ouvido. A indicação desta composição era para que o mundo da Série o cercasse completamente. É também, através do som que o espectador é guiado dentro desta realidade. Essa atmosfera intensa oferece a chance do público mergulhar no mundo diegético e ter esse momento em primeira mão.

Diante desta possibilidade acontece o despertar para a valorização do som dentro desta experiência, além disso, foi possível observar que o áudio assume um papel fundamental dentro e fora da narrativa. Como dito, o que se buscou entender é de que forma este som é utilizado e quais as estratégias que modificam as percepções diegéticas na *web*.

#### 4.2. PRIMEIRA ESTRATÉGIA DO SOM NA WEB: SOM E TRANSMÍDIA

Uma parceria entre o *Spotify* e a *Netflix* lançou, na véspera da estreia da segunda temporada de *Stranger Things*, uma experiência para os fãs da Série comemorarem seu retorno. Trata-se da participação em uma brincadeira onde se acessa o link disponibilizado<sup>27</sup> para “logar” no *Spotify* com sua própria conta. O serviço ao entrar em seu perfil detecta automaticamente todo o seu histórico de música e informa qual personagem da série você é, e exibe uma *playlist* exclusiva dos anos 80 baseada na personalidade de cada um. O resultado desse teste pode ser compartilhado com os amigos pelas redes sociais via *Facebook*, *Twitter* e *Tumblr*.

Figura 12- Playlist do personagem Demogorgon



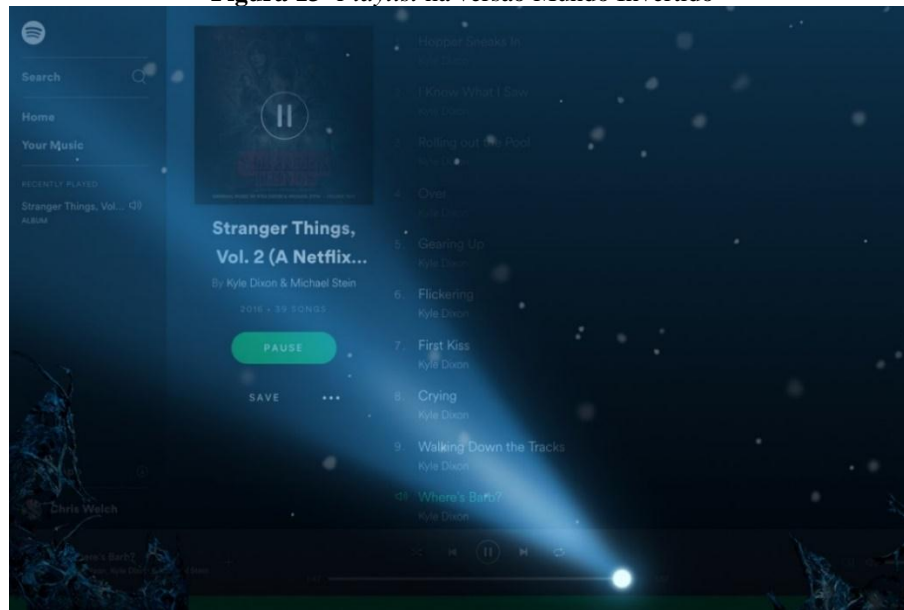
Fonte: *Spotify*

<sup>26</sup> Óculos de Realidade Virtual

<sup>27</sup> Link de acesso: <https://www.spotify-strangerthings.com/>

Além disso, a imagem de exibição pode ser alterada para versão do “Mundo Invertido”<sup>28</sup>. Isso acontece logo após alguns segundos de reprodução da trilha sonora da primeira ou da segunda temporada da Série. A tela ganha um aspecto sombrio, igual a forma mostrada na narrativa, com a poeira cósmica da terra flutuando no *player*. O ícone do play é transformado em uma lanterna que ilumina o álbum, remetendo a busca por Will na terra do demogorgon.

**Figura 13-** *Playlist* na versão Mundo Invertido



Fonte: *Spotify*

Para a análise foram coletados pelo software *Netvizz*<sup>29</sup> os dados da postagem, no dia 04 de dezembro de 2017, totalizando 2038 comentários. Destes, 577 tiveram pelo menos uma curtida, mas foram selecionados os comentários que tiveram mais que uma. Entende-se que houve a interação de mais de uma pessoa com comentários, totalizando 74 comentários para serem analisados. Estão são o universo e a amostra analisados neste trabalho, destacando o impacto que os comentários têm para o processo de compreensão do trabalho. O objetivo desta exploração foi identificar de que forma a parceria entre o *Spotify* e a *Netflix* contribuiu para a imersão da Série *Stranger Things*.

Através da cultura da convergência a produção de *storytelling* proporciona um engajamento nesse tipo de publicação fazendo com que haja o interesse pela narrativa.

<sup>28</sup>Trata-se da teoria científica sobre o conceito de “universos paralelos”. O próprio “Mundo Invertido” de *Stranger Things* é, dentro da mitologia da série, um universo paralelo, onde o personagem Will é levado e o enredo da trama é procurar por ele.

<sup>29</sup>O *Netvizz* é uma ferramenta de monitoramento. A ferramenta funciona como um *aplicativo* dentro do *Facebook* que baixa dados para análise.

Segundo Jenkins (2009) os comportamentos socioculturais mudaram assim como o conceito de produção e consumo com a chegada da convergência digital. São métodos e estratégias cada vez mais diferenciadas para estimular o interesse para os meios digitais. Há uma facilidade com os usos de recursos, popularizando dessa forma a internet e levando o interesse por criar e compartilhar relações. A sociedade, portanto, passa por um processo de midiáticação, que afeta e modifica a contemporaneidade.

Verón (2001, p.15) acredita que “uma sociedade em vias de midiáticação é aquela onde o funcionamento das instituições, das práticas, dos conflitos, das culturas, começa a estruturar-se em relação direta com a existência das mídias”. A convergência midiática surge em conjunto com as mensagens de forma simultânea, perpassando várias mídias, com intuito de o indivíduo ser mais participativo. Essa interatividade é característica dessa forma de consumo. Além do movimento de convergência dos produtos a forma de compartilhamento em várias plataformas midiáticas envolve um comportamento social e cultural que é chamado por Jenkins (2009) de transmídia. O referido autor diz que, “uma boa franquia transmidiática trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia” (JENKINS, 2009, p.135-136).

Para Jenkins (2009, p.30), a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações do produto ou marca, eles começam a fazer conexões, em meio a conteúdos midiáticos.

A convergência dos meios é um processo em andamento, ocorrendo em várias interseções de tecnologias de mídia, indústrias, conteúdo e audiências; não é um estado final. Nunca haverá uma caixa preta para controlar todos os meios. Ao invés disso, graças à proliferação dos canais e à natureza cada vez mais ubíqua da computação e das comunicações, nós estamos entrando numa era onde a mídia estará em toda parte, e nós usaremos todos os tipos dos meios de comunicação relacionando-os uns aos outros (JENKINS, 2009, p. 93)

Levy (1999, p.92) define o Ciberespaço “como um local de comunicação formado pela interconexão mundial dos computadores e das suas memórias.” O significado da palavra convergência, segundo Jenkins (2009) estabelece modificações em todas as estruturas vividas pelo ser humano sejam elas no âmbito tecnológico; mercadológico; cultural e social. Dessa forma o consumidor amplia sua habilidade de tomar suas próprias decisões tornando-o mais participativo nos meios de comunicação.

Para Laitano (2016), em matéria disponibilizada no site Zero Hora TV, “*Stranger Things* retrata os anos 1980 em toda sua glória *low tech*, surfando na onda retrô que parece se

alimentar exatamente das ilimitadas possibilidades de consumo nostálgico que a tecnologia oferece”. A partir do momento em que os consumidores têm a oportunidade de interagir com os meios midiáticos eles começam a participar daquele mundo e ter suas próprias opiniões gerando conteúdo. A *internet* acaba por se tornar a principal ferramenta para intervenções coletivas, uma ação que dentro do ciberespaço começa a ganhar força.

Nesta etapa decidiu-se por investigar a trilha imersiva na narrativa para entender o funcionamento da cultura da convergência e a produção de uma narrativa transmídia. O conceito de “narrativa transmídia” foi utilizado pela primeira vez por Marsha Kinder (1991) como uma prática promocional envolvendo merchandising, adaptações, sequências e franquias.

O termo transmídia apareceu pela primeira vez em 1975, em uma perspectiva ligada à música, bem diferente da forma como é empregada atualmente, em estudos sobre meios de comunicação. Em 1991, o termo transmídia reapareceu no livro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, de autoria de Marsha Kinder, professora de Estudos Críticos na Escola de Cinema Televisão da University of Southern California. Novamente, a expressão é associada à ideia de complementaridade, mas agora em um cenário mais voltado à comunicação (BALACO; SILVA, 2017, p.02)

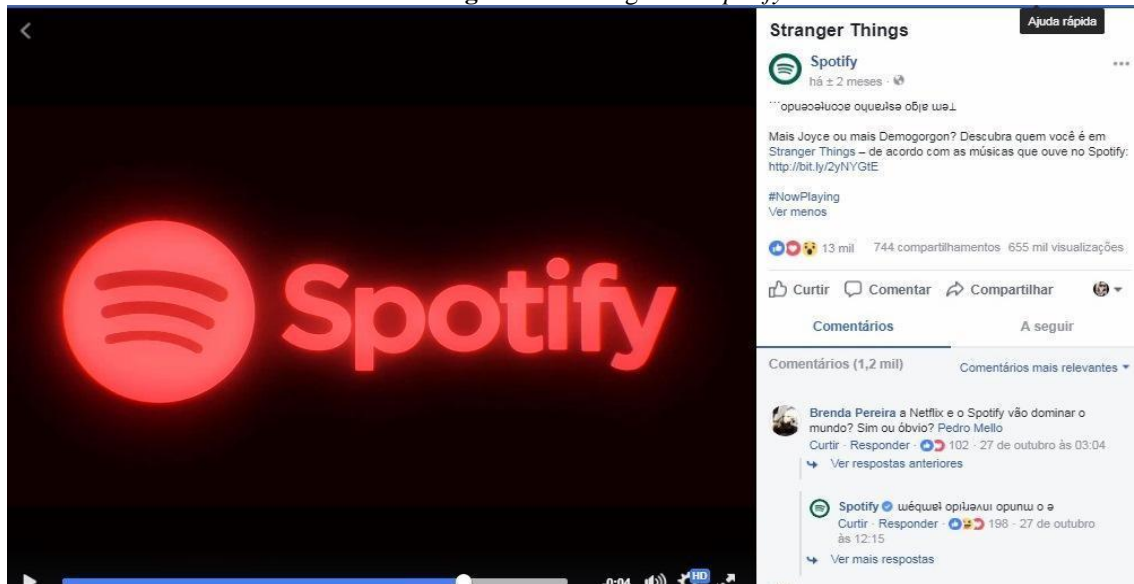
Quando Jenkins (2009) discorre sobre esse tipo de narrativa explica que são utilizadas várias plataformas para contar uma mesma história. Existe uma história central e a partir dela várias outras são produzidas desdobrando algum ponto do enredo. Essas histórias podem ter seu desenrolar em revistas, jogos, blogs, sites, qualquer outra mídia que não seja a principal. É, portanto um novo tipo de narrativa que “se desenrola por meio de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2009, p.138). O autor definiu o conceito de *transmedia storytelling* (2001) a convergência das mídias como promotora da narrativa no desenvolvimento de conteúdos através de múltiplas plataformas. Mas a definição completa de narrativa transmídia surge em 2003, no artigo *Transmedia Storytelling*:

Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz melhor, uma história pode ser iniciada por um filme, expandir-se através da televisão, livros e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e vivenciado em um game. Cada entrada da franquia deve ser autossuficiente o bastante para permitir o fruir autônomo. Ou seja, você não precisa ter visto o filme para desfrutar do game e vice-versa (JENKINS, 2003, online).

Fechine (2013, p.25) trata a transmidiação como “uma ação estratégica de comunicação oriunda de um destinador-produtor geralmente identificado – mas não exclusivamente – à indústria midiática”. O *locus* desse estudo exploratório é uma postagem feita pelo *Spotify* em sua rede social, *Facebook*, no dia 26 de outubro de 2017, anunciando uma parceria com a *Netflix* para os fãs da *Série*. Trata-se de um *link* para plataforma de música como ação de *marketing* da segunda temporada de *Stranger Things*, um dia antes de sua estreia. A referência metodológica de análise utilizada foi a Análise de Conteúdo, a partir do que estabelece Bardin (1977), ou seja, os comentários foram consultados e extraídos sendo estes as Unidades de Registro (URs), depois tabelados em uma investigação temática seguindo o caminho das categorias por Milhas/Acervos, em seguida realiza-se as inferências que segundo Bardin (1977), têm de ser baseadas em um polo de atração, que são: o emissor; o receptor; a mensagem e o canal. A proposta da autora é que o pesquisador faça uma análise incluindo e interpretando esta tétrede em seu objeto empírico de pesquisa, baseado sempre no objeto teórico que norteia o estudo.

A postagem, os dados coletados do *Netvizz*, a tabela e as inferências, são, a saber:

**Figura 14-** Postagem do *Spotify*



Fonte: *Facebook*

Após identificar a postagem no *Facebook* foi realizada através do *software*, *Netvizz*, próprio para sistematizar os elementos desta rede social, uma coleta que foi transformada em uma tabela no *Excel*, o próprio *software* realiza esse processo, de forma a organizar com

clareza todos os comentários e o número de curtida de cada um, conforme demonstra a figura que se segue:

**Figura 15-** Dados retirados do *software*

	D	E	F	G	H	I	J	K
2	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	pageowner		1 'wêque? orihœli orunw o e	2017-10-27T1	90
3	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	21b2c4a2970		0 a Netflix e o Spotify vão dominar o mundo? Sim ou óbvio? Pedro	2017-10-27T0	88
4	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	pageowner		1 É pra combinar com o que tá rolando na nossa cover. :)	2017-10-26T2	60
5	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	ef032b4804e9		0 Que crossover da porra.	2017-10-26T1	35
6	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	7c2744ae7f4e		0 Vocês são simplesmente sensacionais!!! Isso que é divulgação	2017-10-26T1	24
7	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	451b8ae5f8ec		0 opueœœluooe oçmêisê oçje wê	2017-10-26T1	17
8	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	pageowner		1 'oçmêisê siasm zêl epde	2017-10-26T1	16
9	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	pageowner		1 'opuripçoe sçrunW	2017-10-26T1	13
10	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	3397c3d1c8e		0 Playlist do Jonathan maravilhosa ♡👏	2017-10-26T1	10
11	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	pageowner		1 jêçno: é êjê e episw êssou é êjê	2017-10-26T1	8
12	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	6473259e905		0 Me pergunto sempre: pq de tempos em tempos o logo do Spotify	2017-10-26T1	7
13	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	pageowner		1 'wêluow oãu sobiwç	2017-10-26T1	6
14	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	b80a325ac60		0 Descobri que ter muito Death Metal na playlist é = Demongorgon	2017-10-29T0	6
15	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	a042584338fe		1 É uma marca que foi planejada pra se adaptar	2017-10-26T2	4
16	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	pageowner		1 Bui/ê:çmoN# http://spoti.fi/2yWdTCi	2017-10-26T1	4
17	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	d17a0fac8402		0 lew op nos nê kkkk	2017-10-26T1	4
18	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	794c7a98f42e		0 uy sou a nancy ☺ toper	2017-10-26T1	4
19	''opueœœluoo	2017-10-26T1	15286845072	149fe419290c		0 Sou Eleven!	2017-10-26T1	4

Fonte: *Netvizz*

Com a sistematização dos dados na postagem no *Netvizz* aplicou-se nesta etapa um dos instrumentos de coletas de dados definido para este Estudo de Caso, a Análise de Conteúdo, baseado no que propõe Bardin (1977), conforme pode ser visualizado no quadro a seguir:

Tabela 3 - Aplicação da Análise de Conteúdo

CATEGORIAS	COMPONENTES	COMENTÁRIOS	FREQUÊNCIA (Itens e %)
Propagação	Marcação de amigos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adriane e Marcia olhem! Façam no de vcs</li> <li>-O MEU TB VITINHO</li> <li>-Victor Valente Leonardo Corsante era isso que o Guilherme Larsson tava falando. Oia Ana Claudia Ferreira</li> <li>-Veronica Pozzan de Luca Marina Trevisan Bruno Altino Raissa Bella Amanda Pasquazzo Bruno Diniz Yonezawa Walter Guimarães Rocha</li> <li>-Jeferson Giovana Paulo</li> <li>-Yahgo Otero Guilherme Silva Penovich Renato Araújo Iolanda Araújo Frederico Vorraber Rafael Gaias</li> <li>-Hei vejam ae qual o de vcs. Glean Oliveira Natasha Priscila. O meu saiu Steve e eu to adorando a playlist. ♥</li> <li>-Moises olha oq te falei, o meu deu Steve'smorning</li> <li>-Eduardo ;jouwfealsæt o zøj</li> <li>-Aí não! Olha isso Robson Correa e Fê Magalhães ♥♥♥♥</li> <li>-Jonathan Ricardo ossieqlo</li> <li>- Bianca, Victor Hugo, Rodrigo, Eric, eae deu oq?</li> <li>-Luiz Germano, Gilson Bento, Alexandre Martins, Marcelo da Costa, Thiago Arthur, Tatiana Petrovitch</li> <li>-Jaqueline e Kerley :D</li> <li>-Olha aí Bruno César, Aline Alves, Edilaine Marcacini.</li> <li>-Ana Flávia Silva Nathália Ramos Thiago Reis Emilly Soares Bárbara Borges</li> <li>-Doélio Tatiane Henrique Fernando</li> <li>-Helena Maximiano Nathália da Costa Amanda Faria</li> <li>-Gabriel Tigar</li> <li>-Guile Isabela</li> <li>-Állika Lira Rochelle GurgelKaickTelles</li> <li>-Talita Camargos Victor Peçanha Cristiane Silva</li> <li>-Felipe Victoria</li> <li>-Taila, Michel, Jhul OLHA EÇU</li> </ul>	<p>24 Itens</p> <p>32,43%</p>
Playlist/ Personagens	Identificação com o personagem e a trilha	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Playlist do Jonathan maravilhosa ♥</li> <li>-Descobri que ter muito Death Metal na playlist é = Demongorgonkkkk</li> <li>-uy sou a nancy 🤩 toper</li> </ul>	

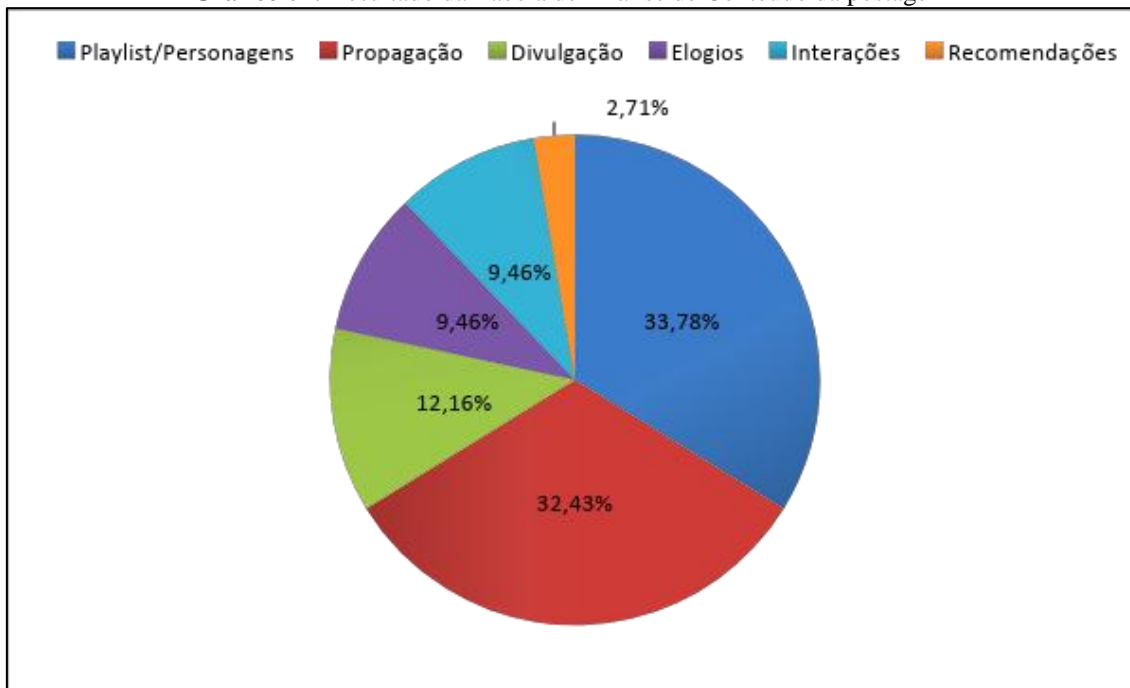
		<p>-Sou Eleven!          -Playlist do Will com The Clash de cara&lt;3          -Nancy felizmente pegando os mais gatos da série          -eeee o meu saiu nancy'sslylist♥♥          -Adorei a playlist indicada Will Castle          -Adhemar Juan Netto fudeu eu sou o demogorgon mano          -Diogo Antoniulli sou o will          -Fabricio Amaral Thiago Henrique Poliana Morais o meu deu Steve e a playlist deu certinho com minhas preferências. Rsrtrs          -por aqui deu LUCAS          -Jonathan !          -Eu tirei o steve 😏😏          -Eleven, e vocês? Diego Giovanna Ana Lucas Vitória          -O meu deu Steve também... Vou ouvir a playlist e conferir depois...rs 😏😏          -Isabelle Brenda Lavínia Oliveira o meu deu a Nancy 😏          -Fernanda Araujo Paula Sant'Ana elevennnnn          -EU tb sou o Jonathan          -Sou o steve          -Nancy          -Jonathan😏          -Steve          -MUITO ELEVEN SIMMMMMMMMM          -EU SOU A NANCY</p>	<p>25 Itens          33,78%</p>
Elogios	Celebração pela iniciativa	<p>-A Netflix e o Spotify vão dominar o mundo? Sim ou óbvio? Pedro Mello          -Que crossover da porra.          -Vocês são simplesmente sensacionais!!! Isso que é divulgação          - lwwop nos nēkkkk          -- Animal essa Playlist inspirada em StrangerThings... A minha foi a da Nancy, muito massa... O melhor foi a inspiração que eles trouxeram da serie para o Spotify.          -Só eu que fico arrepiado com a abertura ? Sei lá... O som, as cores, TUDO 😏          -Amando minha playlist, 😏😏</p>	<p>07 Itens          9,46%</p>
Recomendações	Indicação da playlist	<p>-"BangBang (My Baby Shot Me Down)", lançada originalmente em 1966, já ganhou versões de um monte de gente talentosa. Mais recentemente da Lady Gaga e até da DuaLipa. No Brasil, a Alice Caymmi regravou no seu álbum "Rainha dos Raios Ao Vivo". Já ouviu? <a href="http://spoti.fi/2ljqnF1">http://spoti.fi/2ljqnF1</a> :)          -Iakyma Lima mana, pra vc que ama playlist de personagens</p>	<p>02 Itens          2,71%</p>

Divulgação	Valorização da postagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>-médquiatopitirelucipuntu o a</li> <li>-É pra combinar com o que tá rolando na nossa cover. ;)</li> <li>-Tema legal e interessante</li> <li>-Cada vez mais interessante</li> <li>-WondersopunW</li> <li>-Ela é nossa amiga e ela é louca!</li> <li>-Amigos não são em...</li> <li>-#NowPlayin</li> <li>-em sua opinião...</li> </ul>	09 Itens 12,16%
Interações	Dúvidas ou respostas as marcações	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Me pergunto sempre: pq de tempos em tempos o logo do Spotify no Facebook muda de cor? Sempre estão atualizando as cores 😊</li> <li>-É uma marca que foi planejada pra se adaptar</li> <li>-Jeff Henrique e vc já reparou que a logo do Spotify é torta?</li> <li>-Leonardo Coelho isso me dava muita agonia no começo aí depois eu acostumei. Rs</li> <li>--Tb, aff</li> <li>-Nada ve kkkkk</li> <li>-ela é legal??</li> </ul>	07 Itens 9,46%
<b>TOTAL</b>			74 100%

Fonte: Elaborado pela autora

Após a sistematização dos dados coletados nos 74 comentários feitos nas postagens, demonstra-se abaixo em forma de gráfico o resultado da análise que foi anteriormente anunciada e posteriormente será analisada.

**Gráfico 01:** Resultado da Tabela de Análise de Conteúdo da postagem



Fonte: Elaborado pela autora

A categoria *Playlist*-Personagem envolve 33,78% dos comentários e é a que possui mais volume. É definida por toda publicação em que aparece apenas a associação dos personagens com os usuários e sua trilha sonora. A segunda categoria com mais comentários é a de propagação (32,43%) e possui as marcações que os usuários fizeram dos amigos na publicação. Essas duas categorias demonstram que essa identificação revela a principal motivação dessa parceria entre o *Spotify* e a *Netflix* o engajamento do público com a narrativa.

São através de ações como estas que é possível identificar o quanto o som incentiva o interesse pela série, a principal investigação com esta análise. A Divulgação dessa postagem tanto da própria página quanto dos usuários entra em destaque, foram 12,16% de comentários que valorizaram o post e ajudaram a divulgar a série, tanto que o comentário com mais curtida (90 curtidas pra ser mais exata) foi da página divulgando o post com letra invertida “*uέquiatortitλαιουρνuu o ε*” mostrando que aquele espaço era do mundo invertido também.

Para além desses três temas é importante destacar os elogios dados a produtora no sentido de mostrar ao público o impacto da série. Essa categoria ficou em quarto lugar com 9,46% dos comentários, levando a identificar uma boa receptividade dos fãs. O segundo comentário mais curtido faz referência a essa categoria, “*a Netflix e o Spotify vão dominar o mundo? Sim ou óbvio? Pedro Mello*” Destaca-se ainda as Interações que esta publicação teve 9,46% empatada com os elogios. Nesta categoria identificamos as dúvidas dos usuários sobre o aplicativo, ou seja, estavam interessados em realizar a experiência, mas teve quem reclamou da empresa e aqueles que estavam respondendo as marcações dos amigos. Na quinta posição ficou a categoria Recomendações (2,71%) nela identificamos os usuários que recomendaram a *playlist* de algum personagem.

O movimento transmídia que a Série proporcionou com esta postagem pode ser peça central para identificar como se dá a imersão na narrativa. Com a categorização, seguida dos seus exemplos, ocorrências e frequências, o movimento de engajamento é proporcionado pela identificação dos usuários com os personagens através das trilhas sonoras o que atesta a hipótese desta pesquisa. A postagem desperta o interesse do usuário em propagar essa experiência chamando outros amigos de sua rede e divulgando através de comentários, invertidos, que expressam o mundo vivido dentro da Série. Levando-os, dessa forma, a uma nova experiência da narrativa através do Áudio.

A junção dessas duas empresas, o *Spotify* e a *Netflix*, proporcionou, um dia antes da estreia da segunda temporada da Série uma experiência imersiva na narrativa. Desde o início identifica-se através dessa ação o movimento transmídia, onde conteúdos não são restritos a uma só mídia e sim uma circulação de conteúdos em várias plataformas e com vários sentidos. Esse tipo de narrativa ganha cada vez mais espaço com a convergência das mídias o que proporciona o aumento na produção de conteúdos. Uma mesma narrativa que se desdobra em outros nichos atrai diferentes tipos de consumidores.

Com a realização da Análise de Conteúdo, com base em Bardin (1977), destaca-se cada tema enfatizado na postagem escolhida e, se dentro do aspecto de envolvimento transmitia a imersão relacionada com a narrativa. A análise revelou que o *marketing* está em sintonia com enredo da Série proposto pela parceria levando em consideração principalmente o tema da identificação com os personagens através de sua *playlist*. O áudio imersivo transforma o interesse do consumo. Essa nostalgia dos fãs se dá pelo

interesse dos anos 80 e 90 com referências tanto aos atores da época quanto aos filmes daquela época, além do uso dos sintetizadores<sup>30</sup>, marca do áudio dessa época.

Ao entrarem no serviço do *Spotify* e encontrarem ali o mundo da Série, as ligações desses produtos midiáticos se tornam importantes na elaboração da narrativa transmídia. Busca-se criar um universo imagético no qual seus usuários pudessem adentrar no que a narrativa estava propondo, despertando sensações e emoções que levasse a viver cada momento exibido na série. Demonstrando, assim, como o som pode ter um papel significativo na forma como o conteúdo da história é contado. O uso da convergência midiática e do movimento transmídia nesta ação aponta de maneira satisfatória o mundo em que a trama se ambienta resultando em momentos marcantes, que auxilia o usuário a imergir não só na narrativa, mas na construção de ocasiões com cada personagem e ação devolvida por eles. Identifica-se, portanto a motivação dos fãs em quererem participar desse movimento que a mídia atual transforma e até mesmo aproxima os seus fãs dos universos narrativos.

#### **4.3. SEGUNDA ESTRATÉGIA DO SOM NA WEB: O ÁUDIO 3D COMO ELEMENTO NARRATIVO DE EXTENSÃO DO CORPO**

Na segunda estratégia é importante mencionar a obrigatoriedade do uso do fone de ouvido para que a sensação seja vivida. Com o corpo plugado através desse instrumento é possível localizar o som no ambiente proporcionando assim a percepção sonora da narrativa. Para esta etapa selecionou-se uma cena de cada episódio das duas temporadas de *Stranger Things* com o objetivo de verificar se realmente a Série utiliza o Áudio 3D em toda a sua narrativa. Em seguida escolheu-se a cena do primeiro episódio intitulado de “Capítulo 1: Mad Max” da segunda temporada de *Stranger Things*, como forma de perceber com mais detalhes as sensações causadas pelo uso desse tipo de efeito sonoro.

Para exemplificar esta reconfiguração, fez-se uma Análise Fílmica a fim de demonstrar o potencial desse recurso em meio ao ciberespaço. Como parte da Análise Fílmica proposta por Vanoye e Goliot-Lété (2012) dividiu-se a estrutura em duas partes: a primeira, desconstrução do produto e a segunda, a reconstrução. Para a desconstrução foi elaborado um quadro descritivo e com o conteúdo audiovisual decomposto por

---



<sup>30</sup> Instrumento musical característico do fim dos anos 1970 até os anos 1980 capaz de sintetizar elementos sonoros a partir de sinais elétricos digitais



planos. “Desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo” (VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p.12). Ressalta-se que não se trata da análise em si, mas o primeiro momento do processo que incide em separar os elementos do discurso audiovisual para que o analista consiga contextualizar na próxima etapa.



Após a desconstrução, avançou-se para a reconstrução, momento no qual os elementos separados do quadro foram relacionados e contextualizados com a narrativa, com foco nos apontamentos sonoros apresentados ao longo da série. É importante lembrar que a reconstrução não está em busca de uma verdade absoluta acerca do objeto analisado, bem como também não almeja criar novos discursos, já que o seu objetivo é sistematizar o conteúdo decomposto e formular ligações entre os critérios de seleção formados (nesse caso o Áudio 3D) e a estrutura teórica da pesquisa.



No quadro a seguir é possível visualizar as cenas selecionadas de cada episódio das duas temporadas de *Stranger Things* com o efeito de Áudio 3D:



**Tabela 4-** Cenas dos episódios com efeitos de Áudio 3D  
*StrangerThings: Temporada 01*



Episódio	Cena	Áudio	Frame
01	Primeira cena onde mostra o Mundo Invertido	Trilha sonora tridimensional do Demogorgon	
02	Os policiais estão no restaurante do Benny onde houve o assassinato	As moscas sob o corpo dão a sensação de sobrevoo vindo de todos os lados	


03	Visita da mãe do Mike na casa do Will. Sua filha segue as luzes.	O som do piscar das luzes dá o direcionamento da cena. A luz pica da esquerda é percebido, se pisca na direita é percebido também.	
04	Will no Mundo Invertido se comunica com sua mãe em sua casa.	As batidas vinda da parede são claramente identificadas. O ciberespectador consegue perceber que elas estão atrás e do lado esquerdo	



05	Eleven está em uma sessão de experimento do laboratório onde usa a telepatia.	Eleven tem a sensação que tem mais alguém no local através de ruídos vindo da frente dela e de detrás do ciberespectador.	
06	Eleven vai atrás de comida no supermercado	Sensação do gerente vindo atrás dela com a porta se fechando e o vidro se quebrando.	


07	<p>Will em todo tempo ficou escondido em sua cabana no Mundo Invertido, mas foi encontrado pelo Demogorgon.</p>	<p>Will começa a sentir algo se aproximando, em todas as direções é possível sentir a presença dele rondando a cabana. Até que ele surge e Will é levado</p>	
08	<p>Jonathan e Nancy preparam uma armadilha para pegar o Demogorgon</p>	<p>As luzes começam a piscar novamente, em todas as direções e o demogorgom surge com batidas de cima do teto onde é possível perceber através do som.</p>	

<i>Stranger Things: Temporada 02</i>			
Episódio	Cena	Áudio	Frame
01	Fazenda de Abóboras	Moscas por toda parte.	
02	Will volta ao Mundo Invertido através de visões.	Ruídos do Mundo Invertido estão ligados ao efeito 3D em toda a Série	

03	Os cientistas que trabalham no Laboratório onde o Mundo Invertido foi criado estão pegando amostras do solo nas fazendas de abóboras	As moscas fazem o papel tridimensional nesta cena.	
04	Enquanto Will está desenhando as visões do Mundo Invertido o telefone toca	É possível localizar o toque do telefone através do som. Ele está na direita.	

05	<p>Hopper está no caminho criado pelos demogorgons embaixo da terra.</p>	<p>Hopper tenta sair do cemitério que ele encontrou embaixo da terra e usa o isqueiro. É possível identificar a direção que acende e onde ele atinge a parede através do som.</p>	
06	<p>Stefan e Dustin tentam atrair o demogorgon para uma área aberta longe da cidade</p>	<p>Consegue-se identificar a chegada deles caminhando atrás da câmera até aparecer de costas em direção a armadilha.</p>	

07	Eleven realiza uma sessão de telepatia para escutar as mensagens de Hopper em casa.	O ciberespectador é conduzido e direcionado através do som da voz de Hopper vindo do rádio.	 A young girl with dark, curly hair, wearing a light blue long-sleeved shirt and dark overalls, stands in a dark room. She is looking towards the left. In the background, a radio is visible on a surface.
08	Depois de descobertos pela Mente do Agora, todos da casa se preparam para a chegada dos demogorgons.	Demogorgons são sentidos caminhando em volta da casa. O Som guia a direção que eles estão.	 A window with a wooden frame and a grid pattern. A map is pinned to the wall on the right side, and a piece of fabric or paper is hanging on the left side. The scene is dimly lit.

09	Stefan e Dustin estão embaixo da terra tentando escapar dos demogorgons.	É possível identificar a presença deles chegando e passando por eles através do som.	
----	--	--	---

Fonte: Elaborado pela autora


Em *Stranger Things* o espectador assiste uma ficção científica que se passa nos anos de 1980 que envolve crianças, lembranças e descobertas de uma época vivida. Uma história que abrange o desaparecimento de Will Byers que começou em novembro de 1983. A atmosfera criada pela Série foi além e envolve fantasia e realidade que transporta a quem assiste de volta a década reconhecida como a do cabelo de laquê. Um dos elementos que une toda a narrativa está na trilha e efeitos sonoros em sua sequência.

De um lado tem-se o trabalho de criação dos Duffer Brothers para um ambiente em que as pessoas se sintam inseridas naquele universo com detalhes oitentistas desde a trilha sonora assinada por Michael Stein e Kyle Dixon do grupo eletrônico Survive. Os efeitos que eles levam para a trama dão a sensação de a narrativa ser para quem quer viver ou reviver os anos 1980 com uma ponta de flerte com o horror, além da harmonia com a narrativa caracterizada por ser Fantástico-Maravilhoso.

Todas as harmonias possuem elementos sombrios com sintetizadores e batidas eletrônicas que variam entre dançantes e tensas, além dos sons assinados pela dupla que aparecem a todo instante na história, alguns nomes e bandas que brilharam na década reconhecida como da música eletrônica compõem a Série como Cyndi Lauper, Bon Jovi, Duran Duran, Devo, Scorpions, Peter Gabriel, Joy Division, New Order, The Clash e Corey Hart.

Por outro lado, a característica dos efeitos sonoros diferenciada é destaque desde o lançamento de experiências imersivas na publicidade para estreia da primeira temporada de *Stranger Things*. O som sempre teve relevância nesta narrativa, mas, a partir de observações mais precisas, pôde-se constatar o uso do Áudio 3D como elemento de importância na construção da história. Através da Série e com o nível de imersão estabelecido é possível ter a sensação de realidade no ambiente que se adentra virtualmente. A impressão é de que o som da narrativa está em todos os lados, consegue-se distinguir a sonoridade no nível tridimensional, vindo dos lados, de baixo e de cima. O chamado som Binaural (3D) dá essa impressão muito maior de imersão e realidade da cena e isso só é possível sentir quando se está imerso neste mundo com o corpo plugado através do fone de ouvido. No quadro a seguir encontra-se a cena do capítulo “Mad Max” detalhada e os respectivos frames com descrição de cada plano para melhor entender os efeitos de imersão do Áudio 3D.



**Tabela 5-** Resumo e Decomposição da sequência escolhida de *Stranger Things*



<b>INÍCIO NO EPISÓDIO</b>	47'47'' (quarenta e sete minutos e quarenta e sete segundo)		
<b>DURAÇÃO DA CENA</b>	1'53'' (um minuto e cinquenta e três segundos)		
<b>NÚMERO DE PLANOS</b>	10 (dez)		
<b>SINOPSE</b>	Nessa sequência de cena o delegado <i>Jim Hopper</i> (David Harbour) visita a fazenda Merrills, pois recebeu um chamado para verificar um possível envenenamento no campo. Chegando ao local se depara com a plantação de abóboras apodrecidas e em sequência segue para a plantação em busca de um barulho estranho percebido.		
<b>Plano</b>	<b>Imagem (cenas)</b>	<b>Áudio</b>	<b>Frames</b>
1	<b>Plano Fechado para Plano Aberto para Plano Fechado-</b> 15'' (quinze segundos). Hooper chega em seu carro na fazenda Merrills para ver as abóboras podres.	Música <i>Spooky Movies</i> de Gary Paxton é usada como trilha. <b>(som extradiegético).</b>	

2	<p><b>Plano Fechado para Plano Aberto-</b> 14'' (quatorze segundos). Close nas abóboras apodrecidas e abre para o diálogo de Hooper com o fazendeiro</p>		 <p>-Ontem elas estavam bem? -Bem?</p>	 <p>E daí eu lembrei... Eugene.</p>
3	<p><b>Plano Aberto-</b> 10'' (dez segundos). Diálogo de Hooper com o fazendeiro</p>	<p>Som de moscas com efeito tridimensional (<b>som diegético</b>)</p>	 <p>Por quê?</p>	

4	<b>Plano Americano-</b> 05” (cinco segundos). Diálogo de Hooper com o fazendeiro		 <p>Está me dizendo que o velho Eugene</p>
5	<b>Plano Médio</b> – 04” (quatro segundos). Diálogo de Hooper com o fazendeiro		 <p>Veio no meio da noite e envenenou seu campo?</p>

6	<p><b>Plano fechado para Americano-</b> 07” (sete segundos). Diálogo de Hooper com o fazendeiro</p>		 <p>Não o próprio Eugene. Acho que foi um dos ajudantes.</p>	 <p>Ouça, delegado, não sou de acusar à toa. Você me conhece.</p>
7	<p><b>Primeiríssimo Plano</b> – 07” (sete segundos) – Hooper abaixa para olhar mais detalhadamente a abóbora apodrecida</p>		 <p>É uma grande coincidência.</p>	

8	<p><b>Plano Fechado para Primeiro Plano- 10”</b> (dez segundos)- Hooper escuta um ruído na plantação e pergunta se existe alguém trabalhando naquele local</p>	<p>Som de moscas com efeito tridimensional continua (<b>som diegético</b>), um ruído de algo estranho se movimentando também é percebido (<b>som diegético</b>) e uma trilha de suspense é adicionada na cena (<b>som extradiegético</b>),</p>	 <p>É uma grande coincidência.</p> <p>Tem alguém trabalhando lá?</p>
09	<p><b>Sequencia de Primeiro Plano (entre Jim e a plantação)- 33”</b> (trinta e três segundos)- Hooper entra na plantação para verificar o barulho estranho e saca a arma. Caminha com cautela entre a plantação seguindo o som dos ruídos</p>	<p>Estalo de galhos e um ruído de algo estranho se movimentando também são percebidos (<b>som diegético</b>). A trilha de suspense continua acompanhando a cena agora seguida de mais efeitos (<b>som extradiegético</b>).</p>	

10	<b>Primeiro Plano para Primeiríssimo plano</b> – 08” (oito segundo)- Hooper caminhando pela plantação em busca do ruído e encontra o espantalho. É atacado por um corvo e saca a arma	Estalos de galhos, pisadas nas folhas secas pelo chão e o crocitar do corvo ( <b>som diegético</b> ) e uma trilha de suspense continua acompanhando a cena ( <b>som extradiegético</b> ).		
----	---	---	--	---

Fonte: Elaborado pela autora

A sequência de cena selecionada acontece um exemplo de percepção sonora que se utiliza desse efeito tridimensional durante a visita do delegado Jim Hopper (David Harbour) à fazenda para verificação de um possível envenenamento da plantação de abóbora. Inclusive em um dos cartazes de promoção da segunda temporada mostra o delegado neste campo, ou seja, uma cena que é peça chave na narrativa.

**Figura 16-** Cartaz de divulgação da Segunda Temporada da Série



Fonte: Foto-Divulgação/ *StrangerThings*

Ao chegar à fazenda Hooper conversa com o proprietário para entender a situação, o fazendeiro acusa o dono das terras vizinhas, Eugene, de ter mandado envenenar suas terras. O delegado fica desconfiado, pois a grandeza do desastre que apresenta aquele campo não poderia ser tão fácil de ser realizado. O ponto que se destaca nessa cena é o uso da tecnologia de imersão através do Áudio 3D. Isso é percebido logo no segundo ato, depois que o delegado chega à fazenda e está conversando com o senhor proprietário das terras e a câmera se

encontra em Plano Fechado e passa para o Plano Aberto. A partir desse momento o espectador consegue, por estar com o fone de ouvido, perceber o zumbido das moscas que estão sobrevoando a plantação com o efeito tridimensional. A sensação, como já explicada, é de uma imersão no local e que as moscas estão surgindo em todas as direções. Tem-se a nítida noção do sobrevoos dos insetos no local.

Trata-se de uma sequência de 43 segundos de percepção sonora das moscas com esse efeito, o auge desse momento acontece, pois estão em evidências as captações, cenários e equipamentos audiovisuais que são capazes de proporcionar maior realismo aos que assistem. A sequência da cena na fazenda com as abóboras apodrecidas foi utilizada para destacar a utilização desta tecnologia, é uma amostra para afirmar como o som é reconfigurado a partir de sua estrutura na *web*, caso o espectador não esteja dentro deste espaço não será possível perceber tais sensações, por isso pode se caracterizar como uma nova forma de consumir uma narrativa.

Vale mencionar ainda que a Série possui as características dos filmes dos anos 80, ou seja, não tem uma sequência direta dos acontecimentos da primeira temporada, ela retoma com uma nova narrativa principal, mas com os mesmos personagens. Essa ação mostra as mudanças que ocorreram com os moradores sem deixar de evidenciar o lado nostálgico que a Série remete de trazê-los de volta. Em relação ao visual, o aspecto de filme é caracterizado dentro do contexto dos anos 80, com cores intensas, placas em neon e o figurino típico da época, são mantidas também as referências das clássicas películas desta época. Nesta segunda temporada é visível a dedicação para que as referências oitentistas sonoras entrem em destaque, principalmente com a parceria realizada com o *Spotify*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Transformações culturais, modificações da estrutura do espaço-tempo, mudanças da modernidade, dos sujeitos e de seus corpos são parte do processo das alterações desta sociedade. O impacto do computador, da virtualização do corpo, das estratégias de inserção na rede são reflexos da forma de sentir e estar imerso num mundo de representações: a *web*. Configuram-se práticas de pertencimento, aceitação de compreensão que expandem a dimensão do corpo e da forma como esse corpo passa a ser experimentado na *internet*. Assim, a percepção e a imersão através dos sons, tornam-se objeto de análise nos estudos da comunicação.

Ao trabalhar com o Áudio 3D entende-se que as gravações tridimensionais desse Áudio se assemelham com a posição real do ouvido humano, passando a sensação de realismo ao escutá-lo. É um processo de manipulação digital do espaço, tanto em sua captação quanto em sua pós-edição. No processo de posicionar este som dentro da ambientalização da cena ou do enquadramento que se busca é possível controlar o seu direcionamento, distanciamento e profundidade.

Pode-se considerar um produto novo, pois surge a partir do ambiente digital e a *internet*. Trabalha-se com a convergência, um espaço que é campo de investigação para entender a estratégia ao criar, exibir, circular e consumir este tipo de produto. A articulação com a narrativa digital é onde se tem esta reconfiguração de sentimentos e sensações. Com base no processo de mudança contínua das tecnologias acredita-se na transformação do mundo social e com ela o rompimento com a prática de consumo anterior. Esta é uma forma de demonstrar que o caminho escolhido e seguido, bem como as observações acerca do objeto estão coerentes.

A experiência transmitida pelo Áudio 3D é vivida dentro da Realidade Virtual, ela é considerada verdadeira e, em termos de conceitos da cibercultura, passa a ser considerada uma forma bastante avançada quando se destaca o uso do computador. É nesta realidade que são permitidas as realizações das imersões, interações e navegações tridimensionais. Esse sistema é considerado um local de experiências imersivas, ou seja, se tem a sensação de realmente estar no local do ambiente proposto, interagir com as reações do usuário e modificar se for preciso o mundo virtual levando o envolvimento maior com a pessoa em sua determinada atividade. É considerado, portanto um local de sobrevivência das narrativas, pois mobiliza e desperta a sociedade para este ambiente.

Ao propor compreender de que forma o Áudio 3D se torna extensão do corpo neste espaço é tentar entender se e como está sendo explorada esta tecnologia e assim perceber que funções podem exercer para e através do corpo humano. Durante toda a busca por informações sobre este tipo de áudio foi perceptivo a grande abrangência do assunto, a imersão nos produtos audiovisuais fora do ciberespaço, ou seja, no cinema, por exemplo. Muitas pesquisas já demonstram que esse tipo de experiência já exista e é realizada através da distribuição de caixas de som no ambiente externo onde se passa esta narrativa. A carência de trabalhos que desenvolva e proponha esse outro caminho de exploração chama atenção e por isso volta-se a atenção nesta pesquisa para este ambiente das mídias digitais.

As tecnologias de gravações como a proposta deste trabalho possuem a capacidade de registrar diretamente da realidade o som, sem a necessidade da intervenção do corpo humano. Diante disso as técnicas se tornam independentes e captadas para além do que o ser humano consegue absorver abrangendo, assim, a sensibilidade tanto das pessoas quanto da máquina. Ao entender esta abrangência e expansão proporcionada pelo ciberespaço traça-se um novo caminho para entender a convergência dos meios. Compreende-se este espaço como um local de transformação do corpo, ou seja, a tendência de junção dos organismos com as tecnologias. Isso é visto ao entender os diferentes tipos de corpos.

Para o Áudio 3D o Corpo Plugado está de encontro com a proposta de sua experiência. É através do *plug* do fone de ouvido que o usuário terá sua vivência imersiva se transformando ou não em um *ciborg*, isso depende da proposta inicial da narrativa. Também a partir do momento que o corpo se pluga ao mundo cibernético a imersão se torna uma variável que vai ser induzida conforme o seu nível de aprofundamento diante do produto. O interesse em querer participar da experiência é peça fundamental para o desenvolvimento destas sensações e submersões. A partir do momento que o usuário tem sua atenção voltada para dentro daquele espaço nenhum movimento que porventura apareça fora daquele ambiente tirará sua atenção.

Nos ambientes virtuais acontecem os maiores níveis de imersão, é por onde entra e sai à informação da Realidade Virtual. Neste local, tudo é preparado e ambientalizado para que os olhos, mãos, corpo e ouvidos sejam controlados e monitorados. Sendo assim, é possível afirmar que o corpo através do espaço virtual cria uma nova forma, pois se entende que a ampliação dos cinco sentidos consegue aumentar o princípio cognitivo do ser humano. Essas tecnologias de expansão de sentido, de entendimento e inteligência corroboram para as mudanças em todos os aspectos do usuário, sejam elas físicas, psíquicas, mentais e sensoriais.

Todo esse processo advém do emprego da tridimensionalidade do Áudio e das mudanças do processo de percepção.

Com base neste raciocínio de que a mídia sonora 3D é a extensão do corpo afirma-se que o ser humano já se encontra numa nova era, a pós-biológica. A imersão proporcionada dentro do ambiente virtual através do Áudio 3D consegue esta remodelação do corpo. E, com a mobilização da sociedade para este espaço, o ciberespaço, surgem tecnologias próprias para este local. Neste trabalho empenhou-se um esforço teórico para compreender tais fenômenos aplicados a Série na *web Stranger Things*. A descoberta dessas características que modificam o Áudio dentro do ambiente virtual atraiu a atenção para esta investigação. No tocante das características dentro da pesquisa desenvolvida foram encontradas duas estratégias da função do Áudio a partir do corpo plugado: O som com a função transmídia e o som como elemento narrativo de extensão do corpo.

O primeiro momento com a possibilidade de imersão da narrativa da Série *Stranger Things* se deu em um vídeo publicitário que convidava as pessoas a participarem de uma experiência que as levava para dentro da história, vivendo, sentindo e decidindo os passos que seriam dados dentro deste ambiente. De antemão foi pedido que o usuário utilizasse o fone de ouvido, a partir daí percebe-se que os produtores possuem uma preocupação com o áudio da Série, seja nas suas formas sonoras com os ruídos, ou em seus elementos sonoros com o processo de trilhas sonoras.

A análise teórico-metodológica deste trabalho apresenta o som como estrategicamente utilizado em um formato para modificação das percepções diegéticas no ambiente virtual. Para entender a cultura da convergência partiu-se para a investigação da primeira estratégia do som nesse espaço a de uma narrativa transmídia, dessa forma, um tipo de narrativa que utiliza de uma história central e como a partir dela outras histórias são produzidas. Para este caminho exploratório utilizou-se uma postagem feita pelo *Spotify* em sua rede social, *Facebook* anunciando uma parceria com a *Netflix* para os fãs da Série. É um *link* para plataforma de música, levando o usuário a uma nova experiência da narrativa através do áudio, foi possível a imersão pelas trilhas sonoras. Ao participarem desta ação percebem e identificam o mundo da Série no ambiente do ciberespaço. É neste local, o mundo da trama, que se mostra através do perfil do usuário, dependendo das músicas que é possível ouvir, um personagem e como são identificadas com as mesmas características e gostos musicais, além de sugerir uma *playlist* dos anos 1980 com estas propriedades.

Fora identificado, portanto, que a motivação dos fãs dentro deste movimento é principalmente o áudio. Essa dinâmica imersiva ligada ao som aproxima os fãs da Série com a narrativa. Para além das trilhas sonoras, é importante destacar a trilha incidental construída para a abertura da Série. Foram usados, com efeito 3D, os sintetizadores que são uma marca muito forte da década de 1980, levando também a quem assiste a ter uma sensação imersiva. Assim, foi possível identificar que toda a trilha tem papel fundamental na criação da atmosfera nostálgica da Série. Comprovando, assim a primeira hipótese deste trabalho a de que existe possibilidade de imersão através das trilhas sonoras.

Por outro lado, as formas sonoras sempre tiveram destaque dentro da narrativa, desde sua publicidade para estreia da primeira temporada até a utilização dentro da própria trama. Tornando assim o uso do Áudio 3D como elemento de grande importância na elaboração de sentido da história. É através da análise mais aprofundada do som que é possível detectar este potencial dentro da Série. Tem-se clara noção de qual direção o áudio está surgindo, de baixo, de cima ou dos lados.

Essa experiência só é possível sentir quando o corpo se encontra imerso plugado através do fone de ouvido. Na sequência de cena escolhida para esta análise nota-se esta percepção sonora que usa o efeito tridimensional. É desse ponto que o ciberespectador consegue, por estar de fone de ouvido, perceber o som em 3D que neste caso são as moscas que sobrevoam a plantação de abóboras. A sensação é que se estar no local e que as moscas estão aparecendo por todas as direções. Com o fone de ouvido você consegue distinguir o zumbido perto, longe, na direita ou na esquerda, em cima ou embaixo. Comprovando assim a segunda hipótese deste trabalho que se encontra no Áudio 3D como extensão do corpo.

Nesta pesquisa é possível afirmar que se vive uma profunda transformação cultural da dimensão sonora seriada na contemporaneidade, especialmente no ciberespaço. A imersão sonora se torna um recurso sobre o qual se pode abranger uma série de elementos novos para se pensar o som e as pesquisas de som. Assume uma dimensão nova diante do campo de estudos, mas com grandes contribuições para os trabalhos da comunicação e novos diálogos interdisciplinares. Foi surpreendente fluir pelo campo do corpo e entender esta relação. A princípio não se imaginava que tal caminho poderia ser traçado, mas ao mesmo tempo não se podia ficar no campo somente da técnica, foi um desafio trilhar este caminho com tão poucas informações sobre esse recurso.

Escolher o Áudio 3D como ênfase nesta pesquisa mostra como este elemento no audiovisual demonstra uma experiência que vai além da que já é permitida nos meios

tradicionais ou os meios que não estão no ciberespaço que é o local extremamente preparado para este tipo de movimentação. O Áudio 3D evidencia a sensação de imersão no usuário de forma a proporcionar maior envolvimento com a narrativa. A busca por entender este estímulo da realidade e simulação torna a investigação deste trabalho pioneira.

## REFERÊNCIAS

ARRUDA, Felipe. **Áudio binaural**: efeito 3D em fones de ouvido estéreo 2011. Disponível em; <https://www.tecmundo.com.br/fone-de-ouvido/11683-audio-binaural-efeito-3d-em-fones-de-ouvido-estereo.htm> Acesso em: 16 de janeiro de 2018

BALACO; SILVA. **Projetos de Transmídiação no Jornalismo**: um Olhar sobre a Experiência do Jornal O POVO. XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. 2017. Disponível em: <http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-1947-1.pdf> Acesso em: 20 de janeiro de 2018.

BAKHTIN. M. Língua, fala e enunciação. In: BAKHTIN. M. (Org.). **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1995.

BARBOSA. Álvaro. **O Som em Ficção Cinematográfica Análise de pressupostos na criação de componentes sonoras para obras Cinematográficas/Videográficas de Ficção**. Escola das Artes - Som e Imagem Universidade Católica Portuguesa, 2000 Disponível em: [http://www.abarbosa.org/docs/som\\_para\\_ficcao.pdf](http://www.abarbosa.org/docs/som_para_ficcao.pdf) Acessado em: 20 de dezembro de 2018.

BARBOSA, G. e RABAÇA, C. A. **Dicionário de Comunicação**. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 1977.

BRITTO, Rovilson Robbi. **Cibercultura**. Sob o olhar dos Estudos Culturais. São Paulo: Editora Paulinas. 2009.

CARDOSO, Gustavo. **A Mídia na Sociedade em Rede**: filtros, vitrines, notícias. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2007

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2003.

\_\_\_\_\_. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CANCLINI, Nestor. **Culturas Híbridas**: Estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo. Editora Universidade de São Paulo, 2011.

CHION, Michel. **Audiovisão**: som e imagem no cinema. New York: Columbia University Press, 2008.

\_\_\_\_\_. **The voice in cinema**. New York: Columbia University Press, 1999.

COSTA. Fábio Freire da. **Som na caixa**: trilha pop x trilha incidental - Duas perspectivas distintas de como a música pode ser utilizada como elemento narrativo no cinema. Disponível em: <http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/view/384> Acessado em: 20 de novembro de 2018.

DIAS, Túlio. **Soundtracks #14: As músicas de Stranger Things**. 2017. Disponível em: <https://www.cinemadebuteco.com.br/series/stranger-things/soundtracks-as-musicas-de-stranger-things/> Acessado em: 12 de junho de 2017.

FARINA, Modesto, **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5º ed. São Paulo: Edgard Blushe. 2000.

FECHINE. Yvana. **Como pensar os conteúdos transmídias na teledramaturgia brasileira?** Uma proposta de abordagem a partir das telenovelas da Rede Globo. Estratégias de transmídiação na ficção televisiva brasileira / organizado por Maria Immacolata Vassallo de Lopes. — Porto Alegre: Sulina, 2013.

FERREIA. Rosinete. ALMEIDA. Bruna. **Os efeitos sonoros e suas estratégias**. 3º Encontro Regional Nordeste de História da Mídia – Alcar Nordeste 2014. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-regionais/nordeste/3o-encontro-2014/historia-da-midia-sonora/os-efeitos-sonoros-e-suas-estrategias/view> Acessado em: 20 de setembro de 2018

FLICK. Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre. Artmed. 2009

FORTE; VARELA JÚNIOR. **Áudio 3D Em Jogos**. R.Tec.FatecAM. 2014. Disponível em: [file:///C:/Users/Oliveira/Downloads/10-63-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Oliveira/Downloads/10-63-1-PB%20(1).pdf) Acesso em: 03 de dezembro de 2017.

FREITAS; JABBOUR. **Estudos de Caso e sua Aplicação**: Proposta de um esquema teórico para Pesquisas no Campo da Contabilidade. Revista de Contabilidade e Organizações. 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rco/article/viewFile/45403/49015> Acesso em: 05 de janeiro de 2018.

GUIMARAES, Luciano, **Cores na mídia**. São Paulo: Annablume, 2003.

GUNZI. Arnaldo Satoru. **Som Tridimensional**: Métodos de Geração e Modos de Reprodução. Rio de Janeiro. 2008.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Trad. De Tomaz Tadeu da Silva &Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014.

JENKINS, Henry. **Convergence? I Diverge**. Blog Technology Review, 2001. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/s/401042/convergence-i-diverge/> Acessado em 20 de agosto de 2018.

\_\_\_\_\_. **Transmedia Storytelling**. Blog Technology Review]. 2003. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>. Acessado em 20 de agosto de 2018.

\_\_\_\_\_. **Cultura da convergência**. Trad. S. Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 2004.

LEME, Gerson. **Concepções sonoras criativas para audiovisual: aprendendo a escutar para saber o que ouvir.** Revista Orson. 2016. Disponível em: [http://www.academia.edu/28136064/Concep%C3%A7%C3%B5es\\_sonoras\\_criativas\\_para\\_a\\_audiovisual\\_aprendendo\\_a\\_escutar\\_para\\_saber\\_o\\_que\\_ouvir](http://www.academia.edu/28136064/Concep%C3%A7%C3%B5es_sonoras_criativas_para_a_audiovisual_aprendendo_a_escutar_para_saber_o_que_ouvir) Acessado em: 16 de janeiro de 2019.

\_\_\_\_\_. **Pensando a trilha sonora para audiovisual.** Revista Orson. 2011. Disponível em: [https://www.academia.edu/4323076/Pensando\\_a\\_trilha\\_sonora\\_para\\_audiovisual](https://www.academia.edu/4323076/Pensando_a_trilha_sonora_para_audiovisual) Acessado em: 16 de janeiro de 2019.

LEMOS, André. **Cibercidade:** as cidades na cibercultura. Rio de Janeiro: E-papers, 2004.

LEVY, Piérre. **A inteligência coletiva.** São Paulo: Edições Loyola, 1998.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura.** São Paulo, Editora 34, 1999.

MACHADO. A. **Pré-cinemas e pós-cinemas.** Campinas, SP: Papyrus, 3ª ed., 2005.

JUNIOR, Dávid B. V. FORTE, Cleberson E. **Áudio 3D em Jogos.** R. Tec.FatecAM. 2014

MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da Comunicação:** conceitos, escolas e tendências. 8. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MÜLLER, Adalberto. **As contribuições da teoria da mídia alemã.** Pandaemoniumgermanicum 13, 2009, 107-126. Disponível em: [www.fflch.usp.br/dlm/alemao/pandaemoniumgermanicum](http://www.fflch.usp.br/dlm/alemao/pandaemoniumgermanicum) . Acesso em: 06 de janeiro de 2018.

NETTO, Antonio Valério. MACHADO, Liliane dos Santos; OLIVEIRA, Maria Cristina Ferreira de. **Realidade virtual:** fundamentos e aplicações. Florianópolis: Visual Books, 2002.

REDEL R; HOUNSELL, M. da S. **Implementação de Simuladores de Robôs com o Uso da Tecnologia de Realidade Virtual.** IV Congresso Brasileiro de Computação – CBComp 2004. Disponível em: [http://www.niee.ufrgs.br/eventos/CBCOMP/2004/pdf/Robotica/t170100201\\_3.pdf](http://www.niee.ufrgs.br/eventos/CBCOMP/2004/pdf/Robotica/t170100201_3.pdf). Acesso em: 05 de janeiro de 2018.

REYNER, Igor Reis. **Pierre Schaeffer e sua teoria da escuta.** Opus, Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 77-106, dez. 2011.

RODRÍGUEZ. Ángel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual.** São Paulo. Editora Senac. 2006.

RÜDIGER, Francisco. **Cibercultura e Pós-Humanismo:** exercícios de arqueologia e criticismo. Porto alegre. EDIPUCRS, 2008.

\_\_\_\_\_. **-As teorias da cibercultura:** perspectivas, questões e autores. – Porto Alegre: 2a edição, Sulina, 2013. 319p. (Coleção Cibercultura)

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo. Paulus. 2003.

\_\_\_\_\_. Entrevista concedida à Revista IHU online. São Paulo. 2011. Disponível em: [http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/entrevistas/2011/edicao\\_5/lucia\\_santaella.pdf](http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/entrevistas/2011/edicao_5/lucia_santaella.pdf)  
Acessado em: 12 de dezembro de 2018.

SANTOS. Luiza. **Ensaio sobre a leitura digital como relação humano-máquina:** uma proposta de abordagem a partir das materialidades da comunicação. XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. São Paulo. 2016. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0863-1.pdf> Acesso em: 27 de dezembro de 2017.

SCHAEFFER, Pierre. **Traité des objets musicaux: essai interdisciplines.** Nouvelle Édition. Paris: Éditions du Seuil, 1966.

SIMÕES. Isabella de Araújo Garcia. **A Sociedade em Rede e a Cibercultura:** dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação. 2009. Disponível em: [http://www.insite.pro.br/2009/Maio/sociedade\\_ciberespa%C3%A7o\\_Isabella.pdf](http://www.insite.pro.br/2009/Maio/sociedade_ciberespa%C3%A7o_Isabella.pdf) Acesso em: 20 de janeiro de 2018.

STUMPF. Ida Regina. Pesquisa Bibliográfica. In: DUART. Jorge; BARROS. Antônio. **Métodos e Técnicas de pesquisa em Comunicação** – Organizadores- 2ª edição- 3 reimpr- São Paulo. 2009.

SUZUKI; PEREIRA; HOUNSELL. **A Importância do Áudio em Ambientes Virtuais.** São Paulo. 2008. Disponível em: [http://wright.ava.ufsc.br/~alice/conahpa/anais/2008/conahpa2008.zip%20folder/artigos/A\\_importancia\\_do\\_audio\\_em\\_ambientes\\_virtuais.pdf](http://wright.ava.ufsc.br/~alice/conahpa/anais/2008/conahpa2008.zip%20folder/artigos/A_importancia_do_audio_em_ambientes_virtuais.pdf) Acesso em 15 de janeiro.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

TODOROV. Tzevetan. **As estruturas narrativas.** São Paulo. Perspectiva.2016

VANOYE; GOLIOT-LÉTE. **Ensaio sobre a análise fílmica.** Campinas. Papyrus. 2016

VERÓN, Eliseo. El living y sus dobles: arquitecturas de lapantalla chica. In: \_\_\_\_\_. **El cuerpo de las imágenes.** Buenos Aires: Editorial Norma, 2001.

WILLIAMS, Raymond. **Palavras-chave:** um vocabulário de cultura e sociedade. Tradução de Sandra Gardini Vasconcelos. São Paulo: Boitempo, 2007.