



# miguilim

VOLUME 13, NÚMERO 2 | MAIO-AGO 2024

## TRADUÇÃO



DO CINEMA AO AUDIOLIVRO:  
COMPARTILHANDO RECURSOS DE MÍDIA



FROM CINEMA TO AUDIOBOOK:  
SHARING MEDIA RESOURCES

Jaimeson Machado GARCIA  
Ana Cláudia Munari DOMINGOS

Traduzido pelos autores  
Universidade de Santa Cruz do Sul, Brasil

RESUMO | INDEXAÇÃO | TEXTO | REFERÊNCIAS | CITAR ESTA TRADUÇÃO | TRADUTORES  
RECEBIDO EM 27/01/2024 • APROVADO EM 03/06/2024  
DOI: <https://doi.org/10.47295/mgren.v13i2.1501>

---

### Resumo

---

Este ensaio faz parte de um projeto de pesquisa que busca analisar, com base na Intermedialidade, as fronteiras entre produtos de mídia sonoros, como audiolivros e

podcasts de ficção. Uma das conclusões deste projeto mais amplo está na maneira como esses produtos utilizam recursos cinematográficos para criar o que podemos entender como imersão na diegese narrativa. Neste ensaio, demonstramos como o cinema, como um tipo de mídia multimodal, torna-se fundamental na construção de elementos para audiolivros de ficção, como músicas e efeitos sonoros, assim como a performance sonora, uma característica que, juntamente com o ritmo, é a mais antiga na história literária. Utilizando o modelo de Lars Elleström em *As Modalidades da Mídia II* (2020) e analisando diferentes audiolivros, estabelecemos algumas categorias. Para as músicas: icônicas, com base na semelhança com elementos não musicais (Mickey Mousing); simbólicas, nas convenções de ritmo e outros elementos musicais; e indexicais, que se referem à manifestação de tempo, localização geográfica ou grupo social específico. Os efeitos sonoros são distinguíveis em sons ilustrativos (para ilustrar ações), sons indicativos (para criar atmosfera) e sons descritivos (por convenção). A metodologia é comparativa, buscando semelhanças e diferenças entre esses produtos de mídia sonoros. Nossa intenção é expandir o modelo de Elleström para que ele possa sustentar a compreensão desses tipos de mídia qualificados, novos e não tão novos. Além das teorias de Elleström, também incorporamos aquelas de Agnes Petho, Jorgen Bruhn e André Bazin.

---

## Abstract

---

This essay is part of a research project that seeks to analyze, based on Intermediality, the boundaries between sound media products such as audiobooks and podcasts. One of the conclusions of this larger project is in the way fictional sound media use cinema features to create what we can understand as immersion in the narrative diegesis. In this essay, we show how cinema, as a type of multimodal media, becomes fundamental to the construction of features for fiction audiobooks, such as music and sound effects, as well as sound performance, a feature that, along with the rhythm, is the oldest in literary history. Using Lars Elleström's model in *The modalities of media II* (2020) and analyzing different audiobooks, we establish some categories. For music: iconic, based on the similarity with non-musical elements (Mickey Mousing); symbolic, the conventions in rhythms and other musical elements; and indexical, which refers to the manifestation of time, geographical location, or specific social group. Sound effects are distinguished into depictional sounds (to illustrate actions), deictional sounds (to create ambiance), and descriptional sounds (by convention). The methodology is comparative, seeking similarities and differences between these sound media products. Our intention is to expand Elleström's model so that it can support the understanding of these new—and not-so-new—qualified media types. In addition to Elleström's theories, we also bring those of Agnes Petho, Jorgen Bruhn and André Bazin.

---

## Entradas para indexação

---

**Palavras-chave:** Cinema. Audiolivro. Música. Efeitos sonoros. Semiótica. Intermedialidade.  
**Keywords:** Cinema. Audiobook. Music. Sound effects. Semiotic. Intermediality.

## Entre tipos de mídias

O audiolivro é um tipo de mídia cuja origem é comumente associada ao fonógrafo, uma das primeiras máquinas analógicas para gravação, armazenamento e reprodução de som desenvolvidas na história da mídia. Desde então, a forma como é produzido, distribuído e consumido vem sendo redefinida de acordo com as inovações tecnológicas atuais, que resultaram em convergência de mídia, melhoria na qualidade do áudio, aumento na capacidade de gravação, entre outros fatores.

Ao contrário do fonógrafo, que se estabeleceu como uma mídia técnica de exposição de música, o audiolivro se tornou um tipo de mídia baseado na leitura oral por meio da performance sonora. Em nossa perspectiva, fundamentada nos estudos de Intermidialidade, particularmente nos de Lars Elleström (2021), definimos a performance sonora como um tipo de mídia que tem como mídia básica o uso da linguagem oral produzida por uma voz humana individual (orgânica) ou por um conjunto de vozes humanas individuais. Quando inserido no contexto dos audiolivros, entendemos a performance sonora como o resultado da transmediação da palavra escrita por meio dessa voz humana orgânica. Assim, a performance sonora se torna uma das características de um tipo de mídia qualificada, o audiolivro.

Dessa forma, o audiolivro é a transmediação de uma mídia verbal escrita para uma performance sonora, que, por meio do processo de gravação e edição, é finalmente transformado em um produto de mídia audiolivro. Esse produto pode ser baseado puramente em voz ou também pode incluir elementos auditivos não verbais, pois, embora a performance sonora seja um elemento indispensável para mediar esse tipo de mídia, é possível encontrar exemplos de títulos que integram e combinam (Elleström, 2021) ondas sonoras de fontes extracorpóreas — considerando o corpo como uma mídia técnica da voz —, como objetos ou instrumentos musicais.

No cinema, essas ondas sonoras não verbais são amplamente divididas e categorizadas como música e efeitos sonoros: dois importantes recursos estéticos que aprimoram a imersão na narrativa de um produto audiovisual. Em certos casos, conforme exploraremos mais profundamente neste estudo, suas integrações e combinações com a performance sonora, especialmente quando há mais de um agente de voz envolvido, tornam a percepção de um audiolivro comparável à do som de um filme — sem, é claro, a presença de imagens em movimento em sincronia.

Diante das semelhanças entre as características sonoras do audiolivro e cinema, este artigo tem como objetivo analisar, estruturar e categorizar como a música e os efeitos sonoros, a partir das teorias cinematográficas, contribuem para a produção de significado. Para isso, seguiremos uma sequência de definições que

---

<sup>1</sup> GARCIA, Jaimeson Machado; DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. From cinema to audiobook: sharing media features. *Ekphrasis*, Romênia, v. 29, n. 1, p. 43-63, jul. 2023. DOI: 10.24193/ekphrasis.29.4. Tradução autorizada pelo editor da revista, Doru Pop.

analisa separadamente cada um desses tipos de mídia qualificadas - audiolivro e cinema - e, em seguida, os trazemos em conjunto em uma categorização unificada dos diferentes aspectos dos tipos de mídia básicos auditivos, utilizando exemplos de produtos de mídia.

É sabido que as novas mídias nunca são construídas sobre bases inteiramente novas. Por isso, a categorização de Lars Elleström (2021) dos tipos de mídia básicas nos mostra como as mídias qualificadas compartilham características e, portanto, são similares e distintas. Assim, entre os tipos de mídia baseados em som, existem outras características que distinguem, por exemplo, audiolivros de podcasts. É dessa forma que os audiolivros "importaram" recursos do cinema para sua composição, já que uma das características do cinema é ser um tipo de mídia auditiva, abrangendo tanto a performance sonora quanto os sons não verbais.

### **Definindo (um) tipo de mídia qualificada**

Em nossas vidas diárias moldadas por relações cada vez mais intrínsecas com as mídias, existem certos tipos e produtos que, segundo Jørgen Bruhn e Beate Schirmacher (2022), não podem ser plenamente compreendidos sem que se tenha conhecimento sobre seus contextos históricos ou usos sociais. Na perspectiva de Elleström (2021), é comum as pessoas apenas observarem as características básicas das mídias sem levar em consideração esses aspectos. Por isso, ao considerar essas circunstâncias mais específicas, o teórico propõe duas categorias: tipo de mídia básica e tipo de mídia qualificada.

A partir de uma perspectiva intermedial, uma vez que só podem ser compreendidas quando comparadas entre si, e de uma perspectiva modal, pois são produzidas através da combinação de diferentes modos, Elleström (2021) descreve esses elementos por meio de quatro modalidades inerentes a todos os tipos de mídia. Chamadas de modalidades das mídias, esses recursos básicos reúnem diferentes modos que estabelecem a base de como a mídia opera. Segundo Bruhn e Schirmacher (2022), essas modalidades representam os meios pelos quais interagimos com a mídia sem perceber: há um "objeto material, que percebemos com nossos sentidos, e cujas diferentes características espaciais e temporais interagem entre si, e concluímos que aquilo que percebemos com nossos sentidos está representando algo mais, como um signo" (p. 19).

Em vista disso, a primeira modalidade é a modalidade material. Ela inclui os modos sólido, líquido, gasoso e plasmático, bem como os modos orgânicos e inorgânicos. Essa modalidade se baseia no fato de que, para existir, um meio deve assumir uma forma material ou configuração de um fenômeno físico. Consequentemente, isso coloca o meio em um local específico no tempo e no espaço. Portanto, abrangendo os modos de altura, largura, profundidade e o próprio tempo, a segunda modalidade definida pelo teórico é a modalidade espacotemporal.

Esses modos nos permitem perceber um produto de mídia por meio de um ou mais dos nossos diferentes sentidos, incluindo exteroceptores, interoceptores e proprioceptores. Por esse motivo, a terceira modalidade considerada é a modalidade sensorial. Juntas, essas três modalidades constituem a base para

explicar os processos pré-semióticos de mediação, que são responsáveis pela percepção dos produtos de mídia.

A quarta modalidade é definida por Elleström (2021) como a modalidade semiótica, que abrange o fenômeno da representação, quando um produto de mídia é interpretado em direção a um significado. Inspirado na tricotomia de Charles Peirce, onde ícones representam objetos por semelhança, índices por contiguidade e símbolos por convenções, os modos integrados da modalidade semiótica são, respectivamente, ilustração, indicação e descrição. Em outras palavras, Elleström (2021) utiliza as mesmas categorias, mas com nomes específicos para cada uma delas.

Quando é possível analisar e categorizar um tipo de mídia ou um produto de mídia com base nessas quatro modalidades, tornando-o distinto ou semelhante a outros, ele é compreendido como básica. Por exemplo, diferenciando uma imagem verbal, como uma palavra, de uma imagem não verbal, ou distinguindo um som humano de um som produzido por um instrumento musical. No entanto, quando isso não é possível, então é necessário considerar suas circunstâncias históricas e usos sociais. Por exemplo, diferenciando a música Barroca da música Moderna, ou distinguindo o rap da poesia *slam*. Essas categorias de análise podem se complementar ou se sobrepor, e são divididas em um aspecto qualificador contextual e um aspecto qualificador operacional, enquanto o resultado dessa análise atinge um tipo de mídia qualificado ou submídia. Nesse sentido, a música Barroca pode ser considerada uma submídia da música Clássica.

O aspecto qualificador contextual relaciona-se ao desenvolvimento de tipos de mídia com base em convenções, práticas e discursos historicamente determinados e geograficamente situados. Elleström (2021) ilustra esse aspecto qualificador usando o exemplo da criação de novos materiais ou novas formas de reprodução que levam ao surgimento imediato ou progressivo de novos tipos de mídia qualificados, como a distinção entre um programa de rádio e um podcast, que não utiliza ondas de rádio, mas a internet.

O segundo aspecto refere-se aos usos, funções e propósitos gerais das mídias, abrangendo suas tarefas esperadas ou presumidas. Como a comunicação é geralmente impulsionada por diferentes objetivos, Elleström (2021) explica que é natural associar produtos de mídia individuais a outros semelhantes para aprimorar a compreensão deles. Assim, a concepção é que essa categoria é prescritiva, em vez de descritiva. É nesse sentido que o podcast pode ter sido criado com uma intenção muito semelhante à de programas de rádio. Considerando esse cenário conceitual, o audiolivro pode ser classificado como um tipo de mídia qualificada, ou seja, analisando não apenas suas modalidades básicas, mas também seus aspectos qualificadores, por pelo menos duas razões.

Em primeiro lugar, porque se espera que seja uma alternativa ao livro devido ao seu contexto histórico. Segundo Matthew Rubery (2016), Thomas Edison é creditado como inventor de importantes criações humanas, como a lâmpada incandescente, e também pelos experimentos iniciais que levaram ao desenvolvimento do fonógrafo. Embora tenham sido inicialmente concebidos para aqueles que não tinham tempo para sentar e ler um livro, esses primeiros audiolivros acabaram sendo próprios para a acessibilidade às mídias verbais por pessoas com deficiência visual. De acordo com Thompson (2022), foi apenas

décadas depois, com o desenvolvimento e popularização dos discos de vinil, que editores e produtores de áudio recuperaram o interesse em torná-los cada vez mais comerciais, expandindo seu consumo para um público mais amplo.

Devido a essas circunstâncias, autores como Rubery (2016, p. 3) argumentam que "a identidade do audiolivro sempre foi definida em relação ao impresso". No entanto, com o crescente número de produtos de mídias originais e exclusivos lançados nesse formato em plataformas de *streaming* como *Audible* e *Storytel*, agora é possível afirmar que o audiolivro tem ganhado progressivamente sua independência em relação ao livro. Ao mesmo tempo, pode-se argumentar que as técnicas de produção empregadas em sua criação estão se alinhando cada vez mais com aquelas usadas nas técnicas sonoras do cinema.

E isso nos leva à segunda razão: a identificação de tipos de mídia auxiliares que são combinados e integrados (Elleström, 2021) em seu desenvolvimento, inicialmente desempenhando funções muito semelhantes às daqueles de onde se originam ou de onde retiram sua base tecnológica e depois se tornam autônomos. Assim, se inicialmente o audiolivro era configurado como uma re-mídiação do texto escrito de um livro impresso, atualmente, assim como na produção de um filme, o processo inicial de concepção de um audiolivro muitas vezes pode começar a partir de um roteiro, aproximando-o ao tipo de mídia cinema. Como Elleström (2017, p. 128) nos explica,

[A] existência de várias submídias projetadas especialmente para a transmídiação é evidência da grande importância desse processo. Por exemplo, o libreto é uma submídia qualificada com o qual poucas pessoas se envolvem, a menos que seja transmidiado para a performance de uma ópera, opereta ou musical. Uma partitura musical pode ser apreciada por especialistas, mas geralmente é transmidiada para se tornar música sonora. A submídia qualificada do texto dramático inclui textos que funcionam por si só, bem como textos que exigem performances teatrais. Roteiros de filmes, scripts e similares anseiam pela transmídiação.

Por isso, o audiolivro pode ser tanto uma transmídiação do livro impresso quanto, como um tipo de mídia qualificada autônoma, ter como submídia o roteiro como sua base, aproximando-se assim do cinema. É importante destacar que existem outros tipos de mídia sonoras e audiovisuais que também são construídos a partir de submídias, como programas de rádio e podcasts, especialmente quando trazem narrativas em seu conteúdo, como as radionovelas, que geralmente são roteirizadas, tornando difícil distinguir entre todos esses tipos de mídia. Portanto, para entender o audiolivro como um tipo específico de mídia qualificada, precisamos considerar dois critérios que estão incluídos nos aspectos qualificadores em nossa perspectiva metodológica: no aspecto operacional, o que chamamos de arquividialidade, com base no conceito de arquividialidade de Gerard Genette (2006), e, no aspecto contextual, a intencionalidade do produtor.

Gerard Genette (2006) define a arquividialidade, uma das cinco espécies de transtextualidade inerentes a todos os textos, como o conjunto de categorias gerais ou transcendentais, como tipos de discurso, modos de enunciação, gêneros e

outras características que se destacam em cada produto de mídia de maneira singular. Em outras palavras, a arquitextualidade refere-se à forma como os textos são apresentados, por exemplo, nos meios pelos quais são distribuídos e nas categorias nas quais são indexados. No exemplo de um livro impresso, a arquitextualidade é geralmente definida pelos produtores — autor, editor — nos dados de catalogação — ficção, poesia, biografia — ou seja, antes da representação pelo leitor e, assim, influenciando a leitura.

Como uma categoria que é definida *a priori* em relação à representação pelo perceptor, compreendemos a arquitextualidade como um dos aspectos qualificadores operacionais que atuam sobre como os perceptores percebem e representam os produtos de mídia. Ampliando o conceito de Gerard Genette (2006) para abranger as mídias em um sentido amplo, entendemos a arqui-midialidade como uma das maneiras de distinguir o audiolivro de outros meios sonoros com base nos aspectos qualificadores. Isso significa que, para definir o tipo de mídia qualificada do audiolivro, também levamos em consideração o tipo de mídia dado pelos produtores, que categorizam seus produtos como audiolivros, podcasts ou rádio online.

No que diz respeito ao aspecto qualificador contextual, a intencionalidade é outra maneira de identificar o audiolivro como um tipo de mídia qualificada. Muitas vezes, o termo "audiolivro" não está presente nesse tipo de produto de mídia, mas podemos perceber a arqui-midialidade por meio das intenções dos autores e produtores, seja expressa por meio da paratextualidade, como em textos publicitários, ou pelos meios pelos quais esse produto de mídia é midiado. Um audiolivro geralmente é oferecido como produto por meio de softwares e aplicativos específicos projetados para esse fim. Esse contexto de produção, distribuição e exposição é altamente suscetível a mudanças tecnológicas, o que significa que entender o audiolivro como um tipo de mídia qualificada sempre requer análise desse aspecto contextual. A intenção dos produtores em transmitir um conteúdo específico para um público específico determina o tipo de mídia qualificada e, portanto, os meios de produção e distribuição.

Finalmente, a inclusão de música e efeitos sonoros também pode ser um elemento distintivo entre audiolivros e outros meios sonoros, por meio da intermidialidade. Como Thompson (2021, p. 426) explica, os audiolivros têm um processo independente dos livros impressos, visto que eles "[...] são moldados por seus próprios códigos e convenções e exigem inúmeras decisões [...]". Portanto, podemos dizer que a forma como pelo menos um desses dois tipos básicos de mídia — música e efeitos sonoros — é incorporado à performance sonora dependerá de diferentes componentes que envolvem questões comerciais e estéticas, como custos de produção, público-alvo e preço final para o consumidor, elementos que são integrados tanto nos aspectos qualificadores contextuais quanto operacionais.

### **Midialidade entre o cinema e o audiolivro**

O cinema, assim como os audiolivros, também pode ser classificado como um tipo de mídia qualificada por várias razões. Entre elas, seu desenvolvimento como tipo e técnica de mídia, que desde suas formas iniciais no século XIX, tem se

apropriado de recursos básicos de outras mídias básicas e qualificadas em sua mediação e percepção, mas combinando-os em direção a algo novo. Para teóricos do cinema como André Bazin (2005), por exemplo, do ponto de vista ontológico, o cinema tem a fotografia em sua essência, pois captura a realidade para representação sem a necessidade de intervenção humana em comparação ao que acontece nas artes visuais, como pintura e escultura. Embora problemática, essa definição nos permite perceber, pelo menos minimamente, diferenças nos modos dessa intervenção, compreendendo-a como a mediação entre o objeto e a realidade, a partir da ação humana.

Do ponto de vista técnico, Jørgen Bruhn e Anne Gjelsvik (2018) enfatizam que, em seus primórdios, embora compartilhasse com a fotografia os mesmos modos de suas modalidades materiais ao usar filme fotográfico para essa transferência, o cinema também se apropriou de artes performáticas tradicionais, como teatro, *vaudeville* e *tableau vivant*. Desde então, a constante evolução de mídias técnicas para produção, edição, distribuição e exibição fez, como afirma Ágnes Pethö (2020), com que a experiência tradicional de cinema fosse substituída por uma avassaladora experiência multisensorial.

Definir certos produtos de mídias como fotografia e cinema, como tipos de mídia qualificadas, é atualmente bastante problemático, pois novas tecnologias embaçam as fronteiras, por exemplo, entre cinema e filmes em *streaming*, entre fotografia e a criação de imagens por inteligência artificial. É nesse sentido que aspectos contextuais e operacionais precisam ser ativados. Agnes Pethó (2020, p. 56) comenta como originalmente entendemos o cinema com base em uma ideia que se estende para outra.

Se considerarmos, por exemplo, que o meio do cinema é a imagem em movimento, teremos que admitir que as imagens em movimento diferem de acordo com a tecnologia que as produz; além disso, as imagens em movimento existiam antes do cinema, como pré-cinema, ao longo da história do cinema em diferentes variações, e continuam a existir fora do contexto habitual do cinema em todos os tipos de ambientes, fazendo uso de uma variedade de tecnologias na chamada era pós-cinematográfica. A imagem em si (mesmo a imagem em movimento) não é específica do cinema.

Imagens em movimento, tanto de uma narrativa publicitária exibida em uma tela gigante nas ruas de uma grande cidade como de jogos digitais apresentados em uma exposição de novos games, são percebidas por nós visualmente como cinema, enquanto os critérios tecnológicos que nos permitem vê-las como diferentes tipos de mídia qualificados são mutáveis. Por outro lado, existem certos elementos do cinema que, juntos, permitem ao espectador percebê-lo como cinema, além da imagem em movimento, e entre eles estão a presença da música e dos efeitos visuais.

Michel Chion (2021) relata que mesmo antes de o cinema ser consolidado como um tipo de mídia da maneira como o entendemos hoje, a música já estava presente nas primeiras exibições. No entanto, ao contrário do que é percebido hoje, a música não era gravada, editada e combinada com as imagens em



movimento na pós-produção, mas sim produzida em tempo real por um pianista ou até mesmo uma orquestra.

Embora já existissem máquinas de reprodução de som, como o fonógrafo nesse tempo, Chion (2021) lista quatro razões pelas quais músicos estavam presentes nas exibições, sendo que três delas estavam relacionadas a limitações técnicas: a dificuldade de sincronizar as imagens em movimento que compunham o filme com o som, pois isso exigia o uso de dois meios de exibição externos distintos; a baixa qualidade do som para a maioria dos timbres produzidos por instrumentos musicais; o baixo volume, já que não havia maneiras eficientes de amplificá-lo; e, finalmente, a alta demanda por música ao vivo durante esse período em que as férias eram sem remuneração e a previdência social era inexistente.

Para Chion (2021), tais limitações técnicas começaram a ser resolvidas no meio da década de 1920 com a implementação do Vitaphone, uma máquina que permitia a sincronização de som gravado, que era melhorado, amplificado e executado em sincronia com as imagens em movimento — resultando em uma redução nos custos de contratação de músicos para os mesmos fins. Desde então, de acordo com o teórico, o cinema permaneceu o mesmo e pode ser entendido como um tipo de mídia "com velocidade estabilizada e som gravado-amplificado-sincronizado" (p. 920) ou, mais especificamente, como um "audio-logo-visual síncrono-cinematográfico" (p. 920).

Na perspectiva de Signe Kjær Jensen e Niklas Salmose (2022), a música é caracterizada como "som organizado" (p. 30). Em outro estudo, Signe Kjær Jensen e Martin Knust (2022) explicam que, para que uma música seja considerada como tal, é necessário que ela mostre alguma aderência a certos padrões culturais — padrões que, embora agora bastante solidificados, são dependentes de tecnologias e, portanto, sujeitos a mudanças.

É importante observar que certos produtos de mídia musicais podem incluir a presença de mídias verbais vocalizadas e musicalizadas (canções). No entanto, como nosso objetivo é observar o efeito das músicas nos audiolivros, estamos interessados apenas naquelas compostas por instrumentos musicais ou sintetizadores, sem a canção, para evitar conflitos com a performance sonora — exceto quando ela é diegética, como no caso da trilogia *O Senhor dos Anéis*, de J. R. R. Tolkien. Nessa história, os *hobbits*, uma das raças do universo ficcional, têm o hábito cultural de cantar canções narrativas sobre seu passado. Nesse caso, o audiolivro naturalmente incluiria essas músicas como um elemento diegético da narrativa.

Enquanto as músicas são categorizadas como sons organizados, Jensen e Salmose (2022) conceituam efeitos sonoros como "som não verbal" (p. 30). Danijela Kulezic-Wilson (2020) os entende como todos os sons que não podem ser classificados como fala ou música. Portanto, além da ideia de sons não verbais, também poderíamos incluir a ideia de sons não organizados nessas definições para diferenciá-los do que é entendido como músicas. Assim, músicas sem canções são sons não verbais organizados, enquanto aquelas que incluem canções são sons vocalizados e musicados; efeitos sonoros, por outro lado, são sons não verbais e não organizados.

Mats Arvidson *et al.* (2022) explicam que, em um filme, os efeitos sonoros têm o objetivo primário de aprimorar certos aspectos diegéticos relacionados às imagens em movimento por meio de sons. Como os autores explicam, a captura desses tipos de sons não é feita simultaneamente com a captura das imagens em movimento, pois ruídos e outros fenômenos muitas vezes estão presentes na cena. Além disso, há certos efeitos que precisam ser (re)criados para corresponder às convenções cinematográficas, o que requer que certos sons sejam modificados ou exagerados em comparação com a realidade.

Apesar de parecerem inseparáveis da imagem em movimento durante o ato de percepção, os efeitos sonoros, assim como as músicas, são comumente incorporados aos produtos de mídias audiovisuais durante a pós-produção usando a técnica de Foley. Presente desde os primeiros filmes sonoros — sendo *Showboat* (1929) o precursor —, essa técnica foi nomeada em homenagem ao engenheiro de som americano Jack Foley, um pioneiro nesse campo.

Embora a música possa ser considerada uma marca registrada do cinema, ela também pode ser entendida como um tipo de mídia qualificada autônoma, pois integra produtos de mídia com essa arquivialidade que podem ser percebidos sem serem combinados com imagens em movimento. As músicas da trilogia *O Senhor dos Anéis*, composta por Howard Shore, podem ser ouvidas na plataforma de streaming *Spotify*, por exemplo. Neste caso, constituem o tipo conhecido no português brasileiro como trilha sonora.

Mesmo que os efeitos sonoros possam não ser considerados como um tipo de mídia qualificada autônoma, eles podem ser categorizados como um tipo de mídia básica auxiliar que funciona em combinação ou integração com outros tipos de mídia. Efeitos sonoros estão presentes no cinema, teatro, performances e audiolivros. No cinema, poderíamos dizer que são elementos integrados, pois é difícil imaginar uma cena que reproduza a realidade sem os sons de passos, roupas se movendo, respiração, por exemplo. Como mencionamos, esses sons geralmente são integrados na pós-produção. No teatro e em performances, esses sons resultam naturalmente de fenômenos físicos no palco, portanto, são combinações, embora outros sons possam ser adicionados para efeito estético. Os efeitos sonoros em audiolivros têm suas especificidades, que discutiremos a seguir.

De fato, o contexto de produção de um filme não é o mesmo de um audiolivro, embora algumas das técnicas empregadas na pré e pós-produção possam ter algumas semelhanças. No entanto, pensar sobre como os efeitos sonoros são produzidos para o cinema nos ajuda a entender questões relacionadas à percepção. Ao (re)criar todos os sons possíveis que compõem as cenas de um filme, como portas batendo, talheres batendo em um prato, ou até mesmo o som exagerado de explosões e tiros, usando o próprio corpo do artista (foley) ou vários objetos, os efeitos sonoros são, portanto, a representação de sons provenientes de fenômenos muito específicos por meio de semelhança, contiguidade e/ou convenções.

Quando observamos os modos pré-semióticos das músicas e efeitos sonoros em relação à performance sonora e os comparamos, percebemos que eles compartilham os mesmos modos materiais (ondas sonoras), modos espaçotemporais (altura, largura, profundidade e tempo) e modos sensoriais (audição). O que os diferencia pode ser observado por meio de sua modalidade

semiótica, na maneira como representam objetos de maneiras diferentes e como são percebidos de maneira diferente com base em aspectos operacionais e contextuais.

## Intermedialidade entre o cinema e o audiolivro

### Música: do filme ao audiolivro

A música, em sua qualidade perceptual ou, de acordo com a semiótica de Peirce, em sua primeiridade, tem sido compreendida como uma representação icônica. No entanto, em sua relação com o objeto que representa, ela tem o potencial de construir signos simbólicos, indexicais e também icônicos, novamente em termos de secundidade e terceiridade, conforme a terminologia de Peirce:

[...] ela pode apresentar apenas qualidades sonoras ou um fluxo de qualidades sonoras [ícone]; pode resultar de uma relação existencial concreta (aspectos musicais relacionados ao indivíduo ou fato sociocultural) [ícone]; ou pode transmitir significados resultantes de normas, consensos ou convenções [símbolo] (Martinez, p. 38).

Ao atuar como um tipo de mídia auxiliar, a música do cinema constrói significado na modalidade semiótica em todas as suas formas - a icônica, a indexical e a simbólica. Quando a música assume um papel icônico em um filme, ela acompanha os ritmos da cena em sincronia, muito próxima aos efeitos sonoros, como se estivesse aprimorando os sons dos fenômenos físicos em si, conferindo-lhes ritmo e intensidade. Esse propósito da música em filmes é conhecido como *Mickey Mousing*, uma técnica que teve origem na década de 1920 e foi usada em animações. A iconicidade da música pode ser encontrada, por exemplo, no uso do retumbar de um tambor para representar os passos pesados de um gigante ou de um grande dinossauro, assim como no arranhar das cordas de um violino para representar um grito estridente.

Embora seja associada à sincronização de imagens em movimento, é possível encontrar a mesma técnica aplicada autonomamente em audiolivros. Um exemplo disso pode ser encontrado em *Alice in Wonderland* (2015), onde o som de um xilofone ou marimba é utilizado para representar, por meio de batidas harmônicas, a corrida frenética do Coelho Branco quando Alice e o personagem se encontram pela primeira vez. Os passos do personagem, tanto no audiolivro quanto nas animações que originaram a técnica, existem apenas por meio desse som, uma vez que o fenômeno físico que poderia causar o som não existe. Nesse sentido, a música funciona substituindo o som "natural", que no cinema muitas vezes é inserido como um efeito sonoro na pós-produção, e "artificializando-o", pois é produzida com instrumentos sonoros ou simuladores musicais.

Podemos compreender a representação icônica da música como uma função que se duplica, pois, enquanto um signo icônico, seu objeto é o próprio som e as qualidades acústicas — notações, duração, timbre, intensidade, altura — e

essas qualidades dão origem a outros signos icônicos que têm significado na percepção. É a partir dessa perspectiva que Elleström (2017, p. 178) percebe a cross-modalidade da música:

Deve ser enfatizado que a iconicidade cruzada deve ser compreendida também como incluindo a interseção entre a percepção sensorial e o domínio mais puramente cognitivo (cf. Elleström 2010b). [...] Da mesma forma, formas auditivas na música podem retratar movimentos mentais como experiências e sentimentos. Com isso, estamos apenas a um pequeno passo da iconicidade em que tanto o representâmen quanto o objeto têm natureza cognitiva.

É assim que a música em um audiolivro (assim como no cinema) pode evocar sensações e emoções, mesmo que algumas dessas representações trabalhem em conjunto com o aspecto simbólico do signo, quando relacionadas a convenções.

Enquanto um signo indexical, a música constrói significados em um filme relacionados ao tempo, localização geográfica ou a um grupo social específico. Em outras palavras, ela representa um contexto específico ou um momento histórico, reconhecido pelo perceptor. Assim, filmes que retratam diferentes épocas e culturas frequentemente trazem músicas sincronizadas com os tempos e lugares do espaço diegético da história. Nesse aspecto, é importante enfatizar que, enquanto em um filme figurinos, cenários e outros elementos na cena compõem a espaço-temporalidade da narrativa, em um audiolivro existe apenas a música para cumprir esse papel. Portanto, esse tipo de representação é muito importante em audiolivros, pois não há imagem visual que possa ser associada a essa cultura ou época passada e transportar a história para esse lugar.

No audiolivro *Arabian Nights: Volume 1* (2018), que reúne três contos clássicos do Oriente Médio - *Scheherazade*, *Ali Baba e os Quarenta Ladrões* e *Julnar do Mar* -, a música composta por instrumentos típicos do Oriente Médio, usada de maneira extradiegética, promove a criação espaçotemporal das narrativas. A música se torna, assim, uma espécie de índice desse lugar que só pode existir para o perceptor por meio de ondas sonoras. O objeto representado é o próprio espaço diegético da história, e é nessa relação que ela se torna indexical. Note que, no cinema, a imagem pode ser o índice de que o lugar está lá - uma localização real ou um cenário construído -, mas também pode ser criada por gráficos de computador ou um cenário virtual. Isso é uma questão relacionada à ficção e, em geral, à arte, uma vez que o objeto dinâmico descrito por Peirce, aquele ao qual o signo se refere, não existe na arte, mesmo quando está na realidade, pois se transforma em outro permeado pela linguagem artística. Assim, o objeto do signo musical é o objeto imediato, aquilo que o signo deseja representar.

Isso deve ser levado em consideração para entender como a música também pode criar um signo simbólico, baseado em convenções, uma vez que a música é inerentemente icônica. Como já mencionamos, a iconicidade típica da representação musical é duplicada, causando sensações e emoções por meio de suas qualidades icônicas. Nesse sentido, podemos entender a música como metafórica, pois essa dupla iconicidade também ativa convenções, como certos

ritmos reconhecidos como uma marcha fúnebre. Os signos estritamente simbólicos da música fazem sentido, por exemplo, em hinos e certas canções folclóricas.

Um exemplo interessante a ser observado dentro dessa categoria são as músicas que servem para marcar a presença de um personagem específico ou até mesmo uma trama secundária no universo fictício, como nas sagas transmídia, como *Star Wars*. A série de ficção científica criada por George Lucas possui diferentes músicas e efeitos sonoros que foram convencionalmente associados a ela e aparecem em outros produtos de mídia além dos filmes, como publicidade, programas de TV e até mesmo audiolivros — mais uma vez evocando as estreitas relações entre esse último tipo de mídia e o cinema.

No audiolivro *William Shakespeare's Star Wars: Book 4* (2014), que reimagina o universo fictício sob a perspectiva do Bardo de Avon, imitando seu estilo narrativo e o contexto de sua época, o tema principal é utilizado como um recurso sonoro para estabelecer conexões com a obra original. No entanto, é importante observar que o perceptor precisa reconhecer tais referências para que essas relações façam sentido. Em audiolivros, portanto, muito semelhante ao cinema, a música é um tipo de mídia auxiliar na construção do espaço-tempo diegético, seja de maneira icônica, indexical ou simbólica. A diferença está no fato de que, de formas diferentes, a música acaba substituindo, em vez de acompanhar, as imagens em movimento.

De fato, o uso de músicas em audiolivros compartilha algumas funcionalidades com o uso das músicas no cinema. A música, com sua iconicidade, pode imitar fenômenos físicos ou substituir elementos visuais; com sua indicialidade, pode construir ambientes, culturas e períodos históricos; e, com seu simbolismo, pode trazer ritmos e canções que já têm um significado consolidado. Além disso, assim como no cinema, o uso de músicas em audiolivros também pode evocar emoções, estabelecer um ritmo narrativo e aprimorar a experiência imersiva geral para o ouvinte. No geral, o uso de músicas em audiolivros representa uma interseção rica e complexa entre literatura, música e mídia, merecendo mais atenção e estudo.

### **Efeitos sonoros: do filme ao audiolivro**

Da mesma forma, os efeitos sonoros também podem evocar os três modos da modalidade semiótica quando presentes em filmes e audiolivros. No entanto, embora seja possível separar os efeitos sonoros nessas três categorias, concordamos com Jensen e Salmose (2022) que as representações icônicas e indexicais podem ser confusas, e isso é ainda mais evidente no caso dos audiolivros. Um exemplo clássico da técnica de foley no cinema é o uso de cascas de coco seco para representar o som de cascos de cavalo durante um galope; como Jensen e Salmose (2022) explicam, tais recursos sonoros são "[...] raramente verdadeiros índices, mas ainda podem ser percebidos como se fossem" (p. 32). Em outras palavras, é por meio da semelhança que os associamos a certos fenômenos físicos.

Para fins analíticos, escolhemos utilizar a categorização de Elleström (2021) para distinguir os efeitos sonoros ilustrativos (icônicos), indicativos (indexicais) e descritivos (simbólicos). Entendemos os efeitos sonoros icônicos no cinema como

aqueles que substituem o som de um fenômeno físico e, sem a ajuda de imagens visuais, passam a representar por meio da semelhança. Por exemplo, o som de um sino sem ser visto tocando pode representar a presença de uma igreja; o som de trovões ou chuva sem serem vistos, e de maneira semelhante um deslizamento de terra, um avião, sirenes de polícia, ou o rugido de um leão.

Nas transmidações de quadrinhos para audiolivros, esses efeitos sonoros tornam-se muito importantes, pois nem tudo representado por imagens gráficas será transmidiado para o meio sonoro verbal. Assim, muitas dessas imagens gráficas dos quadrinhos são substituídas, nos audiolivros, por efeitos sonoros. Na graphic novel *Sandman*, de Neil Gaiman, há a representação imagética de um jornal no qual se lê que um dos personagens foi absolvido pelo tribunal por falta de evidências. No audiolivro, a imagem gráfica do tribunal é substituída pela voz do juiz declarando o veredito - "*Este tribunal não encontra evidências*"; o jornal é substituído pelo som de uma máquina de escrever, associado à voz do jornalista lendo a manchete da notícia que está escrevendo e também distinguindo a sentença que seria a manchete. Observe que o som da "máquina de escrever", ausente nas palavras do jornalista, está sendo representado por semelhança; no entanto, esse som também é uma convenção para representar o jornal impresso. Assim, este é tanto um efeito sonoro ilustrativo quanto descritivo.

**Figura 1** - Quadros de Sandman com a representação imagética do jornal.



Fonte: Gaiman (1989, p. 14).

Os efeitos sonoros indicativos no cinema estão diretamente ligados ao objeto cujo som eles representam. Por exemplo, o som de uma explosão, um tiro ou um carro acelerando são casos de efeitos sonoros indexicais quando diretamente associados ao fenômeno físico na tela. Sincronizados com as cenas, eles têm uma captura imediata e reforçam a percepção do que está acontecendo na tela.

Em audiolivros, no entanto, não há associação entre som e imagem visual, mas podemos usar os mesmos critérios, entendendo a narração (por meio de mídia verbal) como um substituto para a imaginação visual. Assim, os efeitos sonoros de fenômenos físicos que não são transmidiados simultaneamente por palavras também podem ser entendidos como icônicos. Em resumo, eles são ilustrativos, funcionando por semelhança ao som do fenômeno físico que representam, embora, devido à ausência da imagem, também sugiram certa indexicalidade. Em referência

às categorias de Elleström, chamamos essa categoria de efeitos sonoros ilustrativos.

Em audiolivros, esses efeitos sonoros podem contribuir para criar uma atmosfera, permitindo cortes tanto na narração quanto no diálogo. A éfrase, por exemplo, pode ser substituída por efeitos sonoros. No audiolivro *The Wonderful Wizard of Oz: book 1* (2020), no início da narrativa, Dorothy se abriga em sua cabana de madeira no Kansas por causa da aproximação de um furacão. Para transmitir isso, são usados sons de vento, gradualmente se intensificando com a chegada do fenômeno atmosférico, juntamente com rangidos de tábuas e o tilintar de objetos metálicos, como latas, ou até mesmo o estrondo da casa ao aterrissar no chão após ser transportada para o mundo de Oz.

Os efeitos sonoros indicativos em audiolivros são aqueles que acompanham a narração ou descrição dos fenômenos físicos que originam esses sons e, portanto, estão diretamente associados a eles. Mas observemos que mesmo assim, indicações e ilustrações podem ser confundidas porque, como percebemos, não temos certeza se aquele som foi realmente produzido pelo objeto que representa - seja substituindo-o ou associando-se a ele. Como apontado por Arvidson et al. (2022), os efeitos sonoros são como signos simbólicos, mas de natureza icônica, porque representam partes da realidade. Ao mesmo tempo, são indexicais na ausência de imagens.

Em audiolivros, esses efeitos apontam para algo que não está visualmente presente, e, portanto, a representação é exclusivamente por meio do som. Portanto, em comparação com palavras, que são simbólicas, os autores argumentam que os efeitos sonoros são fundamentalmente icônicos. Considerando que o som icônico do vento pode representar simbolicamente o frio, podemos dizer que, no caso dos efeitos sonoros, tudo depende de como eles funcionam em relação às palavras, compreendidas aqui como o meio que constrói a história.

No cinema, os efeitos sonoros simbólicos constroem significados abstratos e metafóricos quando não há correlação direta ou substituição por qualquer fenômeno físico. Um som agudo e dissonante, por exemplo, pode ser usado para criar tensão ou indicar perigo, às vezes subliminarmente, semelhante à música. O mesmo se aplica aos audiolivros. Efeitos sonoros também podem caracterizar fenômenos ou sons de personagens que não existem no mundo real, tanto no cinema quanto nos audiolivros. Os sons de dinossauros são um bom exemplo, pois são construídos artificialmente e funcionam por convenção.

Existem também audiolivros que trazem a presença de seres alienígenas, como *Alien III* (2019), inspirado na franquia cinematográfica de Ridley Scott. Uma vez que os xenomorfos são criaturas fictícias, foi necessário conceber e estabelecer convencionalmente um grito possível que esses seres emitem para anunciar sua presença e o perigo que representam para os personagens. Portanto, esta é uma categoria simbólica. Podemos nos referir a essa categoria como efeitos sonoros descritivos.

### **Compartilhando recursos de mídias: uma busca interminável nos Estudos de Intermedialidade**

Este trabalho está associado a um projeto de pesquisa mais amplo que visa definir e categorizar o audiolivro como um tipo de mídia qualificada, distinguindo-

o de podcasts e programas de rádio online. Em todas as dimensões da pesquisa, que começa com uma comparação entre mídias técnicas, desconstrói tipos básicos de mídia e modos de modalidades de cada uma dessas mídias, e traz diversos e distintos exemplos, o trabalho de Lars Elleström (2021) tem sido essencial, servindo como um ponto de referência em suas definições e se tornando um discurso sobre mídia, especialmente por meio de suas categorizações.

A convergência midiática, associada ao contínuo desenvolvimento e atualização de tecnologias de produção, como manipulação de voz e som, assim como inteligência artificial, tem tornado cada vez mais difícil distinguir um tipo de mídia de outro. Isso é um problema quando contrastamos fato e ficção, autoria e plágio, originalidade e cópia, ou até mesmo criatividade e arte. Talvez ainda mais quando abordamos a intrigante dicotomia entre humano e máquina.

Enquanto este trabalho estava sendo realizado, surgiu uma nova tecnologia de produção de audiolivros, desta vez as vozes, antes produzidas através da gravação de voz humana, ganharam a possibilidade de serem sintéticas por meio da decodificação da mídia verbal pela "voz" de uma inteligência artificial. Às músicas e efeitos sonoros já produzidos por máquinas, adicionou-se a voz mecânica. Até que ponto podemos falar de representações icônicas, indexicais e simbólicas a partir dessas tecnologias? Até que ponto a voz sintética imita a voz humana na expressão de emoções ao ler palavras em um audiolivro? Até que ponto a recente reconstrução do cérebro do *Thecodontosaurus* não alcançará a reconstrução do som que saiu de sua garganta?

Esta pesquisa, embora distante de fornecer respostas a essas preocupações, concentra-se em um dos elementos que está na base das reflexões sobre humanidade e civilização: a comunicação. Dentro desse campo amplo, observa como inventamos e reinventamos as formas pelas quais tecemos nossa cultura, especialmente nas maneiras como contamos nossas histórias antigas e novas, substituindo nosso corpo e voz por mídias. Nosso objetivo, por meio da comparação entre cinema e audiolivros, é contribuir para a compreensão desses produtos de mídia constantemente remidiados, transmidiados e representados, pois é o seu significado que importa alcançar. E, no caso dos audiolivros, esse significado reside na confluência entre palavra, música e os sons dos mundos que inventamos; em última análise, nesse compartilhamento de recursos que observamos, o significado está sempre na intermedialidade.

---

## Referências

---

ARVIDSON, Mats et al. Intermedial combinations. In: BRUHN, Jørgen Bruhn; SCHIRRMACHER, Beate (Org.). *Intermedial studies: an introduction to meaning across media*. New York: Routledge, 2022.

BAZIN, André. *What is cinema?*, vol. 1. University of California Press, 2005.

BRUHN, Jørgen Bruhn; Gjelsvik, Anne. *Cinema between media: an Intermediality approach*. Edinburgh: University Press, 2018.



BRUHN, Jørgen Bruhn; Schirmacher, Beate. Intermedial studies. In: BRUHN, Jørgen Bruhn; SCHIRRMACHER, Beate (Org.). *Intermedial studies: an introduction to meaning across media*. New York: Routledge, 2022.

CHION, Michel. *Music in cinema*. Nova York: Columbia University Press, 2021.

ELLESTRÖM, Lars. Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermedialidade. Ana Cláudia Munari Domingos, Ana Paula Klauck, Glória Maria Guiné de Melo (Org.). Porto Alegre : EDIPUCRS, 2017.

ELLESTRÖM, Lars. *Beyond Media Borders, vol. 1: Intermedial Relations among Multimodal Media*. London: Palgrave Macmillan, 2021.

GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2006.

JENSEN, Signe Kjær; Knust, Martin. Media and modalities – Music. In: BRUHN, Jørgen Bruhn; SCHIRRMACHER, Beate (Org.). *Intermedial studies: an introduction to meaning across media*. New York: Routledge, 2022.

JENSEN, Signe Kjær; Salmose, Niklas. Media and modalities – Film. In: BRUHN, Jørgen Bruhn; SCHIRRMACHER, Beate (Org.). *Intermedial studies: an introduction to meaning across media*. New York: Routledge, 2022.

KULEZIC-WILSON, Danijela. *Sound design is the new score: Theory, aesthetics, and erotics of the integrated soundtrack*. New York: Oxford University Press, 2020.

MARTINEZ, José Luiz. Música & semiótica: um estudo sobre a questão da representação na linguagem musical, 1991. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1991.

PETHÖ, Ágnes. *Cinema and Intermediality. The Passion for the In-Between (Second, Enlarged Edition)*. Cambridge Scholars Publishing, 2020.

RUBERY, Matthew. *The Untold Story of the Talking Book*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2016.

THOMPSON, John B. *As guerras do livro: a revolução digital no universo editorial*. Translated by Fernando Santos. São Paulo: Editora Unesp, 2021.

### **Audiolivros citados**

Alice in Wonderland. Narradores: elenco completo. Publisher: Blackstone Audio, 2015.

Arabian Nights: Volume 1. Narradores: elenco completo. Publisher: Audible Originals, 2018.

William Shakespeare's Star Wars: book 4. Narradores: Daniel Davis, Jonathan Davis, Ian Doescher, January LaVoy, Marc Thompson. Publisher: Random House Audio, 2014.

The Wonderful Wizard of Oz: book 1. Narradores: elenco completo. Publisher: Audible Originals, 2020.

Alien III. Narradores: Tom Alexander, Barbara Barnes, Michael Biehn, Lance Henriksen, Lorelei King, Laurel Lefkow e Keith Wickham. Publisher: Audible Originals, 2019.

The Sandman: Act I. Narradores: elenco completo. Publisher: Audible Originals, 2020.

### Filmes citados

*Showboat*. Dirigido por George Sidney, MGM, 1929.

### Quadrinhos citados

GAIMAN, Neil. *Sandman: more than rubies*. DC Comics/Vertigo, 1989.

---

### Para citar esta tradução

---

GARCIA, Jaimeson Machado; DOMINGOS, Ana Cláudia Munari. Do cinema ao audiolivro: compartilhando recursos de mídia (Tradução). Tradução dos autores. Demais informações: tradução de "From cinema to audiobook: sharing media features", publicado originalmente em *Ekphrasis*, Romênia, v. 29, n. 1, p. 43-63, jul. 2023. *Miguilim – Revista Eletrônica do Netlli*, Crato, v. 13, n. 2, p. 503-521, maio-ago. 2024.

---

### Tradutores

---

**Jaimeson Machado Garcia** é graduado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pelo Centro Universitário Franciscano (2013, UNIFRA, Santa Maria - RS) e em Comunicação Social - Produção Editorial pela Universidade Federal de Santa Maria (2014, UFSM, Santa Maria - RS). Mestre pelo do Programa de Pós-graduação em Letras com bolsa do Programa BIPSS - Bolsas Institucionais para Programas de Pós-Graduação da Universidade de Santa Cruz do Sul (Edital 01/2019, UNISC, Santa Cruz do Sul - RS) e doutorando também pelo do Programa de Pós-graduação em Letras (UNISC, Santa Cruz do Sul - RS) com bolsa PROSUC/CAPES - Modalidade II. Durante o segundo semestre de 2023 realizou o doutorado-sanduíche no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica (COS) da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) com co-

orientação da Prof. Dra. Lucia Santaella. E-mail: [jaimesonmachadogarcia@gmail.com](mailto:jaimesonmachadogarcia@gmail.com); ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-3398-6828>.

**Ana Cláudia Munari Domingos** é mestre em Teoria da Literatura pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2005) e Doutora na mesma área e pela mesma instituição (2011), com pós-doutorado pela Linnaeus University da Suécia (2018-2019). Atualmente é professora da Universidade de Santa Cruz do Sul (Unisc), atuando como professora e pesquisadora do Programa de Pós-graduação em Letras, nas linhas de pesquisa Estudos literários e midiáticos e Estudos de mediação em leitura. Dentre suas publicações estão o livro *Hiperleitura e escreitura: convergência digital, Harry Potter, cultura de fã* (Edipucrs, 2017) e a organização de *Midialidade: ensaios sobre Comunicação, Intermedialidade e Semiótica* (Edipucrs, 2017). E-mail: [anacmunari@unisc.br](mailto:anacmunari@unisc.br); ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-6629-588X>.