

Universidade Federal de Ouro Preto

Instituto de Ciências Sociais Aplicadas
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
PPGCOM

Dissertação

**A Criação de Ambientes Através
do Som:
caminhos imersivos no podcast de
storytelling ficcional “Contador de
Histórias”**

Patrícia Consciente Pereira dos Santos

Ouro Preto
2022



PATRÍCIA CONSCIENTE PEREIRA DOS SANTOS

**A CRIAÇÃO DE AMBIENTES ATRAVÉS DO SOM:
caminhos imersivos no podcast de storytelling ficcional “Contador de Histórias”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação e Temporalidades.

Linha de Pesquisa 2: Interações e Emergências da Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. Debora Cristina Lopez.

OURO PRETO
2022

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

S237c Santos, Patrícia Consciente Pereira dos.
A Criação de Ambientes Através do Som [manuscrito]: caminhos imersivos no podcast de storytelling ficcional "Contador de Histórias". / Patrícia Consciente Pereira dos Santos. - 2022.
195 f.

Orientadora: Profa. Dra. Debora Cristina Lopez.
Dissertação (Mestrado Acadêmico). Universidade Federal de Ouro Preto. Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Programa de Pós-Graduação em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação e Temporalidades.

1. Narrativas digitais. 2. Podcasting. 3. Terapia narrativa. I. Lopez, Debora Cristina. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 316.77

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter De Sousa-Bibliotecário Coordenador
CBICSA/SISBIN/UFOP-CRB6a1407



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS
PROGRAMA DE POS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO



FOLHA DE APROVAÇÃO

Patrícia Consciente Pereira dos Santos

**A criação de ambientes através do som: caminhos imersivos no podcast de storytelling ficcional
“Contador de Histórias”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Ouro Preto
como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada em 30 de agosto de 2022

Membros da banca

Prof.(a). Dr.(a) Debora Cristina Lopez (Orientador(a) e Presidente) – Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP
Prof.(a). Dr.(a) Profa. Dra. Giovana Borges Mesquita - Universidade Federal de Pernambuco – UFPE
Prof.(a). Dr.(a) Profa. Dra. Sônia Caldas Pessoa - Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG

Prof.(a). Dr.(a) Debora Cristina Lopez orientador(a) do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito
no
Repositório Institucional da UFOP em 16/01/2023



Documento assinado eletronicamente por **Debora Cristina Lopez, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 16/01/2023, às 16:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0457283** e o código CRC **529478EE**.

R. Diogo de Vasconcelos, 122, - Bairro Pilar Ouro Preto/MG, CEP 35402-163
Telefone: (31)3557-3555 - www.ufop.br

Aos meus avós, Geni e Waldir (*in memoriam*), que de alguma parte do universo,
desejam que eu seja feliz.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Universidade Federal de Ouro Preto, pelo acolhimento nesses sete anos em que tive orgulhosamente a oportunidade de ser estudante na instituição, e ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, por proporcionar todos os incentivos e caminhos possíveis para eu pudesse amadurecer academicamente e me apaixonar ainda mais pela escrita, pelo conhecimento e pela mídia sonora.

À CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), pelo financiamento deste trabalho, que foi um apoio tão essencial.

Aos meus pais, Fátima e Gerson, e às minhas tias, Ivete e Gracinha, por todo o apoio, carinho, compreensão, abraços, orações e por comemorarem comigo a cada passo concluído em direção à conclusão deste trabalho.

Ao Felipe, pelas conversas mais confortáveis do mundo e por todo o apoio, carinho e proximidade de sempre, mesmo a 400 km de distância.

À minha orientadora, Profa. Debora, por sempre acreditar em mim e por todo o auxílio ao longo dessa jornada desafiadora.

E ao ConJor (Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo), por todas as oportunidades de crescimento e aprendizado que contribuíram imensamente para a minha formação.

RESUMO

Este trabalho realiza uma análise do podcast de storytelling ficcional brasileiro “Contador de Histórias”, tendo como principal direcionamento os elementos e estratégias que possam evidenciar o potencial imersivo dessa produção. A pesquisa se fundamenta a partir de discussões acerca do contexto do podcasting e suas diferentes possibilidades narrativas, bem como sobre a composição de um ambiente acústico que possa oferecer uma experiência imersiva em um universo ficcional. O trabalho também considera os diversos aspectos da paisagem sonora e os atributos que configuram os produtos sonoros analisados como audiodramas. Além disso, busca-se realizar uma observação dos elementos estruturantes da narrativa, em especial o próprio ambiente, capaz de caracterizar a narrativa ficcional no que se refere aos seus componentes espaço-temporais e psicológicos, o que pode ser percebido em diferentes meios, incluindo o sonoro. Mais especificamente na análise, realiza-se um estudo de caso, de natureza qualitativa, sobre quatro audiodramas independentes (cujos enredos se iniciam e terminam no mesmo episódio) produzidos e lançados pelo “Contador de Histórias” em 2016. Este estudo objetiva identificar como se constitui o ambiente ficcional sonoro e de que modo a imersividade pode se revelar nos audiodramas produzidos no podcast em questão. Ao longo do desenvolvimento teórico e dos procedimentos analíticos, percebeu-se que o “Contador de Histórias” pode ser observado em uma perspectiva complexa e multidimensional, e que as estratégias sonoras e não sonoras mobilizadas pelo podcast apresentaram todas as características previstas para designar o processo imersivo, as quais foram a sensação de presença no ambiente ficcional, a transposição de realidade e incorporação do mundo ficcional, e a função ativa do ouvinte. O percurso metodológico também permitiu notar que o ambiente ficcional e o potencial imersivo são componentes que se influenciam e se desenvolvem mutuamente ao longo da narrativa sonora.

ABSTRACT

This work performs an analysis of the Brazilian fictional storytelling podcast “Contador de Histórias”, which has as main direction the elements and strategies that can highlight the potential of this immersive production. The research is based on discussions about the context of podcasting and its different narrative possibilities, as well as the composition of an acoustic environment capable of offering an immersive experience in a fictional universe. The work also considers the various aspects of the soundscape and the attributes that configure the sound products analyzed as audiodramas. In addition, there is an effort to observe the structuring elements of the narrative, especially the environment itself, capable of characterizing the fictional narrative in terms of its spatiotemporal and psychological components, which can be perceived in different media, including sound related ones. More specifically in the analysis, a qualitative case study is carried out on four independent audiodramas (whose plots begin and end in a single episode) produced and released by “Contador de Histórias” in 2016. This study aims to identify how the fictional sound environment is constituted and how immersiveness can be revealed in the audiodramas produced in the podcast in question. Throughout theoretical development and analytical procedures, it was noticed that the “Contador de Histórias” can be observed in a complex and multidimensional perspective, and that the sound and non-sound strategies utilized by the podcast presented all the foreseen characteristics to designate the immersive process, which were the sensation of presence in the fictional environment, the transposition of reality and incorporation of the fictional world, and the active role of the listener. The methodological path also allowed us to note that the fictional environment and the immersive potential are components that influence and develop each other throughout the sound narrative.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Produções Ficcionalis da Estalo Podcasts.....	89
Quadro 2 – Audiodramas Independentes do Podcast “Contador de Histórias”	93
Quadro 3 – Análise de Narrativa.....	106
Quadro 4 – Análise da Paisagem Sonora e da Composição Audiodramática.....	112
Quadro 5 – Análise do Potencial Imersivo.....	115
Quadro 6 – Representações narrativas identificadas nos audiodramas “O Quarto de Hotel”, “O Caso de Agatha Dias”, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítono”	118
Quadro 7 – Representações narrativas e elementos de sonorização analisados nos audiodramas “O Quarto de Hotel”, “O Caso de Agatha Dias”, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítono”	140
Quadro 8 – Representações narrativas e as dimensões do ponto/lugar de escuta nos audiodramas “O Quarto de Hotel”, “O Caso de Agatha Dias”, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítono”	172

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1** – Logotipo do podcast “Contador de Histórias” nas redes sociais.....97
- Figura 2** – Imagem presente no site e nas redes sociais do podcast “Contador de Histórias” ...97
- Figura 3** – Capa do podcast “Contador de Histórias” nas plataformas de áudio.....98

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 – PODCASTING E FICÇÃO	22
1.1 – O podcasting e os podcasts de storytelling	22
1.2 – Ficção e narrativa ficcional sonora	33
2 – A CONSTRUÇÃO DO AMBIENTE NARRATIVO	44
2.1 – Os elementos estruturantes da narrativa	44
2.2 – O ambiente como elemento narrativo	52
2.3 – Possibilidades sonoras da criação de ambientes ficcionais	58
3 – A IMERSIVIDADE E O POTENCIAL IMERSIVO DA NARRATIVA SONORA	68
3.1 – O conceito de imersividade e os desdobramentos desse conceito	68
3.2 – Possibilidades imersivas da narrativa sonora	72
4 – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	83
4.1 – Análise bibliográfica e estado da arte	83
4.2 – Descrição do objeto de análise	87
4.2.1 – Estalo Podcasts	88
4.2.2 – Contador de Histórias	90
4.3 – Proposta de análise para o podcast “Contador de Histórias”	98
5 – ANÁLISE	117
5.1 – Análise de narrativa	118
5.1.1 – Enredo	121
5.1.2 – Personagens	125
5.1.3 – Tempo e espaço	132
5.1.4 – Condução narrativa	134
5.1.5 – Representações identificadas em todos os audiodramas	137
5.2 – Análise da paisagem sonora e da composição audiodramática	140
5.2.1 – Sistemas expressivos – Palavra/Voz	143

5.2.2 – Sistemas expressivos – Efeitos sonoros.....	150
5.2.3 – Sistemas expressivos – Música.....	156
5.2.4 – Sistemas expressivos – Silêncio	162
5.2.5 – Cenário sonoro e ação sonora	163
5.3 – Análise do potencial imersivo	171
5.3.1 – As construções subjetivas em “O Quarto de Hotel”	173
5.3.2 – Percursos e movimentações em “O Caso de Agatha Dias”	174
5.3.3 – Dimensionamentos espaciais em “Mortes ao Som de Jazz”	177
5.3.4 – A transposição de realidade nas composições ambientais em “Trítono”.....	178
5.3.5 – Ponto de escuta e imersividade nos audiodramas do CDHCast	180
6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	183
REFERÊNCIAS	189

INTRODUÇÃO

Este trabalho se propõe a realizar uma análise do podcast de storytelling ficcional “Contador de Histórias” (2016-atualmente), tendo como principal direcionamento as estratégias que possam evidenciar o potencial imersivo dessa produção. Considera-se, neste caso, que a imersividade pode se manifestar a partir de elementos de linguagem sonora e de artifícios possibilitados pela narrativa ficcional. No intuito de concretizar essa observação, as estratégias referentes à imersividade serão observadas especialmente em audiodramas independentes do podcast, ou seja, aqueles cujos enredos se iniciam e terminam no mesmo episódio.

Tendo em vista as potencialidades da linguagem sonora e da narrativa ficcional, é importante perceber a capacidade de se desenvolver a imersão a partir de um trabalho articulado com os sistemas expressivos da linguagem radiofônica (palavra/voz, música, efeitos sonoros e silêncio), enquanto a ficção manifesta diferentes possibilidades de envolver o espectador nas diferentes histórias apresentadas, tais como nos diferentes elementos da narrativa.

Nesse contexto, no que se refere aos podcasts a serem analisados, o “Contador de Histórias”¹ é uma produção realizada desde 2016 pelo escritor, dublador e produtor Danilo Battistini, e está vinculado à produtora Estalo Podcasts. Battistini define a sua produção como “um podcast de audiodrama² e storytelling³ focado em produções imersivas”, como um “cinema para os ouvidos”.⁴ São produzidas várias histórias independentes e seriadas de diferentes gêneros, incluindo o infantil, o suspense, o terror e a ficção científica, utilizando roteiros adaptados⁵ ou originais.⁶

Este podcast foi escolhido para a análise das estratégias de imersividade especialmente por já manifestar um trabalho desenvolvido com os recursos a serem observados, no que se refere à linguagem sonora e aos elementos da narrativa ficcional. Além disso, o “Contador de

¹ O podcast “O Contador de Histórias” pode ser acessado em: <http://www.contadordehistorias.art.br/>. Acesso em 19/03/2021.

² O conceito de audiodrama é desenvolvido ao longo deste trabalho, e diz respeito a um modelo de produção sonora e ficcional com traços radiofônicos e narrativos, tendo como principais características (SCHLOTZFELDT e RODIGHERO, 2017) os sistemas expressivos, a narrativa dramática, o cenário sonoro e a ação sonora.

³ Assim como o audiodrama, o storytelling também é um conceito desenvolvido ao longo deste trabalho, e possui diferentes aplicações, bem como concepções que buscam defini-lo, seja como uma ferramenta, técnica ou arte. De uma forma geral, trata-se da possibilidade de se construir histórias coesas e coerentes, seguindo uma estrutura que visa a despertar a atenção e a imaginação dos espectadores.

⁴ BATTISTINI, Danilo. **O Contador de Histórias**. Disponível em: <http://www.contadordehistorias.art.br/sobre>. Acesso em: 19/03/2021.

⁵ Um dos audiodramas adaptados do podcast é “A Mulher dos Cabelos Furta-Cor, produzido a partir de um conto de Jorge Mauro. O episódio foi publicado no dia 7 de julho de 2017 e possui 17 min. de duração. Disponível em: <https://bit.ly/2ISF2kj>. Acesso em: 19/03/2021.

⁶ Um dos audiodramas com roteiro original no podcast é “O Caso de Agatha Dias”, escrito pelo próprio Danilo Battistini. O episódio foi publicado no dia 31 de maio de 2016 e possui 15 min. de duração. Disponível em: <https://bit.ly/2X52ILB>. Acesso em: 19/03/2021.

Histórias” possui um número significativo de episódios independentes, que formam o principal direcionamento deste trabalho, em uma busca por analisar diferentes caminhos narrativos e construções ambientais.

A partir dessas questões, busca-se desenvolver um projeto de pesquisa que possa se adequar à área de concentração “Comunicação e Temporalidades” ao pensar “como o tempo interfere e faz emergir formas, sistemas e lógicas de comunicação”.⁷ Considerando a proposta de se trabalhar com podcasts de storytelling ficcionais, vale ressaltar que o podcast é uma mídia que está inserida em um contexto e em um percurso evolutivo do rádio, sendo que o meio radiofônico se reconfigura com o passar do tempo e a partir de sua interação com outras mídias e lógicas comunicacionais.

Tendo em vista o cenário de ecologia de mídia, o rádio se transformou e se transforma de maneira contínua, passando por fases em que ele se constitui como um meio massivo, segmentado ou inserido em um contexto atual de convergência. Na periodização para a história do rádio proposta por Luiz Artur Ferraretto (2012), a fase de difusão se estende da década de 1930 à década de 1960, e compreende especialmente os momentos históricos em que o rádio se configura como uma mídia massiva e possui um caráter comercial, envolvendo grandes investimentos e especialização de funções profissionais.

A fase de segmentação se encontra entre as décadas de 1950 e 2000, e é marcada pelo processo de adaptação do rádio diante da chegada da televisão, pela chegada de novas tecnologias de transmissão radiofônica, como os receptores transistorizados e a frequência modulada (FM), e pela estratégia das emissoras em abordar o público por fragmentos, pensando em diferenças como faixa etária, classe social e escolaridade.

Por fim, a última fase da periodização realizada por Ferraretto é denominada convergência, e se estende da década de 1990 até os dias atuais. Trata-se de um período em que a noção de rádio passa por algumas transformações, e a radiodifusão passa a contemplar modalidades não apenas síncronas e hertzianas. Neste contexto, mídias como o podcast, que surge nos anos 2000, passam a ser observadas como radiofônicas.

Pensando nessas informações, o podcast emerge não apenas como um traço evolutivo do rádio e como uma marca das transformações da mídia radiofônica com o passar do tempo, mas também oferece a possibilidade de se constituir produções radiofônicas assíncronas, ou seja, em que o tempo da produção não é o mesmo tempo da veiculação e da recepção do

⁷ PPGCOM Ufop. Área de Concentração. Disponível em: <https://bit.ly/3vC5k0F>. Acesso em: 19/03/2021.

conteúdo produzido. Isso difere de como se concebia uma produção radiofônica até pouco tempo atrás.

A arte de contar histórias, o storytelling propriamente dito, também se insere nesse percurso evolutivo do rádio, seja no momento em que outras mídias influenciam na construção de formatos radiofônicos (como a radionovela se originando a partir do romance de folhetim que circulava na mídia impressa), seja no momento atual em que os podcasts de storytelling revisitam esses formatos que marcaram os tempos dourados do rádio em um contexto tecnológico e comunicacional bem diferente.

Mais especificamente no que se refere à linha de pesquisa 2, “Interações e Emergências da Comunicação”, é importante compreender o podcast como uma mídia que se desenvolve no cenário do “rádio expandido” (KISCHINHEVSKY, 2016), em que o rádio transborda para outros meios e se faz presente no ambiente online, em um contexto de arquitetura de interação, de plataformas e de mídias sociais.

Além disso, a linha 2 apresenta a proposta de acolher “investigações acerca [...] das linguagens e transformações dos meios, bem como sobre a relação entre produção e recepção, a interação e as redes em suas dimensões sociais, técnicas e estéticas”.⁸ Nesse contexto, propõe-se uma abordagem da questão da imersividade em uma produção brasileira de storytelling de ficção. Pensando na ilusão de presença e nos aspectos sensoriais que podem caracterizar uma produção imersiva, pode ser interessante perceber esse conceito de imersividade em uma perspectiva estética (tendo em vista questões sensoriais e afetivas) e também técnica (pensando nas potencialidades proporcionadas pelas tecnologias atuais para realizar produções imersivas).

Pensando nas possibilidades de se desenvolver imersividade em narrativas ficcionais sonoras, este trabalho parte das informações teóricas e conceituais obtidas ao longo do meu Trabalho de Conclusão de Curso, realizado nos semestres finais da Graduação em Jornalismo (SANTOS, 2019). Ao propor, nesse projeto anterior, a produção de um podcast de storytelling ficcional que buscasse uma experiência imersiva e uma aproximação em relação ao texto literário, foi possível perceber o podcast, em um contexto mais recente, como uma mídia capaz de renovar o drama radiofônico ficcional por meio do storytelling (SCHLOTFELDT e RODIGHERO, 2017).

Isso ocorre porque as produções de storytelling produzidas nesse contexto revisitam formatos que marcaram historicamente o rádio entre os anos 1930 e 1950 e manifestaram na

⁸ PPGCOM Ufop. Linhas de Pesquisa. Disponível em: <https://bit.ly/3f36CvT>. Acesso em: 19/03/2021.

última década um cenário de potencialização da arte de contar histórias com recursos de base sonora (LOPEZ, VIANA e AVELAR, 2018), incluindo as produções não-ficcionais.

As pesquisas anteriores também levaram a informações sobre a utilização do conceito de imersividade no âmbito do Jornalismo. Percebe-se que o Jornalismo Imersivo envolve uma série de técnicas de caráter interativo e também visual, buscando “incentivar [...] uma experiência sensorial de exploração do espaço” (DOMÍNGUEZ-MARTÍN, 2015, p. 420) e criar a ilusão de presença, isto é, a “sensação de pertencer a um ambiente virtualmente renderizado mesmo sabendo que isso não ocorre de verdade” (ROCHA, 2016, p.10).

Em uma aplicação das reflexões sobre a imersividade no contexto da narrativa sonora, é possível observar que o cenário de convergência atual é marcado pela presença de tecnologias capazes de proporcionar uma experiência imersiva a partir da complexidade que essas narrativas podem adquirir (LOPEZ, VIANA e AVELAR, 2018). Vale ressaltar, no entanto, que apenas os recursos sonoros já configuram um potencial imersivo, prescindindo de demais elementos parassonoros, como imagens e textos (LOPEZ, VIANA e AVELAR, 2018).

Vale destacar, também, que as pesquisas anteriores a este trabalho permitiram uma compreensão sobre a linguagem literária e os elementos da narrativa, o que permitiu uma aproximação em relação a alguns aspectos que caracterizam a ficção, tais como os personagens, o tempo e o ambiente (GANCHO, 2002). Com isso, as concepções apresentadas permitiram a elaboração de um projeto de pesquisa que buscasse ampliar as reflexões sobre a imersividade e a ficção nas narrativas sonoras.

Com base nas questões relacionadas a essa capacidade de se provocar uma sensação de estar em um ambiente criado e desenvolvido ao longo de uma narrativa, é possível aplicar e reconhecer estratégias de imersividade em produtos de base sonora, e a presença do storytelling pode contribuir para intensificar a presença dessas estratégias. Como mencionado anteriormente, é possível construir uma experiência imersiva, por exemplo, a partir de elementos meramente sonoros, como as trilhas musicais, os efeitos sonoros e a entonação utilizada nas vozes envolvidas.

Neste caso específico da imersividade sonora, é possível que produções contemporâneas que envolvem o storytelling manifestem o seu potencial imersivo a partir de uma articulação harmônica entre os quatro sistemas expressivos da linguagem radiofônica, tendo em vista os caminhos possíveis para o desenvolvimento das locuções e a inserção dos elementos de sonoplastia, que compõem a paisagem sonora do ambiente narrado. Vale observar que a paisagem sonora pode ser compreendida como “o ambiente sonoro, ou seja, qualquer parte do ambiente e seus sons que possam ser um campo de estudos” (SCHAFER, 1977).

Dessa forma, tendo em vista as possibilidades estéticas da linguagem sonora, o fortalecimento da arte de contar/narrar histórias nos podcasts contemporâneos e o cenário atual em que diferentes podcasts revisitam formatos que marcaram as produções radiofônicas entre os anos 1930 e 1950, como as radionovelas, e os caminhos narrativos e sonoros acionados no podcast analisado, a proposta deste trabalho se direciona à seguinte questão: como se revela o potencial imersivo dos audiodramas do “Contador de Histórias”?

Com base nesta questão, este trabalho pretende evidenciar as potencialidades dos recursos sonoros, buscando observar produções ficcionais que utilizem diferentes estratégias para envolver o ouvinte-internauta contemporâneo. Nesse sentido, é possível perceber que alguns produtores de podcasts reconhecem o potencial imersivo do storytelling. A página de apresentação do podcast narrativo “Projeto Humanos” deixa claro que o formato se dedica a “montar linhas narrativas mais imersivas, nas quais os ouvintes possam ter uma relação mais visceral com a história que lhes é contada”.⁹

Do mesmo modo, o produtor do “Contador de Histórias”, Danilo Battistini, afirma que a imersão sonora ocorre “quando você consegue transportar o ouvinte para o ponto de escuta da sua história e dar as ferramentas para que a imaginação dele crie a cena que está acontecendo”.¹⁰

Pensando nessas questões, o desenvolvimento da pesquisa demonstrou que o ambiente como elemento constituinte da narrativa adquire funções essenciais no desenvolvimento de caminhos imersivos nas produções ficcionais sonoras. Com base nessa percepção, percebeu-se que o direcionamento central deste trabalho, além da imersividade, encontra-se na criação de ambientes através do som, que intitula esta dissertação.

É importante observar, nesse contexto, que os recursos sonoros não são necessariamente um instrumento para criar um ambiente, e sim, o caminho atravessado pela narrativa para a construção do universo ficcional e das estratégias que buscam despertar no ouvinte a sensação de fazer parte desse universo em seus aspectos espaço-temporais e psicológicos. Por esse motivo, os ambientes são criados através, e não por meio, do som.

Com isso, percebe-se que a principal contribuição dessa dissertação se encontra em abordar o podcasting em um trabalho acadêmico na área da Comunicação, mais especificamente em enfatizar o storytelling ficcional, que manifesta um cenário de ascensão na podosfera atual. Um dos procedimentos metodológicos realizados neste trabalho foi o

⁹ Informação disponível em: <https://www.projetohumanos.com.br/sobre/>. Acesso em: 19/03/2021.

¹⁰ BATTISTINI, Danilo. A Imersão no Áudio Drama. **Contador de Histórias**. Disponível em: <https://cutt.ly/PxgK70m>. Acesso em: 19/03/2021.

levantamento do estado da arte, mais especificamente em relação a trabalhos de pós-graduação produzidos entre 2006 e 2020 (p. 82). Este levantamento demonstra que as teses e dissertações realizadas no Brasil até o ano de 2020 e que discutem o podcasting de algum modo aparecem de forma um pouco menos expressiva no campo da Comunicação em relação à Educação, que é a área do conhecimento que mais aborda este tema nas pesquisas de pós-graduação.

Nesses trabalhos, o storytelling surge em importantes investigações, mas além de estar presente com menor frequência em relação a outras abordagens, a vertente não-ficcional é mais explorada. Sendo assim, torna-se importante enfatizar a narrativa ficcional sonora no podcasting, a qual aciona diferentes componentes estéticos da produção radiofônica, assim como revela um potencial afetivo e sensorial que pode ser relevante para o processo comunicativo.

A partir disso, o principal objetivo deste trabalho é investigar e compreender os principais caminhos imersivos realizados no podcast de storytelling ficcional “Contador de Histórias”, tendo como principal direcionamento as estratégias utilizadas na criação dos ambientes ficcionais em audiodramas independentes da produção. A fim de alcançar esse objetivo, um dos caminhos a ser percorrido será compreender o conceito e as principais características da narrativa ficcional, buscando evidenciar as relações entre ficção, realidade e subjetividade.

Além disso, pretende-se compreender o conceito de imersividade e suas aplicações principalmente nos aspectos ficcional e sonoro, identificando as principais características e possíveis desdobramentos desse conceito. Outro objetivo deste trabalho é conceituar e caracterizar o ambiente da ficção em seus aspectos narrativos e sonoros, buscando identificar os seus pontos de conexão com a imersividade.

Também é possível mencionar o objetivo de analisar e identificar as principais estratégias de construção do ambiente narrativo e sonoro, bem como do potencial imersivo, observadas em episódios unitários do podcast “Contador de Histórias”. Para isso, este trabalho propõe e realiza um estudo de caso, de natureza qualitativa (YIN, 2016), acerca de quatro audiodramas produzidos por este podcast. Por meio de uma análise da narrativa, da paisagem sonora, da composição audiodramática e do potencial imersivo, pretende-se reconhecer e evidenciar os modos em que essas narrativas se tornam envolventes para os ouvintes e permitem que eles se sintam inseridos nos ambientes ficcionais.

A organização estrutural deste trabalho é realizada em três capítulos teóricos, um capítulo metodológico e um capítulo de análise, além das Considerações Finais. No primeiro capítulo, “Podcasting e Ficção”, busca-se observar historicamente o podcasting, apresentar

algumas das principais informações acerca do crescimento da podosfera no Brasil e abordar o desenvolvimento da vertente do storytelling, bem como colocar em destaque alguns atributos sobre o conceito de ficção e as narrativas ficcionais sonoras, incluindo os audiodramas.

O segundo capítulo, “A Construção do Ambiente Narrativo”, apresenta os principais elementos que constituem a narrativa de um modo geral, assim como o fato de que o ambiente se configura como um desses componentes e se conecta de várias formas com os demais. Essa abordagem se origina a partir de concepções do meio literário, e a partir disso, busca-se compreender as possibilidades sonoras que podem se estabelecer na criação de ambientes ficcionais. Vale ressaltar, nesse processo, a importância da paisagem sonora (SCHAFER, 1977), da ambientação sonora (SPRITZER, 2005) e da construção espaço-temporal do teatro radiofônico (GUARINOS, 1999).

O terceiro capítulo, “A Imersividade e o Potencial Imersivo da Narrativa Sonora”, objetiva trazer alguns aspectos sobre o conceito de imersividade e os atributos do processo imersivo, tanto em uma perspectiva geral em diferentes cenários de aplicação, quanto no âmbito narrativo e sonoro. Nesse contexto, busca-se acionar as possibilidades imersivas do audiodrama e o conceito de ponto de escuta em suas diferentes relações com os aspectos sensoriais e psicológicos referentes à imersão.

No quarto capítulo, “Procedimentos Metodológicos”, são especificados os principais procedimentos realizados para que este trabalho se concretizasse, incluindo a análise bibliográfica, o levantamento do estado da arte e a descrição do objeto de análise, que buscou contextualizar o “Contador de Histórias” em relação à produtora da qual ele faz parte e ao cenário dos podcasts como um todo. Além desses métodos, foi descrita a proposta de análise para os audiodramas, a partir de três etapas essenciais e de suas respectivas questões direcionadoras.

No quinto capítulo, “Análise”, descreve-se a aplicação das etapas referentes à análise de narrativa, à análise da paisagem sonora e da composição audiodramática e à análise do potencial imersivo nos quatro audiodramas selecionados. Essas fases buscam estabelecer um percurso de observação das principais estratégias de construção do ambiente ficcional de cada produção em seus aspectos narrativos e sonoros, bem como reconhecer os caminhos imersivos que se manifestam em cada história.

Após a realização desses processos, é possível traçar diferentes relações entre a criação dos ambientes ficcionais e o potencial imersivo desenvolvido nos audiodramas do “Contador de Histórias”, assim como se pode observar com maior clareza o caráter multidimensional do objeto. Também se percebem possibilidades de ampliação dos pontos conceituais e do conjunto

de procedimentos analíticos realizados para outras produções audiodramáticas, além da relevância do podcast em questão como um produto sonoro que mobiliza diversas estratégias que fortalecem a imersividade da produção e atendem aos objetivos pretendidos neste trabalho.

1 – PODCASTING E FICÇÃO

A fim de se compreender as principais atribuições e possibilidades das produções sonoras analisadas neste trabalho, é importante mencionar o conceito de podcast, bem como observá-lo historicamente e diferenciar dois termos essenciais e diretamente relacionados nesse contexto: podcast e podcasting. Também vale ressaltar algumas das principais informações sobre o crescimento da podosfera nacional, bem como o desenvolvimento da vertente do storytelling nesse sentido.

Além dessas considerações gerais sobre o podcasting e a presença do storytelling nesse cenário, este capítulo busca abordar aspectos gerais sobre a ficção e a narrativa ficcional sonora, tendo em vista as potencialidades que a ficção pode adquirir na produção de podcasts por meio do storytelling. A partir disso, percebe-se que, entre esses produtos ficcionais, destaca-se o audiodrama, um modelo com traços radiofônicos e que pode manifestar diversos recursos sonoros e características narrativas, possibilitando a criação de um universo ficcional mais amplo e desenvolvido.

1.1 – O podcasting e os podcasts de storytelling

Como observa o autor Tiziano Bonini, o podcasting é uma “tecnologia para distribuição, recepção e escuta de conteúdo sonoro sob demanda” (BONINI, 2015, p. 14) realizado por diferentes produtores, que o autor apresenta como “tradicionais” (emissoras de rádio, companhias editoriais, jornalistas, instituições educacionais) ou como “independentes” (produtores independentes de rádio e amadores, por exemplo). Já o podcast pode ser compreendido como o produto distribuído por essa tecnologia, ou seja, o arquivo que chega para os ouvintes nas diferentes plataformas.

No que se refere à transmissão, o podcast pode ser essencialmente caracterizado como uma mídia assíncrona, *on demand* e automatizada. O caráter assíncrono diz respeito ao fato de que se trata de uma transmissão que não é realizada em tempo real, em que o ouvinte tem autonomia para consumir o conteúdo em um momento diferente do momento em que ele foi lançado. O fato de ser *on demand* é algo que também diz muito sobre a autonomia do ouvinte (VIANA, 2020), que pode escolher os conteúdos que mais lhe interessarem. Por fim, o podcast é automatizado porque possui recursos que permitem que o conteúdo chegue ao ouvinte automaticamente nos agregadores de podcasts, facilitando o acesso aos programas sonoros.

Além disso, é importante mencionar o método de distribuição dos podcasts, tendo em vista que, em muitas ocasiões, o podcast é definido apenas como um arquivo de áudio distribuído na internet. De fato, um podcast é um arquivo de áudio distribuído na internet. No

entanto, em teoria, nem todo arquivo de áudio distribuído na internet é um podcast. Para que um arquivo dessa natureza seja considerado como um podcast, ele precisa ser distribuído por meio de um feed RSS, uma tecnologia que permite que programas específicos (agregadores) reconheçam a existência de atualizações e permitam que o conteúdo chegue para o consumidor sem que ele precise visitar o site em que esse conteúdo foi lançado.

Tanto o feed RSS como os arquivos de áudio distribuídos na internet já existiam antes do podcast. O RSS (*Really Simple Syndication*) era um recurso comum em blogs, funcionando apenas com arquivos de texto, e as produções sonoras só poderiam ser baixadas na internet se o ouvinte acessasse o site em que elas estivessem hospedadas. Diante de um cenário em que os MP3 Players estavam cada vez mais presentes, no início dos anos 2000, surgiram diferentes ideias para tornar esse download mais simples e automatizado, e uma das propostas mais bem-sucedidas foi tornar a tecnologia do feed RSS apta a reconhecer também arquivos de áudio (LUIZ, 2015).

Partindo desse contexto, em 2004, o empresário e apresentador Adam Curry desenvolveu um modo de transmitir arquivos de áudio via RSS para o iTunes, um agregador que levava conteúdo aos iPods, os reprodutores de mídia portáteis da Apple.

Esse recurso automatizado ficou conhecido como “RSStoIpod”, e como ele estava disponível para ser utilizado por outros programadores, vários agregadores além do iTunes começaram a utilizar essa forma de transmissão de conteúdo. Essa tecnologia passaria a ser conhecida como “podcasting”, e os programas de áudio em questão passariam a ser chamados de podcasts, após uma matéria divulgada no jornal britânico “The Guardian”.¹¹ Nessa matéria, o jornalista Ben Hammersley menciona o nome “podcasting” junto a outras sugestões, e o termo acabou se popularizando, ainda que diferentes reprodutores e agregadores além do modelo da Apple utilizassem o modo de transmissão.

Uma forma de observar o panorama histórico do podcasting se encontra na divisão em duas fases proposta por Bonini (2015). A primeira era do podcasting, nessa concepção, estende-se entre os anos de 2004 e 2012, e a segunda era se inicia em 2012 e permanece até os dias atuais. Na primeira era, algumas características se destacam nesse contexto, como uma produção diversa que apontava para uma possível democratização da produção radiofônica, assim como a mudança na temporalidade e a portabilidade. O podcasting se popularizou ao

¹¹ “Com o benefício da retrospectiva, tudo parece bastante óbvio. MP3 players, como o iPod da Apple, em muitos bolsos, softwares de produção de áudio baratos ou gratuitos, e weblogging, uma parte estabelecida da internet; todos os ingredientes estão lá para um novo *boom* no rádio amador. Mas como chamar isso? Audioblogging? Podcasting? GuerillaMedia?” (HAMMERSLEY, Ben. Audible Revolution. **The Guardian**, 12/02/2004. Disponível em: <https://bit.ly/2CKgCqS>. Acesso em: 10/12/2018. Tradução própria).

permitir que várias pessoas pudessem produzir podcasts e poderem consumir o conteúdo sonoro quando quisessem e em dispositivos portáteis. Percebe-se que o consumo de podcasts é muito associado à figura do fone de ouvido, e essa questão está associada à possibilidade de consumir os programas de áudio em um âmbito mais pessoal.

Nesse primeiro momento, o podcasting evolui em duas direções (BONINI, 2015): amadora, sem fins lucrativos, e comercial, com fins lucrativos. Porém, o caráter comercial dos podcasts permaneceu sem grandes resultados em termos de lucro até 2012.

No Brasil, essa mídia iniciou as suas atividades em outubro de 2004 com o lançamento de “Digital Minds”, o primeiro podcast brasileiro.¹² Outras produções surgiram na mesma época e em 2005, a Associação Brasileira de Podcast (ABPod) foi organizada a partir da realização da PodCon Brasil (Conferência Brasileira de Podcast), um evento que ocorreu no mesmo ano (LUIZ, 2015). No entanto, apesar das tendências de crescimento do podcasting no país, uma parte expressiva dos podcasts existentes encerrou as suas atividades, por diversas questões, em um fenômeno que ficou conhecido como “podfade”.

A produção de podcasts voltou a crescer somente a partir de 2006, quando surgiram programas como o Nerdcast, vinculado ao blog Jovem Nerd,¹³ que se baseou em um formato de produção que se inspirava “nos programas de rádio voltados para jovens, que aliavam humor, técnica e mixagem de som, produzindo pautas leves e descompromissadas, e trilha e efeitos sonoros que valorizavam a fala dos locutores” (LUIZ, 2015). O Nerdcast ainda permanece em atividade¹⁴ e se consolidou com um dos podcasts mais ouvidos do Brasil.¹⁵

Os primeiros anos do podcasting no Brasil também são marcados pelo surgimento da PodPesquisa, um levantamento realizado frequentemente pela ABPod com o objetivo de compreender o “crescimento e penetração da mídia podcast, que tem se revelado ferramenta inigualável de engajamento dos ouvintes”.¹⁶ A criação do Prêmio Podcast e a inclusão da categoria “podcast” no Prêmio iBest, em 2008 (LUIZ, 2015), confirmaram as novas tendências de crescimento dessa mídia no final da década de 2000.

Como destaca Bonini, a segunda era do podcasting se inicia em 2012 e inaugura uma nova temporada na podosfera mundial. A portabilidade que já era característica dessas

¹² LIMA, Kaio. No dia do podcast, mestrando em Comunicação comenta o crescimento da modalidade. **Portal da Universidade Federal do Maranhão**, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/2YCtQ5K>. Acesso em: 07/09/2021.

¹³ O blog Jovem Nerd está disponível em: <https://jovemnerd.com.br>. Acesso em: 07/09/2021.

¹⁴ O podcast Nerdcast está disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdcast>. Acesso em: 07/09/2021.

¹⁵ Uma consulta em diferentes plataformas de áudio realizada no dia 07/09/2021 revelou que o Nerdcast aparece entre os dez podcasts mais populares em grande parte dos agregadores observados (3º lugar no Castbox, 1º lugar no Pocket Casts, 5º lugar na Deezer e 8º lugar no Spotify).

¹⁶ ABPod. PodPesquisa. Disponível em: <https://abpod.org/podpesquisa>. Acesso em: 07/09/2021.

produções é impulsionada pelos smartphones, tendo em vista que os dispositivos móveis se popularizam nessa época. É importante lembrar que grande parte dos ouvintes de podcast escutam os programas utilizando fones de ouvido, possivelmente realizando outras tarefas ou se deslocando para outros lugares. Considerando esse caráter pessoal, os smartphones contribuem para impulsionar a escuta de podcasts e para possibilitar a portabilidade e a mobilidade que o ouvinte precisa. A popularização das plataformas de streaming de áudio, como Spotify e Deezer, também influenciam no crescimento que o podcasting passa a apresentar nessa nova fase.

A partir de 2012, o podcasting também passa a experimentar novas possibilidades publicitárias, adquirindo um caráter comercial que não havia se desenvolvido nos anos anteriores. Nesse contexto, o financiamento coletivo se apresenta como uma das principais possibilidades comerciais para o podcast (BONINI, 2015).

Outro ponto de destaque dessa segunda era é a potencialização do storytelling (LOPEZ, VIANA e AVELAR, 2018). Essa característica se torna perceptível especialmente após o lançamento do podcast norte-americano *Serial*,¹⁷ uma produção de storytelling não-ficcional que obteve milhões de downloads em todo o mundo,¹⁸ além de ser pioneiro na vertente dos podcasts criminais e inspirar outras produções da área.

Além de compreender um pouco sobre o panorama histórico do podcasting, é importante observar o caráter radiofônico manifestado por essa mídia. Vale ressaltar que o podcasting não se coloca como modalidade de radiodifusão em noções de rádio atreladas somente às ondas hertzianas e às transmissões em tempo real. Porém, as transformações tecnológicas dos últimos anos possibilitaram uma reconfiguração daquilo que se entende por rádio.

Sendo assim, se o rádio é visto atualmente como uma “língua comunicacional específica, que usa a voz [...], a música, os efeitos sonoros e o silêncio, independentemente do suporte tecnológico ao qual está vinculada” (FERRARETTO e KISCHINHEVSKY, 2010, p. 1009-1010), esta é uma definição que contempla manifestações assíncronas e não-hertzianas como o podcast.

A partir dessas questões, é possível reconhecer diferentes aspectos semelhantes entre programas realizados no âmbito do rádio tradicional e as produções realizadas no universo do podcast. Um dos pontos de contato se encontra nos produtos direcionados a contar histórias a

¹⁷ O podcast *Serial* está disponível em: <https://serialpodcast.org>. Acesso em: 07/09/2021.

¹⁸ O podcast *Serial* ultrapassou em 2020 a marca de 625 milhões de downloads. (AFP. New York Times adquire produtora do podcast viral ‘Serial’. **Estado de Minas**. Disponível em: <https://bit.ly/3n8FDmB>. Acesso em: 07/09/2021).

partir dos recursos sonoros, incluindo possibilidades essencialmente ficcionais e atributos narrativos e próprios do drama radiofônico. Essas características podem ser observadas nos podcasts de storytelling, ou podcasts narrativos.

Como o nome já sugere, storytelling é a arte de contar, narrar histórias, e esta é a principal característica dos podcasts narrativos: eles apresentam histórias. No que diz respeito ao conceito de storytelling em si, é possível encontrar diversas maneiras de defini-lo, como evidencia o escritor Adilson Xavier (2015). Entre as diferentes definições apresentadas por Xavier, encontram-se as formas pragmática e poética. Enquanto a definição pragmática identifica o storytelling como a “tecnarte de elaborar e encadear cenas, dando-lhes um sentido envolvente que capte a atenção das pessoas e enseje a assimilação de uma ideia central”, a definição poética destaca o termo como a “tecnarte de empilhar tijolos narrativos, construindo monumentos imaginários repletos de significado” (XAVIER, 2015, p. 10).

Embora prefira o uso da palavra “tecnarte” para compreender o storytelling, o autor não deixa de reconhecer outras acepções que o percebem como uma ferramenta comunicacional:

[...] entendo ser inevitável a mistura de técnica com arte quando lidamos com histórias. O que não me impede de aplaudir opiniões diferentes, como a do espanhol Antonio Núñez, que [...] define storytelling como “uma ferramenta de comunicação estruturada em uma sequência de acontecimentos que apelam a nossos sentidos e emoções”. Acrescentando logo em seguida que essa ferramenta, “ao expor um conflito, revela uma verdade que aporta sentido a nossas vidas”. Sem dúvida, uma conceituação brilhante (XAVIER, 2015, p. 11).

Como tecnarte ou como ferramenta, o storytelling se relaciona à ideia de construir uma história coesa, em que os acontecimentos seguem uma estrutura sequencial e se organizam de modo a capturar a atenção e despertar a imaginação dos espectadores. Trata-se de algo presente em diversas áreas, como o marketing, o turismo, a educação, o design e o entretenimento. Também é importante observar a aplicação do storytelling, como se espera, nos campos em que as obras ficcionais e não-ficcionais podem se desenvolver, como a literatura, a dança, o cinema, o teatro e o rádio.

Partindo dessa questão, é possível perceber que Eduardo Vicente e Rosana de Lima Soares (2021) observam que o storytelling utilizado no âmbito do podcast não é um termo exclusivo do meio sonoro. Trata-se de algo que “diz respeito a um certo modo de criar narrativas roteirizadas por meio de personagens, ações e eventos (ficcionais ou factuais) que possam surpreender e cativar o público de leitores, ouvintes ou espectadores” (VICENTE e SOARES, 2021, p. 258).

No entanto, os podcasts narrativos também podem trazer vários elementos que predominam em outros gêneros de podcasts, e isso pode complexificar um pouco a forma em

que se pode definir um podcast de storytelling. Porém, de um modo geral, é possível identificar algumas características que marcam o podcast de storytelling, assim como outros atributos que, embora não sejam imprescindíveis para definir o formato, também podem aparecer com frequência nessas produções sonoras.

Em uma busca por delimitar o que se compreende como um podcast narrativo e com base nas observações do podcaster Diogo Braga, que realiza produções atreladas ao storytelling, pode-se entender esse gênero como um conjunto de produções que apresentam uma narrativa focada em personagens que terão as suas histórias contadas por um ou mais pontos de vista, sendo que os personagens podem ser pessoas ou não, e as narrativas podem ser ficcionais ou não ficcionais.¹⁹

Com isso, os podcasts de storytelling diferem de formatos como o de bate-papo, de entrevista ou de notícias, por exemplo. Eles podem até apresentar características de todas essas modalidades, mas a história narrada assume o protagonismo nesse formato.

Ao observar a origem do storytelling nos podcasts, é importante salientar que as possibilidades narrativas já fazem parte da podosfera desde o seu início. No Brasil, por exemplo, o *Escriba Cafe* surge como o primeiro podcast brasileiro realizado nesse formato e está em atividade desde 2004. No entanto, os podcasts narrativos se fortalecem de maneira mais significativa a partir de 2012, com a chegada da segunda era do podcasting. Nessa nova fase, a potencialização do storytelling é um atributo relevante, e se deve considerar também que a humanização e as histórias de vida (LOPEZ, VIANA e AVELAR, 2018) estão presentes especialmente nas produções não-ficcionais.

No contexto brasileiro, Vicente e Soares colocam em evidência as produções “Projeto Humanos”²⁰ e “Vozes: Histórias e Reflexões”²¹ como podcasts narrativos que se tornaram relevantes em 2019, um ano em que o Brasil obteve grande destaque no consumo de podcasts. Os autores enfatizam, contudo, que essas produções se diferenciam “da grande maioria dos podcasts brasileiros que, seguindo formatos radiofônicos mais populares, baseiam-se

¹⁹ BRAGA, Diogo. Storytelling: uma outra forma de fazer podcast. **Mundo Podcast**, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/393BXud>. Acesso em: 08/09/2021.

²⁰ O Projeto Humanos é um podcast de storytelling não-ficcional produzido desde 2015 por Ivan Mizanzuk. A produção possui a proposta de apresentar “histórias reais sobre pessoas reais”, e pode ser acessado em: <https://projetohumanos.com.br>. Acesso em: 19/03/2021.

²¹ O Vozes: Histórias e Reflexões é um podcast de storytelling não-ficcional, produzido entre 2018 e 2020 pela CBN. Trata-se de uma série que possui a proposta de “promover a reflexão e conectar as pessoas às experiências umas das outras”, buscando se direcionar às pessoas que querem “mergulhar em boas histórias”. A produção pode ser acessada em: <http://glo.bo/3IBRFff>. Acesso em: 23/03/2022.

predominantemente em debates, comentários e/ou entrevistas, simulando a dinâmica de um programa ao vivo” (VICENTE e SOARES, 2021, p. 258).

De fato, na atualidade, 18 anos após a sua chegada ao Brasil, o podcast se configura como uma mídia em ascensão. O aumento do consumo de podcasts por ouvintes brasileiros já registrava níveis consideráveis nos anos anteriores, como o crescimento de 40% registrado pela plataforma Deezer entre abril de 2018 e abril de 2019.²² Ao longo do ano de 2019, um estudo da mesma plataforma registrou um aumento de 67% no consumo de podcasts no Brasil, que ficou em segundo lugar no mundo entre os países que mais consomem os programas de áudio, e em 2020, o mercado de criação de podcasts no Brasil se tornou o que cresce mais rápido no planeta. Dados do Ibope evidenciam que 50 milhões de brasileiros já ouviram podcasts em algum momento, sendo que 16 milhões consomem a mídia diariamente.²³

De acordo com a pesquisa Inside Radio 2021,²⁴ realizada pela Kantar Ibope Media, 31% dos ouvintes de rádio que acessaram a internet entre fevereiro e maio de 2021 ouviram podcasts, inserindo a mídia em 3º lugar entre os tipos de conteúdo em áudio mais consumidos neste período, atrás apenas do consumo de conteúdo musical no YouTube²⁵ e em aplicativos de streaming. Esse percentual representa um aumento de 32% em relação ao ano anterior. Também vale ressaltar que a pesquisa Mídia Dados 2021,²⁶ realizada pelo Grupo de Mídia São Paulo, estima que a mídia podcast possua até 34,5 milhões de ouvintes no Brasil, sendo que metade desse número escuta essas produções de uma a três vezes por semana.

Nesse contexto, é importante observar que os formatos jornalísticos e os de bate-papo são os mais comuns entre os podcasts. Esses formatos predominam entre os mais ouvidos nas plataformas de áudio, como o Spotify.²⁷ A partir das considerações de Vicente e Soares (2021),

²² BARROS, Luiza. A era de ouro dos podcasts: entenda o boom dos programas de áudio on-line. **O Globo**. Matéria publicada em 21/04/2019. Disponível em: <https://glo.bo/2YsmYCA>. Acesso em: 19/03/2021.

²³ As informações sobre o consumo de podcasts no Brasil estão disponíveis na reportagem publicada pela IstoÉ. (MACHADO, Felipe. A Era do Podcast. IstoÉ. Matéria publicada em 07/08/2020. Disponível em: <https://bit.ly/3vLd7cl>. Acesso em: 19/03/2021).

²⁴ O relatório “Inside Radio 2021” apresenta dados acerca do consumo de rádio e áudio no Brasil, no ano em que a pesquisa foi realizada. Os dados mencionados dizem respeito à pesquisa “Tipos de conteúdo em áudio ouvidos na internet nos últimos 3 meses”, que considerou como filtro os ouvintes de rádio nos últimos 90 dias que acessaram a internet. Tendo em vista que esta pesquisa possui o mês de maio de 2021 como referência, compreende-se que os “últimos 90 dias” em questão se referem ao período entre fevereiro e maio de 2021. O documento na íntegra está disponível em: <https://bit.ly/3sL5BhT>. Acesso em: 18/05/2022.

²⁵ O consumo mencionado no YouTube também inclui outros conteúdos específicos de áudio além de música.

²⁶ O relatório “Mídia Dados 2021” apresenta dados sobre o mercado e o consumo de diversas mídias no Brasil, como o rádio, o cinema, a televisão e as mídias impressas e digitais. Entre as fontes mencionadas para os dados mencionados, está o “Estudo sobre o consumo de áudio no Brasil”, realizado entre os dias 01 e 15 de janeiro de 2021 no âmbito da Audio.ad, um estudo realizado pela Brandwatch em parceria com a Cisneros Interactive. O documento “Mídia Dados 2021” na íntegra está disponível em: <https://bit.ly/3wyeDQl>. Acesso em: 18/05/2022.

²⁷ Redação ABC do ABC. Retrospectiva 2020: Spotify divulga a lista dos mais ouvidos do ano. ABC do ABC. Matéria publicada em 01/12/2020. Disponível em: <https://bit.ly/310ODO7>. Acesso em: 19/03/2021.

percebe-se que grande parte dos podcasts brasileiros, como os de bate-papo, buscam atrair os seus ouvintes por meio de uma aproximação das transmissões simultâneas, marcadas por uma dinâmica de produção e apresentação mais espontânea e menos roteirizada.

A vertente de storytelling segue um caminho distinto. O processo de produção de um podcast narrativo normalmente envolve um trabalho de elaboração mais complexo, pensando na pesquisa e na seleção das informações, assim como na mobilização dos diversos elementos sonoros. Mantendo um enfoque especialmente no storytelling não-ficcional, Vicente e Soares observam que os podcasts narrativos são obras que

[...] exigem um considerável trabalho de pré-produção, produção e pós-produção através de uma aprofundada pesquisa sobre o tema, captação e gravação de eventos ou entrevistas em diferentes ambientes, obtenção de arquivos sonoros preexistentes, organização e transcrição dos áudios, redação e gravação das narrações que irão conduzir a história, e edição final de um programa que poderá contar, ainda, com músicas, vinhetas e efeitos sonoros variados (VICENTE e SOARES, 2021, p. 259).

Além disso, é importante reafirmar a relevância que a presença dos personagens adquire nos podcasts de storytelling. De acordo com Vicente e Soares, as histórias motivadas por eles configuram a estratégia narrativa mais importante do gênero dos podcasts narrativos. A composição de personagens, juntamente à construção de histórias, são algumas das estratégias narrativas que constituem o modelo da reportagem radiofônica, como observa Luana Viana (2017). Segundo a autora, esses elementos estão entre aqueles que se mantêm “mesmo que esse meio ocupe novos espaços” (VIANA, 2017, p. 72), e é importante observar que a reportagem realizada no rádio “utiliza personagens para construir histórias através da humanização do relato e da objetividade da narrativa” (VIANA, 2017, p. 79).

Outras características que Vicente e Soares apresentam como estratégias relevantes para a produção de um podcast de storytelling, mesmo que não sejam “definidoras do gênero em si”, envolvem “a construção sonora dos podcasts narrativos”, “como o uso da trilha musical enquanto ‘significante de emoção’, de efeitos sonoros muito próximos à tradição do rádio ficcional, de gravações em externa, de narrações roteirizadas e de um cuidadoso trabalho de edição”. (VICENTE e SOARES, 2021, p. 268).

A observação desses elementos aponta para a existência de alguns obstáculos que se impõem à realização desse formato de podcasts no Brasil em grande escala. Pensando também na produção de narrativas sonoras não-ficcionais, a autora Márcia Detoni (2018) destaca os desafios existentes no Brasil em relação ao contexto dos Estados Unidos, que favoreceu mais a criação de podcasts de storytelling.

Um grande empecilho à narrativa documental por produtores independentes no Brasil é o esforço necessário para a realização de entrevistas, coleta de sons e edição. São

produções não remuneradas feitas paralelamente a outras atividades. O *boom* do podcast nos EUA se deu por meio da rádio pública ou de apoio público, com produtores experientes lançando seu trabalho na internet e, a partir do sucesso de audiência, conquistando verbas publicitárias para produções independentes (DETONI, 2018, p. 73).

Esse contexto norte-americano também é abordado por Vicente e Soares, que mencionam a existência de uma “tradição radiofônica” nos Estados Unidos que contribuiu para o surgimento dos podcasts de storytelling no país. Um grande exemplo dessa questão histórica que os autores observam é o trabalho realizado na NPR (National Public Radio)²⁸, marcada pela “perspectiva de produzir programas inovadores tanto em termos de linguagens como de gêneros” (VICENTE e SOARES, 2021, p. 260).

Desde os anos 1970, a diversidade de programas produzidos pela rede de rádio estadunidense inclui a realização de documentários curtos e séries documentais que incorporam notáveis aspectos narrativos e literários. Seguindo essa proposta, um dos grandes destaques desenvolvidos pela NPR é o programa radiofônico “This American Life”,²⁹ produzido desde 1995 e que passou a ser disponibilizado também em forma de podcast a partir de 2005.

Ao longo dos anos, This American Life inspirou diversas produções da área, incluindo um dos grandes marcos do fortalecimento do storytelling na segunda era do podcasting: Serial.³⁰ Realizada desde 2014, a produção norte-americana possui até o momento três temporadas e 32 episódios, além de alcançar milhões de downloads em todo o mundo.

Trazendo essas questões para o cenário brasileiro, há podcasts narrativos consolidados no país, e muitas iniciativas recentes têm se apresentado. Grande parte desses podcasts são produções independentes, mas também é possível perceber a presença de alguns programas vinculados a diferentes produtoras.

²⁸ Existente desde 1970, a National Public Radio se define como “organização de mídia independente e sem fins lucrativos que foi fundada com a missão de criar um público mais informado”, sendo que “98,5% da população dos EUA vive dentro da área de escuta de uma estação com programação NPR”. Informações disponíveis na página “About NPR”, no site da rede (NPR). Disponível em: <https://www.npr.org/about/>. Acesso em 23/03/2022, tradução própria).

²⁹ Também inserido no contexto não-ficcional, o “This American Life” se apresenta como “um programa semanal de rádio pública e podcast”, que escolhe um tema a cada semana e monta “diferentes tipos de história sobre esse tema”. Ativo desde 1995, o programa produziu 763 episódios até o mês de fevereiro de 2022. Informações disponíveis no site do TAL, especialmente na página “About” (This American Life). Disponível em: <https://www.thisamericanlife.org/about>. Acesso em: 23/03/2022, tradução própria).

³⁰ Focado no storytelling não-ficcional e no jornalismo investigativo, “Serial” é um podcast que pertence aos criadores de This American Life e é apresentado pela jornalista, produtora de televisão e radialista Sarah Koenig. Segundo informações presentes na página “About” do site da produção, “Serial conta uma história – uma história verdadeira – ao longo de uma temporada. Serial ganhou todos os principais prêmios de transmissão, incluindo o duPont-Columbia, Scripps Howard, Edward R. Murrow e o primeiro Peabody concedido a um podcast” (Serial). Disponível em: <https://serialpodcast.org/about>. Acesso em: 23/03/2022, tradução própria).

No que se refere à vertente não-ficcional dos podcasts de storytelling, percebe-se que eles permitem diferentes possibilidades narrativas, entre as quais é possível mencionar as produções jornalísticas. Esses programas podem ser vistos como formatos de radiojornalismo narrativo (KISCHINHEVSKY, 2017) e apresentam profundidade no processo de apuração, além de uma descrição ampla das situações e dos ambientes narrados. O “Projeto Humanos” é um dos podcasts em que se percebe a presença do radiojornalismo narrativo, uma vez que ele busca se aproximar do jornalismo narrativo, do jornalismo literário, e se trata de um programa que se inspira em produções como o podcast “Serial”.

Como mencionado anteriormente, é muito comum que o podcast de storytelling apresente características de outros formatos de podcasts. Isso pode ocorrer nas produções ficcionais e não-ficcionais, e no caso da não-ficção, essa aproximação fica evidente no “Projeto Humanos”, que possui traços jornalísticos muito perceptíveis. Também é possível citar o podcast “Atenção, Passageiros”³¹ (2021-atualmente). Essa produção busca apresentar histórias que marcaram a aviação, e juntamente a essas histórias não-ficcionais, os episódios também trazem entrevistas com pessoas que se envolveram nos acontecimentos narrados.

A podosfera brasileira também conta atualmente com a presença de produtoras de podcasts direcionadas para o formato storytelling. A Gimlet Media, por exemplo, é uma empresa norte-americana recentemente adquirida pelo Spotify,³² e se especializou na produção de podcasts narrativos que são adaptados para a veiculação em diferentes países. O audiodrama “Sofia”,³³ lançado em 2020, é a primeira produção ficcional realizada pelo Spotify no Brasil, e é uma adaptação do podcast “Sandra”, lançado pela Gimlet nos Estados Unidos.³⁴ Trata-se de um formato de enredo já apresentado em diferentes países.

Também é importante mencionar a Estalo Podcasts, a produtora brasileira responsável por podcasts narrativos ficcionais como “1986”,³⁵ “Contos de Sexta-Feira 13”,³⁶

³¹ O podcast “Atenção, Passageiros” está disponível em: <https://spoti.fi/3neaWMK>. Acesso em: 08/09/2021.

³² ELLIS, Nick. Spotify compra Gimlet Media e Anchor, quer investir US\$500 milhões em podcasts em 2019. Meio Bit. Matéria publicada em 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3tGJE1E>. Acesso em: 19/03/2021.

³³ O podcast “Sofia” está disponível em: <https://spoti.fi/3s6XolK>. Acesso em: 19/03/2021.

³⁴ Redação Gizmodo Brasil. Spotify estreia Sofia, o primeiro podcast de ficção da empresa para o mercado brasileiro. Gizmodo. Matéria publicada no dia 08/07/2020. Disponível em: <https://cutt.ly/YxgTvvF>. Acesso em: 19/03/2021.

³⁵ “1986” é um podcast de storytelling ficcional, produzido por Guilherme Afonso. Os 20 episódios da produção foram disponibilizados entre os anos de 2017 e 2018, divididos em duas temporadas, cada uma contando uma história diferente. Outras informações sobre a produção estão disponíveis na página do podcast no site da produtora (**Estalo Podcasts**). Disponível em: <https://estalo.rec.br/shows/1986/>. Acesso em: 23/03/2022).

³⁶ “Contos de Sexta-Feira 13” é um podcast de storytelling ficcional que possui a proposta de realizar audiodramas em longa-metragem, com novos episódios lançados a cada sexta-feira 13. Até o momento foram lançados dois episódios, entre os anos de 2020 e 2021. Outras informações sobre a produção estão disponíveis na página do podcast no site da produtora (**Estalo Podcasts**). Disponível em: <https://bit.ly/3L9LCQN>. Acesso em: 23/03/2022).

“Recolhidos”³⁷ e “Contador de Histórias”, a produção analisada neste trabalho. A Estalo iniciou as suas atividades em 2018 e se define como “uma produtora de podcasts focada em storytelling”.³⁸

Mesmo com o espaço maior dos últimos anos, o podcast narrativo ainda é pouco explorado em relação aos demais formatos de podcast, especialmente quando se trata do podcast ficcional. O produtor de “1986”, Guilherme Afonso, relata que “o cenário do audiodrama ainda é pequeno no Brasil”, e que o formato é um “embrião” que está expandindo no país.³⁹ A página de apresentação do “Projeto Humanos” evidencia que o podcast “busca explorar um formato ainda pouco utilizado no Brasil, o storytelling, popularmente utilizado em podcasts dos EUA, tais como RadioLab. This American Life e Serial”.⁴⁰

Quando se fala em podcasts narrativos ficcionais, é comum mencionar as semelhanças que esse formato manifesta em relação às obras que fizeram parte da dramaturgia no rádio especialmente entre os anos 1930 e 1950. Formatos como a radionovela e o radioteatro contavam com amplos processos de produção que apresentavam trilhas e efeitos sonoros, e buscavam criar os ambientes sonoros correspondentes às histórias que eram narradas.

Com ênfase na produção radiofônica brasileira entre os anos 1930 e 1960, a autora Lia Calabre (2002) observa que a dramaturgia se configurava como um dos quatro núcleos que constituíam o modelo de programação utilizado no país, juntamente à música, o jornalismo e os programas de variedade. As emissoras costumavam dispor de um setor específico de radioteatro, composto por diversos funcionários, incluindo radioatores exclusivos e profissionais responsáveis pela sonoplastia e pelas trilhas musicais. Esses elementos sonoros “auxiliam na construção do ambiente imaginário. Quanto melhor o efeito sonoro, maior será o grau de veracidade atingido pela transmissão” (CALABRE, 2002, p. 35).

É importante destacar que essas produções dramatizadas tinham custos de produção elevados, e ganharam força em um contexto em que havia grandes investimentos realizados por agências de publicidade, assim como uma busca por realizar cópias das radionovelas e distribuir em todo o Brasil. Deve-se mencionar, também, os grandes resultados de audiência atingidos

³⁷ “Recolhidos” é um podcast de storytelling ficcional, com uma história contada em oito episódios, publicados no dia 22 de maio de 2020. Outras informações sobre a produção estão disponíveis na página do podcast no site da produtora (**Estalo Podcasts**. Disponível em: <https://estalo.rec.br/recolhidos/>. Acesso em: 23/03/2022).

³⁸ As informações sobre a Estalo Podcasts estão disponíveis no site da produtora, e podem ser acessadas em: <https://estalo.rec.br>. Acesso em: 19/03/2021. A produtora será apresentada mais detalhadamente no capítulo metodológico.

³⁹ VIEIRA, Siliane; MANSQUE, William. Apesar do formato consolidado, cenário do audiodrama ainda é pequeno no país. **GaúchaZH**. Matéria publicada em: 15/03/2019. Disponível em: <https://bit.ly/36gxUgl>. Acesso em: 19/03/2021.

⁴⁰ Informação disponível em: <https://www.projetohumanos.com.br/sobre/>. Acesso em: 19/03/2021.

por esses formatos. Segundo Calabre, “no auge do sucesso do gênero, no final da década de 1940 e início da de 1950, algumas emissoras chegavam a manter diariamente no ar mais de seis radionovelas” (CALABRE, 2002, p. 38).

Na atualidade, percebe-se a existência de um contexto tecnológico e comunicacional diferente daquele cenário estabelecido em meados do século XX, mas os podcasts de storytelling ficcionais também apresentam possibilidades que criam ambientes sonoros e podem produzir diferentes sensações ao longo da história narrada. Com isso, essas produções ficcionais relembram os programas realizados entre os anos 1930 e 1950 e representam novas possibilidades para o audiodrama (SCHLODFELDT e RODIGHERO, 2017).

No Brasil, existem diferentes iniciativas de storytelling ficcional recentes além das mencionadas anteriormente. Uma delas é “Paciente 63”⁴¹ (2021-atualmente), uma audiossérie original Spotify, e outra produção nacional que pode ser mencionada é “Sons & Drinks”⁴² (2021), realizada pela empresa brasileira B9. Ambos os podcasts articulam elementos que despertam a imaginação dos ouvintes, sendo importante lembrar que a audição é um dos sentidos que mais ativam a imaginação das pessoas (BRUCK, 2011), e que produções dessa modalidade acionam diversas possibilidades da narrativa ficcional.

1.2 – Ficção e narrativa ficcional sonora

Marcadas por características como a inventividade e a subjetividade, as narrativas ficcionais estão presentes nos mais diversos meios e processos comunicativos. No caso dos produtos ficcionais sonoros, essas narrativas encontram diferentes possibilidades de expressão de ideias, acontecimentos e emoções por meio da articulação de locuções e elementos de sonorização. Entretanto, o meio sonoro não é o único fator que influencia nas produções de sentido mobilizadas. É importante observar o conceito de ficção e os seus diferentes atributos de uma forma mais ampla, a fim de que seja possível identificar as potencialidades dessas narrativas e os seus possíveis impactos sobre as produções sonoras.

Um dos aspectos mais claros da ficção diz respeito ao fato de que ela envolve uma história imaginada, inventada, que não aconteceu de verdade. Ao pesquisar definições para a

⁴¹ O podcast seriado “Paciente 63” possui, até o momento, duas temporadas com 10 episódios cada uma, lançados entre 22 de julho de 2021 e 8 de fevereiro de 2022. A produção está disponível em: <https://spoti.fi/3Lrwj6j>. Acesso em: 23/03/2022.

⁴² O podcast “Sons & Drinks” possui 12 episódios com enredos independentes e ambientados no mesmo universo ficcional, lançados entre os dias 23 de abril e 18 de junho de 2021. A produção está disponível em: <https://bit.ly/2YD9gCf>. Acesso em: 08/09/2021.

palavra “ficção” em dicionários como o Michaelis,⁴³ as primeiras acepções apresentadas incluem “ato ou efeito de fingir”, “elaboração da imaginação”, “criação imaginária”, “produto da criação fantasiosa” e “mentira”. No entanto, é possível perceber a ficção como um conceito mais amplo, que engloba um aspecto menos evidente que o seu caráter imaginário e a relaciona à realidade.

Nesse sentido, é importante ressaltar o conceito de ficção considerado neste trabalho, como uma forma narrativa que não se opõe ao real, visto que são observados diferentes elementos que dialogam com situações reais e localizam o espectador no espaço e no tempo. Além disso, segundo Domício Proença Filho, “o caráter ficcional [...], entendida a ficção como fingimento, resultante do ato de fingir, tem sido posto em questão. Para alguns especialistas contemporâneos, o ficcional não se confunde com o falso: nele se abriga alguma coisa captada da realidade” (PROENÇA FILHO, 2007, p. 10).

De acordo com a pesquisadora Maria Cristina Castilho Costa, a ficção pode ser conceituada como “manifestação da pluralidade do ser, pela qual o homem vive, compreende e transforma a realidade” (COSTA, 2001, posição 352). A autora também afirma que “a ficção não se opõe à realidade dos fatos nem à sua objetividade, apenas a apresenta a partir da subjetividade que a vivencia” (COSTA, 2001, posição 81). Nessa percepção, a ficção se configura como um encontro entre o mundo objetivo e as subjetividades que o observam (COSTA, 2001).

Nesse contexto, é possível observar que este entendimento da ficção também está vinculado às compreensões existentes sobre a narrativa, tendo em vista que “narrar é uma manifestação que acompanha o homem desde sua origem (GANCHO, 2002, p. 6). De acordo com Luiz Gonzaga Motta (2005), “a narrativa traduz o conhecimento objetivo e subjetivo do mundo (o conhecimento sobre a natureza física, as relações humanas, as identidades, as crenças, valores e mitos, etc.) em relatos” (MOTTA, 2005, p. 2).

O autor também destaca o caráter temporal da narrativa, evidenciando que “ao estabelecer sequências de continuidade (ou descontinuidade), as narrativas integram ações no passado, presente e futuro, dotando-as de sequenciação. O relato temporal perspectiva os estados e as ações em momentos históricos (mudanças evolutivas)” (MOTTA, 2005, p. 2).

No entanto, é importante ressaltar que não bastam apenas ações sequenciadas para compor uma narrativa. Como observa Aline Homssi Borges (2019),

⁴³ A definição de “ficção” no dicionário Michaelis está disponível em: <https://cutt.ly/pgG5Hgx>. Acesso em: 06/11/2020.

Segundo Aristóteles (1973), uma narrativa não é apenas a ordenação de discursos expressos por personagens. É necessário adicionar elementos, como peripécia e/ou reconhecimento e catástrofe, de modo que o ouvinte seja tomado por temor ou piedade. Assim, o ouvinte/leitor/espectador será enredado pelo texto. (BORGES, 2019, p. 34).

Nesse caso, é possível compreender a peripécia como a “inversão dos fatos no decorrer dos acontecimentos, ou seja, os acontecimentos ocorrem de maneira contrária à esperada pela personagem” (MACHADO, p. 470), enquanto o reconhecimento pode ser entendido como

a passagem do desconhecido para o conhecido, ou seja, alguma coisa acontece – que muitas vezes se manifesta em forma de peripécia – e essa ação provocará um reconhecimento *a posteriori*. Pode aplicar-se a uma determinada situação ou, mesmo, a qualidades, “defeitos” e sentimentos de uma personagem, sobre a qual, antes, não havia esse conhecimento (MACHADO, p. 470).

Já a catástrofe é mais voltada às narrativas trágicas descritas por Aristóteles, marcadas por finais infelizes, sendo um elemento que “reflete o instante de desespero do personagem que, consciente do seu erro, age de uma forma terrível, despertando com algum gesto, grande pavor no público” (CAMPOS, 2012, p. 17), além de se caracterizar como “o momento das cenas mais terríveis da tragédia” (CAMPOS, 2012, p. 22).

Vale ressaltar que Luiz Gonzaga Motta também explicita que há diferentes formas de se estabelecerem as narrativas midiáticas. Segundo o autor,

As narrativas midiáticas podem ser tanto fáticas (as notícias, reportagens, documentários, transmissões ao vivo, etc.) quanto fictícias (as telenovelas, vídeos musicais, filmes, histórias em quadrinho, alguns comerciais da TV, etc.). Produtos veiculados pela mídia exploram narrativas fáticas, imaginárias ou híbridas procurando ganhar a adesão do leitor, ouvinte ou telespectador, envolvê-lo e provocar certos efeitos de sentido. Exploram o fático para causar o efeito de real (a objetividade) e o fictício para causar efeitos emocionais (subjetividades). (MOTTA, 2005, p. 2).

É importante observar que as narrativas ficcionais são o principal direcionamento deste trabalho. Presente em diferentes mídias e em diversos formatos, a narrativa ficcional pode se manifestar de forma serializada ou não, e esse atributo pode ser observado nos produtos sonoros. Como observa Mário Kaplún (2017), no que se refere aos radiodramas, um formato radiofônico no qual predomina a ficção, é importante ressaltar que se trata do formato

[...] mais ativo e, paradoxalmente, sendo na maioria das vezes ficção, o que mais se aproxima da vida real. Em lugar de um locutor narrando uma trama, os personagens ganham vida e falam por eles mesmos nas vozes dos atores que os encarnam. O enredo pode ser real ou imaginário, mas, em um ou outro caso, o ouvinte vai se sentir envolvido por ele, identificado, consubstanciado com o problema que a peça dramática desenvolve e com os personagens que a vivem. (KAPLÚN, 2017, p.138-139).

Entre os tipos de radiodrama mencionados por Kaplún, é importante destacar uma modalidade que se aproxima do podcast a ser analisado neste trabalho, que é o programa

unitário. De modo semelhante a uma peça de teatro, o programa unitário consiste em emissões independentes, nas quais “os personagens não têm continuidade posterior”, e “a peça radiofônica constitui uma unidade em si, não forma parte de um conjunto” (KAPLÚN, 2017, p. 139). Esse é o tipo que mais se aproxima dos episódios independentes do podcast “Contador de Histórias”, que possuem tempos de duração diversos, mas apresentam um enredo que começa e termina no mesmo episódio.

Ao observar os produtos audiodramáticos ficcionais produzidos ao longo dos anos da história do rádio, percebe-se a presença de elementos afetivos e sensoriais nessas produções há várias décadas, como é possível perceber a partir das relações que o rádio estabeleceu com o seu público a partir da década de 1930 no Brasil.

Primeira mídia eletrônica massiva, o rádio estabeleceu sua popularidade [...] com uma maciça audiência que nele logo percebeu afetivas e efetivas possibilidades de mediação do mundo, seja pelas suas características imediatistas, pela sua força sensorial ou mesmo as oportunidades que oferece de exercício de uma recepção marcada pela imaginatividade, dada a natureza do ambiente acústico (BRUCK, Mozahir Salomão, 2011, p. 19).

A imaginatividade proposta por Bruck diz respeito à “noção de que a audição radiofônica se estabelece em um processo de construção de imagens e de participação essencialmente efetiva do receptor no processo de construção de sentido” (BRUCK, 2011, p. 30). Essa fase comercial do rádio também se destaca pela presença de um grande número de profissionais, como radioatores, músicos e produtores, que trabalhavam em conjunto e haviam se especializado “na narrativa acústica, na arte de levar o ouvinte a criar imagens mentais, envolvendo-o e encantando-o” (BRUCK, 2011, p. 21).

Esse encantamento proporcionado pelo rádio pode ser relacionado à experiência do ouvinte, ou seja, ao aprendizado do sujeito e ao modo como os processos vivenciados o afetaram, tendo em vista que “encantar é expressão que vem do latim *incantare*, o canto que enfeitiça, inebria, cria outros sentidos para o mundo” (SIMAS e RUFINO, 2020, p. 4). A partir disso, é possível acionar outras concepções de Bruck, que afirma que a audição é “um dos sentidos que mais ativam a imaginação do homem” (BRUCK, 2011, p. 24). O autor também enfatiza que:

O ouvir é um dos sentidos entre aqueles mais acionadores do afeto. E não é à toa que, no caso do rádio, as pessoas se sentem apaixonadas por essa mídia. O ouvinte de rádio é, constantemente, instigado a produzir imagens mentais que fazem dele um co-realizar, de modo intenso e profundo, os sentidos. Imaginário, representação, sensorialidade articulam-se em uma operação de marcação fortemente subjetiva (BRUCK, 2011, p. 25).

Por outro lado, o processo de criação de imagens mentais não é consenso entre os autores da área. Especialistas como Rudolf Arnheim (1936) consideram o rádio como “uma arte sonora que prescindem da imagem” (ARNHEIM, 1936 apud. VICENTE, 2021, p. 4). Sendo assim, a construção estética das produções essencialmente sonoras envolveria as diferentes sensações, não necessariamente visuais, possibilitadas pelos recursos radiofônicos. Como observa Eduardo Vicente (2021) sobre as concepções de Arnheim,

o autor aponta que os produtores deveriam valorizar o rádio por suas características próprias, isto é, como um meio cego, não incentivando a “criação” de imagens visuais por parte do ouvinte, pois isso “dificulta a compreensão da verdadeira essência do rádio, do que realmente nos enriquece e que só ele pode oferecer” (VICENTE, 2021, p. 4).

Segundo Arnheim, uma pessoa que busca o prazer artístico não precisa, e não deve, “completar a obra ou limitar sua representação”, conformando-se “com o que os artistas lhe oferecem, [...] ao invés de completá-las [as obras] com sua fantasia” (ARNHEIM, 1980, p. 84, tradução própria). O autor evidencia que este aviso é necessário para que seja possível compreender as produções radiofônicas, considerando que o rádio, para Arnheim, produz “defeitos de sensibilidade e integridade” com maior facilidade do que outras artes por ser um meio que não aciona a visão. Vale ressaltar que o autor considera a visão como o mais importante dos sentidos (ARNHEIM, 1980, p. 85).

No entanto, Arnheim observa que, ainda que o ouvinte possa se sentir “seduzido” a completar com a sua imaginação o que parece estar ausente na informação sonora, a transmissão radiofônica possui a capacidade de ser essencialmente completa:

[...] nada lhe falta. Sua essência consiste precisamente em nos oferecer a totalidade, não apenas o audível. Uma totalidade não no sentido de completude natural, mas representando a essência de um acontecimento, de um processo ideológico e de uma criação completa! Tudo o que é necessário é isso, nesse sentido se alcançam as boas emissões! [...] A obra radiofônica, apesar de seu caráter abstrato e oculto, é capaz de criar um mundo próprio com o material sensível de que dispõe, atuando de maneira que não seja necessário nenhum tipo de complemento visual [...] (ARNHEIM, 1980, p. 85-86, tradução própria).

Ainda assim, é fundamental perceber que as concepções de Arnheim não aderem ao extremo de desconsiderar completamente a presença e a construção das imagens mentais por parte do ouvinte. Pensando nessa questão e com base nas afirmações do autor, João Alves (2021) observa que “considerar imagens mentais no som não é de todo ruim ou errado”, e que, segundo Arnheim, as imagens podem enriquecer a experiência durante os “processos de formulação de representações no sujeito” (ALVES, 2021, p. 16). O potencial narrativo das produções sonoras também é lembrado por Alves:

A maestria de se fazer arte no meio sonoro consiste justamente na habilidade de produzir efeito (sensação) apenas por meio do material acústico, e este é o principal desafio para quem constrói narrativas sonoras. O radiodrama, por exemplo, consegue sugerir sensações mais próximas do real proposto, mesmo quando se trata de um mundo irreal ou abstrato, apenas com materiais sonoros, sem contrabandear para a suplementação visual. O ouvinte percebe os espaços acústicos determinados pela descrição precisa; o caminhar dos personagens, pelo bater de uma porta; a intenção acústica e orquestrada da dúvida; ou da construção até o clímax (ALVES, 2021, p. 16).

Mesmo com todas as possibilidades afetivas e sensoriais propostas pelo rádio, a chegada da televisão ao Brasil, na década de 1950, provocou um significativo deslocamento dos recursos de publicidade para o novo meio de comunicação. Muitos dos profissionais e dos programas que faziam parte das emissoras radiofônicas migraram para a TV. Com isso, o rádio passou por diversas transformações, delineando nas décadas seguintes um cenário que Bruck considera como uma involução estética, em que o rádio buscou o imediatismo e a instantaneidade da informação, assim como a prestação de serviço (BRUCK, 2011), e o aumento das locuções se desdobrou em uma programação formada por palavras prevalecendo sobre os demais recursos de sonorização.

Apesar da diminuição nos recursos estéticos que o rádio experimentou na segunda metade do século XX, o desenvolvimento de novas tecnologias tem favorecido as produções sonoras nos últimos anos, o que se percebe a partir do aprimoramento técnico que permite uma melhor qualidade na captação e na edição do áudio. Além disso, na atualidade, o rádio extrapola os limites dos suportes hertzianos e se configura como uma linguagem comunicacional específica (FERRARETTO e KISCHINHEVSKY, 2010) que pode se manifestar em meios assíncronos como o podcast. Mantendo-se a base sonora, essas produções também podem contar com a presença de elementos parassonoros, os quais podem incluir imagens, infográficos, ícones, ilustrações, textos, aplicativos e toda a arquitetura de interação (KISCHINHEVSKY e MODESTO, 2014).

De acordo com Luana Viana, “com o desenvolvimento da tecnologia, presenciamos uma retomada da estética acústica”, e “as narrativas ficcionais têm suas histórias construídas com uma complexificação estética que retoma às grandes produções acústicas de radionovelas e radiodramas, formatos que têm sido recuperados pelo podcast” (VIANA, 2018, p. 5). Muitos produtos não-ficcionais também apresentam essa complexificação, o que caracteriza o podcast de storytelling como uma forma de produção que pode articular diferentes elementos da linguagem radiofônica (tais como a música e os efeitos sonoros) e constituir uma narrativa que se destaca pelo seu nível de imersividade.

A partir disso, na atualidade, é possível observar a presença dos podcasts de storytelling que se configuram como audiodramas, como se propõe nomear atualmente (SCHLODFELDT e RODIGHERO, 2017). Como observam Schlodfeldt e Rodighero, é importante evidenciar que as principais características do audiodrama são os sistemas expressivos, a narrativa dramática, o cenário sonoro e a ação sonora.

Os sistemas expressivos são as formas sonoras e não sonoras (palavra, efeitos sonoros, música e silêncio) já apontadas por Balsebre (2005) ao descrever a composição da linguagem radiofônica. Guarinos (1999) menciona esses sistemas expressivos como elementos do discurso radiofônico, sendo que a palavra é apresentada como a “rainha” desses elementos, “não só pelo conteúdo semântico, mas também por tudo o que a voz contribui” (GUARINOS, 1999, p. 202). A autora evidencia que as vozes atuam no teatro radiofônico como construtoras de personagens, e especialmente nos tempos em que a radionovela era um dos principais produtos veiculados nas emissoras, um processo adequado de seleção de vozes permitia que estas contribuíssem na formação de um perfil físico para cada personagem.

Com isso, é possível observar que “a voz é o corpo dos atores radiofônicos” (GUARINOS, 1999, p. 204, tradução própria), mas a palavra também adquire outras funções na construção narrativa, as quais são referentes ao conteúdo da produção. Essas atribuições de conteúdo destacadas por Guarinos incluem especialmente a função de relatar os acontecimentos e desenvolver várias outras características da trama por meio dos diálogos:

[...] é fundamental que [...] os próprios personagens, através do diálogo, se contem, entre si, as características físicas e psicológicas dos demais personagens e ainda, não esqueçamos que o ouvinte é cego, dos lugares onde estamos ou do tempo que se passou de uma ação a outra. O diálogo radiofônico comporta, portanto, [...] uma alta carga de informação visual descritiva e também narrativa. Tudo o que se vê à primeira vista no discurso cênico teatral [...] passa de ser colocado em cena para ser colocado em palavras dialogadas no teatro radiofônico (GUARINOS, 1999, p. 205, tradução própria).

No que diz respeito aos efeitos sonoros, Guarinos destaca os sons que atuam como ruídos ambientais, capazes de “fornecer a cena mental do ouvinte, contextualizar o espaço onde vivem os personagens” (GUARINOS, 1999, p. 212). A autora também evidencia a função expressiva dos efeitos, que se refere à capacidade que eles possuem de “alcançar níveis metafóricos relacionados com estados de consciência entre os personagens (GUARINOS, 1999, p. 212). Guarinos exemplifica algumas associações que se tornaram convencionais na representação da realidade através dos efeitos sonoros, como a passagem do tempo relacionada aos sons de um relógio e o amanhecer relacionado ao canto de um galo.

As diferentes funções relacionadas aos efeitos sonoros também são abordadas por Balsebre (2005), que atribui quatro funções a este elemento: ambiental, expressiva, narrativa e ornamental. Enquanto os aspectos ambientais dizem respeito à descrição das paisagens sonoras, as demais funções se referem ao sentido conotativo que os efeitos podem assumir em uma produção radiofônica. Como observa o autor, quando se trata do efeito sonoro, “é preciso diferenciar sua diversidade significativa a partir da divisão entre ‘ambiente’ (ruídos, por exemplo, de fábrica, trem) e ‘atmosfera’ (sugere tonalidade psicológica, por exemplo, de mistério, alegria, tristeza, etc)” (BALSEBRE, 2005, p. 333).

A partir dessas questões, a função expressiva mencionada por Balsebre corresponde aos movimentos afetivos possíveis que os efeitos podem acionar. Assim como Guarinos destaca os níveis metafóricos e as associações convencionais que potencializam as construções de sentido dos efeitos sonoros, Balsebre também evidencia que um determinado efeito pode se basear na afetividade já estabelecida nos ouvintes a partir de arquétipos universais (BALSEBRE, 2005). Como exemplo, o autor cita o som da chuva, que pode descrever as condições do tempo no cenário construído, mas também pode permitir ao ouvinte a compreensão de um ambiente intimista e solitário.

A função narrativa descrita por Balsebre diz respeito à possibilidade de estabelecer sentidos ao realizar uma conexão entre as cenas. Acionando um exemplo mencionado pelo próprio autor, doze badaladas representam a noite e o canto do galo representa o dia, de modo que a reprodução desses efeitos em sequência pode representar uma passagem de tempo na narrativa sem a necessidade de verbalizar isso (BALSEBRE, 2005). Por fim, a função ornamental possui uma proposta mais estética, em que os efeitos se unem a outros elementos para fortalecer os movimentos afetivos da mensagem radiofônica.

No que se refere à música, Balsebre destaca que a percepção deste elemento “produz uma multiplicidade de sensações e contribui para a criação de imagens auditivas”, ao mesmo tempo em que Guarinos afirma que este sistema expressivo possui significativas possibilidades na composição do teatro radiofônico. De acordo com a autora, entre as várias funções possíveis da música, está o fato de que ela contribui para sinalizar mudanças espaço-temporais na narrativa, bem como ambientar a cena, reforçando ideias referentes ao lugar e/ou à época em que se passa a cena (GUARINOS, 1999).

Além disso, a autora também observa que a música também possui funções expressivas e pode estabelecer uma relação harmônica com os demais elementos da produção:

[...] entre os diferentes sons da palavra, a música é aquela que melhor possui a função expressiva de acompanhar os estados de espírito dos personagens ou de evidenciar uma situação de perigo, de intriga ou de amor. [...] Geralmente, seu uso é bastante

bom em termos de presença. Não costuma distorcer os diálogos e entra e sai das tomadas quase sem ser percebida, exceto quando deveria ser (GUARINOS, 1999, p. 214, tradução própria).

Por fim, o silêncio se configura como o sistema expressivo não sonoro, que também assume diferentes funções afetivas e expressivas na mensagem radiofônica evidenciada por Balsebre e especialmente no teatro radiofônico abordado por Guarinos. A autora destaca, com base nas considerações de Franco Malatini (1982), que o silêncio é inato ao teatro e também ao teatro radiofônico, sendo que o lugar da ficção e do drama radiofônico pode ser entendido como um lugar adequado para o silêncio (GUARINOS, 1999). Guarinos também menciona que, assim como os elementos anteriores, o silêncio também é capaz de indicar passagens de tempo e de cenas em uma narrativa.

No entanto, Guarinos deixa claro que este elemento possui duas funções mais específicas: a pausa reflexiva e o impasse dramático. Enquanto a pausa reflexiva “permite ao ouvinte respirar e assimilar o que aconteceu”, o impasse dramático mantém “o ouvinte em tensão, adiando o final de uma ação fundamental no desenvolvimento do enredo” (GUARINOS, 1999, p. 215-216). Balsebre também observa o silêncio como um sistema expressivo muito importante no que se refere ao potencial narrativo e à afetividade:

O silêncio [...] delimita núcleos narrativos e constrói um movimento afetivo: o silêncio é a língua de todas as fortes paixões, como o amor, o medo, a surpresa, a raiva. Quanto mais intenso for o sentimento menos palavras poderão defini-lo. O silêncio é ainda um elemento distanciador que proporciona a reflexão que contribui para o ouvinte adotar uma atitude ativa em sua interpretação da mensagem (BALSEBRE, 2005, p. 334).

Muitas dessas questões envolvem a visualização de imagens sonoras propostas por Balsebre (2005) e Bruck (2011). Diante disso, é importante lembrar, com base nas afirmações de autores como Arnheim (1980), que uma concepção meramente visual do rádio pode inibir a percepção das inúmeras possibilidades expressivas do meio que se conectam a sensações não necessariamente atreladas ao âmbito visual. Com isso, as produções radiofônicas devem ser observadas tendo em vista a diversidade de sentidos e representações possibilitada pelos recursos desta mídia, bem como os seus diferentes aspectos estéticos.

Além dos sistemas expressivos, a narrativa dramática, o cenário sonoro e a ação sonora também são essenciais na composição de um audiodrama. Nesse contexto, a narrativa dramática pode ser compreendida como um modelo estrutural, também descrito por Guarinos (2009), no qual se observa a presença da exposição, do nó e do desfecho:

“[...] uma estrutura de narrativa dramática segue este trio de elementos: a exposição, que serve como uma apresentação da história onde é dado ao ouvinte as informações básicas e pode-se conhecer os personagens, o espaço e o tempo de onde se passa a

narrativa; o segundo elemento é nó, que é a parte em que as ações começam a desenvolver conflitos para haver a chegada do clímax e seguida pela resolução e geração de plots twists (são os pontos de virada que surgem e mudam o caminho da narrativa); e por último temos o desfecho, onde são resolvidos os últimos conflitos da história (GUARINOS, 2009 *apud*. SCHLODFELDT e RODIGHERO, 2017, p. 4).

Esta estrutura de narrativa dramática se assemelha em diversos pontos com a estruturação do enredo descrita por Cândida Vilares Gancho (2002), na qual se observam diferentes partes que indicam a evolução do enredo a partir dos conflitos narrativos. Esses pontos serão abordados no próximo capítulo.

No que se refere ao cenário sonoro, é possível mencionar uma questão proposta por Mirna Spritzer (2005), como observam Schlofeldt e Rodighero. De acordo com Spritzer, o cenário sonoro ou ambientação sonora é um “elemento essencial da construção radiofônica”, que fundamenta a imaginação do ouvinte, tendo em vista que ele “localiza espacialmente a ação e coloca o ouvinte dentro do mundo da ficção radiofônica” (SPRITZER, 2005, p. 98). A autora também indica o cenário sonoro como um elemento insubstituível na construção radiofônica, podendo utilizar “ruídos do cotidiano ou trilhas musicais” e apresentar “indicações de espaço diferentes daquelas referidas pela fala dos personagens” (SPRITZER, 2005, p. 98).

Ao mesmo tempo, percebe-se que o conceito de cenário sonoro pode ser diretamente associado ao conceito de paisagem sonora de Murray Schafer (1977), como sinaliza a própria Spritzer ou o autor Martin W. Bauer (2008), que apresenta o cenário sonoro e a paisagem sonora praticamente como sinônimos. Spritzer retoma algumas concepções de Schafer ao mencionar que as paisagens sonoras do mundo são muito diversas, e observa a necessidade de se construir um mundo acústico quando se trata da composição de um radiodrama. A autora evidencia que, “para engendrar a ação radiofônica, profundamente calcada na palavra e na voz que a pronuncia, necessitamos compor as paisagens sonoras desta situação” (SPRITZER, 2005, p. 98-99).

Por fim, a ação sonora também é apresentada por Spritzer, como uma ação “que resulta em acontecimento sonoro. Realizada pelo ator com sua fala, ou pela sonoplastia, ela deve acontecer e repercutir no tempo” (SPRITZER, 2005, p. 94). A autora destaca que a ação se encontra na essência tanto do som quanto do acontecimento teatral, e que no caso de um personagem radiofônico, este só existe se produzir alguma ação sonora, por meio de uma fala ou da produção de algum outro som (SPRITZER, 2005).

Na produção radiofônica realizada e relatada por Mirna Spritzer em sua tese de Doutorado, ela evidencia a busca por “preencher a cena radiofônica com a ação sonora”, por meio de um esforço por “valorizar a palavra, as pausas, o silêncio e a intensidade das entradas das falas” (SPRITZER, 2005, p. 95). A autora também observa que “o som, o efeito sonoro,

quando trabalhado no exercício de criação das cenas, é o propulsor da ação sonora e na audição realimenta o personagem e a cena” (SPRITZER, 2005, p. 176).

A partir dessas questões, é possível perceber que os podcasts de storytelling se colocam em uma posição de destaque nesse processo de renovação dos audiodramas. Conforme sinalizam Lívia Pinho e Elizabeth Lima, que também lançam um olhar sobre o podcast “Contador de Histórias” para analisar as características audiodramáticas, é importante perceber que:

O cenário da cultura da convergência possibilitou que narrativas ficcionais e não ficcionais fossem desenvolvidas em uma nova mídia emergente, que vem ganhando cada vez mais espaço e presença nas plataformas digitais. Isso pode ser traduzido na elaboração de dramas em áudio na mídia podcast, sendo que esta, por sua vez, retomou e revitalizou o gênero audiodrama, a partir da interação entre a linguagem radiofônica, a internet e o campo literário (PINHO e LIMA, 2021, p. 5-6).

Pensando em possíveis relações existentes entre o audiodrama e o âmbito literário, é possível reconhecer elementos da narrativa literária em prosa nessas produções sonoras. Esses elementos, indicados por autores como Cândida Vilares Gancho (2002), podem ser muito relevantes ao observar o audiodrama, seja a partir de seus aspectos sonoros ou a partir de seus atributos essencialmente ficcionais.

2 – A CONSTRUÇÃO DO AMBIENTE NARRATIVO

Considerando o fato de que a narrativa dramática constitui um dos principais atributos do audiodrama, pode-se perceber a presença de elementos estruturais específicos nas produções realizadas neste formato. Esses componentes costumam ser abordados no contexto literário e, como será apresentado a seguir, são vistos como essenciais na construção de uma narrativa.

O enredo, os personagens, o tempo, o espaço e o narrador desempenham diferentes funções no produto ficcional. Nesse processo, o ambiente emerge como uma complexificação do elemento “espaço” e apresenta diversas características potencialmente relevantes para a produção ficcional de um modo geral e também no meio sonoro.

Além de apresentar algumas questões sobre os elementos estruturantes da narrativa, este capítulo busca caracterizar o ambiente que se desenvolve no universo ficcional. É importante notar a relação que este elemento estabelece com os demais componentes estruturais, especialmente com os personagens da história, o que também será observado na construção do ambiente a partir de recursos sonoros nas produções audiodramáticas.

Essa relação entre os personagens e o ambiente, assim como as demais articulações entre o ambiente e os demais elementos, tornam-se relevantes para se compreender as possibilidades sonoras na criação de ambientes ficcionais. Nesse contexto, a paisagem sonora é acionada não apenas como o diverso conjunto de sons que se fazem presentes no mundo, como também as inúmeras formas como os seres vivos se relacionam com o ambiente ao redor e produzem sons no mundo.

A paisagem sonora adquire uma dimensão espaço-temporal e se desdobra em aspectos sociais, históricos e subjetivos, tornando-se uma peça-chave para o entendimento do ambiente ficcional construído acusticamente. Com isso, é possível compreender a formação do cenário sonoro no audiodrama, tratando-se de um processo de ambientação que pode tornar a narrativa mais envolvente e lançar bases para a construção de uma experiência mais complexa sensorialmente para o ouvinte.

2.1 – Os elementos estruturantes da narrativa

Como afirma Gancho (2002), a narrativa só existe se houver uma estrutura composta por cinco elementos específicos, considerando também a composição de uma ficção em prosa. Esses elementos, como enumera a autora, são o enredo, os personagens, o tempo, o espaço e o narrador.

Sem os fatos não há história, e quem vive os fatos são os personagens, num determinado tempo e lugar. Mas para ser prosa de ficção é necessária a presença do narrador, pois é ele fundamentalmente que caracteriza a narrativa. Os fatos, os

personagens, o tempo e o espaço existem por exemplo num texto teatral, para o qual não é fundamental a presença do narrador. Já no conto, no romance ou na novela, o narrador é o elemento organizador de todos os outros componentes, o intermediário entre o narrado (a história) e o autor, entre o narrado e o leitor (GANCHO, 2002, p. 9).

O primeiro elemento indicado por Gancho é o enredo, definido pela autora como o “conjunto de fatos de uma história” (GANCHO, 2002, p. 9). No entanto, ainda que ela prefira esse termo por considerá-lo mais disseminado, outras palavras também são mencionadas para designar este conjunto de fatos, como história ou intriga. É importante observar que, na perspectiva da Teoria da Narrativa, esses termos apresentam significados um pouco distintos.

Também conhecida como diegese, a história pode ser compreendida como o conteúdo da narração, a sequência de acontecimentos que formam esse conteúdo. De acordo com Liliana Reales e Rogério de Souza Confortin (2011), “a história, então, é o conjunto de acontecimentos narrados: sequência de ações, relações entre os personagens, localização dos eventos num contexto espaço-temporal. Desse modo, podemos dizer que a história corresponde ao conteúdo da narração [...]” (REALES e CONFORTIN, 2011, p. 17).

Para os autores, a intriga é o conceito que corresponde ao enredo, sendo “o conjunto dos fatos, dos eventos, que formam a trama de um romance, de uma peça de teatro ou de um filme de cinema ou de televisão” (REALES e CONFORTIN, 2011, p. 34). A intriga também pode ser relacionada a conceitos aristotélicos mencionados anteriormente.

Aristóteles chama de peripécia o momento onde um determinado acontecimento transforma o curso da história. [...] A intriga ou o enredo é o conjunto de peripécias que ocorrem numa narrativa. A intriga representa todos os encontros e embates possíveis na trama da história. O modo como os personagens, ao exercerem seus papéis na história, “resolvem” seus conflitos, tomando atitudes e ocasionando reverberações imediatas ou posteriores ao andamento da própria intriga (REALES e CONFORTIN, 2011, p. 34-35).

A partir disso, o enredo possui duas questões essenciais que precisam ser observadas, como sinaliza Gancho. A primeira delas é a verossimilhança, que diz respeito à natureza ficcional do enredo (GANCHO, 2002). Um enredo é considerado verossímil quando ele possui as características necessárias para que o leitor (ou no caso de um audiodrama, o ouvinte) acredite nos acontecimentos narrados, sendo que esses atributos necessários envolvem a lógica interna dos fatos que compõem a intriga em questão. Em um enredo ficcional, espera-se que os acontecimentos não sejam necessariamente reais, porém, mesmo os fatos e situações inventados precisam ser organizados de forma lógica, a partir de relações de causa e efeito, para que eles adquiram uma aparência de realidade na história contada.

Os fatos de uma história não precisam ser verdadeiros, no sentido de corresponderem exatamente a fatos ocorridos no universo exterior ao texto, mas devem ser verossímeis

[...]. Cada fato da história tem uma motivação (causa), nunca é gratuito e sua ocorrência desencadeia inevitavelmente novos fatos (consequência). A nível de análise de narrativas, a verossimilhança é verificável na relação causal do enredo, isto é, cada fato tem uma causa e desencadeia uma consequência (GANCHO, 2002, p. 10).

A segunda questão essencial citada por Gancho se refere à estrutura do enredo, à sua divisão em partes que organizam os fatos a partir dos conflitos, que são elementos que provocam tensão sobre a narrativa. Como explicita a autora, o conflito é “qualquer componente da história (personagens, fatos, ambiente, ideias, emoções) que se opõe a outro, criando uma tensão que organiza os fatos da história e prende a atenção do leitor” (GANCHO, 2002, p. 11).

Nesse contexto, o conflito pode ser compreendido como um elemento estrutural, que organiza e divide o enredo em partes que denotam a sua introdução, o seu desenvolvimento e a sua conclusão. Essas partes são a exposição, a complicação, o clímax e o desfecho.

A exposição, normalmente situada no início da história, consiste na apresentação dos elementos narrativos que a compõem, como os personagens, o tempo e o espaço, assim como os primeiros fatos e situações que permitem ao espectador se localizar na história e compreender inicialmente o contexto que a envolve. Já a complicação se manifesta quando os conflitos se fazem presentes e se desenvolvem na narrativa.

O clímax é um momento específico que marca o ponto máximo do conflito, quando “o desenvolvimento da narrativa atinge um ponto em que não há mais possibilidade de continuidade, é o ponto de maior tensão da narrativa” (BORGES FILHO, 2007, p. 34). Gancho acrescenta que “o clímax é o ponto de referência para as outras partes do enredo, que existem em função dele” (GANCHO, 2002, p. 11). Por fim, o desfecho geralmente se apresenta ao final da história, evidenciando o momento em que os conflitos se solucionam e conduzem a narrativa ao seu encerramento.

É possível observar que a estruturação do enredo com base nos conflitos narrativos se assemelha à composição da narrativa dramática descrita por Guarinos (2009) e acionada por Schlofeldt e Rodighero (2017). Nesse caso, ambos os modelos apresentam a exposição e o desfecho, com as mesmas características entre si, enquanto o nó, proposto na narrativa dramática, engloba o desenvolvimento e o clímax da estruturação evidenciada por Gancho (2002).

O segundo elemento da narrativa diz respeito aos personagens da trama. O personagem pode ser compreendido como o ser que pratica as ações e vivencia as situações narradas, sendo o “responsável pelo desempenho do enredo” (GANCHO, 2002, p. 14). Gancho também indica que os personagens podem ser representados de múltiplas formas, incluindo pessoas, animais

ou objetos, e ainda que eles possam ser inspirados em pessoas reais, eles sempre serão uma construção inventada. Em relação a isso, Reales e Confortin (2011) realizam considerações importantes sobre o processo de análise dos personagens em uma narrativa:

É muito importante para o aluno que está se iniciando na análise de narrativas entender que um personagem é um “ser de papel” e não de “carne e osso” e, por esse motivo, ao ser analisado é necessário levar em conta as outras instâncias, categorias e elementos que fazem parte da narração onde este personagem está inserido. [...] para fins de análise, devemos observar a sua caracterização, o seu discurso, o seu modo de interligação com outros personagens e a sua função dentro da economia narrativa em questão. Podemos delimitar um personagem para observá-lo e descrevê-lo isoladamente, mas não devemos perder de vista a sua integração na rede de relações semânticas dentro da narrativa (REALES e CONFORTIN, 2011, p. 18).

A fim de se observar os personagens ao longo do desenvolvimento do enredo, também é relevante compreendê-los a partir das formas de classificação que esses componentes podem adquirir. Existem diferentes modos de se classificar os personagens, como a partir da função que eles realizam na narrativa. Nessa perspectiva, é possível distinguir os protagonistas, os antagonistas e os personagens secundários.

O protagonista é o personagem principal da história, podendo ter características superiores às atribuições dos demais personagens (como acontece com os heróis) ou características e competências inferiores aos demais (como ocorre com os anti-heróis) (GANCHO, 2002). Beth Brait (1985) define o protagonista como o personagem que “ganha o primeiro plano na narrativa” (BRAIT, 1985, p. 89). Mobilizando as concepções desta autora e também de João Batista Cardoso (2001), Daniel Pinna (2006) evidencia:

Cardoso complementa a definição de Brait, afirmando que o protagonista é “aquele em torno de quem os fatos se desenrolam, o que centraliza a ação; os outros personagens estarão de uma ou de outra forma em função dele, pensam nele e agem para e por causa dele” [...] Com relação à caracterização, podemos afirmar que o protagonista é a personagem que recebe a tinta emocional mais viva e mais marcada numa narrativa. Por ser quem centraliza a ação, torna-se uma das personagens mais elaboradas da estória, sendo frequentemente caracterizada com grande riqueza de detalhes (PINNA, 2006, p. 182-183).

O antagonista pode ser compreendido como o “personagem que se opõe ao protagonista, seja por sua ação que atrapalha, seja por suas características, diametralmente opostas às do protagonista” (GANCHO, 2002, p. 15). Brait se refere ao antagonista como um “protagonista às avessas”, podendo ser um único personagem ou “ser manifestado por um grupo de personagens, individualizadas ou representantes de um certo grupo” (BRAIT, 1985, p. 87). Pinna acrescenta, com base nas observações de Cardoso, que o antagonista da história não é necessariamente a representação de uma pessoa, apresentando uma discordância em relação a Gancho nessa questão:

Por se opor ao protagonista, o antagonista é o principal componente da estória a gerar o conflito que impulsiona o enredo em direção a sua conclusão. [...] Discordo [...] da definição de Gancho no ponto em que esta emprega o termo vilão como sinônimo de antagonista. Não é necessário que um componente da estória seja julgado vil (de má índole) para se opor à personagem principal. Um destino, um ambiente e uma catástrofe natural não podem ser julgados como detentores de uma má índole, nem tampouco é possível afirmar que estes possuam qualquer interesse em prejudicar as personagens a quem se opõem (PINNA, 2006, p. 186).

Já os personagens secundários, também conhecidos como adjuvantes ou coadjuvantes, são aqueles que participam do enredo com menor frequência, podendo ser ajudantes do protagonista ou do antagonista, por exemplo (GANCHO, 2002). Trata-se de personagens “que formam a visão de conjunto da obra, ajudando a integrar as principais personagens da estória entre si e com os acontecimentos narrados” (PINNA, 2006, p. 188).

No que diz respeito à caracterização dos personagens, Gancho afirma que, se forem identificados personagens redondos⁴⁴ na narrativa, estes podem ser caracterizados a partir das perspectivas física, psicológica, social, ideológica e moral (GANCHO, 2002).

O terceiro elemento acionado por Gancho é o tempo, considerando, neste caso, o tempo fictício, interno à narrativa (GANCHO, 2002). A partir disso, a autora descreve níveis em os fatos da história se vinculam ao tempo, que são a época em que se passa a história, a duração que ela possui e a ordem de apresentação dos acontecimentos.

A época em que a história se passa “constitui o pano de fundo para o enredo” (GANCHO, 2002, p. 20), podendo coincidir ou não com o momento real de sua produção. Pinna se refere a esse ponto como “tempo histórico”, que “abarca todos os acontecimentos narrados pela História” (PINNA, 2006, p. 149). Independentemente do momento em que o enredo se localiza, “tal época necessita estar ancorada à História a fim de facilitar sua contextualização (o período Jurássico ou mil anos no futuro)” (PINNA, 2006, p. 149).

A duração da história diz respeito ao período de tempo interno em que o enredo se desenvolve. Pinna menciona a expressão *tempo como durée* para designar os aspectos da duração da trama, sendo um tempo capaz de atuar “sobre as personagens, apresentando e as modificando” (PINNA, 2006, p. 150). Gancho ressalta, nesse sentido, que “muitas histórias se passam em curto período de tempo, já outras têm um enredo que se estende ao longo de muitos

⁴⁴ De acordo com Reales e Confortin (2011), o conceito de personagem redondo foi proposto por Edward Morgan Forster (1879-1970), “e se refere a personagens que apresentam uma personalidade forte e um destaque muito marcado dentro da narrativa. Esses personagens se caracterizam por serem, muitas vezes, imprevisíveis, de contornos ambíguos ou pouco definidos. São personagens complexos e apresentam uma variedade de características que vão se revelando aos poucos. A esses personagens é atribuída uma rica variedade de características psicológicas, físicas, morais e ideológicas, chegando, muitas vezes, a serem ambíguas e surpreendentes” (REALES e CONFORTIN, 2011, p. 30).

anos” (GANCHO, 2002, p. 20). Com base nessas questões, Pinna menciona um exemplo possível em narrativas visuais e audiovisuais para se observar a duração de uma cena:

Se uma personagem ocupa dez minutos de uma cena lendo uma carta, o *tempo como durée* da ação da personagem é de dez minutos. Ainda que a cena seja exibida para o espectador em um único minuto (*tempo concreto da cena*), um relógio no cenário pode transmitir a informação de que se passaram dez minutos na estória, pela simples mudança de posição de seus ponteiros (PINNA, 2006, p. 150, grifos do autor).

Em uma perspectiva literária, Gancho menciona o conto “Feliz Ano Novo”, de Rubem Fonseca, como um exemplo de história de menor duração, tendo em vista que o enredo se passa “em algumas horas na véspera do ano novo, e a obra “O Tempo e o Vento” de Érico Veríssimo, “nos quais se narra a vida de muitas gerações de uma família” (GANCHO, 2002, p. 21). No que se refere à análise da época e da duração, Gancho recomenda que seja realizado “um levantamento dos índices de tempo, pois tais referências representam marcações de tempo” (GANCHO, 2002, p. 21).

Por fim, como indica Gancho, é importante observar se a ordem de apresentação dos acontecimentos indica um tempo que se desenvolve na ordem natural, do início para o fim (tempo cronológico), ou se ele transcorre em uma ordem diferente, determinada pelos personagens ou pelo narrador (tempo psicológico). O tempo cronológico está associado à ideia de enredo linear (GANCHO, 2002), e Pinna apresenta um exemplo dessa organização:

Deste modo, em um romance que conte um dia na vida de determinada personagem, os acontecimentos serão narrados na ordem natural em que acontecem — se iniciando na parte da manhã (ou quando a personagem estivesse acordando) e evoluindo até o momento em que esta vai para a cama dormir, à noite — ordenados pela passagem das horas do dia (PINNA, 2006, p. 150).

Quando os acontecimentos se apresentam em uma ordem diferente da natural, percebe-se a ocorrência de um enredo não-linear, de um tempo psicológico. Reales e Confortin (2011) definem o tempo psicológico como uma forma de experiência narrativa que resulta em diferentes possibilidades para a trama:

O tempo psicológico, enquanto conceito de um tipo específico de temporalidade na narrativa, é o tempo que passa pela experiência subjetiva dos personagens. Esse tempo ou essa forma de experiência narrativa do tempo se dá nas vivências subjetivas dos personagens por meio de estratégias específicas do discurso vinculadas à capacidade de recriação da memória. Essa operação de um tempo psicológico opera como possibilidade de complexificação ou dinamização interior à narrativa do tempo da história (REALES e CONFORTIN, 2011, p. 43).

Gancho menciona o *flashback* como um dos recursos mais conhecidos de mobilizar o tempo psicológico. Definido um tempo presente para a trama, a técnica consiste em voltar no tempo, narrando fatos que ocorreram no passado. A autora exemplifica o *flashback* a partir da

obra “Memórias Póstumas de Brás Cubas”, de Machado de Assis, em que o presente definido é o momento em que o narrador-protagonista já faleceu, e ele retorna a vários momentos do passado ao narrar diferentes momentos de sua vida.

O quarto elemento indicado por Gancho é o espaço, “o lugar onde se passa a ação numa narrativa” (GANCHO, 2002, p. 23). Autores como Reales e Confortin consideram uma definição mais ampla de espaço, considerando aspectos psicológicos, culturais e sociais como parte deste elemento. No entanto, autores como Gancho optam por definir o espaço somente em suas atribuições físicas dentro da narrativa. Nesse caso, as demais características do lugar em que se situam os acontecimentos compõem o ambiente narrativo, que será mencionado mais adiante.

Ainda de acordo com Gancho, os espaços se apresentam em um número mais expressivo na história quando ela possui uma variedade maior de acontecimentos, enquanto narrativas com menos fatos ou constituídas por um enredo psicológico (com menos ações concretas e mais fatos associados a movimentos interiores do personagem) tendem a evidenciar menos espaços físicos. No que diz respeito à relevância e à caracterização do espaço na narrativa, a autora afirma que:

O espaço tem como funções principais situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens. Assim como os personagens, o espaço pode ser caracterizado mais detalhadamente em trechos descritivos, ou as referências espaciais podem estar diluídas na narração. De qualquer maneira é possível identificar-lhe as características, por exemplo, espaço fechado ou aberto, espaço urbano ou rural, e assim por diante (GANCHO, 2002, p. 23).

O quinto elemento descrito pela autora é o narrador, designado como o elemento que estrutura a história (GANCHO, 2002). Pinna destaca que “tal como as personagens e os demais elementos de uma obra narrativa, o narrador é também fictício, uma invenção - criação linguística do autor” (PINNA, 2006, p. 157). Além disso, Pinna também indica uma relação de proximidade entre o narrador e o espectador da história, tendo em vista a função que este elemento assume ao conduzir o enredo. “Por ser aquele que conduz a estória, o narrador é o elemento estruturante narrativo mais próximo do ouvinte / leitor / espectador, sendo que o mesmo só entende o que está acontecendo na estória a partir daquilo que o narrador lhe comunica” (PINNA, 2006, p. 158).

Com base nessa questão, é possível compreender a importância que o narrador adquire na concepção de Brait. A autora identifica este elemento como uma instância narrativa fundamental e que atua diretamente na construção e na forma como os personagens são percebidos na história:

Qualquer tentativa de sintetizar as maneiras possíveis de caracterização de personagens esbarra necessariamente na questão do narrador, esta instância narrativa que vai conduzindo o leitor por um mundo que parece estar se criando à sua frente. [...] Como podemos receber uma história sem a presença de um narrador? Como podemos visualizar uma personagem, saber quem ela é, como se materializa, sem um foco narrativo que ilumine sua existência? Assim como não há cinema sem câmera, não há narrativa sem narrador. [...] o narrador pode apresentar-se como um elemento não envolvido na história, portanto, uma verdadeira câmera, ou como uma personagem envolvida direta ou indiretamente com os acontecimentos narrados. De acordo com a postura desse narrador, ele funcionará como um ponto de vista capaz de caracterizar as personagens (BRAIT, 1985, p. 52-54).

O foco narrativo mencionado por Brait é citado por Gancho, juntamente ao ponto de vista, como um dos termos mais usuais para se referir à função do narrador na história, a partir de sua perspectiva diante dos acontecimentos narrados (GANCHO, 2002). Sendo assim, são identificados dois tipos de narrador: o que narra na primeira pessoa e o que narra na terceira pessoa.

O narrador que narra na terceira pessoa, também conhecido como narrador observador, pode ser compreendido como um narrador que se encontra fora dos fatos narrados. Como evidencia Gancho, ele pode manifestar, entre suas principais atribuições, a onisciência e a onipresença. O narrador onisciente “sabe tudo sobre a história” e o narrador onipresente “está presente em todos os lugares da história” (GANCHO, 2002, p. 27).

De acordo com Pinna, o narrador observador é o que aparece com maior frequência em diferentes narrativas independentemente do meio em que elas se encontram, sendo bastante comum nas narrativas visuais (PINNA, 2006). Brait se refere ao narrador em terceira pessoa como uma “câmera narrativa”, e considera a inserção desse tipo de narrador como um recurso “muito antigo e muito eficaz”, podendo ser “uma manifestação quase espontânea da tentativa de criar uma história que deve ganhar a credibilidade do leitor” (BRAIT, 1985, p. 55).

É possível identificar algumas variantes de narrador observador, como o neutro, o intruso e o parcial. Pinna destaca o narrador neutro como “o tipo mais comum em obras com foco narrativo na terceira pessoa [...] [e] que se abstém de fazer juízo daquilo que é narrado” (PINNA, 2006, p. 159-160). O narrador intruso é definido por Gancho como aquele que fala diretamente com o espectador ou que realiza julgamentos sobre o comportamento dos personagens (GANCHO, 2002), e segundo Pinna, esse julgamento também pode se estender aos acontecimentos (PINNA, 2006).

Já o narrador parcial pode ser entendido como aquele “que se identifica com determinado personagem da história e, mesmo não o defendendo explicitamente, permite que ele tenha mais espaço, isto é, maior destaque na história” (GANCHO, 2002, p. 28).

O narrador que conduz a narrativa na primeira pessoa é conhecido como narrador personagem, participando diretamente do enredo, assim como os demais personagens (GANCHO, 2002). Gancho também destaca que, sendo um personagem, o narrador em primeira pessoa não apresenta onisciência ou onipresença, em função de seu ponto de vista limitado.

É importante ressaltar que um narrador personagem relata “os acontecimentos nos quais se encontra envolvido de alguma maneira” (PINNA, 2006, p. 161). Em relação a isso, Brait observa que, quando “o personagem é a câmera”,

A condução da narrativa [...] implica, necessariamente, a sua condição de personagem envolvida com os “acontecimentos” que estão sendo narrados. Por esse processo, os recursos selecionados pelo escritor para descrever, definir, construir os seres fictícios que dão a impressão de vida chegam diretamente ao leitor através de uma personagem. Vemos tudo através da perspectiva da personagem, que, arcando com a tarefa de “conhecer-se” e expressar esse conhecimento, conduz os traços e os atributos que a presentificam e presentificam as demais personagens (BRAIT, 1985, p. 60-61).

Gancho identifica duas variantes do narrador personagem: o narrador testemunha e o narrador protagonista. O narrador testemunha não protagoniza a trama, participando dos acontecimentos com menor destaque, enquanto o narrador protagonista assume também a função de personagem central da história (GANCHO, 2002).

Além desses cinco elementos mobilizados por Gancho (enredo, personagens, tempo, espaço e narrador), é fundamental observar que a narrativa também se estrutura a partir do elemento ambiente. Trata-se de uma complexificação do espaço, de modo que alguns autores não separam espaço e ambiente, como mencionado anteriormente. A caracterização do ambiente pode envolver não apenas o espaço físico, como também atribuições que envolvem os demais elementos que constituem a narrativa. Neste trabalho, considerando o podcast de storytelling ficcional como objeto de análise, busca-se compreender a construção dos ambientes narrativos também a partir dos elementos sonoros que os compõem.

2.2 – O ambiente como elemento narrativo

O ambiente, principal elemento narrativo observado neste trabalho, é um componente essencial que se relaciona aos demais elementos de diferentes formas. Em sua definição mais complexa, que transcende a mera descrição do espaço físico em que se passa a história narrada, o ambiente pode se relacionar a diversos pontos do enredo, de modo mais claro ou mais sutil, assim como pode estar atrelado à construção dos personagens e aos atributos do tempo, por exemplo. Trata-se de um elemento que, muitas vezes, pode se tornar atrativo e memorável para os espectadores de uma narrativa.

Ao conceituar o ambiente, Gancho (2002) busca evidenciar essas relações estabelecidas com os demais elementos narrativos, assim como apresenta algumas funções que este componente realiza ao longo da história. Ainda que a autora prefira separar as definições de espaço e ambiente, ela destaca que o ambiente “é o espaço carregado de características socioeconômicas, morais, psicológicas, em que vivem os personagens”, sendo “um conceito que aproxima tempo e espaço, pois é a confluência destes dois referenciais, acrescido de um *clima*” (GANCHO, 2002, p. 23).

O clima, para a autora, está relacionado a um conjunto de condições que se estabelecem em torno dos personagens. Essas condições se referem aos aspectos socioeconômicos, morais, religiosos e psicológicos. A partir disso, a autora reafirma que a caracterização do ambiente da narrativa deve ser realizada tendo em vista os atributos do clima, das características do espaço físico e da época em que a história se passa (GANCHO, 2002).

Com base nas concepções de Gancho, Daniel Pinna (2006) observa a relevância deste elemento da narrativa a partir da relação notavelmente estreita entre os aspectos do tempo e do espaço. De acordo com ele, “o ambiente não é exatamente um elemento estruturante *essencial* para a narrativa, mas sim um elemento de apoio, resultante da mútua permeabilidade de tempo e espaço, uma vez que a configuração (física) do espaço e o contexto histórico [...] são indissociáveis” (PINNA, 2006, p. 154).

Considerando essas questões, é possível acionar as concepções de Liliana Reales e Rogério de Souza Confortin (2011), que utilizam o termo “espaço” para todos os aspectos físicos e ambientais que envolvem a narrativa. Os autores destacam, além das questões culturais e do clima, a perspectiva social e psicológica do ambiente:

O espaço numa narrativa, quando entendido como o espaço social, é o lugar amplo onde coexistem tipos e figuras que ajudam a caracterizar uma ambiência social no sentido às vezes crítico dos vícios e deformações da sociedade representada na narrativa. Também pode ser entendido como o espaço ou ambiente psicológico onde o protagonista e/ou os personagens sofrem, são felizes, especulam, sonham ou vivenciam certos estados espirituais (REALES e CONFORTIN, 2011, p. 48).

A descrição do ambiente narrativo realizada por Gancho e outros autores mencionados, bem como as discussões propostas, possui várias semelhanças com a definição do “cenário”, um termo presente nas considerações do escritor Nano Fregonese (2016). Em seu livro “Como Escrever Um Livro: O Guia Completo”, ele afirma que “o cenário da [...] história envolve o mundo/universo em que ela se passa e também o período temporal. [...] toda história marcante certamente teve um forte trabalho nesta etapa” (FREGONESE, 2016, p. 62).

A partir disso, é possível pensar nas funções que o ambiente desempenha na narrativa. Gancho atribui quatro funções a este elemento. A primeira delas, derivada das próprias características do ambiente, é “situar os personagens no tempo, no espaço, no grupo social, enfim nas condições em que vivem” (GANCHO, 2002, p. 24). Para além dos aspectos de clima, época e espaço físico, e pensando nas relações entre ambiente e personagens, Fregonese observa que o cenário é o que estabelece “as regras do jogo”, indicando como a história funcionará.

É através do cenário que você mostrará o que vale e o que não vale naquela realidade que está criando. [...] Em Matrix, Neo é quase um deus quando conectado, mas é uma pessoa normal fora da Matrix. Em Harry Potter, os personagens principais podem usar magia, mas esta magia funciona de uma forma muito característica no mundo imaginado por J. K. Rowling. É preciso ter sangue bruxo, estudar, praticar, usar uma varinha, etc. [...] Então, ao criar seu cenário, tenha em mente como aquela realidade funcionará. Porém, mais do que isso, tenha em mente como ela afetará todos os outros personagens (FREGONESE, 2016, p. 63-64).

A segunda função do ambiente apresentada por Gancho é “ser a projeção dos conflitos vividos pelos personagens” (GANCHO, 2002, p. 24), podendo refletir inclusive a mente daqueles que vivenciam a história. Um exemplo citado por Fregonese para ilustrar a relevância do cenário da narrativa nesse sentido é a cidade fictícia de Gotham City, onde costumam se situar as histórias do Batman e de vários outros personagens da DC Comics:

Gotham é tão sinistra que muitos dos vilões que vivem lá se tornam insanos, indo parar no Asilo Arkham – outra peça marcante do cenário – ao invés de em uma cadeia comum. Além de fazer o Batman se diferenciar de outros super-heróis, Gotham ainda ajuda a dar o clima da história e do próprio personagem. Ela é escura, assustadora e à beira da insanidade, tal qual a alma de Bruce Wayne (FREGONESE, 2016, p. 66).

A terceira função do ambiente narrativo que Gancho destaca é “estar em conflito com os personagens” (GANCHO, 2002, p. 25). A autora explica que o ambiente pode se opor aos personagens em algumas narrativas, e o exemplo de Gotham City também se aplica nessa questão. Como observa Fregonese, “Gotham é uma cidade sombria, com influências góticas em sua arquitetura, que transborda violência e corrupção. Inclusive foi essa violência que acabou por originar o próprio herói, que cresceu em uma missão quase impossível de derrotar a criminalidade que lhe roubou os pais” (FREGONESE, 2016, p. 66).

Por fim, a quarta e última função do ambiente, como descreve Gancho, é “fornecer índices para o andamento do enredo”. Segundo a autora, “é muito comum, nos romances policiais ou nas narrativas de suspense ou terror, certos aspectos do ambiente constituírem pistas para o desfecho que o leitor pode identificar numa leitura mais atenta.” (GANCHO, 2002, p. 25).

Para ilustrar esta função, Gancho lembra alguns aspectos do ambiente do conto “Venha Ver o Pôr do Sol” (1988)⁴⁵, de Lygia Fagundes Telles. Durante a narrativa, é apresentado um cemitério aparentemente abandonado em que o mato rasteiro invade vários pontos das sepulturas e da estrutura do local, atuando metaforicamente como um rastro de vida cobrindo os traços da morte. Segundo Gancho, esses detalhes configuram indícios para o desfecho trágico da história.

Esse último propósito do ambiente também pode ser observado nos exemplos do cenário descritos por Fregonese. Buscando demonstrar a relevância e as especificidades deste elemento não apenas em enredos de fantasia, como também em propostas de cenários realistas, o autor aciona brevemente dois filmes. O primeiro é “Seven - Os Sete Crimes Capitais” (1995), cujo enredo envolve a investigação dos crimes de um serial killer;⁴⁶ e o segundo é “Clube da Luta” (1999), que diz respeito a um protagonista que está insatisfeito com a sua vida e é apresentado a um clube secreto em que ocorrem “violentos combates corporais”.⁴⁷

Quem já assistiu *Seven – Os Sete Crimes Capitais* logo vê que a cidade onde a história se passa poderia ser qualquer grande metrópole do nosso mundo. Mas a maneira como a percebemos ajuda a revelar a trama. Ao invés de simplesmente retratá-la como uma cidade grande padrão, o diretor optou por mostrá-la como um lugar opressivo, chuvoso, triste, onde aquele tipo de crime poderia, de fato, ocorrer. O mesmo acontece em *Clube da Luta* e suas ruas vazias, porões úmidos, construções caindo aos pedaços e escritórios deprimentes (FREGONESE, 2016, p. 67).

Como um elemento diferenciado que se relaciona com os demais elementos da narrativa, como o tempo, o enredo e os personagens, é possível traçar também relações entre o ambiente e o narrador. Segundo Reales e Confortin (2011), o espaço narrativo é influenciado diretamente pelo ponto de vista do narrador e pelas movimentações que ele realiza na trama.

Pensando mais especificamente no espaço narrativo, os autores comentam que “sempre haverá zonas de indeterminação posto que a descrição não poderá dar conta de todos os elementos que o conformam”, e que a descrição realizada pelo narrador sobre uma paisagem, lugar ou objeto “obedecerá, em última instância, aos movimentos de seu estado de espírito, ao seu ponto de vista, a sua focalização e a suas pretensões” (REALES e CONFORTIN, 2011, p. 49).

Considerando a complexidade do espaço/ambiente narrativo, as suas diferentes funções no desenvolvimento do enredo e a importância do narrador nesse contexto, é possível mobilizar

⁴⁵ TELLES, Lygia Fagundes. **Venha Ver o Pôr do Sol e Outros Contos**. São Paulo: Ática, 1988,

⁴⁶ Informações sobre o filme consultadas no site AdoroCinema. Disponível em: <https://bit.ly/3ut2bR6>. Acesso em: 26/03/2022.

⁴⁷ Informações sobre o filme consultadas no site AdoroCinema. Disponível em: <https://bit.ly/384GiQt>. Acesso em: 26/03/2022.

também as observações do autor Oziris Borges Filho (2007), que realiza discussões sobre um campo de estudo relevante para a Literatura, a topoanálise. De acordo com Borges Filho, a topoanálise “é a investigação do espaço em toda a sua riqueza, em toda a sua dinamicidade na obra literária”, envolvendo a busca por “desvendar os mais diversos efeitos de sentido criados no espaço pelo narrador: psicológicos ou objetivos, sociais ou íntimos, etc.” (BORGES FILHO, 2007, p. 25).

Borges Filho afirma que as funções do espaço em um texto literário são numerosas a ponto de não ser possível enumerar todas elas com sucesso. O autor discute alguns desses propósitos, entre os quais é possível mencionar, além dos que já foram citados anteriormente, a função de influenciar os personagens (e sofrer as ações que eles realizam) e a função de propiciar a ação. O primeiro propósito pode ser percebido quando “o espaço influencia a personagem a agir de determinada maneira” (BORGES FILHO, 2007, p. 28) ou quando ocorre o inverso e “a personagem transforma o espaço em que vive, transmitindo-lhe suas características ou não” (BORGES FILHO, 2007, p. 30).

Para ilustrar a circunstância de o espaço influenciar os personagens, Borges Filho menciona o personagem Jerônimo, da obra “O Cortiço” (1890)⁴⁸, de Aluísio Azevedo. Jerônimo acaba se transformando a partir do seu contato com o ambiente brasileiro:

Vindo de Portugal, Jerônimo, no início do enredo é o mais trabalhador de todos os habitantes do cortiço. No entanto, com o tempo, vai sendo influenciado pelo espaço em que vive até se tornar um trabalhador relapso. O que era diferente vai se homogeneizando através do espaço em que vive. Nesse caso, o espaço não reflete a personagem, ele a transforma (BORGES FILHO, 2007, p. 28).

A situação inversa, de o personagem transformar o espaço, é exemplificada por Borges Filho por meio do romance “A Casa dos Espíritos” (1982)⁴⁹, de Isabel Allende. Segundo o autor, “o protagonista, Esteban Trueba, altera a natureza, transformando Las Tres Marías em uma das fazendas mais produtivas do Chile” (BORGES FILHO, 2007, p. 30).

A função de possibilitar a ação na narrativa ocorre quando o espaço favorece determinados comportamentos ou atitudes do personagem. Nesse sentido, Borges Filho sinaliza que não se trata de uma influência do espaço sobre a ação. “A personagem é pressionada por outros fatores a agir de tal maneira, não pelo espaço. Entretanto, ela age de determinada maneira, pois o espaço é favorável a essa ação” (BORGES FILHO, 2007, p. 30).

⁴⁸ AZEVEDO, Aluísio. **O Cortiço**. Rio de Janeiro: B. L. Garnier, 1890.

⁴⁹ ALLENDE, Isabel. **A Casa dos Espíritos**. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1982.

O autor cita a obra “O Guarani” (1857)⁵⁰, de José de Alencar, para ilustrar essa questão. Borges Filho observa que o espaço narrativo neste romance favorece as ações do protagonista, Peri, porque ele “vive em um espaço aberto, amplo, características que o fazem movimentar-se para todos os lados, correr, saltar, atirar flechas, etc. Nada disso seria possível num espaço fechado e restrito” (BORGES FILHO, 2007, p. 30)

Tendo em vista as considerações de Gancho (2002), Fregonese (2016), Borges Filho (2007) e outros, nota-se que termos como “cenário” e “ambiente” podem apresentar algumas nuances de definição a partir da abordagem de diferentes autores. É importante ressaltar que essas perspectivas também podem ser muito relevantes para a compreensão do ambiente narrativo.

Diferentemente de Fregonese, que define o cenário a partir das diversas complexidades do espaço e de forma semelhante ao ambiente de Gancho, Borges Filho apresenta uma compreensão deste termo voltada para a topoanálise:

[...] entendemos por cenário os espaços criados pelo homem. Geralmente, são os espaços onde o ser humano vive. Através de sua cultura, o homem modifica o espaço e o constrói a sua imagem e semelhança. [...] Sendo assim, é imprescindível atentarmos para espaços tais como: a casa e seus cômodos, a rua, os meios de transporte, escola, a biblioteca, o labirinto, os cafés, o cinema, o metrô, a igreja, a cabana, o carro, o prédio, o corredor, as escadas, o barco, a catedral, etc. O número é infinito [...] (BORGES FILHO, 2007, p. 38).

Neste contexto, o “cenário” difere de outro termo utilizado na topoanálise, a “natureza”, que representa “os espaços não construídos pelo homem [...] tais como: o rio, mar, o deserto, a floresta, a árvore, o lago, o córrego, a montanha, a colina, o vale, a praia, etc.” (BORGES FILHO, 2007, p. 39). Borges Filho enfatiza também a possibilidade de existirem espaços híbridos, aqueles “que participam tanto da natureza quanto do cenário” (BORGES FILHO, 2007, p. 39). A partir disso, o autor chega a um entendimento de ambiente bastante semelhante ao já mencionado anteriormente. Para ele, a concepção a ser utilizada na topoanálise é definir o ambiente como “a soma de cenário ou natureza mais a impregnação de um clima psicológico” (BORGES FILHO, 2007, p. 40).

Independentemente das nuances observadas, é muito importante perceber que o ambiente pode tornar uma narrativa única, diferenciando-a das demais histórias mesmo que haja semelhanças de conteúdo e estrutura no enredo. Como enfatiza Fregonese (2016), “o cenário dá um colorido único à [...] trama”, e durante o processo de criação do ambiente/cenário,

⁵⁰ A obra “O Guarani” foi publicada originalmente em formato de folhetim no Diário do Rio de Janeiro, ao longo do ano de 1857.

o escritor “pode puxar o leitor para dentro de uma nova vida, um novo universo. E é isso que todos queremos ao ler um livro” (FREGONESE, 2016, p. 65). Ainda que esta observação seja voltada para o contexto literário, ela se relaciona essencialmente às possibilidades do ambiente para atrair e envolver o leitor/espectador/ouvinte em uma obra ficcional.

2.3 – Possibilidades sonoras da criação de ambientes ficcionais

Considerando os principais atributos de uma obra de ficção e os diferentes elementos narrativos que a constituem, nota-se que o âmbito literário proporciona significativas contribuições para se compreender a estrutura de uma narrativa. No entanto, é importante perceber que o direcionamento deste trabalho, assim como o seu objeto de análise, está atrelado especialmente ao meio sonoro, o que exige uma observação específica de como este meio influencia na construção da narrativa ficcional realizada em formato de audiodrama. Por esse motivo, é importante investigar de que modo o ambiente se desenvolve ao longo do enredo analisado, tendo em vista não apenas as influências literárias e provenientes do meio escrito, como também os aspectos sonoros e sensoriais que se manifestam nos produtos em questão.

A fim de se compreender a construção do ambiente em uma perspectiva acústica, um conceito relevante que pode auxiliar neste processo como um ponto de partida é a paisagem sonora. Desenvolvida pelo compositor e autor canadense Raymond Murray Schafer entre os anos 1960 e 1970, paisagem sonora é a tradução mais comum nos países latinos do neologismo “soundscape”, um termo criado por Schafer em uma analogia com a palavra “landscape”, que significa “paisagem” (TOFFOLO, OLIVEIRA e ZAMPRONHA, 2003).

Basicamente, a paisagem sonora pode ser entendida como o “ambiente sonoro”. Schafer (1977) a define, em um ponto de vista técnico, como “qualquer porção do ambiente sonoro vista como um campo de estudos”, podendo se referir “a ambientes reais ou a construções abstratas, como composições musicais e montagens de fitas, em particular quando consideradas como um ambiente” (SCHAFER, 1977, p. 366). Segundo o autor, os estudos nessa área se inserem entre a ciência, a sociedade e as artes.

Com a acústica e a psico-acústica aprenderemos a respeito das propriedades físicas do som e do modo pelo qual este é interpretado pelo cérebro humano. Com a sociedade aprenderemos como o homem se comporta com os sons e de que maneira estes afetam e modificam o seu comportamento. Com as artes, e particularmente com a música, aprenderemos de que modo o homem cria paisagens sonoras ideais para aquela outra vida que é a da imaginação e da reflexão psíquica (SCHAFER, 1977, p. 18).

Em uma entrevista concedida pela pesquisadora Hildegard Westerkamp⁵¹ ao projeto “AUDIRE – Repositório Áudio: guardar memórias sonoras”⁵² em janeiro de 2021 e traduzida por Madalena Oliveira e Cláudia Martinho (2021), Westerkamp enfatiza a necessidade de se compreender a paisagem sonora não apenas como os sons que se fazem presentes no ambiente, mas também a partir da relação que os seres vivos estabelecem com esse ambiente, “como o ouvimos e emitimos som nele” (WESTERKAMP, 2021, p. 244, trad. Oliveira e Martinho). A pesquisadora também acrescenta que os sons estão atrelados diretamente à vida e à cultura das pessoas, e que “Schafer nos deixou um grande legado, porque quando começamos a ouvir o mundo, estamos a tratar da vida toda” (WESTERKAMP, 2021, p. 246, trad. Oliveira e Martinho).

A partir disso, pode-se notar que um determinado cenário social influencia significativamente na configuração da paisagem sonora do ambiente em que esse contexto se manifesta. Da mesma forma, os estudos da paisagem sonora também permitem obter informações sobre a vivência de uma sociedade, tais como os aspectos que envolvem o espaço e o tempo. Nesse sentido, Schafer (1977) acredita que “o ambiente acústico geral de uma sociedade pode ser lido como um indicador das condições sociais que o produzem e nos contar muita coisa a respeito das tendências e da evolução dessa sociedade” (SCHAFER, 1977, p. 23).

Como exemplo dos aspectos espaço-temporais da paisagem sonora, é possível mencionar o projeto de pesquisa realizado por Júlio Vieira et. al. (2020), que propõe um estudo da paisagem sonora no centro urbano da cidade mineira de Juiz de Fora entre o final do século XIX e o início do século XX. Buscando contextualizar e fundamentar a busca por resgatar a memória sonora juiz-forana, bem como identificar “a transformação da paisagem sonora em meio às transformações dos espaços urbanos” (VIEIRA et. al., 2020, p. 4), os autores acreditam que essa memória pode se mostrar muito rica em função da relevância histórica que a cidade já apresentava no período analisado. Além disso, eles observam que “o som é um importante qualificador espacial, tanto pela presença quanto pela sua ausência, sendo capaz de influenciar e alterar a percepção que se tem de um espaço e contribuir para transformá-lo ou não em um lugar” (VIEIRA et. al., 2020, p. 3).

⁵¹ A pesquisadora, compositora, radialista e ecologista sonora Hildegard Westerkamp nasceu na Alemanha, mas se naturalizou canadense e participou da equipe do World Soundscape Project, projeto internacional fundado por Murray Schafer nos anos 1960 e importante para os estudos da ecologia acústica, sendo um dos principais âmbitos de desenvolvimento do conceito de paisagem sonora.

⁵² O projeto “AUDIRE – Audio Repositório: guardar memórias sonoras” foi realizado entre 2018 e 2021 na Universidade do Minho, em Braga, Portugal, tendo a autora Madalena Oliveira como investigadora principal. Outras informações sobre o projeto estão disponíveis em: <https://bit.ly/3wsuVvd>. Acesso em: 29/05/2021.

Ao final dos primeiros procedimentos de análise documental e demais métodos utilizados na pesquisa, os autores identificaram que a compreensão das transformações urbanas ao longo do tempo por meio da pesquisa da Paisagem Sonora Histórica é capaz de envolver atributos sociais, arquitetônicos e urbanos na cidade (VIEIRA et. al., 2020). Trata-se de uma percepção relevante do ambiente que revela seus aspectos para além do que os registros visuais podem alcançar:

A densidade dos dados obtidos, relatando desde questões cotidianas até o registro de eventos históricos significativos para a cidade e até mesmo para o país, ajudam a traçar um perfil histórico da cidade para além de fotografias, uma vez que o ambiente não é só o que se vê, mas também aquilo que é escutado, tocado, inalado... Ou seja, o ambiente incorpora pessoas e a experiência daquilo que elas são capazes de sentir (VIEIRA, et. al., 2020, p. 17).

Em uma busca por categorizar inicialmente alguns aspectos da paisagem sonora, Schafer distingue os sinais sonoros, os sons fundamentais e as marcas sonoras. Os sinais e os sons fundamentais apresentam uma relação análoga à oposição figura/fundo existente na percepção visual. Como descreve o autor, “a figura é vista, enquanto o fundo só existe para dar à figura seu contorno e sua massa. Mas a figura não pode existir sem o fundo; subtraia-se o fundo, e a figura se tornará sem forma, inexistente” (SCHAFER, 1977, p. 26).

Com isso, os sinais sonoros assumem uma posição semelhante à figura, como sons que se destacam e podem ser ouvidos de maneira consciente, e para os quais “a atenção é particularmente direcionada” (SCHAFER, 1977, p. 368). Assim como a figura se opõe ao fundo, os sinais contrastam com os sons fundamentais. Estes, por sua vez, são os sons “ouvidos continuamente por uma determinada sociedade ou com uma constância suficiente para formar um fundo contra o qual os outros sons são percebidos” (SCHAFER, 1977, p. 368).

Os sons fundamentais não são necessariamente percebidos de forma consciente, mas assim como a figura não pode existir sem o fundo, esses sons são muito relevantes na formação de um ambiente acústico.

[...] ainda que os sons fundamentais nem sempre possam ser ouvidos conscientemente, o fato de eles estarem ubiquamente ali sugere a possibilidade uma influência profunda e penetrante em nosso comportamento e estados de espírito. Os sons fundamentais de um determinado espaço são importantes porque nos ajudam a delinear o caráter dos homens que vivem no meio deles. Os sons fundamentais de uma paisagem são os sons criados por sua geografia e clima: água, vento, planícies, pássaros, insetos e animais (SCHAFER, 1977, p. 26).

Enquanto isso, as marcas sonoras dizem respeito a sons presentes em uma determinada comunidade, dotados de características únicas e capazes de serem percebidas pelas pessoas que

fazem parte dessa comunidade. Segundo Schafer, “as marcas sonoras tornam única a vida acústica da comunidade” (SCHAFER, 1977, p. 27).

Ainda que o entendimento dessa categorização da paisagem sonora seja auxiliado por aspectos e analogias da percepção visual, vale ressaltar que a observação ou mesmo a construção da paisagem sonora de um ambiente não se relaciona, neste trabalho, a um processo de recomposição meramente visual do espaço em questão. É importante considerar as amplas possibilidades narrativas e sensoriais que podem ser acionadas através do som, bem como as diversas relações que podem ser desenvolvidas e identificadas, a partir da perspectiva sonora, entre os sujeitos e os ambientes em que eles se inserem. Como observam Vieira et. al. (2020), a sonoridade atinge, “por meio da percepção, as sensações”, e evoca “emoções e memórias introspectivas do ser humano [...] através de associações simbólicas, construídas por suas relações sociais, culturais e identitárias” (VIEIRA et. al., 2020, p. 6).

Por esse motivo, além das questões que envolvem o contexto social como um todo, também é importante observar que a paisagem sonora também se relaciona a uma perspectiva subjetiva. Assim como Schafer considera a importância de se aprender “como o homem se comporta com os sons” e como os sons “afetam o seu comportamento”, é possível reconhecer algumas semelhanças entre o conceito de paisagem sonora e o entendimento de “paisagem” apresentado por Borges Filho (2007) no âmbito da toponálise.

Segundo Borges Filho, as “implicações subjetivas” dos espaços os transformam em paisagens, independentemente se eles receberam ou não os efeitos da ação humana. O autor enfatiza que a paisagem se forma a partir do olhar do narrador ou do personagem, e como “nenhum olhar é neutro, daí que a vivência da personagem e/ou narrador determinará o conceito que esta terá do espaço que vê” (BORGES FILHO, 2007, p. 43). Além disso, é possível perceber que o som ocupa um lugar de protagonismo no mundo e nos ambientes, e Westerkamp (2021) também destaca essa relação entre a paisagem em si e a paisagem sonora:

Quando pensamos em paisagem, pensamos em tudo, desde a sua geografia, a sua vegetação, os seus habitantes e o seu conteúdo cultural, ou seja, a interação entre os seres vivos e o ambiente específico em que vivem. O mesmo se aplica à paisagem sonora, que, segundo Schafer, deve ser entendida como um lugar sonoro que nos comunica e que nos comunicamos internamente. É um lugar percebido auditivamente (WESTERKAMP, 2021, p. 246, trad. Oliveira e Martinho).

Nesse cenário, é possível perceber que a paisagem sonora pode se manifestar nos produtos ficcionais sonoros, uma vez que este conceito referente ao ambiente acústico pode proporcionar à ficção um caminho para concretizar o seu atributo de apresentar a realidade a partir da subjetividade que a vivencia (COSTA, 2001). É relevante observar o ambiente em

seus atributos sonoros para que seja possível obter uma percepção mais ampla de suas condições sociais e espaço-temporais, tendo em vista que, segundo Schafer (1977), o ambiente acústico permite identificar questões sobre as tendências e a evolução de uma sociedade (SCHAFER, 1977).

Com isso, por meio da paisagem sonora, as narrativas ficcionais dessa natureza encontram possibilidades de se situarem no espaço e no tempo, bem como de se desenvolverem nos mais diversos ambientes a serem construídos ao longo de cada enredo. Considerando a posição de destaque que o som ocupa na constituição dos ambientes e a relação que o ambiente possui com os demais elementos narrativos, é possível que os aspectos sonoros se tornem determinantes em toda a narrativa de base sonora, passando pela condução do enredo, pela construção dos personagens e, especialmente, pelas configurações do tempo e do espaço.

Como foi abordado no capítulo anterior, a paisagem sonora é um conceito que se associa a uma das características do audiodrama: o cenário sonoro. Também mencionado por Mirna Spritzer (2005) como ambientação sonora, o cenário sonoro se configura como “um elemento essencial da construção radiofônica”, o qual pode ser mais realista ou mais abstrato, capaz de trazer “o ouvinte como parceiro da ação e da imaginação”. Assim como o mundo é tratado por Schafer “como uma grande composição constituída por qualquer coisa que soe”, “no caso do radiodrama [...], também precisamos construir um mundo acústico” (SPRITZER, 2005, p. 98).

Spritzer destaca que a voz dos radioatores precisa ser inserida em um ambiente sonoro que a valorize, e que o cenário em questão não é um elemento estático, tratando-se de “um cenário que se move, que troca de espaços e redistribui os tempos de forma a manter o ouvinte atento e localizá-lo em relação à ficção. É o suporte de sua imaginação” (SPRITZER, 2005, p. 175).

Com base nessa questão do cenário/ambientação e pensando nas especificidades do teatro radiofônico, é possível mobilizar as considerações de Virginia Guarinos (1999) sobre a construção espaço-temporal dessa modalidade de ficção sonora.

Guarinos afirma que essa construção se aproxima essencialmente dos produtos audiovisuais, como aqueles presentes no cinema e na televisão, por contar com uma certa liberdade na representação do espaço e do tempo. A autora também observa que “o rádio, como o cinema, dispõe de todos os espaços e todos os tempos sem limitações”, e que uma boa utilização dos sistemas expressivos, assim como um diálogo descritivo, “podem nos ajudar a saltar espaço-temporalmente sem a necessidade de recorrer a mudanças de cenário, de ambientação ou de caracterização de personagens” (GUARINOS, 1999, p. 217, tradução própria).

Apesar dessa liberdade na construção espaço-temporal, Guarinos reconhece a existência de algumas limitações na representação das perspectivas e da movimentação pelo espaço das cenas. No que diz respeito ao ponto de vista, que a autora prefere chamar de ponto de audição, ela ressalta que o teatro radiofônico é limitado no que se refere às distâncias no espaço entre personagens e objetos. Segundo Guarinos, “diferentes planos sonoros podem ser estabelecidos para nos ajudar a calcular e construir o espaço onde os personagens se movem, mas [...] nos faltam recursos auditivos que nos ajudem a construir diversos pontos de vista sobre um mesmo objeto ou personagem” (GUARINOS, 1999, p. 218-219, tradução própria).

No que diz respeito à movimentação realizada no espaço radiofônico, Guarinos destaca que essa expressão de movimento deve ser realizada a partir do diálogo “que descreve o movimento feito pelo mesmo personagem ou por outro que o anuncia” (GUARINOS, 1999, p. 219) ou a partir do efeito de aproximação/afastamento provocado por uma variação de intensidade aplicada ao som do movimento em questão, como é possível inserir em sons de passos ou na voz.

Com relação às manifestações de caráter temporal presentes na trama sonora, existem diversos modos de estabelecer condições que se refiram “à ordem, à duração e à frequência”, por exemplo. Porém, Guarinos enfatiza especialmente a importância da “capacidade do discurso radiofônico, e especificamente do drama radiofônico, [...] de possuir um tempo real objetivo e poder convertê-lo em outro tempo psicológico, condensado ou dilatado” (GUARINOS, 1999, p. 220).

Diante dos pontos mencionados, é relevante observar que, assim como no meio literário, a produção ficcional sonora também se desenvolve com base nos elementos estruturantes da narrativa. Percebe-se que essas obras contam com a presença de enredos verossímeis e organizados a partir de conflitos narrativos, assim como possuem personagens que executam as ações e vivem as situações apresentadas ao longo dos enredos. Além disso, os produtos em questão podem acionar diferentes recursos do meio sonoro para representar condições de espaço e de tempo na narrativa, em suas diversas dimensões e movimentações.

O ambiente narrativo também se faz presente nesse contexto, ao longo do processo de construção da ambientação sonora e da mobilização de elementos que desenvolvam a paisagem sonora da história e que possam promover sensações e outras indicações acerca do clima psicológico da trama. Vale ressaltar que a paisagem sonora é capaz de apresentar informações que se referem tanto ao espaço físico quanto aos aspectos sociais da narrativa.

É importante lembrar que tais circunstâncias, ou seja, essas indicações narrativas, espaço-temporais e psicológicas, podem aparecer conjuntamente quando a ficção sonora se

apresenta na forma de audiodrama, uma vez que esse formato envolve a articulação de sistemas expressivos que são capazes de realizar as variadas funções narrativas pretendidas. Outra característica importante do audiodrama é a narrativa dramática, que constitui um modelo estrutural atrelado diretamente à construção do enredo.

Por fim, relembando os aspectos do audiodrama mencionados por Schlotfeldt e Rodighero (2017), a produção audiodramática conta com a ação sonora, essencial na configuração do ambiente da narrativa e nas movimentações diversas que ocorrem nesse ambiente e desenvolvem a história narrada. Como observa Spritzer (2005), a ação sonora é um acontecimento sonoro que repercute no tempo, realizada pela fala ou pela sonoplastia e capaz de preencher a cena radiofônica (SPRITZER, 2005). A autora destaca que o acontecimento sonoro nem sempre é representado como seria naturalmente, porque “muitas vezes a ação executada como é realmente, não aparece sonoramente como tal” (SPRITZER, 2005, p. 94).

Spritzer menciona, como exemplo dessa diferença entre a representação do acontecimento sonoro e o som que o evento manifestaria naturalmente, as estratégias utilizadas pelos antigos sonoplastas para representar alguns sons de forma realista. Mobilizando algumas considerações de Eduardo Meditsch (2001), a autora evidencia que o mais provável era que gravar a situação natural não proporcionaria a mesma “eficiência simbólica” em relação aos sons produzidos de outros modos no estúdio, como a utilização das cascas do coco para representar o andar dos cavalos (SPRITZER, 2005, p. 94-95).

Além disso, nota-se que o trabalho com a ação sonora é um aspecto que relaciona os personagens ao ambiente ficcional sonoro em que eles se encontram. Na produção realizada e relatada por Spritzer em sua tese, a autora percebe a necessidade de “valorizar a palavra, as pausas, o silêncio e a intensidade das entradas das falas. [...] encontrar o ritmo da fala e dos silêncios de cada personagem. Essa cadência, esse ritmo revela o estado em que se encontra o personagem neste ou naquele momento” (SPRITZER, 2005, p. 95). Dessa forma, assim como ocorre no meio literário, o ambiente criado para o meio sonoro também se relaciona diretamente aos demais elementos narrativos, e encontra recursos essencialmente sonoros para estabelecer essa relação.

No entanto, o elemento “narrador”, fundamental na construção narrativa e na respectiva construção do ambiente narrativo, não aparece de uma maneira tão clara nos produtos ficcionais sonoros como ocorre com os elementos anteriormente mencionados. Deve-se perceber que, como abordado anteriormente, é impossível conceber uma narrativa sem um narrador (BRAIT, 1985), e que o ponto de vista e as movimentações do narrador contribuem significativamente para a forma como o ambiente será apresentado na narrativa (REALES e CONFORTIN, 2011).

A partir disso, é possível realizar um questionamento sobre onde estaria o narrador da produção ficcional sonora, ou então, de que modo se cumprem no audiodrama as funções que normalmente são atribuídas ao narrador nas obras ficcionais literárias.

Inicialmente, é possível identificar o narrador como uma voz específica em alguns podcasts de storytelling, como ocorre com “O Psiquiatra ao lado”⁵³, que possui uma voz que narra os acontecimentos da história, bem como as características do ambiente e dos personagens, com inúmeros detalhes. Neste podcast, é possível identificar um narrador observador, apresentando algumas características de onipresença. Apesar do foco narrativo direcionado à terceira pessoa, pode-se notar algumas ocorrências do uso da primeira pessoa, especialmente nos momentos de apresentar o podcast e o episódio, bem como em uma possível busca por estabelecer uma identificação com os ouvintes. Esses aspectos podem ser observados no seguinte trecho, observado entre 0’04” e 3’05” do primeiro episódio da produção:

Sob qualquer aspecto, Marty Markowitz era um sucesso. Ele tinha um renomado diploma em Direito da Ivy League, seu próprio negócio e muito dinheiro. Mas quando chegou aos 38 anos, ele estava se sentindo muito sobrecarregado. Seu rabino recomendou um terapeuta que ele conhecia, que tinha um consultório no leste de Manhattan. [...] O nome do terapeuta era Dr. Isaac Herschkopf, mas ele pediu a Marty que o chamasse de Ike. Ele era um jovem bonito, de rosto redondo, uma barba curta e cabelo preto encaracolado. Estava vestido casualmente com a camisa de gola aberta e bermuda. [...] Marty tinha ido para a terapia antes do tipo que o terapeuta te escuta enquanto você se senta no sofá e fala sobre seus sonhos. Esse terapeuta era diferente. [...] Marty passou a sessão inteira falando de seus problemas. [...] Era junho de 1981. Marty havia buscado Ike porque precisava de ajuda, mas se ele soubesse o que o seu novo terapeuta faria, ele provavelmente teria ido embora daquele consultório para nunca mais voltar. De Wondery e Bloomberg, eu sou [nome e sobrenome incompreensíveis]⁵⁴ e essa é a série “O Psiquiatra ao lado”. Essa história foi originalmente contada e narrada por Joe Nocera. Eu farei a apresentação no lugar do Joe pelos próximos seis episódios. Este é o episódio 1: Bem-vindo ao bairro. Todo bairro tem seus mistérios. Podemos passar a vida inteira mal conhecendo as pessoas que moram ao lado (O PSIQUIATRA AO LADO, 2021)⁵⁵.

O formato do “O Psiquiatra ao lado” possui aspectos jornalísticos, como em um documentário, e por isso, o personagem Marty Markowitz também assume uma posição de narrar a própria história. Porém, a voz do narrador em terceira pessoa se torna predominante ao apresentar os acontecimentos e conduzir a história.

⁵³ “O Psiquiatra ao lado” é um podcast seriado de storytelling baseado em uma história real, produzido pela produtora de podcasts norte-americana Wondery (pertencente à Amazon Music) e pela agência de notícias e rede de televisão norte-americana Bloomberg. Os seis episódios do podcast foram lançados entre os dias 26 de outubro e 23 de novembro de 2021, e podem ser acessados em: <https://spoti.fi/3McPEbt>. Acesso em: 18/04/2022.

⁵⁴ Foram realizadas diversas pesquisas buscando localizar o nome e o sobrenome do locutor do podcast, mas não foi possível realizar a identificação.

⁵⁵ O PSIQUIATRA AO LADO: Bem-vindo ao bairro | 1. [Locução de]: [Nome e sobrenome incompreensíveis]. [S. l.]: Wondery, 26 out. 2021. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3GdY7cG>. Acesso em: 24/05/2022.

Outros podcasts narrativos, como “Sofia”⁵⁶, não possuem essa voz ocupando as principais funções do narrador. No episódio 3 do audiodrama⁵⁷, por exemplo, os efeitos sonoros e os diálogos entre os radioatores são suficientes para evidenciar que a primeira cena do episódio, que ocorre até os 5’57” do arquivo (SOFIA, 2020), se passa no escritório do personagem Carlos, chefe da personagem Helena, onde ocorre uma conversa entre os dois.

O som de uma voz em um alto-falante, acompanhado de sons de prato e talheres, é sucedido por uma batida na porta e a voz de Helena dizendo: “Carlos? Cê disse que precisava falar comigo assim que eu...”. A voz de Carlos, assim como os ruídos que ele emite, indicam que ele se assusta e responde de boca cheia: “Peraí. Deixa eu só acabar isso aqui...”. Essa sequência acontece nos primeiros 18 segundos do episódio, mas já possibilitam entender que Carlos havia pedido anteriormente para conversar com Helena, e que ela chegou ao seu escritório no momento em que ele assistia algo em seu computador e se alimentava.

A linguagem e o tom bem-humorado utilizados por Carlos nos minutos seguintes, bem como os eventuais risos e o fato de que ele continua fazendo o seu lanche, evidenciam a sua caracterização como um chefe informal. Os sons de veículos ao fundo indicam a presença de janelas para o espaço externo urbano, sendo que elas se encontram possivelmente abertas. Os sons de conversas, telefones e computadores ao fundo indicam que existem outros setores na empresa para além daquele escritório. O encerramento da conversa é seguido pelo silenciamento dos efeitos sonoros e a execução de uma trilha sonora, indicando a finalização da cena e uma possível passagem de tempo. O início de uma nova cena é marcado pelo retorno dos efeitos sonoros (6’05”) e um novo contexto relacionado à trama principal.

Desse modo, percebe-se que, mesmo sem a presença da voz de um narrador que verbaliza os aspectos da história para o espectador, uma série de elementos sonoros e não sonoros são articulados para disponibilizar ao ouvinte as informações necessárias para que seja possível compreender a evolução do enredo e a constituição do ambiente, assim como a caracterização e a vivência dos personagens ao longo da narrativa.

No caso do “Contador de Histórias”, é possível notar a presença de uma voz que apresenta rapidamente o local e o horário no início das cenas. Entretanto, pode-se perceber que essas vozes, quando existem, não cumprem sozinhas a função do narrador.

Com base nessas questões, é importante lembrar que o narrador é responsável por estruturar a história (GANCHO, 2002) e conduzir o enredo, tornando-se o elemento narrativo

⁵⁶ “Sofia” está disponível em: <https://spoti.fi/3KWKa4r>. Acesso em: 18/04/2022.

⁵⁷ SOFIA: 3. O Alerta. [Locução de]: Monica Iozzi, Cris Viana, Otaviano Costa e Hugo Bonemer. [S. l.]: Spotify Studios & Gimlet Media, 06 jul. 2020. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3sVDb4U>. Acesso em: 24/05/2022.

mais próximo do espectador (PINNA, 2006). Além disso, o narrador possui um foco narrativo que determina o seu ponto de vista diante da história, na primeira ou na terceira pessoa (GANCHO, 2002).

Em um audiodrama, a história narrada é estruturada e conduzida pelos sistemas expressivos e demais elementos sonoros que são articulados pelos autores, produtores e editores que, de certa forma, “narram” a história em questão, proporcionando enquadramentos e perspectivas capazes de delinear os ambientes e acontecimentos diante do ouvinte. A fim de se compreender melhor a execução das funções narrativas no que diz respeito à proximidade do espectador e ao foco narrativo, é possível acionar um conceito que se assemelha a esses dois aspectos e que foi desenvolvido no âmbito audiovisual, mais precisamente no cinema: o ponto de escuta. Este conceito será abordado no próximo capítulo, tendo em vista que o ponto de escuta pode ser uma das possibilidades de se configurar a imersividade na narrativa sonora.

3 – A IMERSIVIDADE E O POTENCIAL IMERSIVO DA NARRATIVA SONORA

Antes de delinear as possibilidades presentes no potencial imersivo da narrativa sonora ficcional contemporânea, propõe-se observar alguns aspectos que definem e caracterizam a imersão e a imersividade de um modo geral. Percebe-se que a imersão não é um conceito recente e se aplica em diversas áreas, como o âmbito jornalístico e os meios visuais, audiovisuais e digitais.

Este capítulo busca apresentar algumas questões sobre a imersividade, partindo de sua aplicação em diferentes campos e de suas concepções metafóricas, visando a compreender os desdobramentos que podem ser observados nesse conceito. Nesse contexto, é importante salientar as possibilidades narrativas e sonoras de se constituir uma experiência imersiva, pensando nas especificidades da ficção e em algumas características históricas da produção radiofônica.

Esses caminhos narrativos e sonoros, aliados à função ativa do ouvinte no processo de fruição do conteúdo, conduzem a compreensão da imersividade no audiodrama ao posicionamento do ponto de escuta ao longo do desenvolvimento do enredo ficcional. O ponto de escuta possibilita um entendimento sobre as perspectivas e movimentações que atuam sobre o ambiente ficcional construído acusticamente, além de demonstrar articulações entre esse ambiente e o “narrador” da história, o que completa, do ponto de vista deste trabalho, a percepção dos elementos estruturantes da narrativa no produto audiodramático.

3.1 – O conceito de imersividade e os desdobramentos desse conceito

Como afirma Victa de Carvalho (2006), “a imersão se define por uma experiência da ordem da ilusão, que tem como objetivo principal inserir o observador em um contexto previamente criado” (CARVALHO, 2006, p. 141). Esse contexto mencionado pode ser notado em uma definição semelhante proposta por William Robson Cordeiro e Luciano Costa (2016), que destacam que “imersão é uma capacidade de transposição da consciência para um outro ambiente, seja imaginado ou sinteticamente criado” (CORDEIRO e COSTA, 2016, p. 100). Essas propostas de definição podem ser articuladas a diversas perspectivas do conceito, incluindo aquelas que acionam a sensorialidade e o caráter imersivo do meio digital.

Em busca de evidenciar uma concepção de imersão voltada para o contexto digital, Greice Antolini Silveira (2011) parte da compreensão metafórica do termo “imersão”, associada ao ato de mergulhar nas águas. Segundo a autora, “no campo da arte digital, este conceito encontra-se deslocado do espaço líquido para o virtual, possuindo em comum, a perda dos referenciais sensoriais do ambiente físico no qual vivemos” (SILVEIRA, 2011, p. 69). A

partir disso, ela considera a imersão como a “entrada em ambientes virtuais proporcionada pelo uso de dispositivos digitais de realidade virtual” (SILVEIRA, 2011, p. 70).

No entanto, é fundamental reafirmar que o meio digital não é único em que a imersão se faz presente, assim como a metáfora do mergulho na água não é a única possível nesse contexto. De acordo com João Massarolo e Dario Mesquita (2014), a metáfora da imersão se relaciona a uma experiência abstrata, que pode ser representada por associações como “alcançar terras desconhecidas (transportado), prisioneiro de uma história (capturar a audiência), perder o contato com a realidade (perder-se na história), sentir-se presente no ambiente virtual (presença), ou incorporar o mundo da ficção (incorporação)” (MASSAROLO e MESQUITA, 2014, p. 49).

Além disso, Luana Viana (2021) sinaliza que, ainda que as tecnologias digitais potencializem a experiência imersiva, o “processo de imersão independe de tecnologias amparadas pelas plataformas digitais” (VIANA, 2021, p. 4). Pensando nas possibilidades de se construir e vivenciar experiências imersivas de diferentes modos ao longo do tempo, Cordeiro e Costa (2016) destacam:

Um sonho, um filme ou uma peça de teatro proporcionam estímulos que nos levam a outros mundos, a outras realidades, fora da realidade da vida cotidiana. A cada época, esforços são feitos para produzir imersão por meio de técnicas disponíveis. Seja nos afrescos em câmaras do século XVII pintados em panorama com a ilusão de presença na cena, ou a criação do cineorama em 1900 e o sensorama em 1950, ou ainda os vários formatos de tela de cinema até a chegada do 3D, até o advento dos óculos de realidade virtual na década de 2010 (CORDEIRO e COSTA, 2016, p. 100).

No que diz respeito à sensação de presença, um dos aspectos metafóricos assinalados por Massarolo e Mesquita (2014), é possível perceber que se trata de um dos atributos aplicados ao jornalismo imersivo.⁵⁸ Segundo a autora e jornalista Eva Domínguez-Martín (2013), o conceito de imersão é utilizado no contexto jornalístico para designar “a investigação jornalística que exige do repórter um tempo considerável para conhecer a realidade que deseja relatar”, valorizando a necessidade de se conhecer profundamente uma realidade para que se possa narrá-la. Domínguez-Martín ainda acrescenta que “a imersão do repórter se apresenta como condição necessária para alcançar a posterior imersão da audiência na história jornalística” (DOMÍNGUEZ-MARTÍN, 2013, p. 87, tradução própria).

Nesse sentido, é interessante destacar que, segundo Nonny de la Peña e outros autores (2010), o jornalismo imersivo pode ser conceituado como “a produção de notícias de uma forma

⁵⁸ É importante observar que este trabalho não se insere necessariamente no contexto jornalístico, porém, as discussões realizadas nesta área auxiliam de forma significativa na compreensão do conceito de imersão e na aplicação desse conceito aos objetivos propostos nesta pesquisa.

em que as pessoas podem obter experiências em primeira pessoa dos eventos ou situações descritas nas notícias” (DE LA PEÑA et. al., 2010, p. 291, tradução própria). Partindo dessa concepção, os autores Raquel Ritter Longhi e William Robson Cordeiro (2018) enfatizam que “a sensação de presença é algo definidor nessa categorização” (LONGHI e CORDEIRO, 2018, p. 162).

A sensação de estar no ambiente proposto na narrativa é reafirmada por Domínguez-Martín (2013) no que se refere à proposta imersiva para o jornalismo. Segundo ela, um jornalista “precisa vivenciar a situação para aproximá-la do leitor, para situá-lo nela. Se para o repórter a imersão é experiencial, para o leitor é imaginária. Se o jornalista não mergulha na realidade que quer contar, é difícil [...] transmitir ao leitor ou espectador a sensação de estar ali [...]” (DOMÍNGUEZ-MARTÍN, 2013, p. 92, tradução própria).

Por outro lado, a autora reconhece que o potencial imersivo colocado em prática pelo jornalista nem sempre se converte na imersão do leitor na realidade apresentada. Também é possível observar, a partir das considerações de Domínguez-Martín, que as sensações imersivas não são obtidas somente a partir de um jornalista que vivencia as diversas experiências possíveis em um determinado ambiente, como também ocorrem por meio da construção narrativa. Isso possibilita que o processo imersivo seja observado em outros contextos, tais como o âmbito da ficção.

Acreditamos que a imersão do leitor se deve ao fato de o jornalista conseguir que seu processo de imersão se transforme em um relato de qualidade, que a qualidade do que é vivenciado e presenciado em primeira pessoa também tem uma correspondência com a qualidade do que é narrado. Mas essa confluência nem sempre ocorre. Sabemos que nem todos os jornalistas conseguem transportar o leitor ou espectador com a mesma eficácia para a realidade que eles exploraram. E também sabemos que muitos romancistas conseguem transportar os leitores para realidades imaginadas, sem que eles se desloquem de sua mesa de trabalho. A imersão é uma qualidade psicológica que pode ser despertada por um material. As qualidades narrativas do relato contribuem para isso (DOMÍNGUEZ-MARTÍN, 2013, p. 92, tradução própria).

Com isso, é importante enfatizar que o processo imersivo se desenvolve “tanto pelas sensações acionadas pelo consumo do conteúdo quanto pela disposição psicológica do público” (VIANA, 2021, p. 4). Pensando nesse aspecto psicológico, vale acionar as concepções do autor Oliver Grau (2003), que observa que “tanto no presente como no passado, na maioria dos casos, a imersão é [...] um processo, [...] uma passagem de um estado mental para outro. Caracteriza-se por diminuir a distância crítica do que é mostrado e aumentar o envolvimento emocional no que está acontecendo” (GRAU, 2003, p. 13, tradução própria).

A partir desse movimento sensorial e psicológico, e retomando a metáfora que associa a imersão ao ato de mergulhar nas águas, Janet Horowitz Murray (1997) realiza algumas considerações sobre o processo imersivo no contexto ficcional:

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. [...] Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair de nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo, e do deleite que é aprendermos a nos movimentar dentro dele (MURRAY, 2003, p. 102).

Nesse contexto, para que o processo imersivo se concretize, ou seja, para que ocorra “a rendição total do leitor, ouvinte ou espectador à narrativa do respectivo meio ao qual esteja assistindo, lendo ou ouvindo”, assim como a “concentração de todos os [seus] sentidos” (LONGHI, 2000, p. 83), é necessário que este leitor, ouvinte ou espectador aceite um “acordo ficcional”. Segundo Umberto Eco (1994), este acordo é “a norma básica para se lidar com uma obra de ficção”.

De acordo com o autor, “o leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras [...] Aceitamos o acordo ficcional e *fingimos* que o que é narrado de fato aconteceu” (ECO, 1994, p. 81). Eco exemplifica esse acordo ficcional a partir de elementos do conto de fadas “Chapeuzinho Vermelho”:

Quando entramos no bosque da ficção, temos de assinar um acordo ficcional com o autor e estar dispostos a aceitar, por exemplo, que lobo fala; mas, quando o lobo come Chapeuzinho Vermelho, pensamos que ela morreu (e essa convicção é vital para o extraordinário prazer que o leitor experimenta com sua ressurreição). Imaginamos o lobo peludo e com orelhas pontudas, mais ou menos como os lobos que encontramos nos bosques de verdade, e achamos muito natural que Chapeuzinho Vermelho se comporte como uma menina e sua mãe como uma adulta preocupada e responsável. [...] Porque isso é o que acontece no mundo de nossa experiência, um mundo que daqui para a frente passaremos a chamar, sem muitos compromissos ontológicos, de *mundo real* (ECO, 1994, p. 83).

Partindo desses aspectos de realidade e ilusão no acordo ficcional proposto por Eco, Viana (2021) afirma que, “quando realizamos esse tipo de ‘acordo’, estamos abertos para as experiências e para as narrativas retratadas pelos meios”. Considerando as perspectivas sensorial e psicológica do processo imersivo, “isso permite que sejamos transportados inteiramente para a história apresentada” (VIANA, 2021, p. 4).

Buscando uma compreensão do conceito de imersividade a partir do entendimento sobre imersão, é possível mencionar as observações de Rubens Cardia e Letícia Passos Affini (2019)

sobre o dispositivo imersivo, que eles definem como “todo aparato que apresenta a capacidade de envolver a percepção do observador em uma paisagem virtual com o intuito e a capacidade de criar ilusão de presença e transformar o espaço pictórico em espaço de experiência” (CARDIA e AFFINI, 2019, p. 5).

Considerando que essa paisagem também pode ser um ambiente mais complexo e construído com base em aspectos narrativos e nas especificidades do meio em que a produção se encontra, pode-se mobilizar a conceituação de imersividade apresentada pelos autores. Fundamentando-se nas concepções de Oliver Grau (2003), Cardia e Affini assinalam a imersividade como “a capacidade de induzir a sensação de imersão em um indivíduo hermeticamente isolado das impressões sensoriais externas, com a finalidade de substituir a percepção do espaço real pela assimilação do espaço de ilusão”. Além disso, eles concluem que “imersividade é a predisposição de um determinado dispositivo de gerar, em maior ou menor grau, a sensação de imersão” (CARDIA e AFFINI, 2019, p. 5).

A partir das questões apresentadas, este trabalho se direcionará especialmente para os pontos referentes ao processo imersivo, que se fundamenta nos aspectos sensoriais e psicológicos de modo a desenvolver no espectador a sensação de se transportar e estar presente no ambiente narrado, como se fizesse parte dele. É essencial, a partir daqui, identificar as formas como esse processo de imersão se articula aos componentes da narrativa ficcional de base sonora. Vale ressaltar que o áudio, como observa Viana (2021), é “um formato imersivo por essência” (VIANA, 2021, p. 5). Sendo assim, será possível estabelecer as bases para se analisar as possibilidades sensoriais e perceber o potencial imersivo da narrativa em formato de audiodrama.

3.2 – Possibilidades imersivas da narrativa sonora

Considerando o fato de que o processo imersivo é um fenômeno que se manifesta historicamente em diversos meios, e que a sensação de presença em um determinado ambiente acústico pode ser construída a partir de caminhos narrativos, é importante salientar as possibilidades imersivas que podem ser observadas nos produtos ficcionais de base sonora. Com base nessas discussões, percebe-se que os audiodramas podem revelar um potencial de intensificar o envolvimento dos ouvintes no ambiente ficcional sonoro das narrativas apresentadas.

Como mencionado anteriormente, Viana (2021) considera o áudio como um formato essencialmente imersivo, baseando-se nas concepções de Meditsch e Betti (2019) sobre o

sentido da audição em um aspecto que promove a integração entre a percepção do ouvinte sobre o ambiente observado e sobre si mesmo:

O som nos toca à distância e nos envolve. [...] Enquanto a visão de certa forma provoca uma oposição entre o organismo e o ambiente - o sujeito está em face de alguma coisa que vê, enquanto não vê a si próprio - a audição pelo contrário provoca uma integração entre a percepção do ambiente e a auto-percepção - ouve-se a si próprio e ao entorno num único cenário auditivo. A audição é mais interativa, por não isolar espacialmente o sujeito do objeto da percepção. Percebemos o visto como algo externo ao corpo, enquanto o que ouvimos ressoa dentro de nós (MEDITSCH e BETTI, 2019, p. 11).

A partir disso, Viana destaca que o caráter imersivo do áudio pode ser intensificado conforme a “estrutura do conteúdo que transmite e do efeito que busca causar”, e que, nesse sentido, o rádio “tem historicamente a sensorialidade como característica que visa envolver o ouvinte em suas narrativas” (VIANA, 2021, p. 5). A autora também evidencia, em um texto anterior, que a sensorialidade “é um dos primeiros passos para a imersividade”, tendo em vista que essa característica no rádio se refere “à forma como o meio pode envolver o ouvinte através da mensagem, estimulando a imaginação e provocando emoções” (VIANA, 2020, p. 94).

Os aspectos emocionais e imaginativos do rádio também são acionados por Helena Amaral e Carlos Pernisa Júnior (2020), que associam esses componentes à possibilidade de se constituir produções imersivas sonoras na atualidade:

Dotado de uma linguagem que lhe é própria, ao explorar voz, som e silêncio, o rádio evidencia o poder do sonoro de suscitar emoções e estimular a imaginação dos ouvintes. A cadência e o ritmo das vozes, o uso de trilhas musicais, a aplicação de efeitos sonoros que dão vida e ambientação aos programas e narrativas, conferem ao veículo um caráter único. Ao se apropriar destes recursos sonoros, produções audiofônicas contemporâneas têm buscado proporcionar experiências imersivas aos ouvintes [...] (AMARAL e PERNISA JÚNIOR, 2020, p. 1).

Pensando em estratégias de imersividade utilizadas em podcasts que aderem ao radiojornalismo narrativo, Viana observa que a maioria delas são provenientes do rádio tradicional, uma vez que, “se o objetivo é que o público se sinta próximo da história, a sensação de intimidade já está enraizada nas produções radiofônicas” (VIANA, 2021, p. 16). Essas estratégias também podem se estender a outras possibilidades narrativas dos produtos sonoros, afinal, quando “inseridas no próprio conteúdo sonoro”, elas “atuam como parte de um projeto acústico que pode englobar, ainda, um projeto dramático e o uso do *storytelling*” (VIANA, 2021, p. 17).

Além das características imersivas que podem ser atribuídas ao rádio de modo essencial e histórico, também é importante observar a imersividade dos produtos sonoros no contexto atual. Como mencionam Amaral e Pernisa Júnior (2020), as experiências imersivas proporcionadas pelas produções de áudio contemporâneas “são potencializadas pelo uso de

tecnologias cada vez mais elaboradas, que oferecem melhor qualidade na captação e na reprodução do som” (AMARAL e PERNISA JÚNIOR, 2020, p. 1).

Na atualidade, a narrativa sonora de caráter imersivo encontra diversos caminhos de desenvolvimento, tanto no que se refere à produção quanto no que diz respeito ao consumo dos conteúdos. Viana (2020) ressalta que “a narrativa imersiva é um dos formatos dos quais o rádio se apropria a fim de contemplar as necessidades e anseios de sua audiência na nova ecologia de mídia” (VIANA, 2020, p. 94).

Do mesmo modo, Debora Cristina Lopez e João Alves (2019) também reconhecem que o consumo de áudio atualmente apresenta novas possibilidades, as quais são “derivadas das tecnologias digitais e das mutações nas práticas culturais e sociais”, e “permitem que um novo perfil de audiência experimente novas narrativas [...] inclusive no âmbito sonoro, seja explorando inovações multimídia [...] ou narrativas sonoras imersivas” (LOPEZ e ALVES, 2019, p. 130).

Com base nessas questões, é possível compreender que a experiência imersiva na narrativa sonora “pode ser potencializada pelas plataformas digitais e pelas novas tecnologias” (VIANA, 2021, p. 17). Como exemplo dessas novas tecnologias, Viana realiza discussões sobre o áudio binaural, cujo uso, segundo a autora, “proporciona camadas auditivas imersivas sobrepostas à realidade e reforça o objetivo da transposição espaço-tempo pelo ouvinte” (VIANA, 2021, p. 17). Além dessa questão da transposição espaço-temporal, Viana também observa o áudio binaural como uma ferramenta associada à sensorialidade em relação ao ambiente acústico:

[...] essa ferramenta potencializa o caráter imersivo do áudio, fazendo com que o ouvinte sinta-se inserido na narrativa, presenciando todo o enredo de forma sensorial. [...] Podcasts que utilizam o áudio binaural como estratégia para a construção de narrativas imersivas propiciam a recuperação do ambiente acústico como efetiva possibilidade de experimentação estética. A aproximação com o ouvinte e a sensorialidade, características do rádio, são potencializadas por essa ferramenta” [VIANA, 2020, p. 98-99).

No entanto, ainda que as novas tecnologias possuam a característica de intensificar a experiência imersiva, é importante lembrar que elas não são determinantes para que esse processo ocorra. Assim como Viana (2021) se atenta para a existência de “uma falsa ideia de que o conteúdo imersivo só acontece quando um cenário é virtualmente criado” (VIANA, 2021, p. 4), Lopez e Alves (2019) consideram “a imersão como um recurso narrativo e não apenas uma estratégia vinculada às tecnologias digitais” (LOPEZ e ALVES, 2019, p. 131). Vale ressaltar que, ao mobilizar os recursos da narrativa imersiva, o rádio “tem como propósito

conduzir o ouvinte a vivenciar histórias em situações imaginadas ou reproduzidas, numa forma de imersão com o conteúdo, sejam elas reais ou de ficção” (VIANA, 2020, p. 95).

Nesse contexto, as narrativas ficcionais sonoras constituídas no formato de audiodrama também podem ter a imersividade como um de seus principais atributos. Vale lembrar que os audiodramas são modelos radiofônicos que se apropriam “do storytelling e de características do radiodrama para compor seus enredos” (VIANA, 2020, p. 93), e se caracterizam pela presença dos sistemas expressivos, da narrativa dramática, do cenário sonoro e da ação sonora, elementos já abordados anteriormente.

Em um podcast de storytelling ficcional e de natureza audiodramática, esses componentes podem se manifestar de forma conjunta ou não, no entanto, como enfatiza Viana (2020), quanto mais eles forem mobilizados na narrativa, “de forma estratégica e planejada, mais próximos do ouvinte a trama se desenrola, contribuindo, inclusive, para a potencialização de uma narrativa imersiva” (VIANA, 2020, p. 94).

Ainda no que se refere ao potencial imersivo de uma narrativa ficcional que se apoia em recursos sonoros, pode-se mencionar as observações de Amaral e Pernisa Júnior (2020), que buscam, entre outros objetivos, realizar considerações “sobre imersão em narrativas ficcionais e sobre o papel do som na construção de audiodramas” (AMARAL e PERNISA JÚNIOR, 2020, p. 1). Os autores analisam a experiência imersiva na websérie “Se eu estivesse aí”,⁵⁹ lançada pelo Gshow em 2020. Embora seja um produto audiovisual, os autores destacam que “são os sons que amarram a experiência imersiva” (AMARAL e PERNISA JÚNIOR, 2020, p.13). Percebe-se a utilização de tecnologias atuais na produção, bem como o fato de a websérie estimular o ouvinte a participar da história:

Embora composta de elementos visuais e sonoros, a série *Se eu estivesse aí* confere um peso diferenciado a estes últimos, especialmente a partir do uso do microfone binaural. Desde o início, o ouvinte-espectador é estimulado a engajar-se e tornar-se personagem central da cena. Ao produzir engajamento, esse convite contribui para a sensação de imersão, na medida em que situa o ouvinte-espectador como parte da narrativa (AMARAL e PERNISA JÚNIOR, 2020, p. 13).

Com isso, percebe-se um importante aspecto que constitui a narrativa sonora imersiva: o papel ativo do ouvinte. No âmbito da produção ficcional, Amaral e Pernisa Júnior acionam, com base no conceito de “suspensão de descrença” proposto por Samuel T. Coleridge (2004), “a manutenção do equilíbrio entre a consciência das realidades ficcional e cotidiana”

⁵⁹ A websérie “Se eu estivesse aí” é uma produção audiovisual seriada, realizada e lançada pelo Gshow. Os dez episódios da série foram lançados entre os dias 5 de junho e 3 de julho de 2020, e estão disponíveis em: <http://glo.bo/3bbbgHX>. Acesso em: 18/06/2022.

(AMARAL e PERNISA JÚNIOR, 2020, p. 3) como uma das características da experiência imersiva. Os autores enfatizam que esse conceito envolve “a não passividade do sujeito, que recorre a suas referências [...] para construir e interligar cenários, para criar representações mentais de personagens e para antecipar acontecimentos, o que contribui para a imersão no universo ficcional” (AMARAL e PERNISA JÚNIOR, 2020, p. 4).

Considerando a relevância da posição ativa do ouvinte no processo imersivo, é possível mobilizar as concepções de Lopez e Alves (2019) sobre algumas especificidades na construção da experiência oferecida ao ouvinte nas narrativas sonoras. De acordo com os autores, as narrativas constroem mundos e envolvem “um contar de histórias que cria um envolvimento com o sujeito e lhe oferece experiências. As narrativas sonoras não são diferentes. Por meio de signos, sinais e símbolos abstratos, o som consegue emular narrativas que vão ao encontro de nossos referenciais” (LOPEZ e ALVES, 2019, p. 138).

A partir dessas questões referentes não apenas ao papel ativo do ouvinte, como também aos aspectos psicológicos e sensoriais que se associam à imersividade, torna-se relevante acionar o conceito de ponto de escuta nesse contexto. Com base nas concepções de diferentes autores e em uma observação das possibilidades na formação da experiência de escuta das narrativas, nota-se que a construção adequada do ponto de escuta em um audiodrama pode ser necessária para que o ouvinte compreenda o espaço/ambiente constituído na narrativa sonora, bem como possa desenvolver uma sensação de presença nesse espaço/ambiente.

O conceito de ponto de escuta é abordado pelo teórico de cinema francês Michel Chion (2011), que busca apresentar essa compreensão e seus desdobramentos no cenário audiovisual. Segundo Chion, o ponto de escuta deriva do entendimento sobre ponto de vista, compreendido no cinema em uma acepção espacial e outra subjetiva. No primeiro sentido, o ponto de vista é direcionado ao ponto de onde o espectador vê, “de que ponto do espaço a cena é considerada”, e a segunda concepção diz respeito a qual personagem, na ação apresentada, vê aquilo que o espectador vê (CHION, 2011, p. 74).

De forma comparativa, Chion estabelece também duas acepções para o ponto de escuta, ainda no campo audiovisual. O sentido espacial do conceito se refere ao ponto do espaço representado na tela ou no som de onde o espectador ouve, e o sentido subjetivo diz respeito a “que, personagem, num dado momento da ação, está em condições de ouvir aquilo” que o próprio espectador ouve (CHION, 2011, p. 74).

Fundamentando-se nas concepções de Chion, Andreson Carvalho (2009) busca desenvolver as definições espacial e subjetiva do ponto de escuta. No que diz respeito à acepção espacial, Carvalho retoma a questão do ponto de vista ao destacar que este se trata da “definição

do posicionamento de câmera; a escolha do enquadramento; o estabelecimento da visão do espectador sobre a cena”. A partir disso, o autor apresenta o ponto de escuta no contexto audiovisual como “aquele que situa o espectador no espaço mostrado na tela”, podendo ser interpretado como “a representação sonora de tudo o que encontra uma justificativa através da imagem” (CARVALHO, 2009, p. 60).

Nesse cenário, as informações sonoras podem corresponder exatamente ou não àquilo que é representado visualmente, mas elas “devem se ater ao universo apresentado na imagem, numa composição a contribuir para a imersão do espectador em sua ‘realidade’” (CARVALHO, 2009, p. 60).

No sentido subjetivo, Carvalho aciona a significação do ponto de vista como “aquele associado diretamente ao que é visto por uma personagem”. O autor se refere a recursos visuais utilizados para revelar “ao espectador o objeto de interesse do olhar da personagem, aproximando-a dos espectadores por compartilhar seu ponto de vista com eles” (CARVALHO, 2009, p. 61). No que diz respeito ao ponto de escuta subjetivo, Carvalho salienta, como observa Chion, as informações sonoras que possuem um personagem específico como referência.

No caso do som, o lado subjetivo do ponto de escuta permite ao espectador participar da percepção auditiva de uma personagem, experienciar seus interesses e entender suas motivações, de forma que os sons ouvidos apresentam o foco sonoro estabelecido pela atenção dispensada a um fato específico. Os sons que se ouve não são mais de uma representação do espaço visual fornecido pela imagem, mas sim da subjetividade impregnada pelas percepções de tal personagem (CARVALHO, 2009, p. 61).

Segundo Chion (2011), o ponto de escuta subjetivo é criado pela imagem, considerando que a representação visual de um personagem é associada à informação sonora de forma simultânea, o que “situa esse som como ouvido pela personagem mostrada” (CHION, 2011, p. 75). Nesse contexto, Glauber Domingues e Adriana Fresquet (2013) observam que, nessa acepção do ponto de escuta, “os personagens participam do som que é produzido. Eles vão reagindo aos sons, entregando-os aos poucos a quem escuta. Se um personagem reage ou não a um som [...] podemos perceber o seu grau de interação com aquele som que percebemos” (DOMINGUES e FRESQUET, 2013, p. 21).

No entanto, os autores buscam ampliar essa discussão e atribuem ao ponto de escuta um caráter intersubjetivo, considerando não apenas a imagem, como também a percepção crítica do espectador diante daquilo que é observado:

Se concordar que a imagem dá o ponto de escuta, como sugere Chion (2011), pensaria que isto poderia acabar levando o espectador a naturalizar o som que ouve, pois neste caso, o ponto que dá o som seria aquilo que o espectador vê. Com um quê de dúvida, de desconfiança, pensamos o ponto de escuta no cinema como algo ulterior. Diríamos que ele não pertence à fonte, nem estaria centrado no espectador, mas no entre-lugar. Desta forma, pensamos que o ponto de escuta resulta da convergência do som com a

recepção crítica e criativa daquilo que se escuta, sem naturalizar, duvidando e acreditando entre o que é de algum modo (im) posto socialmente e das limitações/possibilidades do espectador. Sob esta perspectiva, o ponto de escuta seria algo fundamentalmente intersubjetivo, atravessado pelos objetos, seus sons e seus silêncios. O ponto de escuta seria então, um modo de conhecimento que transita pelas maneiras de perceber os sons (DOMINGUES e FRESQUET, 2013, p. 33).

Esse papel ativo do espectador na constituição do ponto de escuta também pode ser observado em uma terceira acepção do conceito, proposta por Carvalho (2009), que é o ponto de escuta introspectivo. Assim como no sentido subjetivo, trata-se de uma definição que também está atrelada à percepção de um personagem específico. Porém, “sua escuta proporciona ao espectador uma interação muito mais intimista, por ser capaz de revelar os pensamentos, as intenções, os sofrimentos e dramas mais particulares de uma personagem, ou seja, sons existentes apenas em sua mente” (CARVALHO, 2009, p. 63).

A construção de um ponto de escuta introspectivo se mostra como mais um recurso que a narrativa pode utilizar para proporcionar ao espectador a possibilidade de adentrar um determinado universo ficcional por meio do acesso à mente de um personagem, o que ocorre a partir de informações sonoras. Além disso, no meio audiovisual, essa acepção estimula o acionamento das referências do espectador, uma vez que, como destacam Domingues e Fresquet, para que este ponto de escuta “possa reconhecer sonoridades das quais não tem uma imagem como correspondência, precisa da memória e/ou da imaginação sonora para dar conta de identificá-lo” (DOMINGUES e FRESQUET, 2013, p. 22).

No meio sonoro, o desenvolvimento do ponto de escuta também adquire diversas possibilidades em uma narrativa. Trata-se de um componente que se forma dentro de um projeto acústico e é capaz de revelar diferentes aspectos sensoriais que permitem ao ouvinte compreender o ambiente representado na história, assim como se situar nele, o que favorece o processo imersivo no audiodrama.

A pesquisadora Emma Roderó (2009) apresenta diferentes aspectos que demonstram a relevância de se trabalhar com o ponto de escuta na produção de um drama radiofônico. De acordo com Roderó, “o ponto de escuta representa a relação espacial existente entre o ouvinte e os demais objetos sonoros da cena”, sendo um lugar imaginário para onde se direciona a atenção. Esse recurso é capaz de determinar “o lugar de onde se instala a perspectiva sonora, formando o espaço e o significado expressivo”. A autora também evidencia que o ponto de escuta “desempenha um papel decisivo para moldar a percepção do ouvinte de uma história no rádio” (RODERO, 2009, p. 242, tradução própria).

Com o objetivo de salientar inicialmente as questões espaciais do ponto de escuta, Rodero retoma, entre outras concepções, as considerações de Chion no que diz respeito a um desdobramento do conceito, que é a noção de lugar de escuta. Como observa Chion (2011), no sentido espacial do ponto de escuta, a natureza da informação sonora não permite determinar uma localização específica que se configure como “especialmente privilegiada”.

Isso se deve principalmente à “natureza omnidirecional do som (que se propaga em várias direções) e da escuta (que capta os sons de forma circular), bem como de diferentes fenômenos de reflexões” (CHION, 2011, p. 74). Isso significa que “não se pode falar de ponto de escuta no sentido de posição exata no espaço, mas antes de lugar de escuta, ou de área de escuta” (CHION, 2011, p. 75).

Essa questão é essencial para se compreender a definição de espaço radiofônico na narrativa dramática sonora, o qual é compreendido por Rodero como “o lugar físico onde os objetos sonoros são colocados na cena”, constituindo “um primeiro nível de referência que se ajusta ao lugar de escuta” (RODERO, 2009, p. 246, tradução própria).

A autora também se fundamenta nos aspectos da área de escuta para observar os seus respectivos sentidos espacial e subjetivo. No que se refere ao caráter subjetivo, Rodero não se direciona à perspectiva dos personagens especificamente, e sim, ao papel ativo do ouvinte na construção da história narrada. Segundo a autora, o ouvinte assume uma posição ativa e se insere em um lugar de escuta quando entra em contato com uma emissão radiofônica:

[...] a área de escuta tem duas funções importantes para o ouvinte. Representa a referência espacial a partir da qual o ouvinte imagina cenários e relações entre os personagens, e configura a representação subjetiva que o ouvinte gera a partir de sua própria experiência. [...] o papel da área de escuta em relação ao espaço é muito importante no rádio. [...] [As referências do espaço] afetam diretamente a credibilidade da história. Se o espaço não é construído corretamente, o ouvinte perde a referência da situação dos personagens, sua relevância e as relações que se estabelecem como principais ações. [...] Em segundo lugar, as referências espaciais criam uma representação subjetiva no ouvinte. [...] cada ouvinte, ao ouvir um radiodrama, imagina as cenas, os personagens e as situações descritas de uma forma diferente, mesmo quando as referências sonoras são as mesmas. Isso significa que o ouvinte sente e vive de uma forma única. (RODERO, 2009, p. 243, tradução própria).

Rodero também observa que o ponto de escuta pode se caracterizar como fixo ou móvel, a partir de sua configuração ao permanecer em um mesmo lugar ou se movimentar juntamente a um objeto sonoro (RODERO, 2009). A partir dessa questão, percebe-se a necessidade de se realizar uma disposição espacial correta dos objetos sonoros em relação ao ponto de escuta para que o ouvinte possa compreender os sentidos mobilizados pela narrativa. A fim de analisar os desafios existentes no processo de construção e localização do ponto de escuta/lugar de escuta, a autora considera variáveis de espaço, distância e movimento.

Nesse contexto, o espaço radiofônico é identificado por meio da utilização de ecos e reverberações ou pela ausência desses recursos, bem como a inserção de efeitos sonoros ambientais, que contribuem para compor a paisagem sonora da narrativa. Já a distância e o movimento são responsáveis por determinar a disposição dos objetos sonoros ao longo do espaço radiofônico, o que estabelece as configurações de dimensão e da perspectiva sonora na história radiofônica (RODERO, 2009).

Para expressar a composição da distância e do movimento, Rodero sugere, com base nas observações de autores como Andrew Crisell (1994), que esses dois elementos dimensionais sejam indicados, por exemplo, pela localização dos atores em distâncias variadas do microfone. Ela também afirma que a distância e o movimento se materializam a partir dos planos sonoros, que são importantes para “localizar corretamente um personagem em uma cena de rádio, o ponto de escuta como a área onde a ação principal é desenvolvida e onde a atenção é focada” (RODERO, 2009, p. 247, tradução própria).

A partir disso, para efetivar a disposição dos objetos sonoros, “qualquer objeto que esteja junto ao ponto de escuta soa no primeiro plano e os demais objetos sonoros são colocados em planos mais distantes” (RODERO, 2009, p. 247, tradução própria). Vale ressaltar que “o ponto de escuta se materializa no primeiro plano [...], a partir do qual se organizam os demais objetos sonoros da cena”, além de representar “o lugar que determina tecnicamente a mistura e o equilíbrio do som em cada momento, e assim molda a perspectiva e os diferentes níveis de significância da história” (RODERO, 2009, p. 244, tradução própria).

Sendo assim, a indicação correta do espaço, da distância e do movimento se torna muito importante na produção do drama radiofônico e, conseqüentemente, dos audiodramas produzidos no cenário atual. Como observa Rodero, esses elementos “indicam onde se desenvolve a ação principal, portanto, onde se concentra a atenção do ouvinte, tornando a situação mais viva e dinâmica” (RODERO, 2009, p. 251, tradução própria).

Percebe-se que o ponto de escuta se manifesta como relevante no desenvolvimento da imersividade na narrativa sonora. uma vez que o trabalho adequado com esse recurso possibilita que o ouvinte compreenda e se localize no ambiente construído. Também é possível que o espectador mobilize a sua função ativa e acione as suas próprias referências para se relacionar com o universo ficcional estabelecido e se sentir presente nele, afinal, como enfatizam Domingues e Fresquet (2009),

Aprender a construir o ponto de escuta está intimamente associado às escutas anteriores do espectador. Atrevemo-nos a afirmar que nenhum ponto de escuta pode estar desatrelado do modo como o indivíduo vê, escuta e sente o mundo que o rodeia. A escuta é manifestação da memória e também da imaginação. A construção da escuta

é a intervenção da alteridade com o intuito de produzir memória [...] (DOMINGUES e FRESQUET, 2013, p. 32-33).

Considerando o fato de que “as possibilidades na elaboração do ponto de escuta são tão inúmeras quanto a percepção auditiva humana” (CARVALHO, 2009, p. 63), acredita-se também que os sentidos subjetivo e introspectivo do conceito, expressos de uma forma mais atrelada à percepção auditiva de personagens específicos, também podem se fazer presentes na narrativa ficcional sonora. Os recursos sonoros e não sonoros apresentam uma diversidade de possibilidades para realizar as indicações sensoriais e subjetivas que forem necessárias à evolução da narrativa.

Isso permite que o processo imersivo se desenvolva em diferentes níveis, tendo em vista não somente a percepção dos personagens, como também o posicionamento e as movimentações do ponto de escuta no espaço radiofônico. Por esse motivo, os procedimentos de análise propostos neste trabalho buscarão reconhecer as diferentes acepções do ponto de escuta nos audiodramas selecionados.

Por fim, é possível retomar o questionamento realizado no capítulo anterior, sobre como se cumprem no audiodrama as funções que normalmente são atribuídas ao narrador nas obras ficcionais literárias. Como foi abordado anteriormente, o narrador possui a função de conduzir a história e se configurar como um ponto de vista que caracteriza os personagens (BRAIT, 1985). É a partir do que o narrador comunica que o espectador compreende os acontecimentos da narrativa (PINNA, 2006), o que atribui a este elemento também o papel de apresentar e desenvolver o ambiente da história, bem como se movimentar no espaço narrativo conforme a sua perspectiva (REALES e CONFORTIN, 2011).

Em um audiodrama, é possível que haja um narrador na forma de uma voz que verbaliza os acontecimentos da narrativa, porém, os recursos acústicos da produção se tornam importantes para compor uma experiência com maior complexidade sonora e proporcionar ao ouvinte a compreensão necessária sobre o enredo, os personagens e o ambiente ao longo da história. Nesse sentido, além da articulação dos sistemas expressivos sonoros e não sonoros que possibilitam a condução do enredo e a construção do ambiente narrativo, as reflexões sobre o ponto de escuta também são essenciais para compreender as atribuições mencionadas.

É importante lembrar que o narrador literário é o elemento narrativo mais próximo do leitor (PINNA, 2006) e apresenta o ambiente a partir de sua perspectiva. Do mesmo modo, o ponto de escuta também se posiciona e se movimenta no ambiente sonoro, tornando-se um dos recursos narrativos mais próximos do ouvinte, a ponto de, potencialmente, representá-lo dentro

da cena radiofônica. Esse processo evidencia a sensação de presença e a incorporação do mundo ficcional, características da experiência imersiva.

Em busca de proporcionar ao ouvinte a possibilidade de se sentir dentro do espaço radiofônico, percebe-se que o produtor do “Contador de Histórias”, Danilo Battistini, demonstra se atentar para a construção do ponto de escuta e a delimitação dos planos sonoros em seu processo de produção e edição. De acordo com ele, “uma produção pensada apenas para áudio precisa ser pensada pelas especificidades deste meio”, e é importante pensar “naquilo que não é dito mas que estaria acontecendo ao mesmo tempo. É preencher as lacunas sonoras deixadas pela explicação, construir a várias camadas de uma paisagem sonora”.⁶⁰ Com isso, este trabalho objetiva analisar e compreender a construção do ambiente ficcional e as estratégias de imersividade em alguns audiodramas realizados neste podcast.

⁶⁰ BATTISTINI, Danilo. A Imersão no Áudio Drama. **Contador de Histórias**, 2021. Disponível em: <https://cutt.ly/AE9Srrw>. Acesso em: 24/06/2022.

4 – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Ao longo do processo de produção deste trabalho, a análise bibliográfica e a pesquisa sobre o estado da arte foram os primeiros procedimentos metodológicos acionados, tendo em vista a necessidade de se compreender, caracterizar e identificar as aplicações de diferentes conceitos e pontos teóricos que são relacionados à dissertação. A pesquisa sobre o cenário acadêmico do podcast, nesse contexto, foi importante para se obter um entendimento sobre a abordagem do podcasting e da vertente de storytelling entre as teses e dissertações realizadas no Brasil, bem como perceber a relevância deste projeto no que diz respeito aos podcasts narrativos ficcionais.

Além dessas questões, este capítulo também apresenta uma descrição do objeto de análise, o podcast “Contador de Histórias”, buscando indicar seus principais aspectos de produção e compreendê-lo no contexto de sua produtora, a Estalo Podcasts. A partir disso, propõe-se um estudo de caso que visa a identificar como se constroem alguns ambientes ficcionais no programa e as principais estratégias de imersividade utilizadas nos audiodramas analisados.

4.1 – Análise bibliográfica e estado da arte

A fim de se compreender as questões teóricas, conceituais e contextuais que envolvem este trabalho, foram realizados alguns movimentos de análise bibliográfica e estado da arte. Durante o processo de revisão bibliográfica, buscou-se abordar alguns conceitos essenciais como “ficção”, “audiodrama”, “podcast/podcasting”, “storytelling” e “imersividade”. Foi possível observar o fato de que esses conceitos apresentam amplos desdobramentos, como os traços da realidade que se manifestam na narrativa ficcional e o caráter radiofônico que se faz presente no podcasting.

No intuito de oferecer um apoio às discussões propostas ao longo da análise bibliográfica, foi realizada uma breve pesquisa exploratória, direcionada especialmente ao consumo de podcasts nos últimos anos no Brasil e aos podcasts de storytelling ficcionais que foram ou são produzidos no Brasil além das produções selecionadas. Os principais materiais procurados foram alguns dados de consumo e os podcasts em si, por meio de pesquisas nas plataformas de áudio, e as produções midiáticas sobre o assunto, em busca de informações sobre a frequência de escuta de podcasts no país, a presença ou não da voz de um narrador apresentando os acontecimentos da narrativa, as percepções dos produtores dos podcasts e possíveis indicações de estratégias de imersividade.

As questões teóricas que envolvem a análise bibliográfica e as informações associadas à pesquisa exploratória foram abordadas nos capítulos anteriores, assim como algumas questões sobre as produtoras de podcasts no Brasil e a perspectiva do produtor do “Contador de Histórias” serão abordadas a seguir. Porém, também foi realizada uma observação acerca do cenário acadêmico do podcast, mais especificamente no que diz respeito às dissertações de mestrado e teses de doutorado realizadas no Brasil.

Nesse processo, um levantamento foi realizado a fim de se observar de que modo as pesquisas acadêmicas brasileiras, mais especificamente as teses e dissertações, vêm abordando o podcast desde a distribuição dos primeiros arquivos de áudio via podcasting, nos anos 2000. Para realizar esta coleta de dados, foi realizada uma pesquisa pelo termo “podcast*”⁶¹ na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações⁶² e no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES.⁶³

Essa pesquisa possibilitou que ambos os repositórios mostrassem os trabalhos que incluem o termo “podcast” (e os termos derivados de “podcast”, como “podcasting” e “podcaster”) no título ou em alguma parte do texto. Com isso, a Biblioteca de Teses e Dissertações apresentou 54 resultados e o Catálogo da CAPES apresentou 123 resultados correspondentes à busca.

No que se refere ao período considerado para a seleção dos dados, não foi necessário determinar um período mínimo, tendo em vista que o surgimento do podcast em 2004 limitaria a ocorrência dos trabalhos a datas posteriores a este ano. No entanto, optou-se por selecionar teses e dissertações defendidas até 2020, a fim de se trabalhar com um período já finalizado e que não receberia atualizações durante o processo de coleta de dados. É importante ressaltar que esse processo de coleta ocorreu principalmente entre maio e agosto de 2021.

Ao cruzar os dados da Biblioteca de Teses e Dissertações com as informações do Catálogo da CAPES, percebeu-se um número considerável de títulos duplicados, como já era esperado, uma vez que vários estudantes de pós-graduação inserem os seus trabalhos em ambos

⁶¹ A pesquisa do termo com o asterisco está atrelada a um recurso de busca booleana, que consiste em aplicar a Lógica de Boole, uma teoria direcionada aos circuitos eletrônicos que se originou no século XIX, “a um tipo de sistema de recuperação da informação, no qual se combinam dois ou mais termos, relacionando-os por operadores lógicos, que tornam a pesquisa mais restrita ou detalhada” (SAKS, 2005, p. 4). A inserção do asterisco à direita da palavra aciona a busca por truncamento aberto, um operador associado à busca booleana, que “permite a substituição de alguns caracteres, possibilitando a recuperação de documentos que contenham termos com a mesma raiz (semântica)” (SAKS, 2005, p. 25).

⁶² A Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações está disponível em: <https://bdtd.ibict.br/>. Acesso em: 02/10/2021.

⁶³ O Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES está disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/>. Acesso em: 02/10/2021.

os repositórios. Desse modo, desconsiderando-se os dados duplicados, foi possível contabilizar o número total de 134 trabalhos, sendo 119 dissertações e 15 teses.

Em cada um dos títulos, foi coletado o nome do programa de pós-graduação ao qual ele está vinculado, a natureza do trabalho (tese ou dissertação), o ano de conclusão e o tema / eixo ao qual ele demonstrou pertencer. Nos trabalhos referentes à área da Comunicação, incluindo Jornalismo, Narrativa Audiovisual e Divulgação Científica, também foi observada a metodologia utilizada, além de serem realizadas algumas observações mais específicas sobre a abordagem do podcast.

Essa coleta de dados permitiu a identificação de alguns dados quantitativos relevantes. O primeiro deles diz respeito ao número expressivo de dissertações em relação ao de teses, correspondendo a quase 89% do número total de trabalhos. Além de o podcast ter sido abordado com maior intensidade no mestrado do que no doutorado, percebe-se que, a partir de 2006, surgiram dissertações ou teses que possuem o termo “podcast” em alguma parte do título ou do texto em todos os anos, com pelo menos um trabalho por ano.

Outro ponto a ser observado está no fato de que um total de 110 trabalhos, ou seja, mais de 80% da produção registrada no intervalo analisado, possui o ano de finalização dentro do período correspondente à segunda era do podcasting (2012-2020), com uma produção mais significativa a partir de 2014 e uma concentração ainda maior a partir de 2018. Nos três anos finais considerados (2018, 2019 e 2020), encontram-se 65 trabalhos, ou seja, quase metade de todo o acervo localizado nos repositórios pesquisados.

Outro dado numérico significativo diz respeito à área do conhecimento à qual cada trabalho está vinculado. Dentre as 134 teses e dissertações contabilizadas, 83 se relacionam à área da Educação, o que corresponde a quase 62% dos trabalhos observados. Enquanto isso, 33 projetos foram identificados como pertencentes ao espectro da Comunicação, englobando campos como Jornalismo, Divulgação Científica e Educomunicação, indicando cerca de 25% dos trabalhos observados. Os 17 projetos restantes (menos de 13% do número total) se relacionam a outras áreas, como Economia Criativa, Linguística e Antropologia.

No que se refere aos trabalhos relacionados ao eixo da Comunicação, os procedimentos metodológicos aplicados foram bastante variados, com destaque significativo para métodos como análise de conteúdo, revisão bibliográfica, pesquisa qualitativa, entrevistas e estudo de caso. Entre esses trabalhos, quatro dissertações possuem uma abordagem específica para os podcasts de storytelling.

Os trabalhos “Podcasts e construção de sentido: acontecimento, narrativa e reverberações na série jornalística Serial”, de Clara Isabel de Andrade Costa (2017), e “Para

além de uma dúvida razoável: *Serial e a busca da verdade*” de Diogo Tognolo Rocha (2018) possuem como objeto central de análise o podcast narrativo não-ficcional *Serial*. A dissertação de Costa traça diferentes associações entre podcast e narrativa, apresentando questões sobre o acontecimento e as contratações de comunicação e leitura. Já a dissertação de Rocha busca investigar “como a verdade é apreendida por narradora e ouvintes no podcast *Serial*” (ROCHA, 2018, p. 3).

A dissertação “Histórias reais sobre pessoas reais: um estudo sobre as estratégias de storytelling do podcast *Projeto Humanos*”, de Laís Cerqueira Fernandes (2019), apresenta considerações sobre o podcasting, sobre narrativa e sobre o podcasting no cenário brasileiro, além de buscar uma compreensão das técnicas narrativas presentes no podcast de storytelling não-ficcional “*Projeto Humanos*”.

Outro trabalho que também pode ser destacado é “Jornalismo, podcast e música: alternativas para a construção de discursos musicais em empresas de mídia”, de Luiz Gusthavo Nunes Silva Rocha (2019), que busca refletir sobre conceitos e aplicações relacionadas ao podcast, bem como aspectos históricos sobre essa mídia e questões sobre o radiojornalismo narrativo. Além disso, o trabalho de Rocha evidencia o contexto de emergência de podcasts educacionais e de storytelling.

Além dos trabalhos mencionados na área da Comunicação, vale enfatizar duas dissertações vinculadas ao eixo da Educação que apresentam observações relevantes no que diz respeito aos podcasts narrativos. O trabalho “Podcasts de Storytelling: a produção de narrativas históricas digitais para o ensino de história”, de João Victor Loures (2018), e a dissertação “Narrativas digitais em podcast: dinâmica avaliativa na disciplina de história”, de Raphael de França e Silva (2019), apresentam possibilidades associadas à utilização dos podcasts de storytelling no ensino de História.

A dissertação de Loures se refere à apresentação do conteúdo de História no Ensino Fundamental, compreendendo que este formato de podcast “informa entretendo”, sendo “um produto digital em formato de áudio, que tem como característica ser descomplicado, fácil acesso e transporte” (LOURES, 2018, p. 9). Já a dissertação de Silva é voltada para o conteúdo de História no Ensino Superior, caracterizando o podcast em linhas gerais e de modo a relacioná-lo ao storytelling e à educação, além de mencionar a possibilidade de se constituir experiências de narrativas digitais em formato de podcast.

Esses procedimentos permitiram compreender que há perspectivas muito importantes acerca do podcast de storytelling, especialmente sobre a vertente não-ficcional, em trabalhos de pós-graduação realizados no Brasil. No entanto, o storytelling ainda é abordado de uma maneira

muito menos expressiva em relação a outros tópicos relacionados ao podcast, e a vertente ficcional aparece com ainda menos frequência. Dessa forma, a análise bibliográfica e a pesquisa sobre o estado da arte possibilitaram um maior entendimento acerca da relevância deste trabalho ao apresentar os podcasts ficcionais, além de auxiliar na delimitação da proposta de análise para o podcast “Contador de Histórias”.

4.2 – Descrição do objeto de análise

Antes de mencionar especificamente a produção analisada neste trabalho, é importante abordar a Estalo Podcasts, a produtora à qual o “Contador de Histórias” está vinculado. Vale ressaltar que as produtoras de podcasts que atuam no Brasil se destacaram na última década, com a presença de organizações como a empresa de mídia B9 Company,⁶⁴ que surgiu em 2002 e se especializou na realização de podcasts posteriormente, e a Rádiofobia Podcasts e Multimídia,⁶⁵ que foi criada em 2012. Mais recentemente, é possível mencionar as produtoras soupods,⁶⁶ dedicada à produção de podcasts em empresas e organizações, e a Rádio Novelo,⁶⁷ que realiza podcasts próprios ou em parceria com marcas como Spotify e Globoplay. Ambas as produtoras surgiram em 2019.

A partir da realização de serviços diversos para podcasts como consultoria, criação de identidade sonora, gravação, edição e distribuição, as produtoras se inserem em um cenário de crescimento do setor de podcasts no Brasil. Essas produções vêm se destacando em diferentes aspectos,⁶⁸ além de se caracterizarem nos últimos anos por uma diversificação nos formatos, tendo em vista as possibilidades narrativas, que se mostram cada vez mais amplas e promissoras na podosfera nacional.

Sobre essa questão, pode-se citar as considerações de Guilherme Sagas, CEO da produtora Half Deaf, que atua no Brasil e em outros países da América Latina. Ele reflete acerca das tendências do mercado brasileiro de podcasts, mencionado em uma matéria publicada no

⁶⁴ Algumas informações sobre a B9 estão disponíveis na página “Quem Somos”, no site da produtora. Disponível em: <https://www.b9.com.br/quem-somos/>. Acesso em: 27/09/2021.

⁶⁵ Algumas informações sobre a Rádiofobia estão disponíveis na página “Empresa”, no site da produtora. Disponível em: <https://radiofobia.com.br/empresa/>. Acesso em: 27/09/2021.

⁶⁶ Algumas informações sobre a soupods estão disponíveis no site da produtora. Disponível em: <https://soupods.com/>. Acesso em: 27/09/2021.

⁶⁷ Algumas informações sobre a Rádio Novelo estão disponíveis no site da produtora. Disponível em: <https://www.radionovelo.com.br/>. Acesso em: 27/09/2021.

⁶⁸ De acordo com uma matéria publicada no portal Exame, o setor de podcasts vivencia um bom momento no Brasil já há algum tempo, “crescendo ano a ano em diversos aspectos: relevância, proximidade do público, número de produtos e audiência” (LAVADO, Thiago. Half Deaf: a vez das produtoras no mercado de podcasts. **Exame**, 18/09/2021. Disponível em: <https://bit.ly/2WkJLVy>. Acesso em: 27/09/2021).

portal Exame como um mercado que era mais envolvido com os modelos de conversa e mesa redonda, e que está revelando novas perspectivas.⁶⁹

De acordo com Sagas, “o mercado de narrativos tem crescido, mudando alguns hábitos de consumo, e vai continuar porque as empresas estão interessadas em testar. O Spotify lançou um ficcional com Seu Jorge, por exemplo”.⁷⁰ Este é o contexto no qual a Estalo Podcasts está inserida, como “uma produtora de podcasts focada em storytelling”.⁷¹

4.2.1 – Estalo Podcasts

A produtora “Estalo Podcasts” foi criada em 2018 pelo produtor e editor Guilherme Afonso.⁷² Os serviços realizados pela Estalo, assim como em outras produtoras, incluem a consultoria, os trabalhos de estúdio e as diferentes “fases da criação de um podcast”, como a edição e a publicação.⁷³ Tendo em vista a proposta narrativa da produtora, é possível encontrar em sua apresentação algumas palavras-chave que também se manifestam neste trabalho, referentes ao storytelling e à experiência imersiva: “Partindo do storytelling para outros elementos essenciais do entretenimento ou até mesmo promovendo uma experiência de imersão mais profunda!”⁷⁴

A Estalo Podcasts também está associada a algumas produções de outros gêneros além do storytelling propriamente dito. Na página “Shows”,⁷⁵ o site da produtora insere os links de todos os agregadores e plataformas em que cada podcast está presente, além de inserir uma sinopse para cada um. Quando o podcast possui um site próprio, o link também é inserido. Algumas produções também contam com a listagem completa de seus respectivos episódios. Entre as 18 produções indicadas no site da empresa, oito possuem a proposta narrativa de audiodrama, com enredos ficcionais, e estão relacionadas a seguir (Quadro 1):

⁶⁹ LAVADO, Thiago. Half Deaf: a vez das produtoras no mercado de podcasts. **Exame**, 18/09/2021. Disponível em: <https://bit.ly/2WkJLVy>. Acesso em: 27/09/2021.

⁷⁰ A referência da matéria do portal Exame se encontra na nota anterior. O “ficcional com Seu Jorge” ao qual Sagas se refere é o podcast “Paciente 63”, uma produção original Spotify protagonizada por Seu Jorge e Mel Lisboa. “Paciente 63” possui duas temporadas até o momento. A primeira delas foi lançada no dia 22 de julho de 2021, e a segunda temporada foi lançada no dia 8 de fevereiro de 2022. Ambas estão disponíveis em: <https://spoti.fi/39G8uH1>. Acesso em: 23/06/2022.

⁷¹ Informação disponível na home page do site da Estalo Podcasts, que pode ser acessado em: <https://estalo.rec.br/>. Acesso em: 27/09/2021.

⁷² O produtor Guilherme Afonso anuncia o lançamento da Estalo Podcasts em uma publicação fixada em seu Twitter pessoal, datada de 07/12/2018. O tweet está disponível em: <https://bit.ly/3uhw1rd>. Acesso em: 27/09/2021.

⁷³ Informação disponível na página “Serviços” do site da Estalo Podcasts. Disponível em: <https://estalo.rec.br/servicos/>. Acesso em: 27/09/2021.

⁷⁴ Informação disponível na página “Sobre” do site da Estalo Podcasts. Disponível em: <https://estalo.rec.br/about-us/>. Acesso em: 27/09/2021.

⁷⁵ A página “Shows” do site da Estalo Podcasts está disponível em: <https://estalo.rec.br/shows/>. Acesso em: 27/09/2021.

Quadro 1 – Produções Ficcionais da Estalo Podcasts⁷⁶

<i>Título do Podcast</i>	<i>Número de episódios lançados até 30/06/2022</i>	<i>Lançamento do primeiro episódio</i>	<i>Lançamento do último episódio (até 30/06/2022)</i>	<i>Sinopse</i>
Contador de Histórias	115	08/01/2016	08/06/2022	“Contador de Histórias é um podcast voltado para a arte do Storytelling em áudio. Trazendo Áudio Dramas originais e adaptações de diferentes gêneros: infantil, suspense, sci-fi, aventura entre outros além de trazer conteúdo sobre a produção de Storytelling em áudio, dicas, recomendações e curiosidades.”
1986	20 ⁷⁷	21/07/2017	10/09/2018	“1986 é um podcast storytelling de ficção, criado por Guilherme Afonso. Cada temporada conta uma história diferente.”
Contador de Historinhas	5 ⁷⁸	23/01/2019	12/05/2019	“Histórias narradas para todas as idades! Um podcast com histórias originais narradas e bem editadas para serem escutadas por crianças ou adultos. Então pode chamar a família inteira e venha conhecer o Contador de Historinhas. O Contador de Historinhas é um projeto do Contador de Histórias em parceria com a Estalo!”
Recolhidos	8	22/05/2020	22/05/2020	“Lucas e Flávia estão viajando quando, contra a vontade, ficam presos e não podem mais voltar para a casa. Sendo obrigados a conviver juntos como há muito tempo não fazem, os segredos que um escondia do outro começam a ser revelados e a relação cada vez mais arruinada.”
Vozes na Minha Cabeça	10 ⁷⁹	01/10/2020	03/12/2020	“Bárbara é uma garota comum, que vive as dificuldades do dia-a-dia, muitos planos e muitas vozes na cabeça!”
Contos de Sexta Feira 13	3	13/11/2020	13/05/2022	“Toda sexta-feira 13, um novo conto de suspense e terror. Um longa-metragem em audiodrama, produzido pela Estalo Podcasts.”

⁷⁶ As informações presentes no Quadro 1 foram consultadas no site da Estalo Podcasts e nas páginas de cada produção no Spotify. Os podcasts estão dispostos em ordem cronológica de lançamento do primeiro episódio.

⁷⁷ 20 episódios, além de dois teasers, um para cada uma das temporadas.

⁷⁸ 5 episódios, além de uma abertura de 0’25” lançada no dia 18/01/2019.

⁷⁹ 10 episódios, além de um trailer lançado no dia 24/08/2020.

Contos da Sereia	9	20/01/2021	17/03/2021	“A sereia Maya voltou da sua última jornada com muitas historinhas novas, mas uma coisa não esperava: que ela mesma fosse heroína da própria aventura.”
------------------	---	------------	------------	---

Fonte: Elaboração da autora.

É importante ressaltar que o quadro anterior não evidencia se o podcast se encontra em andamento ou não, tendo em vista que alguns projetos podem ter sido descontinuados por questões diversas ou finalizados por serem produções de duração já definida desde o início, como minisséries. O objetivo do quadro é apresentar os produtos da Estalo Podcasts disponíveis atualmente.

A partir das informações expressas, também é possível observar que nem todos os podcasts listados nasceram dentro da empresa. Duas produções já existiam antes da criação da Estalo Podcasts, e receberam a marca da produtora posteriormente. Uma delas é o podcast “1986” e a outra é o programa especialmente analisado neste trabalho: o podcast “Contador de Histórias”.

4.2.2 – Contador de Histórias

O primeiro episódio do “Contador de Histórias” (CDHCast)⁸⁰ possui o dia 08 de janeiro de 2016 como sua data de publicação.⁸¹ Tratava-se de um teaser que anunciava “Odd e os Gigantes de Gelo”, um audiodrama baseado no livro de mesmo nome do escritor britânico Neil Gaiman.⁸² Apesar de este teaser indicar que a ficção sonora seria lançada no dia 30, o primeiro audiodrama completo foi oficialmente publicado no dia 25 de janeiro de 2016, em um único episódio com cerca de 47 min. de duração.⁸³

“Odd e os Gigantes de Gelo” teve o seu roteiro escrito pelo criador do podcast, Danilo Battistini. O audiodrama apresenta um trabalho bem desenvolvido em relação a todos os elementos utilizados, como as trilhas e os efeitos sonoros, e demonstra uma qualidade profissional em relação às vozes do narrador e dos personagens, tendo em vista que eles são

⁸⁰ Abreviação utilizada nas redes sociais do podcast “Contador de Histórias”, entre outros espaços.

⁸¹ CONTADOR DE HISTÓRIAS: #1 [TEASER] Odd e os Gigantes de Gelo. [Locução de]: Lucas Gama, Nelson Machado e outros. [S. l.]: Contador de Histórias, 08 jan. 2016. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3BhcTMI>. Acesso em: 06/10/2021.

⁸² “Odd e os Gigantes de Gelo” é um livro escrito por Neil Gaiman e publicado originalmente em 2008. Trata-se de uma obra de Literatura Fantástica, voltada especialmente para o público infantil.

⁸³ CONTADOR DE HISTÓRIAS: #2 [AUDIO DRAMA] Odd e os Gigantes de Gelo. [Locução de]: Lui Riveglini, Lucas Gama e outros. [S. l.]: Contador de Histórias, 25 jan, 2016. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3DfL2gd>. Acesso em: 06/10/2021.

interpretados por alguns nomes conhecidos da dublagem brasileira, além de locutores renomados no país.⁸⁴ Além disso, o produtor Danilo Battistini foi o responsável pelos processos de edição e mixagem do projeto ficcional, utilizando diferentes técnicas de *sound design*.

No que se refere aos trabalhos avançados com a idealização, as locuções e o processo de edição, o “Contador de Histórias” manteve essa mesma identidade com o passar dos anos de produção do podcast. Apesar de não contar com uma periodicidade fixa na publicação dos episódios, o CDHCast permanece em atividade atualmente.⁸⁵ Além dos audiodramas individuais, que possuem apenas um episódio, e dos seriados, cujos enredos se desdobram em dois ou mais episódios, o podcast possui episódios variados que buscam apresentar “conteúdo sobre a produção de Storytelling em áudio, dicas, recomendações e curiosidades”.⁸⁶

Os episódios são numerados e apresentam, entre outras modalidades, teasers e narrações. Os teasers neste podcast são episódios relativamente curtos, com uma duração que varia de 1 a 4 min., e funcionam como anúncios para audiodramas completos ou para episódios de audiodramas seriados. Eles apresentam trechos da produção anunciada, acompanhados de locuções que trazem uma sinopse da ficção e a data em que ela irá estreiar no podcast. Os trechos e as locuções são articulados de forma semelhante a uma chamada para um programa de rádio ou televisão.⁸⁷

Já as narrações são episódios que, normalmente, contam com uma única voz que narra um texto, e essa locução se encontra articulada a um trabalho de sonorização. Diferentemente dos audiodramas completos, as narrações são histórias curtas com 2 a 4 min. de duração (apenas um episódio se aproximou dos 8 min.) e não possuem outros personagens atuando.⁸⁸ A maioria desses episódios são prévias para outros projetos que fazem parte da plataforma literária Bilbbo.⁸⁹

⁸⁴ Algumas das vozes presentes em “Odd e os Gigantes de Gelo” pertencem a Lui Riveglini (locutor do canal A&E e da Rede Transamérica), Lucas Gama (dublador de personagens de algumas produções da Netflix e da Marvel Studios), André Sauer (dublador de personagens em diversos filmes, séries, animações, reality shows e jogos, incluindo produções da Netflix, da Fox e da HBO) e Felipe Grinnan (locutor comercial em marcas como O Globo e Natura, além de ser dublador de personagens em algumas produções da Disney e franquias de filmes como Madagascar e Harry Potter).

⁸⁵ Considerando o momento atual da pesquisa (outubro de 2021).

⁸⁶ Esta informação está disponível na página do “Contador de Histórias” no site da Estalo Podcasts, e pode ser acessada em: <https://bit.ly/3adQwvz>. Acesso em: 06/10/2021.

⁸⁷ Um exemplo de episódio neste formato é o teaser elaborado para o audiodrama “O Quarto de Hotel”, que anuncia a produção que seria lançada no dia 25 de março de 2016 (CONTADOR DE HISTÓRIAS: #4 [TEASER] O Quarto de Hotel. [Locução de:] Julio Franco, André Sauer e outros. [S. l.]: Contador de Histórias, 8 mar. 2016. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3uMmetn>. Acesso em: 06/10/2021).

⁸⁸ Um exemplo de episódio neste formato é a narração “O Culto”, lançada em 2019 (CONTADOR DE HISTÓRIAS: #65 [NARRAÇÃO] O Culto – Edital Bilbbo. [Locução de:] Danilo Battistini. [S. l.]: Contador de Histórias, 31 jul. 2019. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3atQJet>. Acesso em: 06/10/2021).

⁸⁹ A plataforma literária Bilbbo pode ser acessada em: <https://www.bilbbo.com.br/>. Acesso em: 06/10/2021.

Os episódios diversificados do “Contador de Histórias” também demonstram, com o tempo, a busca por trazer inovações ao conteúdo de storytelling em áudio que se pretende apresentar. É possível encontrar, no acervo do podcast, experimentos envolvendo o áudio binaural,⁹⁰ um audiodrama produzido em inglês⁹¹ e uma produção interativa, em que a continuação da história é decidida por apoiadores do podcast.⁹² Além disso, essas iniciativas inovadoras deram origem em 2019 ao “Contador de Historinhas”,⁹³ um novo podcast realizado a partir de uma parceria entre o “Contador de Histórias” e a Estalo Podcasts, visando a produzir episódios de ficção especialmente para o público infantil.

Apesar de o podcast apresentar audiodramas com episódios independentes e episódios seriados, o direcionamento deste trabalho é realizar uma análise das produções unitárias do CDHCast. Além disso, percebe-se que alguns episódios são derivados de outros trabalhos e foram compartilhados no feed do “Contador de Histórias”. Por isso, os audiodramas relacionados no Quadro 2 são aqueles que se configuram como individuais e produzidos exclusivamente para o podcast, e estão dispostos em ordem cronológica de lançamento.

Quadro 2 – Audiodramas Independentes do Podcast “Contador de Histórias”⁹⁴

<i>Título do Episódio</i>	<i>Origem do Roteiro</i>	<i>Data de Lançamento</i>	<i>Duração</i>	<i>Sinopse</i>

⁹⁰ Um dos testes realizados com o áudio binaural foi publicado no dia 26 de fevereiro de 2019 (CONTADOR DE HISTÓRIAS: #59 [BINAURAL] Terror no sótão. [Sem locução] [S. 1.]: Contador de Histórias, 26 fev. 2019. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3adUWT9>. Acesso em: 06/10/2021).

⁹¹ O audiodrama “Divine Paws” teve o roteiro escrito por Danilo Battistini e foi lançado no dia 27 de setembro de 2019. CONTADOR DE HISTÓRIAS: #67 [AUDIO DRAMA] Divine Paws. [Locução de]: Maddy Goshorn, Greg McAfee e outros. [S. 1.] Contador de Histórias, 27 set. 2019. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3iFo5ez>. Acesso em: 06/10/2021

⁹² Baseado em um livro-jogo de RPG, o audiodrama seriado “Sozinho Contra as Chamas” foi a proposta interativa do “Contador de Histórias”, que teve seis episódios lançados entre os dias 22 de março e 28 de junho de 2020. O primeiro episódio está disponível em: CONTADOR DE HISTÓRIAS: #77 [ÁUDIO INTERATIVO] Sozinho Contra as Chamas – Capítulo 1. [Locução de:] Danilo Battistini. [S. 1.]: Contador de Histórias, 22 mar. 2020. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3iDSCJW>. Acesso em: 06/10/2021.

⁹³ O “Contador de Historinhas” contou com cinco episódios originais, escritos e narrados por Danilo Battistini, e que foram lançados entre os dias 23 de janeiro e 12 de maio de 2019. O podcast está disponível em: <https://spoti.fi/3msCFaB>. Acesso em: 06/10/2021.

⁹⁴ As informações presentes no Quadro 3 foram consultadas nas páginas do podcast “Contador de Histórias” nas plataformas de áudio em que ele se encontra disponível. A data limite considerada para o lançamento dos episódios foi 30/06/2022.

#2 [AUDIO DRAMA] Odd e os Gigantes de Gelo	Adaptação do livro “Odd e os Gigantes de Gelo”, de Neil Gaiman	25/01/2016	47'14”	Sinopse não disponível no site e nas plataformas de áudio.
#5 [AUDIO DRAMA] O Quarto de Hotel	Original	25/03/2016	11'51”	“Jack Lockwood passa a noite em um quarto de hotel e logo se vê preso em uma situação absurda, onde sua única companhia são as vozes em um gravador e no telefone.”
#8 [AUDIO DRAMA] O Caso de Agatha Dias	Original	31/03/2016	15'01”	“Agatha Dias descobre um caso de assassinato que pode mudar sua carreira como jornalista, porém com o pedido de escrever essa matéria negado por Mauro, Editor-chefe do Diário de São Carlos e, decidida a escrevê-la sozinha, ela descobre que as vezes saber demais pode ser um problema.”
#10 [AUDIO DRAMA] Vaga-Lumes Não Tem Medo do Escuro	Original, ambientado no universo da franquia de jogos eletrônicos “The Last of Us”	31/08/2016	14'41”	“Deixados para trás por seu grupo, Marcus e Lara terão que sobreviver por conta própria enquanto procuram seu grupo. Porém o complexo industrial em que se encontram não é nada seguro e decisões difíceis terão que ser tomadas.”

#12 [AUDIO DRAMA] Mortes ao Som de Jazz	Original	31/10/2016	21'52"	“Em uma São Paulo noir na década de 40, um assassino conhecido como “Assassino do Jazz” nunca foi pego. Mas agora sua identidade está em risco quando um imitador começa a matar pessoas do mesmo jeito querendo conhecer o verdadeiro assassino e cabe aos detetives da Polícia de São Paulo, Bernardo e Afonso, investigarem o caso repleto de tensão e reviravoltas.”
#16 [AUDIO DRAMA] Trítono	Original	19/12/2016	20'20"	“Luiz Carlos Vicente, um professor de piano, tomado por sua arrogância se vê em uma situação surreal após cancelar a bolsa de Mariana, uma aluna do Conservatório de São Paulo onde leciona.”
#17 [AUDIO DRAMA] Uma Carta para Papai Noel	Original	24/12/2016	6'07"	“Papai Noel decide arrumar os presentes no trenó alguns dias mais cedo quando é surpreendido por uma carta.”
#24 [AUDIO DRAMA] A Mulher dos Cabelos Furta-Cor	Adaptação do conto “A Mulher dos Cabelos Furta-Cor”, de Jorge Mauro	12/07/2017	16'36"	“Quando Thiago encontra Alessandro na rua em desespero, ele se pergunta como pode ajudá-lo e, principalmente, se pode ajudá-lo.”
#34 [AUDIO DRAMA] O Viajante e a Vila ⁹⁵	Original / Narração do conto “O Viajante e a Vila”, escrito pelo produtor do podcast, Danilo Battistini	31/10/2017	15'56"	“Um viajante sem rumo encontra uma vila que ninguém havia dito existir naquela região. Que vila será aquela? Que segredos ela guarda?”

⁹⁵ Apesar de ser considerado como audiodrama pela produção do podcast, este episódio possui apenas uma única voz apresentando toda a narrativa. A partir de 2018, o “Contador de Histórias” passaria a considerar as produções com essa característica como “narrações”, e não como audiodramas.

#36 [AUDIO DRAMA] Arcano Em Fuga	Original	04/12/2017	2'22"	“Um Arcano tenta fugir de uma prisão tecnológica.”
#38 [AUDIO DRAMA] Operação N.A.T.A.L	Original	22/12/2017	10'48"	“Papai Noel, Ajudante de Papai Noel e Rudolph, a Rena do Nariz Vermelho, tem a importante missão de levar presentes para todas as pessoas do mundo, conheçam a Operação Natal, sempre extremamente organizada... ou não.”
#41 [AUDIO DRAMA] O Bosque de Ariadne	Original	09/02/2018	15'56"	“Quando o bosque em volta da casa de Ariadne começa a falar com a garota, ela procura saber mais sobre a voz do bosque, enquanto seu pai pensa que, seja lá com o que sua filha estiver conversando, pode ser uma ameaça e que medidas deverão ser tomadas.”
#56 [AUDIO DRAMA] Entre o Uivo e a Presa	Original	30/11/2018	23'05"	“Durante uma viagem de trem até a capital, uma escritora irá enfrentar o medo e encarar o caminho entre o uivo e a presa.”
#57 [AUDIO DRAMA] Dias De Natais	Original	23/12/2018	13'25"	“Mais uma noite de natal para Papai Noel, Rudolph e o Ajudante de Papai Noel! Dessa vez, para tentar melhorar ainda mais o tempo para entregar os presentes eles decidem pegar um atalho pela internet.”
#67 [AUDIO DRAMA] Divine Paws	Original	27/09/2019	14'53"	“What if you wake up someday and find out divinity is your best friend? That's what happened to Carol.”

#68 [AUDIO DRAMA] Floresta para as Árvores	Original, ambientado no universo do jogo eletrônico “League of Legends”	26/10/2019	8’40”	“Se entregue ao arco da Ovelha ou alimente o Lobo.”
#87 [AUDIO DRAMA] The Thread of the End of Time	Original, ambientado no universo de alguns contos de H. P. Lovecraft	02/07/2020	10’47”	“With my eyes closed... There was only darkness.”
#110 [AUDIO DRAMA] Sombras de Natalway	Original, inspirado na série “Sombras de Galway”, produzida pelo próprio CDHCast	23/12/2021	19’42”	“Papai Noel, Rudolph e Ajudante sofrem um desvio no seu trajeto para entregar os presentes deste ano e acabam indo para um lugar um tanto quanto inesperado.”
#113 [AUDIO DRAMA] O Tear do Fim dos Tempos	Original, ambientado no universo de alguns contos de H. P. Lovecraft	03/04/2022	12’29”	“De olhos fechados, havia apenas escuridão...”
#116 [AUDIO DRAMA] Preso Onde a Água Corre	Original	27/06/2022	3’09”	“Sem saber como cheguei neste lugar, sem nem lembrar meu próprio nome ou o som do mundo de onde vim”.

Fonte: Elaborado pela autora.

Uma breve observação sobre as informações visuais que caracterizam o CDHCast nas mídias sociais e nas plataformas de áudio permitem identificar aspectos da construção de uma identidade visual para o podcast. Como indicam Teixeira, Silva e Bona (2007), uma identidade visual reúne, entre outros aspectos, “as informações visuais como os logotipos, os símbolos, as cores, os tipos, as disposições e os arranjos gráficos que devem sempre se manter dentro de um padrão para estabelecer a consolidação de uma marca e de seu produto” (TEIXEIRA, SILVA e BONA, 2007, p. 2). Os autores também destacam que, “quando uma ideia ou um nome sempre é representado visualmente sob uma determinada forma, podemos dizer que ele tem uma identidade visual” (TEIXEIRA, SILVA e BONA, 2007, p. 4).

No que diz respeito à identidade visual do podcast, sabe-se que ela passou por algumas mudanças ao longo do tempo. Porém, atualmente, o “Contador de Histórias” possui o logotipo e o esquema de cores que aparece na Figura 1, que pode ser observada no site e nas redes sociais da produção.

Figura 1 – Logotipo do podcast “Contador de Histórias” nas redes sociais



Fonte: Página do “Contador de Histórias” no Twitter.⁹⁶

Apesar das cores variadas, o podcast inclui na sua identidade visual principalmente as cores preta e laranja, as quais são predominantes em um banner que aparece no site e nas redes sociais da produção. Nesta imagem (Figura 2), é importante observar a presença de palavras-chave que não só caracterizam o trabalho do CDHCast, como também representam conceitos importantes para esta dissertação: “audiodrama”, “podcast” e “storytelling”.

Figura 2 – Imagem presente no site e nas redes sociais do podcast “Contador de Histórias”



Fonte: Página do “Contador de Histórias” no Twitter.⁹⁷

As duas cores predominantes, por fim, são as únicas na versão do logotipo que se faz presente na capa do podcast nas plataformas de podcast, o que pode ser observado na Figura 3.

⁹⁶ Disponível em: <https://twitter.com/CDHCast/photo>. Acesso em: 07/10/2021.

⁹⁷ Disponível em: https://twitter.com/CDHCast/header_photo. Acesso em: 07/10/2021.

Figura 3 – Capa do podcast “Contador de Histórias” nas plataformas de áudio



Fonte: Página do “Contador de Histórias” no Spotify.⁹⁸

A partir das questões apresentadas na fundamentação teórica e sobre o objeto da pesquisa, busca-se elaborar uma proposta de análise que possa contemplar alguns audiodramas selecionados do “Contador de Histórias”. Essa proposta de estudo de caso será desenvolvida a seguir.

4.3 – Proposta de análise para o podcast “Contador de Histórias”

Em uma busca por identificar quais elementos podem ser analisados no podcast “Contador de Histórias”, é importante observar quais componentes o constituem. Tendo em vista a sua configuração enquanto podcast, considera-se que a produção possua um caráter radiofônico, o que envolve, entre diversos aspectos, a composição de um produto de base sonora, fundamentado em uma linguagem caracterizada pela presença de sistemas expressivos sonoros e não sonoros.

A partir da inserção deste produto na vertente do storytelling ficcional, espera-se uma produção ou um conjunto de produções que evidenciem uma estrutura comum às narrativas, com um enredo formado por conflitos, um ou mais personagens vivenciando os acontecimentos narrados e uma evolução no espaço e no tempo, por exemplo. Além disso, a proposta audiodramática do CDHCast sugere uma articulação de características que se fazem presentes no meio radiofônico e no contexto ficcional, manifestando potencialmente a presença dos sistemas expressivos e da narrativa dramática, além da composição do cenário sonoro e da ação sonora.

⁹⁸ Disponível em: <https://spoti.fi/3j0Flvh>. Acesso em: 07/10/2021.

Pensando nesses atributos, percebe-se que as histórias contadas no podcast podem apresentar a construção de ambientes ficcionais desenvolvidos em uma perspectiva narrativa e acústica, atentando-se para os aspectos espaço-temporais, psicológicos e de paisagem sonora. Essa composição de ambientes também pode acionar de forma significativa o potencial expressivo, afetivo e sensorial da palavra e da voz, bem como da música, dos efeitos sonoros e do silêncio. A observação desse processo de construção sonora e narrativa do ambiente pode revelar a formação de uma experiência imersiva para o ouvinte, capaz de assumir uma posição ativa e mobilizar suas próprias referências ao consumir o conteúdo, bem como se sentir presente dentro desse ambiente ficcional.

A partir dessas questões, a proposta de análise para o podcast “Contador de Histórias” é realizar um estudo de caso, de natureza qualitativa, que busca identificar como se constitui o ambiente ficcional sonoro e de que modo se revela o potencial imersivo em audiodramas produzidos neste podcast. É importante observar que o estudo de caso é uma variação da pesquisa qualitativa, um método investigativo abordado por autores como Robert K. Yin (2016). Yin destaca, entre as principais características da pesquisa qualitativa, o fato de contemplar “as condições sociais, institucionais e ambientais em que as vidas das pessoas se desenrolam”, sendo que “essas condições contextuais podem influenciar muito todos os eventos humanos” (YIN, 2016, p. 28).

Segundo Yin, a pesquisa qualitativa também pode “contribuir com revelações sobre conceitos existentes ou emergentes que podem ajudar a explicar o comportamento social humano”, não se configurando somente como um relato dos acontecimentos da vida cotidiana, mas também se orientando “por um desejo de explicar esses acontecimentos, por meio de conceitos existentes ou emergentes” (YIN, 2016, p. 28).

Com isso, o trabalho opta por esse direcionamento metodológico, tendo em vista o fato de que conceitos como a ficção e a paisagem sonora se relacionam de diversas formas à vida cotidiana e social. É importante lembrar que a ficção é uma forma de compreender e transformar a realidade “a partir da subjetividade que a vivencia” (COSTA, 2001, posição 81), e que a paisagem sonora é influenciada de forma significativa pelo cenário social que a envolve, em suas características espaço-temporais e subjetivas.

Além dessas questões, é possível perceber que os comportamentos das pessoas e as condições contextuais em que elas vivem também são importantes para se compreender a formação do processo imersivo, tendo em vista que ele se desenvolve pelas sensações despertadas na fruição de um conteúdo e pela disposição psicológica daqueles que o consomem (VIANA, 2021). Aspectos do espaço e do tempo, bem como outros atributos da vida diária das

sociedades, tornam-se fundamentais para o acionamento de referências e para a construção de um projeto narrativo e acústico que permita ao ouvinte da produção se sentir presente em um ambiente ficcional, o qual manifesta semelhanças e diferenças específicas em relação à sua realidade cotidiana.

A proposta de realizar um estudo de caso se origina a partir desses pontos, considerando o fato de que se trata de uma modalidade que estuda “um determinado caso ou um conjunto de casos, descrevendo ou explicando os eventos do(s) caso(s)”, e que “geralmente envolve alguns dados de campo” (YIN, 2016, p. 272). Deve-se notar que o estudo de caso “estuda um fenômeno (o ‘caso’) em seu contexto real” (YIN, 2016, p. 34), e com isso, este trabalho apresenta uma análise de representações da construção do ambiente ficcional e do potencial imersivo, manifestadas em um conjunto de audiodramas selecionados no podcast “Contador de Histórias”.

Entre as razões que motivaram a escolha do CDHCast para integrar este trabalho, está o fato de que se trata de uma produção brasileira e plenamente inserida na segunda era do podcasting. Como mencionado anteriormente, trata-se de um período marcado pela potencialização do storytelling, o que indica a possibilidade de se constituir narrativas roteirizadas no universo do podcast, incluindo os caminhos ficcionais e, mais especificamente, audiodramáticos.

Nesse contexto, o “Contador de Histórias” apresenta uma proposta de produção que atende aos objetivos deste trabalho. Além de realizar produtos sonoros no formato do storytelling ficcional, especialmente no âmbito do audiodrama, o podcast parece manifestar um desenvolvido trabalho de articulação com os sistemas expressivos, o que se potencializa a partir da qualidade técnica em seus diversificados recursos de sonoridade e na presença de muitas vozes interpretadas por atores e locutores profissionais.

Acredita-se que esses aspectos constituem um material diversificado em termos de possibilidades de análise da construção de ambientes ficcionais e das estratégias de imersividade. É importante sinalizar que o foco da análise proposta está nos episódios independentes do CDHCast, ou seja, aqueles cujos enredos começam e terminam no mesmo episódio.

A proposição de direcionar as observações deste trabalho para os episódios individuais se relaciona à oportunidade de entrar em contato, dentro das possibilidades deste trabalho, com diferentes enredos e, conseqüentemente, com ambientações sonoras e caminhos narrativos distintos. Isso possibilita que a análise seja conduzida a variadas construções de personagens,

tempo e espaço, bem como composições acústicas de cenário e ação, diversificando a observação a partir das potencialidades do próprio objeto.

É importante se atentar, nesse cenário, que esta opção de direcionamento conduz a análise a não considerar a serialidade nas produções. Contudo, os procedimentos metodológicos descritos a seguir podem ser aplicados a podcasts seriados caso sejam realizadas algumas adaptações, entre as quais é possível mencionar a observação dos elementos de conexão entre episódios como características do enredo. A presença dos ganchos e as retomadas do episódio anterior são exemplos desses elementos.

Tendo em vista o fato de que o “Contador de Histórias” está em atividade há mais de sete anos, a análise será direcionada a um ano de produção do podcast. A partir dessa questão, é importante considerar apenas os episódios caracterizados como audiodramas independentes, cujo roteiro seja original e tenha sido produzido exclusivamente para o CDHCast.

Essa indicação é relevante porque o podcast também publica projetos realizados anteriormente em outros contextos ou em parceria com outras organizações, além de episódios construídos com base em roteiros adaptados de histórias publicadas originalmente em outros meios, como livros e contos. Vale ressaltar que este trabalho analisa audiodramas produzidos a partir de roteiros pensados e concebidos especialmente para o meio sonoro, para o universo do podcast.

Considerando as informações presentes no Quadro 2, inserido anteriormente (p. 92), percebe-se que o “Contador de Histórias” publicou, em 2016, seis audiodramas que atendem aos objetivos de análise propostos neste trabalho. Em 2017 e em 2018, foram observados três audiodramas independentes e com roteiro original em cada ano, e em 2019 e em 2022 (até 30/06/2022), foram publicados dois audiodramas nesse modelo em cada ano. Já em 2020 e em 2021, foi possível observar um audiodrama em cada ano nessas circunstâncias.

A partir disso, é possível notar que 2016 foi o ano em que o CDHCast mais se dedicou à produção de episódios audiodramáticos independentes, com roteiro original e exclusivo para o podcast. Assim, este trabalho considera especialmente os seis audiodramas lançados no primeiro ano do “Contador de Histórias”, que são “O Quarto de Hotel”,⁹⁹ “O Caso de Agatha

⁹⁹ CONTADOR DE HISTÓRIAS: #5 [AUDIO DRAMA] O Quarto de Hotel. [Locução de]: Júlio Franco, André Sauer e outros. [S. l.] Contador de Histórias, 25 mar. 2016. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3AlaUcn>. Acesso em: 04/07/2022.

Dias”,¹⁰⁰ “Vaga-lumes Não Têm Medo do Escuro”,¹⁰¹ “Mortes ao Som de Jazz”,¹⁰² “Trítano”¹⁰³ e “Uma Carta para Papai Noel”.¹⁰⁴

Entretanto, a fim de viabilizar os processos analíticos dentro das possibilidades deste trabalho, não serão considerados os audiodramas “Vaga-lumes Não Têm Medo do Escuro” e “Uma Carta Para Papai Noel”. Esse direcionamento foi escolhido porque a primeira produção exigiria uma pesquisa mais aprofundada do universo do jogo no qual ela se ambienta, a fim de se compreender as referências narrativas e audiodramáticas acionadas. Além disso, a segunda história se trata de uma comemoração do primeiro ano do podcast e um agradecimento aos seus ouvintes, em uma proposta ficcionalizada e ambientada no contexto natalino, porém, com uma estrutura narrativa sem conflitos e menos desenvolvida em relação às demais. Com isso, a análise do CDHCast segue com quatro audiodramas.

Para a realização do estudo de caso, são executadas três etapas essenciais, que são a análise de narrativa, a análise da paisagem sonora e da composição audiodramática e a análise do potencial imersivo. Essas etapas buscam indicar elementos de caracterização do ambiente ficcional e da imersividade nos audiodramas analisados.

Pensando nos aspectos estruturais e na natureza ficcional do audiodrama, a análise de narrativa consiste em uma observação da história contada nas produções, em busca de representações narrativas que compõem a trama ficcional a partir de cada um dos elementos constituintes da narrativa (GANCHO, 2002). Nesse sentido, o principal objetivo dessa identificação de representações não é apenas enumerar os elementos essenciais na história, sendo importante também destacar a relação que eles estabelecem com o ambiente, por meio de indicações específicas que serão abordadas a seguir.

¹⁰⁰ CONTADOR DE HISTÓRIAS: #8 [AUDIO DRAMA] O Caso De Agatha Dias. [Locução de]: Júlio Franco, Cassia Bisceglia e outros. [S. l.] Contador de Histórias, 31 mai. 2016. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3ah03G0>. Acesso em: 04/07/2022.

¹⁰¹ CONTADOR DE HISTÓRIAS: #10 [AUDIO DRAMA] Vaga-Lumes Não Tem Medo Do Escuro. [Locução de]: Júlio Franco, Douglas Guedes e outros. [S. l.] Contador de Histórias, 31 ago. 2016. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3QJ5cWi>. Acesso em: 04/07/2022.

¹⁰² CONTADOR DE HISTÓRIAS: #12 [AUDIO DRAMA] Mortes Ao Som de Jazz. [Locução de]: Júlio Franco, Felipe Grinan e outros. [S. l.] Contador de Histórias, 31 out. 2016. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3P0qwpP>. Acesso em: 04/07/2022.

¹⁰³ CONTADOR DE HISTÓRIAS: #16 [AUDIO DRAMA] Trítano. [Locução de]: Júlio Franco, Nestor Chiesse e outros. [S. l.] Contador de Histórias, 19 dez. 2016. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3Rj7Un8>. Acesso em: 04/07/2022.

¹⁰⁴ CONTADOR DE HISTÓRIAS: #17 [AUDIO DRAMA] Uma Carta Para Papai Noel. [Locução de]: Danilo Battistini, Rogério Cesar e Caio Santos. [S. l.] Contador de Histórias, 24 dez. 2016. Podcast. Disponível em: <https://spoti.fi/3OLeMbg>. Acesso em: 04/07/2022.

Com isso, esta primeira etapa caracteriza o ambiente ficcional na perspectiva narrativa, por meio da questão direcionadora: quais representações dos audiodramas selecionados contêm essas indicações específicas a partir dos elementos estruturais?

No caso do enredo, é possível lembrar que ele se desenvolve em um ambiente, e que aspectos de tempo, espaço e clima psicológico podem contribuir para a configuração da estrutura e dos conflitos narrativos. Além disso, o ambiente é responsável por determinar a lógica interna a partir da qual a história funcionará, assim como pode apresentar pistas acerca do andamento do enredo. Aspectos presentes no ambiente da história podem indicar algum conflito no futuro ou até prever, de alguma forma, o desfecho da história. Dessa forma, as indicações que podem ser observadas no que se refere ao enredo são os conflitos, a estrutura, a lógica interna e as previsões de andamento.

No entanto, é importante sinalizar que um único enredo, mesmo que se trate de um audiodrama independente e de curta duração, pode apresentar diversas representações que compõem cada aspecto da narrativa. Por esse motivo, são priorizados os principais conflitos que favorecem a evolução estrutural do enredo, conduzindo a história da exposição à complicação ou da complicação ao clímax, por exemplo. A percepção das indicações de lógica interna e previsões de andamento também deve priorizar somente os principais exemplos, considerando aqueles que contribuem para a evolução do enredo ou que são essenciais para a compreensão da narrativa.

Em relação aos personagens, pode-se observar que, a partir do ambiente narrativo, protagonistas, antagonistas e personagens secundários são situados no tempo, no espaço e no grupo social em que vivem. Os personagens também podem se relacionar com o ambiente de outros modos, afinal, o ambiente pode ser a projeção dos conflitos vivenciados por eles ou mesmo refletir o que está na mente deles, além de poder estar em conflito com os personagens. O ambiente também pode favorecer determinadas ações pelos personagens, que tomam algumas atitudes com base em outros fatores narrativos, mas se comportam dessa forma porque o ambiente propiciou aquela ação.

A partir disso, percebe-se que as diferentes relações com o ambiente podem definir aspectos que caracterizam os personagens dentro da narrativa. Portanto, as indicações que podem ser observadas nesse aspecto são a função realizada no enredo, a caracterização, a relação entre personagens e a relação entre os personagens e o ambiente.

Assim como ocorre no enredo, os audiodramas podem apresentar múltiplos personagens mais ou menos recorrentes na história. Considerando essa questão, o processo de identificação dos personagens aborda apenas protagonistas, antagonistas e outros personagens que se

apresentarem com mais frequência na narrativa. É importante observar que os audiodramas do “Contador de Histórias” costumam evidenciar reviravoltas nos audiodramas, através das quais é possível que personagens aparentemente secundários se revelem como antagonistas, por exemplo. Por isso, a análise deve considerar a função que os personagens ocupam no enredo ao final da história.

No que se refere ao tempo, nota-se que este é um dos principais elementos definidores do ambiente, tendo em vista que este resulta da mútua permeabilidade entre aspectos temporais e do espaço físico (PINNA, 2006). Considerando que o ambiente situa os personagens no tempo, o principal aspecto dessa localização é o contexto histórico, a época na qual a história se passa. Além disso, os recursos narrativos ambientais também podem refletir passagens de tempo e a duração do enredo como um todo, assim como podem evidenciar índices de tempo cronológico ou psicológico, referentes à ordem de apresentação dos acontecimentos. Sendo assim, as indicações que podem ser analisadas com relação ao tempo são o contexto histórico, a duração interna e a linearidade temporal.

Espera-se que os audiodramas apresentem diversas indicações de tempo, especialmente aquelas que marcam o contexto histórico no qual cada narrativa se passa. Com isso, a percepção dessas representações prioriza principalmente aquelas que se configuram como essenciais para a compreensão de cada uma das histórias.

No que diz respeito ao espaço, é importante lembrar que o ambiente se define como uma complexificação desse elemento, e é responsável por situar os personagens no lugar físico da história, entre outras condições. Como mencionado anteriormente, o espaço físico pode influenciar os personagens e se relacionar com eles, modificando os comportamentos, favorecendo ações e recebendo as ações deles. O personagem pode transformar o espaço e ser transformado por ele.

Outro ponto a ser considerado é a variedade de espaços, que frequentemente se associa à variedade de acontecimentos do enredo. De acordo com Gancho (2002), histórias com mais acontecimentos costumam contar com um número maior de espaços físicos, enquanto enredos com menos acontecimentos ou com maior caráter psicológico, ou seja, com menos ações concretas e um direcionamento nos movimentos interiores de personagens, tendem a ter menos espaços físicos.

Desse modo, as indicações que podem ser observadas no que se refere ao espaço são a variedade/caracterização, incluindo aspectos de natureza e cenário na perspectiva da toponálise (BORGES FILHO, 2007), e a interação com os personagens. É possível que

algumas representações já tenham sido abordadas na indicação da relação entre os personagens e o ambiente, mas essa interação deve considerar especialmente o espaço físico da narrativa.

Vale lembrar que os personagens observados são essencialmente os protagonistas, antagonistas e outros personagens mais recorrentes. Além disso, é importante destacar que os espaços a serem identificados e caracterizados são aqueles onde ocorrem os principais conflitos do enredo, que apresentam um número mais expressivo de ações narrativas, ou que, por algum outro motivo, são fundamentais para a evolução estrutural e para a compreensão da história.

O último elemento estruturante a ser mencionado é o narrador. Para este trabalho, propõe-se a utilização da expressão “condução narrativa” juntamente ao narrador, uma vez que, na narrativa sonora, nem sempre as funções normalmente atribuídas ao narrador no contexto literário são realizadas por uma voz específica que apresenta o ambiente e verbaliza os acontecimentos. Essas funções podem ser realizadas também pela articulação dos próprios elementos sonoros e não sonoros que constituem o audiodrama.

É importante lembrar que as atribuições do narrador nas obras literárias normalmente incluem estruturar a história, conduzir o enredo e se tornar o elemento narrativo mais próximo do espectador. O narrador pode atuar diretamente na construção e na caracterização dos personagens, bem como na forma como eles são percebidos na trama ficcional, além de emitir um ponto de vista e realizar movimentações na narrativa que influenciam diretamente na apresentação, no desenvolvimento e na composição do ambiente. Na ficção literária, o narrador também apresenta um foco narrativo na primeira ou na terceira pessoa, podendo assumir uma posição de personagem ou observador na narrativa.

Diante dessas questões, as indicações que podem ser observadas no âmbito da condução narrativa são a perspectiva sobre o enredo, envolvendo questões de estruturação, condução e movimentação pelo ambiente; a caracterização do ambiente e dos personagens, considerando possibilidades de relação entre esses dois elementos; a proximidade com o espectador, direcionando-se especialmente para uma conexão entre o ouvinte e o ambiente da história; e o foco narrativo, nos casos em que se observa um narrador em forma de voz integrando a narrativa, buscando identificar conexões com os aspectos psicológicos e espaço-temporais.

A prioridade na observação dos índices de condução narrativa, assim como nos elementos anteriores, se associa aos momentos de maior relevância para o desenvolvimento dos conflitos narrativos e da evolução estrutural da história, bem como aos personagens mais recorrentes e aos aspectos espaço-temporais mais significativos para a compreensão da narrativa.

O Quadro 3 apresenta uma organização da análise de narrativa a partir dos elementos estruturantes, das indicações a serem analisadas e das representações que podem resultar dessa observação. Vale ressaltar que esse método busca direcionar a análise para os audiodramas considerando o caráter ficcional e narrativo que eles possuem, mas não se espera que cada audiodrama evidencie representações referentes a todas as indicações mencionadas. É possível, também, que uma representação pode corresponder a duas ou mais indicações.

Nesse cenário, entende-se que cada produção pode desenvolver diversos processos criativos e originais em sua construção narrativa, e este trabalho busca discutir as representações de maior destaque na construção do ambiente ficcional e, posteriormente, na formação do potencial imersivo desses produtos sonoros. Os processos de análise realizados também se direcionam à identificação de semelhanças e diferenças entre os audiodramas, considerando as indicações mencionadas.

Quadro 3 – Análise de Narrativa

<i>Elemento estruturante</i>	<i>Indicações</i>	<i>Representações possíveis</i>
<i>Questão direcionadora: quais representações dos audiodramas selecionados contêm as seguintes indicações?</i>		
Enredo	Conflitos	- Conflitos narrativos vivenciados pelos personagens.
	Estrutura	- Exposição.
		- Complicação.
		- Clímax.
		- Desfecho.
Lógica interna	- Aspectos do enredo que correspondem à realidade cotidiana.	
	- Aspectos do enredo que não correspondem à realidade cotidiana.	
	- Regras de coerência interna da narrativa (Ex.: se existe magia na história, o que ela é capaz de fazer e o que ela não pode fazer, quais personagens dispõem da habilidade, em quais espaços ela pode se manifestar, etc.).	

	Previsões de andamento	- Índices do ambiente que apontam para acontecimentos futuros na narrativa, incluindo clímax, desfecho e outros conflitos.
Personagens	Função realizada no enredo	- Protagonistas. - Antagonistas. - Personagens secundários.
	Caracterização	- Aspectos físicos. - Aspectos psicológicos. - Aspectos socioeconômicos.
	Relação entre personagens	- Relações entre um personagem e outro. - Relações entre um personagem e seu grupo social.
	Relação entre os personagens e o ambiente	- Projeção de conflitos e reflexo de pensamentos e sentimentos. - Conflito direto entre personagens e ambiente. - Condição do ambiente em favorecer a ação de um personagem.
Tempo	Contexto histórico	- Índices de momentos do passado. - Aspectos da época contemporânea ao lançamento do episódio. - Propostas futuristas. - Linhas do tempo alternativas.
	Duração interna	- Duração interna da narrativa. - Relações entre a duração interna e o tempo real do audiodrama.
	Linearidade temporal	- Aspectos que apontam ocorrências de tempo cronológico. - Aspectos que apontam ocorrências de tempo psicológico.

Espaço	Variedade / Caracterização	- Endereços reais e fictícios. - Espaços internos e externos. - Espaços urbanos e rurais. - Natureza, cenário e espaços híbridos.
	Interação com os personagens	- Índices de influência do espaço sobre os personagens. - Índices de influência dos personagens sobre o espaço.
Condução Narrativa	Perspectiva sobre o enredo	- Aspectos de estruturação, condução e movimentação pelo ambiente.
	Caracterização de outros elementos narrativos	- Índices de caracterização dos personagens da narrativa. - Índices de caracterização do ambiente da narrativa.
	Proximidade com o espectador	- Índices de conexão entre personagens e ambiente. - Índices de conexão entre o ouvinte e o ambiente.
	Foco narrativo	- Primeira pessoa e possíveis características e variantes atribuídas ao narrador personagem. - Terceira pessoa e possíveis características e variantes atribuídas ao narrador observador.

Fonte: Elaborado pela autora.

A segunda etapa do estudo, a análise da paisagem sonora e da composição audiodramática, consiste em selecionar as principais representações identificadas na etapa anterior e observá-las a partir dos elementos constituintes do audiodrama (SCHLOTFELDT e RODIGHERO, 2017). O conceito de paisagem sonora (SCHAFER, 1977) se aplica a esta etapa, uma vez que se trata de uma análise do ambiente sonoro, a partir dos sons que se fazem

presentes nesse ambiente e das relações sonoras que ele estabelece com os sujeitos, criando conexões entre a vivência social e cultural e os aspectos espaço-temporais.

Deve-se considerar que o universo ficcional está atrelado à realidade cotidiana e a implicações subjetivas, e nesse contexto, a subjetividade no olhar do personagem ou na condução narrativa transforma os diversos espaços em paisagens (BORGES FILHO, 2006). A partir disso, a paisagem sonora pode ser compreendida como um caminho acústico possível para o desenvolvimento do ambiente narrativo no audiodrama.

Para a realização desta fase do estudo de caso, após a seleção das principais representações observadas na etapa anterior, apresenta-se a questão direcionadora: quais são as estratégias sonoras e não sonoras utilizadas para realizar essas representações nos audiodramas analisados? Essas estratégias estão associadas aos sistemas expressivos, ao cenário sonoro e à ação sonora. A narrativa dramática não é especificamente contemplada nesta etapa, uma vez que os principais aspectos da exposição, do nó e do desfecho já foram abordados na análise de narrativa.

No que se refere aos sistemas expressivos, é necessário identificar estratégias em relação à palavra, aos efeitos sonoros, à música e ao silêncio. O trabalho com a palavra radiofônica deve ser observado a partir da interpretação dos radioatores, que oferecem suas vozes aos personagens do audiodrama e, em alguns casos, ao narrador da produção. Deve-se considerar que a voz é o corpo dos atores radiofônicos (GUARINOS, 1999), e permite traçar um perfil físico dos personagens.

Para analisar as estratégias relacionadas à palavra radiofônica, pode-se mobilizar algumas concepções de Spritzer (2005) no que se refere a três aspectos de interpretação: o timbre, a teatralidade e a contracenação.

O timbre diz respeito às características da voz, como o volume e a frequência, que transmitem atributos físicos e emocionais do personagem. Como aponta Spritzer, um timbre grave pode conferir um aspecto tenso à construção de um personagem, por exemplo, assim como realizar as locuções sorrindo pode proporcionar leveza às palavras emitidas.

A teatralidade se refere aos diferentes recursos de voz e encenação que caracterizam o personagem e a relação que ele estabelece com o ouvinte. Spritzer afirma que a teatralidade é “a qualidade da encenação, do ‘fingir’, dos múltiplos sentidos que se apresentam na cena” (SPRITZER, 2005, p. 137). A autora menciona um exemplo do trabalho desenvolvido em sua tese, em que um ator acrescentou termos e tonalidades mais coloquiais ao texto interpretado, e o personagem criado se tornou mais vívido e capaz de envolver o ouvinte em um clima de intimidade. Outros aspectos como a pausa, o ritmo e o fluxo de memória do personagem

também podem determinar sentidos associados à sua personalidade e à sua relação com o ouvinte.

Já a contracenação aciona os sentidos acerca da relação entre dois ou mais personagens a partir dos momentos em que eles aparecem juntos e/ou interagem na cena. Spritzer menciona um exemplo em que duas atrizes interpretam personagens que desenvolvem uma amizade ao longo da história. Inicialmente, elas se dirigem uma a outra pelo sobrenome e, gradativamente, passam a se chamar pelo primeiro nome, o que indica a intimidade construída com o tempo. Espera-se que os personagens demonstrem diferentes relações entre si nas produções analisadas, incluindo também distanciamentos e conexões preexistentes.

No que diz respeito aos efeitos sonoros, as estratégias que podem ser identificadas se relacionam às funções que os efeitos podem adquirir na produção sonora, em uma perspectiva ambiental, expressiva, narrativa e ornamental (BALSEBRE, 2005). Vale lembrar que essas funções representam, respectivamente, movimentações no espaço físico, como ações sonoras realizadas por personagens, eventos naturais e ruídos diversos; movimentos afetivos em relação ao ouvinte; conexões entre cenas, como passagens de tempo; e o fortalecimento dos movimentos afetivos a partir de articulações com outros sistemas expressivos.

Com relação à música, será realizada a identificação de estratégias a partir de funções da trilha musical que podem ser associadas à construção do ambiente narrativo. Em um aspecto espaço-temporal, é possível perceber indicações de alteração de espaço e passagem de tempo, bem como índices de ambientação da cena, reforçando referências do lugar e da época em que se passa a narrativa. Em um ponto de vista psicológico, é possível observar estratégias de inserção de trilhas musicais que acompanham estados emocionais dos personagens ou evidenciam o clima psicológico da situação.

As estratégias que podem ser identificadas em relação ao silêncio no audiodrama se referem à pausa reflexiva (GUARINOS, 1999) ou distanciamento para reflexão (BALSEBRE, 2005), ao impasse dramático (GUARINOS, 1999) e à representação de intensidade, baseada nas concepções de Balsebre (2005). A pausa reflexiva permite ao ouvinte assimilar o acontecimento, refletindo sobre ele, o que possibilita que o espectador assumira uma posição ativa em seu processo de interpretação da mensagem.

O impasse dramático é responsável por manter o ouvinte em tensão, adiando o final de uma ação importante no enredo. Já a representação de intensidade aciona um movimento afetivo ao manifestar o quão intenso foi o sentimento representado, tendo em vista que “o silêncio é a língua de todas as fortes paixões” (BALSEBRE, 2005, p. 334).

Direcionando esta etapa do estudo de caso para o cenário sonoro e a ação sonora, as estratégias que podem ser observadas estão associadas a elementos de sonorização que indicam aspectos de ambientação e das ações realizadas na narrativa. Relembrando as concepções de Guarinos (1999) e Spritzer (2005), o cenário sonoro pode ser compreendido no audiodrama como um mundo acústico que busca valorizar a interpretação dos radioatores e mobilizar a imaginação e as referências do ouvinte, bem como representar perspectivas e movimentações realizadas no tempo e nos diversos espaços radiofônicos.

Já a ação sonora pode ser entendida como uma ação representada com recursos sonoros que acontece e repercute no tempo. É a indicação de existência de um personagem no drama radiofônico, porque ele só pode ser percebido se falar ou produzir algum som. A ação sonora também relaciona o personagem ao ambiente no qual ele se insere, uma vez que se trata de uma representação sonora da influência mútua entre esses dois elementos narrativos, que podem se transformar ao longo da história.

Com base nessas questões, as estratégias possíveis de construção do cenário sonoro e de representação da ação sonora a serem observadas são a verbalização, a partir da narração (voz) ou dos diálogos descritivos; a inserção e articulação dos sistemas expressivos, que buscam apresentar um conjunto de sentidos que podem corresponder às ações e ambientações em questão; e os efeitos de sonorização aplicados a esses sistemas expressivos, que incluem reverberações, distorções, distribuição do som entre os canais de áudio e variações de intensidade e na qualidade do som.

O Quadro 4 apresenta uma organização das estratégias a serem analisadas nesta segunda etapa. Assim como na análise de narrativa, acredita-se que os audiodramas podem não apresentar todas as estratégias mencionadas, assim como é possível que uma estratégia corresponda a mais de um elemento de sonorização.

Quadro 4 – Análise da Paisagem Sonora e da Composição Audiodramática

<i>Características do audiodrama</i>	<i>Elementos de sonorização</i>	<i>Estratégias possíveis</i>
<i>Questão direcionadora: quais são as estratégias sonoras e não sonoras utilizadas para realizar as representações observadas anteriormente nos audiodramas analisados?</i>		
Sistemas expressivos		- Timbre: características da voz, como volume e frequência.
	Palavra / Voz	- Teatralidade: personalidade e relação com o ouvinte a partir de recursos como nível de coloquialidade nas palavras, pausa, ritmo e fluxo de memória.
		- Contracenação: relações entre os personagens, como conexões preexistentes, distanciamentos ou a evolução de uma conexão.
	Efeitos sonoros	- Efeitos com função ambiental.
		- Efeitos com função expressiva.
		- Efeitos com função narrativa.
		- Efeitos com função ornamental.
		- Trilhas que indicam mudanças espaço-temporais na narrativa (alteração de espaço e passagem de tempo).
	Música	- Trilhas que ambientam a cena, reforçando referências do lugar e da época em que se passa a narrativa.
		- Trilhas que acompanham o estado emocional dos personagens.
	- Trilhas que evidenciam o clima psicológico da situação (perigo, intriga, amor, terror, felicidade, alívio, etc.).	
	Silêncio - Pausa reflexiva.	

		- Impasse dramático.
		- Representação de intensidade.
		- Verbalização: narração (voz) e diálogos descritivos.
		- Inserção e articulação dos sistemas expressivos.
Cenário sonoro e ação sonora	Elementos de ação e ambientação	- Efeitos de sonorização aplicados a sistemas expressivos (reverberações, distorções, distribuição do som entre os canais de áudio, variações de intensidade, variações na qualidade do som)

Fonte: Elaborado pela autora.

Após esses processos, é possível chegar à terceira etapa do estudo de caso, a análise do potencial imersivo. A fim de se identificar o potencial imersivo das estratégias e representações de construção do ambiente sonoro nos audiodramas selecionados, essas estratégias podem ser observadas tendo o ponto/lugar de escuta como referência, em busca dos efeitos de sentido que elas podem manifestar em relação ao ouvinte.

É importante lembrar, a partir das concepções de Rodero (2009), que o ponto de escuta é um lugar imaginário que direciona a percepção do ouvinte no que diz respeito aos objetos sonoros e ao espaço radiofônico como um todo, além de contribuir para a mobilização das referências do ouvinte no processo de imersão no ambiente ficcional. Deve-se destacar, nesse contexto, que o ponto de escuta é essencial para a composição da narrativa sonora, e possui o potencial de representar o ouvinte dentro do ambiente.

A partir disso, esta última etapa é conduzida por duas questões direcionadoras. A primeira delas é: de que modo as estratégias identificadas na análise anterior se manifestam em relação ao ouvinte por meio do ponto/lugar de escuta? Essa questão pode abordada a partir de dimensões do ponto de escuta, apresentadas com base nas discussões realizadas não apenas por Rodero, como também por Chion (2011) e Carvalho (2009).

Essas dimensões incluem o posicionamento e a movimentação, que se referem aos pontos de escuta fixos e móveis, e a espacialidade, que compreende os aspectos de espaço, distância e movimento, considerando a configuração dos planos sonoros por meio das estratégias de composição do cenário sonoro. Esses planos sonoros permitem o entendimento

sobre a disposição dos objetos sonoros no espaço radiofônico. Deve-se lembrar que, como observa Rodero (2009), o ponto de escuta se materializa no primeiro plano.

Outra dimensão do ponto de escuta que pode ser mobilizada é a subjetividade dos personagens, que diz respeito às informações sonoras e não sonoras que possuem um personagem específico como referência. Trata-se da percepção sonora de um personagem e de sua interação com as informações envolvidas nessa percepção.

Também é possível mencionar a dimensão introspectiva dos personagens, que também se refere às informações sonoras e não sonoras que possuem um personagem específico como referência. No entanto, não se trata da percepção sonora de um determinado personagem em relação a objetos presentes no espaço radiofônico, e sim, da expressão sonora de seus pensamentos e sentimentos, permitindo que o ouvinte acesse a mente desse personagem e acione as suas próprias referências para compreender essas informações.

Por fim, observa-se a dimensão subjetiva do ouvinte, que diz respeito às informações sonoras e não sonoras que não são emitidas no espaço radiofônico enquanto lugar físico, mas que se disponibilizam ao ouvinte como parte integrante da composição do ambiente narrativo. Exemplos dessas informações sonoras são trilhas musicais e a narração (voz). Também se incluem as diversas formas de silenciamento de um ou mais recursos sonoros visando à construção de sentidos relevantes ao desenvolvimento da narrativa.

A segunda questão direcionadora desta etapa é: como os efeitos de sentido observados a partir das dimensões do ponto de escuta revelam o potencial imersivo dos audiodramas selecionados do CDHCast? A abordagem dessa questão possui como base as concepções metafóricas da imersão (MASSAROLO e MESQUITA, 2014), a possibilidade de se constituir um processo imersivo no contexto ficcional em uma perspectiva sensorial e psicológica, “independentemente do conteúdo da fantasia” (MURRAY, 2003, p. 102), e o papel ativo do ouvinte, que aciona as suas referências para compreender representações de cenários, personagens e acontecimentos (AMARAL e PERNISA JÚNIOR, 2020) e imergir no universo ficcional.

Com isso, os efeitos de sentido podem ser relacionados a características da experiência imersiva no audiodrama. Uma delas é a sensação de presença no ambiente ficcional, que diz respeito à possibilidade de despertar no ouvinte a sensação de fazer parte do ambiente da história, a partir de aspectos sensoriais e psicológicos dos componentes narrativos e sonoros. Outra característica é a transposição de realidade e incorporação do mundo ficcional, que se refere à possibilidade de despertar no ouvinte a sensação de se envolver sensorial e

psicologicamente em um universo diferente da sua realidade cotidiana, o qual possui sua própria lógica interna e suas próprias condições espaço-temporais.

O último atributo mencionado é a função ativa do ouvinte, que se relaciona ao equilíbrio que o ouvinte mantém entre o universo ficcional e a sua realidade cotidiana, a partir das referências acionadas ao longo do processo de fruição do conteúdo narrativo e sonoro.

O Quadro 5 apresenta uma organização dos processos de análise na terceira e última etapa do estudo de caso.

Quadro 5 – Análise do Potencial Imersivo

<i>Dimensões do ponto de escuta</i>	<i>Efeitos de sentido em relação ao ouvinte</i>	<i>Caracterização do potencial imersivo</i>
<i>Questão direcionadora 1: de que modo as estratégias identificadas na análise anterior se manifestam em relação ao ouvinte por meio do ponto/lugar de escuta?</i>		
<i>Questão direcionadora 2: como os efeitos de sentido observados a partir das dimensões do ponto de escuta revelam o potencial imersivo dos audiodramas selecionados do CDHCast?</i>		
Posicionamento e movimentação	<ul style="list-style-type: none"> - Ponto de escuta fixo (permanece na mesma posição). - Ponto de escuta móvel (movimenta-se juntamente a um personagem ou objeto sonoro). - Identificação do espaço: reverberações ou a ausência delas, efeitos sonoros ambientais, entre outros recursos que possibilitam compreender as configurações do lugar físico em que a cena se desenvolve. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sensação de presença no ambiente ficcional; - Transposição de realidade e incorporação do mundo ficcional; - Função ativa do ouvinte.
Espacialidade	<ul style="list-style-type: none"> - Compreensão dos aspectos dimensionais (distância e movimento): configuração dos planos sonoros a partir das estratégias de composição do cenário sonoro, como variações de intensidade e outros efeitos de sonorização aplicados às vozes dos radioatores e aos demais sistemas expressivos. 	

	- Percepção sonora de um personagem.
--	--------------------------------------

Subjetividade dos personagens	- Interação do personagem com as informações sonoras e não sonoras envolvidas nessa percepção.
-------------------------------	--

Dimensão introspectiva dos personagens	- Expressão sonora dos pensamentos e sentimentos de um personagem.
--	--

Dimensão subjetiva do ouvinte	- Composição do ambiente narrativo a partir de informações sonoras e não sonoras disponíveis para o ouvinte e que não se fazem presentes no espaço radiofônico.
-------------------------------	---

Fonte: Elaborado pela autora.

Dessa forma, espera-se que a proposta de análise realizada atenda aos objetivos deste trabalho, considerando o fato de que as duas primeiras etapas do estudo de caso se direcionam à construção e à caracterização do ambiente nos aspectos narrativo e sonoro, e a última etapa busca revelar o potencial imersivo dos audiodramas selecionados. Partindo dessas questões, descreve-se a seguir o processo de análise do podcast “Contador de Histórias”.

5 – ANÁLISE

O processo de análise dos audiodramas selecionados no podcast “Contador de Histórias” se iniciou a partir de um primeiro contato com as narrativas em questão, buscando reconhecer algumas potencialidades sonoras e alguns elementos da estrutura dos enredos de cada produção. É importante lembrar que as representações contempladas na análise de narrativa priorizariam momentos de evolução estrutural do enredo ou que fossem essenciais para a compreensão da história como um todo.

Além disso, também foram selecionados os personagens que seriam observados mais atentamente ao longo da investigação. Com o objetivo de direcionar a análise aos protagonistas, antagonistas e personagens secundários mais recorrentes, foram escolhidos os personagens Jack Lockwood (“O Quarto de Hotel”); Agatha Dias, Guilherme de Oliveira, Mauro e Marcos (“O Caso de Agatha Dias”); Bernardo, Afonso e Manuela Teixeira (“Mortes ao Som de Jazz”); Mariana e Luiz Carlos Vicente (“Trítano”). Eles foram analisados principalmente a partir de suas atribuições e caracterizações durante a análise de narrativa.

A etapa inicial do estudo de caso possui o objetivo de apresentar a construção do ambiente da narrativa a partir de indicações associadas aos seus elementos estruturantes. São identificadas representações comuns aos audiodramas ou específicas a um deles, as quais podem incluir cenas inteiras, trechos de cenas, conjuntos de ocorrências, espaços e caracterizações, entre outras possibilidades. Além de salientar os atributos do ambiente narrativo, essas representações também configuram o ponto de partida para a etapa seguinte da análise.

Diante do extenso número de representações observadas na análise de narrativa, optou-se por realizar uma seleção entre elas, a fim de encaminhar para a próxima etapa as que possuem maior relevância para a história da qual fazem parte. Nesse caso, foram selecionadas as representações que contêm indicações associadas a pelo menos três elementos estruturantes da narrativa.

A segunda etapa da análise visa a apresentar o ambiente da história em seus aspectos sonoros e não sonoros, tendo em vista os atributos e as estratégias referentes à paisagem sonora e à composição audiodramática das produções analisadas. Buscou-se observar de que modo as representações selecionadas na análise de narrativa foram realizadas nos audiodramas de que fazem parte, considerando diferentes possibilidades de sonorização e ambientação.

Para viabilizar a realização da terceira e última etapa do estudo de caso, foi selecionada uma representação específica de cada audiodrama para ser observada a partir das duas últimas questões direcionadoras da análise. A representação escolhida em cada uma das narrativas foi

aquela que apresentou, na análise da paisagem sonora e da composição audiodramática, o maior número de elementos de sonorização.

Esse percurso analítico permitiu que fossem selecionadas as representações mais relevantes para os seus respectivos audiodramas, considerando especificamente os aspectos narrativos e sonoros. Cada uma dessas representações foi observada tendo em vista a sua relação com o ouvinte e de que modo os efeitos de sentido acionados por elas contribuem para revelar o potencial imersivo das produções ficcionais sonoras em questão.

5.1 – Análise de narrativa

A primeira etapa do estudo de caso foi realizada a partir de uma observação dos audiodramas em seus aspectos particulares e em atributos semelhantes entre eles. Partindo da questão direcionadora desta etapa, buscou-se identificar quais representações nos audiodramas selecionados apresentavam as indicações enumeradas no Quadro 3, inserido anteriormente (p. 105). É importante lembrar que essas indicações estavam atreladas aos elementos estruturantes da narrativa, e foram atribuídas tendo em vista a relação entre esses elementos e o ambiente da história.

Ao longo da observação, foi possível perceber que a maior parte das representações identificadas corresponderam a mais de uma indicação, muitas vezes se associando a dois ou mais elementos estruturantes diferentes. Como se esperava a partir da natureza ficcional e narrativa das produções, os quatro audiodramas analisados manifestaram características de todos os elementos mencionados, como se pode notar no Quadro 6.

Quadro 6 – Representações narrativas identificadas nos audiodramas “O Quarto de Hotel”, “O Caso de Agatha Dias”, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítono”

<i>Representação Narrativa</i>	<i>Audiodramas</i>	<i>Enredo</i>	<i>Personagens</i>	<i>Tempo</i>	<i>Espaço</i>	<i>Condução Narrativa</i>
Jack conversa com a esposa enquanto caminha em direção ao quarto em que vai passar a noite.	O Quarto de Hotel	X	X		X	
Uma voz se insere na ligação telefônica entre Jack e a esposa.	O Quarto de Hotel	X				
O quarto do hotel.	O Quarto de Hotel				X	
Jack encontra um gravador tocando sozinho embaixo da cama.	O Quarto de Hotel	X				
Ao encontrar o gravador, Jack faz um comentário bem-humorado.	O Quarto de Hotel		X	X		
Jack descobre que está trancado.	O Quarto de Hotel	X				

Tentativas de abrir a porta do quarto.	O Quarto de Hotel		X		X	
O gravador diz que o quarto está “sem janelas pra pedir ajuda”.	O Quarto de Hotel				X	
As respostas recebidas por Jack no telefone.	O Quarto de Hotel	X	X			X
Jack ouve um ruído extremamente incômodo no telefone	O Quarto de Hotel	X				
Jack recebe uma ligação de sua esposa no celular, mas ao tentar falar com ela, percebe que ela não está ligando para ele, e sim, para a polícia, para informar que ele está desaparecido há um mês.	O Quarto de Hotel	X	X	X		
A esposa de Jack apresenta algumas informações sobre o marido e descreve algumas circunstâncias do desaparecimento dele.	O Quarto de Hotel	X	X		X	
Após ouvir a sua esposa chorando pela sua ausência no telefone, Jack se descontrola emocionalmente e quebra objetos no quarto, até se resignar à situação.	O Quarto de Hotel		X		X	
Um novo hóspede chega ao quarto enquanto fala com a esposa por telefone, tornando-se a próxima vítima do lugar.	O Quarto de Hotel	X				X
O policial Guilherme chega à Represa do 29 para atender à ocorrência de um corpo encontrado no local. Chegando lá, ele encontra Marcos, o médico legista responsável por inspecionar e liberar o corpo para o IML	O Caso de Agatha Dias	X	X		X	X
Chegada de Agatha Dias ao local onde Guilherme e Marcos estão.	O Caso de Agatha Dias	X	X		X	X
Agatha discute com Mauro porque ele não quer publicar sobre o assassinato no Diário de São Carlos.	O Caso de Agatha Dias	X	X		X	
Representações de computador e internet.	O Caso de Agatha Dias	X		X		X
Agatha descobre que Guilherme foi encontrado morto em sua viatura.	O Caso de Agatha Dias	X	X			
Agatha descobre informações sobre o contexto dos assassinatos, mas acaba sendo morta por Mauro.	O Caso de Agatha Dias	X	X	X	X	X
Retorno de Marcos e revelação do live streaming.	O Caso de Agatha Dias	X	X			
Prólogo: os integrantes de uma banda de jazz chegam animados ao camarim após realizarem um show. Quando um deles fica sozinho, ele acaba sendo assassinado.	Mortes ao Som de Jazz	X	X	X	X	X

Apresentação dos personagens Bernardo e Afonso e início das investigações na cena do crime.	Mortes ao Som de Jazz	X	X	X	X
O chefe de Bernardo e Afonso pega um telefone e diz: “Telefonista, me passe para o jornal de São Paulo”.	Mortes ao Som de Jazz			X	X
Na casa de Manuela, Bernardo e Afonso planejam algo juntamente à cantora para prender o assassino.	Mortes ao Som de Jazz	X		X	X
Mudanças de espaço e passagem de tempo sem a voz do narrador.	Mortes ao Som de Jazz				X
Assassinatos de Bernardo e Manuela.	Mortes ao Som de Jazz	X	X		
Afonso modifica a cena para preservar a sua identidade como assassino.	Mortes ao Som de Jazz	X	X	X	
Prólogo: Durante uma aula de piano, Mariana toca uma música clássica de uma forma que o professor considera inadequada, e acaba sendo desligada do conservatório.	Trítono	X	X	X	X
Após a ligação do reitor, Mariana também é tratada com rispidez pelo pai.	Trítono	X	X	X	
Luiz Carlos sente um corte no braço e ouve a voz de Mariana a partir do momento da assinatura.	Trítono	X	X	X	X
A pianista da audição, na verdade, é Mariana. Luiz Carlos não consegue se mexer enquanto ela se apresenta. Quando ele se dá conta da maldição, ele invade o palco e dispara uma arma para matar a aluna.	Trítono	X	X	X	
Percepções sobre a função realizada pelos personagens na narrativa.	Trítono		X		
Relações entre o título do audiodrama e o ambiente narrativo.	Trítono				X
Inserções do narrador.	Todos	X		X	X
Estratégias narrativas que permitem explorar potencialidades sonoras.	Todos	X	X		
Variedade de espaços em que se desenvolve a narrativa.	Todos			X	

Fonte: Elaborado pela autora.

A partir dessas observações, é possível apresentar diferentes informações sobre a construção do ambiente narrativo dos audiodramas analisados. Os tópicos a seguir buscam descrever essa composição a partir dos elementos estruturantes, contemplando cada um dos enredos e enfatizando os personagens selecionados em cada história.

5.1.1 – Enredo

No que diz respeito ao enredo das produções, percebem-se duas temáticas criminais (“O Caso de Agatha Dias” e “Mortes ao Som de Jazz”) e duas temáticas de suspense e terror (“O Quarto de Hotel” e “Trítano”). Trata-se de histórias que podem ser observadas sob diversas perspectivas, entre as quais é possível abordar a estrutura com base nos conflitos narrativos. Em “O Quarto de Hotel” e “O Caso de Agatha Dias”, os elementos estruturais do enredo são facilmente identificáveis, porque há momentos específicos na história para cada um deles.

Os momentos iniciais de “O Quarto de Hotel” apresentam o protagonista e o motivo pelo qual ele está se hospedando em um hotel simples e de baixo custo. Ele explora um pouco o espaço e só depois de encontrar um gravador embaixo da cama, ele decide levar o objeto para a recepção e descobre que está preso no local, o que inicia a complicação da narrativa.

Em “O Caso de Agatha Dias”, também se percebe a existência de uma cena inteira para apresentar a protagonista, alguns traços de sua personalidade e todo o contato que ela tem em relação à ocorrência policial que ela percebe, bem como a sua conexão com outros dois personagens. Apenas na cena seguinte é que o enredo evolui para a complicação, quando Agatha não consegue autorização para publicar a matéria que ela investigou.

No entanto, os audiodramas “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítano” exploram modelos diferentes de estruturação. Eles deslocam a narração do título da produção para um momento após a primeira cena, possibilitando a existência de um prólogo na história. Em ambos os prólogos, foi possível perceber uma articulação entre a exposição e a complicação da trama, que se misturam e revelam ambientes mais dinâmicos e conflituosos.

Em “Mortes ao Som de Jazz”, o prólogo evidencia o ambiente do bar e do jazz, e apresenta a personagem Manuela, que é cantora da banda e é recorrente na história. Além desse momento de exposição, também ocorre o assassinato de uma pessoa na mesma cena, o que já representa um conflito para a história. Na cena posterior, a narrativa permanece apresentando índices de exposição mesmo após o primeiro conflito, com a chegada dos detetives Bernardo e Afonso. As primeiras investigações trazem novos conflitos ao revelarem um bilhete no corpo do saxofonista assassinado, que informa que o assassino é um imitador que deseja conhecer o “Assassino do Jazz”. O bilhete também contém a ameaça de provocar mais um assassinato caso os policiais não divulguem o bilhete no jornal da cidade.

Já em “Trítano”, o prólogo apresenta os personagens Mariana e Luiz Carlos, bem como o ambiente musical do conservatório. Esse momento inicial também evidencia um conflito narrativo vivenciado por Mariana, cuja bolsa de estudos no conservatório porque Luiz Carlos não a considera boa o suficiente para estudar na instituição, e exige que a aluna siga outra

carreira ou pelo menos escolha outro lugar para tocar as músicas do jeito que ela costuma executar.

Mariana acaba perdendo uma oportunidade que ela considera muito importante em sua vida, e na cena posterior, percebe-se um novo conflito vivenciado pela aluna, já que o pai dela também exige que ela procure outro direcionamento profissional.

Os momentos em que os enredos chegam ao clímax se centralizam na figura do assassinato de algum personagem recorrente em três dos quatro audiodramas analisados. Em “O Caso de Agatha Dias”, a protagonista é morta pelo editor-chefe do jornal em que ela trabalhava, de forma semelhante ao que ocorre em “Mortes ao Som de Jazz”, em que o personagem Afonso, buscando ocultar a sua identidade como “Assassino do Jazz”, acaba tirando a vida de Bernardo e Manuela. Já em “Trítono”, Luiz Carlos tenta matar Mariana em uma atitude de desespero, tentando conter a maldição que ela representava para ele.

Nesse sentido, é importante compreender o clímax como o ápice dos conflitos, quando não existe mais possibilidade de evolução deles, ao mesmo tempo em que não há mais como retornar ao ponto inicial da história. No caso de um enredo psicológico como ocorre em “O Quarto de Hotel”, o próprio ambiente da história pode não permitir a existência de ações tão significativas, seja pela ausência de espaços e personagens suficientes, ou seja por alguma outra construção diferenciada do enredo que conduz a uma estruturação com menos ações narrativas. Em função disso, neste audiodrama, o clímax não se configura como uma ação, mas como uma percepção do protagonista sobre o contexto em que ele está envolvido.

Na situação representada, Jack recebe uma ligação de sua esposa no celular, mas ao tentar falar com ela, percebe que ela não está ligando para ele, e sim, para a polícia, para informar que ele está desaparecido há um mês. O protagonista demonstra não compreender a situação, acreditando estar no quarto há apenas alguns minutos. Com isso, Jack percebe que não está preso somente no espaço físico do hotel, como também no tempo, já que a passagem do tempo fora do quarto parece estar muito acelerada em relação à perspectiva dele.

O desfecho deste audiodrama, assim como em “O Caso de Agatha Dias” e em “Mortes ao Som de Jazz”, é inserido em um período específico ao final da história, indicando possibilidades de continuidade das situações após as transformações que ocorreram na narrativa. Jack acaba se resignando ao destino de ficar preso naquele quarto para sempre e o ciclo se repete com outro hóspede.

Em “O Caso de Agatha Dias”, o desfecho se desenvolve com o retorno do personagem Marcos e com a descoberta do *live streaming*. Marcos, o médico legista que escapava das perguntas de Agatha no início da história, se revela como o responsável por deixar os corpos

em lugares diferentes do local em que ocorreram os assassinatos. Ele também percebe que Agatha estava transmitindo toda a cena ao vivo. A transmissão estava sendo vista por mais de 500 pessoas, e o número de visualizações está aumentando. No final das contas, ainda que a matéria tenha custado sua vida, Agatha conseguiu publicá-la e, provavelmente, com provas que incriminam Mauro e Marcos.

Em “Mortes ao Som de Jazz”, Afonso modifica o cenário e inventa uma história falsa para preservar a sua identidade como assassino. Ele atira nos corpos de Bernardo e Manuela, e depois em si próprio, para dizer aos outros policiais que o assassino e a cantora estavam trabalhando juntos, e que ele não conseguiu salvar Bernardo por ter ficado preso em outra sala e o parceiro não quis esperar para agir. Afonso também diz que teve que atirar em Manuela para se defender, e que acabou levando um tiro do assassino antes que ele fugisse. Quando os colegas saem para tentar capturar o assassino que supostamente fugiu e para chamar um médico que possa atender Afonso, ele ri e comemora o sucesso de seu plano.

Porém, em “Trítono”, o desfecho não parece desvinculado do próprio clímax, uma vez que o ato de Luiz Carlos disparar a arma provoca alterações no espaço, deixando-o abstrato. Este é um caminho narrativo possibilitado pela atmosfera sobrenatural que a história apresenta. Após o disparo, a narrativa não deixa claro se o professor conseguiu acertar o tiro, e o ambiente vai se tornando indefinido, com o espaço físico se dissipando a partir do silenciamento dos elementos sonoros que o caracterizam, até que Luiz Carlos cai em um lugar que ele não sabe o que é ou onde fica, como se estivesse sendo “absorvido” para outra dimensão.

Nesse caso, o clímax e o desfecho podem ser observados em acontecimentos graduais, em que não fica evidente quando termina um e quando se inicia o outro. Mesmo que o disparo seja um momento de impacto, ele ainda provoca um desdobramento dos conflitos que o professor vive em função da dimensão. Ao mesmo tempo, o desfecho da história já se inicia com a apresentação de Mariana deixando o professor se sentindo preso e se afastando da realidade em que ele se encontra.

A observação dos enredos também permite a identificação de indicações de lógica interna e de previsões de andamento. No que se refere aos aspectos do ambiente que correspondem à realidade cotidiana do espectador, “O Caso de Agatha Dias” é o audiodrama que mais apresenta essas características entre as produções analisadas. O ponto inicial da trama é uma situação policial plausível na realidade, envolvendo um assassinato e as investigações sobre ele, além de se passar em um endereço real no interior de São Paulo. Outro ponto plausível nesse sentido é a existência de um jornal local que se comunica com a população da cidade de São Carlos.

A realidade cotidiana também pode ser percebida na presença de computadores na redação do Diário de São Carlos e na casa de Agatha Dias, já que é comum o uso do computador e da internet como instrumentos de trabalho. Além disso, as descobertas feitas pela protagonista envolvem outro contexto usual, que diz respeito às eleições municipais de São Paulo.

Por outro lado, “O Quarto de Hotel” e “Trítono” foram os audiodramas que mais apresentaram aspectos ambientais que não correspondem à realidade cotidiana do espectador. No primeiro enredo, Jack tenta utilizar o telefone do quarto e o celular várias vezes para tentar se comunicar com a recepção, mas só recebe o sinal de ocupado e uma voz dizendo que a linha está indisponível. Esse ponto se torna um aspecto desvinculado da realidade cotidiana quando essa voz, a partir da segunda vez em que ela aparece, demonstra não se tratar de uma mensagem automática, e sim, de um ser que sabe quem é o protagonista, porque a voz varia de entonação e se torna cada vez mais sarcástica ou irritada, até que na última tentativa, ela chama Jack pelo nome.

Outro aspecto que só existe no ambiente ficcional deste audiodrama é o fato de que o tempo passa de forma diferente entre dois espaços, considerando que apenas alguns minutos dentro do quarto corresponderam a um mês no exterior do quarto.

Já em “Trítono”, é possível identificar características do âmbito sobrenatural, como o aparecimento de um personagem identificado nos créditos como “Demônio”, que faz uma proposta à Mariana, e o fato de Luiz Carlos ser capaz de ouvir a voz de uma pessoa que não se encontra no espaço físico em que ele está, além de ter um corte no braço provocado por alguma força oculta e assustadora.

É importante observar que tanto os aspectos associados à realidade cotidiana, quanto os aspectos que se desvinculam dela, são importantes para a formação do potencial imersivo da produção. Quanto mais próximo da realidade cotidiana, mais intenso será o processo de acionamento de referências por parte do ouvinte, da mesma forma que quanto mais distante dessa realidade, maiores serão as possibilidades de incorporação de um universo ficcional por parte do espectador. Esses pontos referentes à imersividade serão abordados especialmente na última etapa do estudo de caso.

A lógica interna também pode se referir às regras de coerência interna da narrativa, cujas indicações mais frequentes foram apresentadas pelo audiodrama “O Quarto de Hotel”. Nessa narrativa, o ser que se comunica com Jack e o prende no quarto é capaz de emitir ruídos desconfortáveis e potencialmente dolorosos para o ouvido por meio do telefone instalado no local. Além disso, a história permite que o tempo transcorra em velocidades distintas entre

espaços diferentes, ou permite que um personagem não consiga perceber a passagem do tempo a partir do momento em que fica preso dentro do quarto.

Outra importante característica da coerência interna de “O Quarto de Hotel” está no fato de que a narrativa se estrutura a partir de um comportamento cíclico dos personagens que ficam presos no quarto. A vítima anterior intercepta a ligação telefônica para impedir que o novo hóspede entre no quarto, sem sucesso. A possibilidade de interferir em ligações telefônicas de outras pessoas ou pelo menos ouvi-las é um dos aspectos que compõem a lógica da narrativa. O hóspede entra, encontra um gravador reproduzindo a mesma situação vivenciada pela vítima anterior, mas não percebe a semelhança e decide levar o gravador para a recepção, pensando se tratar de um objeto esquecido ou perdido. Ao tentar abrir a porta, o hóspede percebe que está preso dentro do quarto.

Este audiodrama também é o que apresenta mais previsões de andamento do enredo. Quando uma voz se insere na ligação entre Jack e a esposa, trata-se de uma pessoa implorando para que o protagonista não entre no quarto. Com isso, a voz indica que algo errado irá acontecer se Jack entrar, o que sinaliza uma possível complicação para a história. Além disso, quando Jack encontra um gravador embaixo da cama, ele não presta atenção, mas a voz emitida pelo aparelho indica a situação de alguém que encontrou um gravador tocando sozinho no quarto, exatamente como Jack encontrou. A voz gravada também diz que a porta se trancou pelo lado de fora, o que indica a possibilidade de Jack também ficar trancado, um possível conflito narrativo baseado em um elemento misterioso presente no local.

5.1.2 – Personagens

A caracterização do ambiente narrativo também pode ser feita a partir dos principais personagens que compõem a obra ficcional, pensando nos principais atributos que eles possuem, bem como nas diversas relações estabelecidas entre eles e nas conexões que se constroem entre eles e o próprio ambiente. As representações analisadas nos audiodramas permitiram identificar vários desses aspectos nos personagens selecionados.

Em “O Quarto de Hotel”, a história se inicia acompanhando Jack Lockwood, e como a narrativa continua em sua perspectiva, é possível compreender que Jack é o protagonista da história. Ele tem 30 anos e aparenta trabalhar em um local relativamente longe de onde mora com a esposa. O personagem demonstra cansaço e utiliza palavras afetuosas para se dirigir à sua companheira no telefone. Dentro do quarto, ao encontrar o gravador, Jack demonstra uma personalidade bem-humorada, rindo e fazendo uma piada.

Com o avanço da narrativa, é possível perceber uma conexão que se estabelece entre o protagonista e o ambiente, no que diz respeito a um conflito direto entre os dois e a uma condição do ambiente de favorecer a ação do personagem. O conflito direto se percebe quando Jack se vê preso em um quarto de hotel em um lugar deserto à noite, sem conseguir se comunicar com ninguém. O espaço dispõe de objetos para proporcionar a comunicação (telefone do quarto e celular de Jack), favorecendo a ação de Jack em pedir ajuda, mas os aparelhos não funcionam, tornando-se elementos que também contribuem para a complicação da história. Cada tentativa frustrada deixa o protagonista cada vez mais irritado, e o bom humor de poucos minutos antes desaparece por completo.

A partir do momento em que o protagonista descobre que está desaparecido há um mês, o ambiente se torna confuso para ele. O quarto é pequeno e totalmente fechado, e Jack não consegue sair do local, assim como não consegue se comunicar com o ambiente externo. Os dispositivos de comunicação presentes só permitem que Jack receba informações, sem conseguir emitir nada, e as informações que ele recebe do ambiente externo indicam uma passagem de tempo muito mais acelerada do que ele consegue perceber.

Os aspectos desvinculados da realidade cotidiana, somados ao espaço físico pequeno e fechado, revelam um ambiente de confusão e prisão espaço-temporal, o que reflete a sensação de prisão e confusão do protagonista em seus próprios pensamentos, já que ele começa a questionar a sua própria percepção da realidade.

Os conflitos narrativos transformam os aspectos de cansaço e bom humor do protagonista, apresentados no início da trama, em um descontrole emocional enérgico em função da situação na qual ele se encontra. Quando Jack ouve a sua esposa chorando pela sua ausência no telefone, percebe-se mais uma vez uma condição do ambiente em favorecer a sua ação, uma vez que ele quebra objetos no quarto.

As situações vivenciadas por Jack o levam a esse descontrole em função de estar preso em uma estranha dimensão espaço-temporal, mas é a presença de objetos frágeis e quebráveis dentro de um quarto pequeno e trancado que favorecem a sua ação de provocar uma destruição no espaço em que ele se encontra. Após esse período de descontrole, a raiva de Jack começa a dar lugar à tristeza, diante do desejo de ir embora daquele quarto e da impossibilidade de se fazer isso.

Em “O Caso de Agatha Dias”, Guilherme, o policial que precisa atender à ocorrência na Represa 29, e Marcos, o médico-legista responsável por inspecionar o corpo encontrado no local, são profissionais jovens e com personalidades um pouco contrastantes. Guilherme demonstra rir mais e ser muito bem-humorado, enquanto Marcos se mostra mais sério e

apresenta tédio e pressa na realização do seu trabalho. Guilherme e Marcos demonstram uma comunicação cordial e bem-humorada, revelando uma possível amizade entre eles.

Enquanto isso, Agatha é jovem e trabalha como jornalista no Diário de São Carlos. Ela demonstra ser muito observadora e provavelmente possui o hábito de falar muito e fazer perguntas incômodas ao exercer a sua profissão. Agatha também demonstra interesse em uma situação quando ela envolve a presença da polícia, o que possivelmente representa uma pauta para o seu trabalho como jornalista. Outro ponto a ser notado é que Agatha movimentava a situação, apresenta contrapontos e traz a possibilidade de desenvolver a história a partir de pontos que não seriam questionados se não fosse pela presença e pela observação dela.

A protagonista interage de forma muito cordial e informal com Guilherme e Marcos, mas ela parece ter um laço mais forte com o Guilherme. Eles parecem estar em um relacionamento, e ela o chama pelo apelido “Gui”, diz que ele “é um amorzinho” quando ele a deixa entrar na área restrita para ver o corpo e aceita o convite dele para jantar naquele mesmo dia. No entanto, com Marcos, a interação é um pouco mais séria porque o jornalista demonstra, por meio de sua entonação, uma certa impaciência em relação à presença e às perguntas dela. Eles chegam a ter uma leve discussão por causa disso, mas Agatha não se irrita com a situação e logo deixa o local.

Mais adiante na narrativa, Mauro é apresentado como uma pessoa mais madura e que trabalha como editor-chefe do Diário de São Carlos. Ele manifesta uma postura firme para manter o perfil do jornal em seu caráter local e com matérias um pouco repetitivas, afirmando que este é o conteúdo que o público deseja ler.

Mauro é chefe de Agatha no trabalho, e como a jornalista precisa da autorização dele para realizar a publicação sobre o corpo encontrado na Represa do 29, ela insiste muito e utiliza argumentos para explicar a importância que essa matéria pode ter para o jornal e para sua própria carreira profissional. Quando a estratégia não obtém sucesso, ela decide publicar sobre o assunto por conta própria e se irrita com Mauro. O diálogo entre eles é informal, e Mauro também possui uma postura insistente quando se trata de manter o perfil do jornal. Ele alterna entre a fala branda e a irritação, até expressar com firmeza a sua decisão final.

No que se refere à relação de Agatha e Mauro com o grupo social do qual fazem parte, é possível compreender o editor-chefe como alguém que conhece bem o público leitor do Diário de São Carlos e que possui o poder de tomar decisões importantes sobre as notícias que saem no jornal, gerenciando o trabalho de Agatha e de outros funcionários. Enquanto isso, Agatha se vê em uma posição em que ela deseja diversificar as suas investigações jornalísticas para além do que o seu ambiente de trabalho em São Carlos permite concretizar. No entanto, ela deseja

ser contratada por um jornal maior e ainda dispõe da possibilidade de publicar a matéria por conta própria para aumentar as suas chances de conseguir isso.

Contudo, Agatha é alvo de várias ameaças e tentativas de intimidação para ser dissuadida de publicar a matéria. O maior susto que ela recebe é o momento em que a oficial da polícia a informa que Guilherme foi encontrado morto. No entanto, o enredo apresenta a constituição da personagem Agatha com uma personalidade determinada, corajosa e capaz de tomar decisões rápidas. Essa personalidade é o que permite que os conflitos com os quais ela se depara produzam o efeito inverso, proporcionando ainda mais motivação para seguir com o seu objetivo. Ao saber do que houve com Guilherme, ela decide seguir adiante com a publicação da matéria não apenas para divulgar algo que ela realmente considera importante, como também porque ela acredita que isso se trata agora de uma questão pessoal.

Esse momento da trama revela um vínculo ainda mais profundo entre Agatha e Guilherme, uma vez que a jornalista diz que “é a garota da foto na mesa dele”. A jornalista também se divide entre a tristeza e a raiva em relação ao homem que a ameaça por telefone, porque ela o insulta e interrompe a ligação antes que esse personagem conclua o que estava dizendo.

Após as ameaças por telefone se mostrarem insuficientes, a pessoa que estava por trás das ligações invade a casa de Agatha Dias para assassiná-la. Quando o personagem se encontra pessoalmente com a jornalista, percebe-se que se trata de Mauro. Isso é perceptível porque ele inicia uma frase ainda durante a ligação por telefone, dizendo “Eu não queria...” e se interrompendo, e quando Agatha pergunta o que ele está querendo dizer, ele se aproxima dela e completa a frase pessoalmente, dizendo “Eu não queria fazer isso” e revelando a própria identidade. A voz dele se apresentava de forma modificada no telefone, permitindo que essa informação só fosse percebida nos instantes finais da trama

Isso indica que o editor-chefe do Diário de São Carlos está envolvido nos assassinatos, e por isso, não autorizou a publicação no jornal, assim como tentaria impedir Agatha de escrever sobre esse assunto na internet. Este momento se configura como um *plot twist* narrativo e caracteriza Mauro como o antagonista da história.

Ao final da história, quando o editor-chefe já atirou em Agatha e já autorizou a entrada do médico-legista para “limpar” a cena do crime, Mauro e Marcos demonstram relativa frieza em relação ao que acabou de ocorrer, e parecem já estar acostumados a trabalharem juntos nesse tipo de situação. Mauro parece ser uma espécie de chefe de Marcos, porque o legista recebe algumas ordens do editor-chefe e o chama de “Senhor”. Além disso, Mauro conversa ao telefone com Carlos, um outro chefe, prometendo que o “descuido” não irá mais ocorrer, e

quando Marcos interrompe a conversa para falar da transmissão ao vivo, Mauro mantém a postura fria e apenas diz a Carlos que há um problema.

Em “Mortes ao Som de Jazz”, ainda no prólogo, Manuela Teixeira está entre os integrantes da banda que acabou de se apresentar no bar. Sendo a única integrante feminina do grupo, a cantora aparenta ser uma mulher jovem e de personalidade simpática. Em relação ao seu grupo social, Manuela manifesta uma relação cordial com os seus colegas de banda, e o trabalho dela é elogiado por quase todos. Ela sorri e agradece os elogios recebidos.

Ainda na primeira cena, um assassinato acontece por estrangulamento, e posteriormente, é apresentada a informação de que as características do crime correspondem ao estilo praticado pelo chamado “Assassino do Jazz”, um criminoso que utiliza a corda de um baixo como arma para cometer os assassinatos. Com isso, o ambiente musical, marcado pela presença de instrumentos comuns nos shows de jazz, favorece as ações do assassino. É importante destacar que o ambiente não é necessariamente o responsável pelas ações criminosas, mas o assassino se utiliza de aspectos desse universo para caracterizar os seus “métodos de ação”.

Nas cenas posteriores, são revelados outros dois personagens recorrentes. Bernardo e Afonso são detetives da Polícia de São Paulo, e ambos aparentam ser profissionais mais maduros e experientes. Afonso, especificamente, se apresenta como um entusiasta de jazz, uma característica que permite que ele interprete algumas informações presentes no bilhete deixado pelo assassino no corpo. Pode-se dizer, também, que Bernardo e Afonso aparentam trabalhar juntos há bastante tempo, sendo que há alguns índices de informalidade no diálogo entre eles.

Quando os detetives se encontram na casa de Manuela a fim de organizar uma estratégia para prender o “Assassino do Jazz” e o seu imitador, Bernardo mantém alguma formalidade em relação a Manuela, mas entre Afonso e a cantora, existe um clima de malícia e possível flerte, e Afonso elogia a voz de Manuela. Considerando o fato de que Afonso é o assassino original e Manuela é a imitadora que deseja se aproximar dele, um parece saber quem é o outro.

Nos momentos finais da trama, Afonso mata o próprio parceiro, Bernardo, para evitar que alguém o descubra. Manuela também participa do plano, e tanto ela quanto Afonso mantêm a frieza diante do assassinato de Bernardo, e se comportam como se nada relevante tivesse acontecido. Afonso mantém o tom malicioso que usara mais cedo, mas Manuela manifesta aspectos de empolgação e admiração por finalmente conhecer pessoalmente o “Assassino do Jazz”.

Por fim, na última cena do audiodrama, Afonso também acaba por assassinar Manuela por não gostar da ideia de que alguém estivesse “copiando” os seus métodos, e também atira nos corpos e em si mesmo para inventar uma história para os demais policiais. Manifestando-

se como anti-herói, Afonso se consolida como protagonista e antagonista da história, ao mesmo tempo. O detetive se mostra capaz de se ferir com um tiro para manter o seu plano e não ser descoberto como o “Assassino do Jazz”. Ele ri de forma satisfeita e sarcástica, mesmo ferido, comemorando o sucesso de sua atitude.

Em “Trítono”, durante o prólogo, Mariana é apresentada como uma personagem muito jovem, talvez adolescente, já que o professor afirma que o reitor entrará em contato com os pais dela para informar sobre o cancelamento da bolsa. Ela parece estar iniciando a sua carreira profissional, tendo em vista que o professor diz que ela é aluna do conservatório há um ano. Ela parece ter muita vontade de ser musicista, o que a leva a ficar muito desesperada e triste com o seu desligamento da instituição. Enquanto isso, Luiz Carlos é apresentado como um professor mais maduro, experiente e muito arrogante, já que ele faz questão de dizer que é a pessoa que tem a última palavra ali.

Buscando reconhecer a relação entre a aluna e o professor, é possível notar que Mariana implora por mais uma oportunidade no conservatório, mas Luiz Carlos a interrompe enquanto ela está tocando e enquanto ela fala. Ele a trata com arrogância e rispidez, afirma de forma enérgica que não dará mais nenhuma chance a ela e ordena que ela saia da sala.

Considerando as conexões entre os personagens e os grupos sociais dos quais eles fazem parte, no conservatório e na condição de aluna, Mariana precisa se submeter às ordens e orientações do professor, e acaba sendo desligada quando não consegue se adequar a esse contexto. Por outro lado, Luiz Carlos parece ser um professor respeitado dentro da instituição, já que ele tem poder para desligar estudantes se ele considerar que eles não são bons o suficiente para estarem lá.

A necessidade de uma bolsa de estudos para estudar no conservatório já possibilita algumas inferências sobre a situação socioeconômica de Mariana, porém, logo após a ligação do reitor para a sua casa, o pai dela deixa bem claro que não tem como pagar o conservatório, o que impossibilita a sua permanência na instituição. Além de não pertencer a uma família com elevadas condições financeiras, Mariana demonstra se sentir sozinha, triste e incompreendida pelas pessoas em volta. O pai de Mariana também a trata de forma ríspida e a interrompe enquanto ela fala, exigindo que ela procure outra direção profissional.

Após a proposta do “Demônio”, ocorre uma transformação na caracterização psicológica da personagem Mariana. Na cena em que Luiz Carlos sente um corte no braço e ouve a voz da ex-aluna durante a assinatura de um documento, Mariana não apresenta mais tristeza ou implora algo do professor. A voz dela que pode ser ouvida pelo professor apresenta risadas em uma entonação de sarcasmo diante do corte que ele sofreu. A frase “Dói, não é?”,

dita algumas vezes por Mariana, soa como uma referência tanto à dor física que ele sente no braço, quanto à dor emocional que ele provocou nela quando a desligou do conservatório.

Enquanto isso, a expressão de Luiz Carlos em relação à Mariana não é mais de arrogância, e sim, de confusão diante daquelas circunstâncias. Sendo assim, percebem-se impactos na relação entre o professor e o seu grupo social, visto que o reitor e os alunos do conservatório notam o comportamento estranho de Luiz Carlos.

Com a evolução da narrativa, na cena final, Mariana se apresenta como uma pianista muito mais habilidosa e segura, e a apresentação dela parece se direcionar especialmente para Luiz Carlos. Isso pode ser observado porque ela executa uma música clássica de maneira impecável, sendo que o professor dizia que ela “estragava” os clássicos. Em seguida, ela faz a sua apresentação fluir para a música que provavelmente é de sua autoria e contém a sua identidade, algo que também era criticado pelo professor.

Luiz Carlos continua agindo de forma ríspida em relação a ela, a ponto de chamá-la de “maldita” e tentar matá-la, mas essa rispidez em seus modos não é mais acompanhada à arrogância do início da história, e sim, a um desespero por tentar se libertar da maldição que ela lhe causou.

Diante de uma observação da história como um todo, pode-se inferir que Mariana e Luiz Carlos se apresentam como os protagonistas da narrativa, porque eles assumem a perspectiva sobre a história, é possível identificar os pensamentos e sentimentos dos dois personagens e são eles que vivenciam os conflitos narrativos. No entanto, a estudante e o professor transitam várias vezes pela função de antagonistas da história, sendo que um é responsável pelos conflitos que o outro vivencia.

Com base nessas informações, percebe-se que o audiodrama “Trítono” possui os seus conflitos estruturados com base em uma alternância entre o protagonismo e o antagonismo, o que é possibilitado pela variedade de espaços e ações, assim como pela existência de pelo menos dois personagens que percorrem a narrativa intercalando as funções que eles realizam no enredo.

Enquanto isso, é possível notar que o enredo psicológico presente em “O Quarto de Hotel”, bem como os seus conflitos narrativos, apresentam especialmente a possibilidade de constituírem relações entre o personagem e o ambiente ficcional, tendo em vista o fato de que a história possui apenas um personagem principal e se direciona mais aos seus movimentos internos.

Pensando nessa particularidade do audiodrama “O Quarto de Hotel”, percebe-se que as demais narrativas, incluindo o próprio “Trítono”, destacam com maior frequência as relações

entre os personagens e as relações entre os personagens e o grupo social ao qual eles pertencem, considerando o número maior de ações, personagens, espaços e movimentações pelo ambiente narrativo.

Entretanto, vale ressaltar que cada uma das indicações de conexão narrativa mencionadas em relação aos personagens é possível de ser constituída na ficção sonora, em maior ou menor escala, independentemente de seu nível psicológico ou de sua complexidade em termos de ação.

5.1.3 –Tempo e espaço

Como citado anteriormente, as indicações abordadas na análise dos aspectos temporais são o contexto histórico, a duração interna e a linearidade temporal. No que diz respeito ao contexto histórico, o audiodrama que mais se concentra nas referências à época da história é o “Mortes ao Som de Jazz”, que propõe uma ambientação em São Paulo, na década de 1940. Uma das referências pode ser observada nas primeiras cenas da trama, em que o uso do bilhete e do jornal impresso como principais meios de comunicação indicam que não se trata de uma época atual. Na década de 1940, a divulgação de uma informação no jornal da cidade provavelmente era o meio mais eficiente de comunicá-la a várias pessoas ao mesmo tempo.

Outras referências à ambientação deste audiodrama serão mencionadas nos aspectos da condução narrativa, tendo em vista que algumas representações corresponderam a indicações de elementos diferentes. Isso se deve ao fato de que alguns índices de momentos do passado acionam possíveis conhecimentos do ouvinte, o que favorece a conexão entre o ambiente narrativo e o espectador.

A análise da condução narrativa e dos aspectos comuns entre os audiodramas também abordará as principais questões sobre a duração interna e a linearidade temporal, no entanto, é possível mencionar alguns pontos observados que remetem a essas indicações. Em “O Quarto de Hotel”, por exemplo, há uma cena em que Jack demonstra estar no quarto há apenas alguns minutos, coincidindo a sua percepção do tempo com a duração real do audiodrama até esse instante. Por outro lado, a narrativa também demonstra uma duração maior no ambiente externo ao quarto, o que deixa o protagonista ainda mais confuso e aterrorizado.

Além disso, é possível notar uma pequena ocorrência de tempo psicológico em “O Caso de Agatha Dias”. Nos momentos finais da trama, Agatha narra e interpreta alguns fatos, à medida que ela os descobre na internet, os quais ocorreram no dia anterior. Isso altera levemente a ordem de apresentação dos acontecimentos da história, que deixa de ser inteiramente cronológica.

No que se refere ao espaço, percebe-se que os quatro audiodramas apresentam, de forma mais ou menos evidente, endereços reais nas narrativas. Compreende-se que “O Quarto de Hotel” é ambientado nos Estados Unidos a partir das menções às localidades Montrose e Davie, mas a história não se desenvolve no sentido de destacar esses endereços. O enredo, neste caso, se limita ao espaço interno do quarto do hotel, um endereço fictício, e essa limitação integra o direcionamento da narrativa em seu caráter mais psicológico.

Nos demais audiodramas, é possível notar que os três se passam no estado de São Paulo, e com isso, as narrativas se desenvolvem em um ambiente predominantemente urbano. No entanto, há uma exceção com características rurais em “O Caso de Agatha Dias”. A história se passa em São Carlos, município localizado no interior de São Paulo (região Centro-Leste do estado), a 231 km da capital. Nesse contexto, a primeira cena se passa mais especificamente na Represa do 29, que também é um endereço real localizado em São Carlos. O local é um espaço externo, com características naturais, em que se pode estacionar carros e que está próximo da água.¹⁰⁵

Apesar dos endereços reais, que contextualizam as narrativas em ambientes urbanos, os audiodramas mencionam diversos endereços fictícios que envolvem o cotidiano dos personagens. Alguns dos exemplos desses locais se encontram nas residências dos personagens, que aparecem nos três audiodramas, que são a casa de Agatha Dias (“O Caso de Agatha Dias”), a casa de Manuela Teixeira (“Mortes ao Som de Jazz”) e as casas de Luiz Carlos e de Mariana (“Trítano”).

Porém, também é possível identificar algumas instituições fictícias, que podem ser muito importantes para a configuração dos ambientes narrativos. Exemplos dessas instituições são o bar “Canário de Carmesim”, que é essencial na constituição do universo do jazz e dos anos 1940 que compõe o audiodrama “Mortes ao Som de Jazz”, e o “Conservatório de São Paulo”, que também é indispensável para a atmosfera musical e para as tensões que envolvem os personagens Luiz Carlos e Mariana no audiodrama “Trítano”.

Pensando na interação entre o espaço e os personagens, é possível identificar exemplos dessas indicações especialmente em “O Quarto de Hotel” e “Mortes ao Som de Jazz”. No primeiro audiodrama, é possível citar a cena, já abordada anteriormente, em que Jack quebra objetos no quarto. Além da condição do ambiente em favorecer a ação, percebe-se uma influência mútua entre espaço e personagem, já que a configuração do espaço contribui para

¹⁰⁵ Informações consultadas no site “PraTurista” (PraTurista. Represa 29 – São Carlos-SP. **PraTurista**. Disponível em: <https://bit.ly/3B5VGZh>. Acesso em: 20/07/2022.).

ações do protagonista, ao mesmo tempo em que o protagonista provoca transformações no espaço. A destruição de objetos remove do local a aparência limpa e organizada que ele apresentava no início da história, tornando-o uma amostra do ambiente confuso e desordenado que se desenvolve na narrativa.

Já em “Mortes ao Som de Jazz”, pode-se mencionar a cena final do audiodrama, em que o personagem Afonso influencia o espaço onde ele se encontra. Ao atirar nos corpos e em si mesmo, o “Assassino do Jazz” provoca transformações no cenário do bar para sustentar a sua história falsa.

A partir dessas questões, é importante observar que muitos elementos de tempo e espaço são sinalizados no audiodrama por meio da condução narrativa, que é responsável por essas e outras indicações essenciais na produção ficcional.

5.1.4 – Condução narrativa

As indicações mencionadas na proposta de análise que se vinculam à condução narrativa são perspectiva sobre o enredo, a caracterização de outros elementos narrativos, a proximidade com o espectador e o foco narrativo. No entanto, durante o processo de análise narrativa, percebeu-se que os componentes identificados em relação à caracterização de outros elementos narrativos já haviam sido observados em indicações anteriores, ou então se referiam a estratégias sonoras e não sonoras que serão abordadas na próxima etapa da análise. Por esse motivo, a observação se seguiu apenas com os outros três aspectos. Como o foco narrativo diz respeito às inserções da voz do narrador nas produções, ele será abordado a seguir, nas representações identificadas em todos os audiodramas.

Com isso, esta seção aborda a condução narrativa a partir da perspectiva sobre o enredo e da proximidade com o espectador. Em relação ao primeiro aspecto, é possível mencionar exemplos de estruturação, condução e movimentação em todos os audiodramas. Em “O Quarto de Hotel”, um exemplo que pode ser citado é a transição temporal que ocorre entre o momento em que Jack destrói objetos e o instante em que um novo hóspede chega ao quarto.

Essa transição conduz a história ao seu desfecho, e se trata de uma passagem de tempo que é perceptível pelos elementos do enredo. O reinício do ciclo indica que o novo hóspede encontra o quarto vazio e, provavelmente, com as mesmas características que ele possuía no início da história. Como é a voz de Jack interceptando a ligação e também no gravador, entende-se que o novo hóspede é a vítima imediatamente posterior a Jack.

Em “O Caso de Agatha Dias”, há um aspecto de condução narrativa que contribui para sinalizar a personagem Agatha como protagonista do audiodrama. Além de Agatha ser a

personagem cujo nome se encontra no título do audiodrama, a narrativa a coloca como protagonista quando se desloca para a perspectiva dela. Isso ocorre nas cenas iniciais, a partir do momento em que ela se aproxima de Guilherme e Marcos. Quando Agatha se afasta deles, ao final da cena, os passos e o carro dela podem ser ouvidos de perto, enquanto a voz de Guilherme, que estava no primeiro plano antes da chegada de Agatha, passa a ser ouvida de longe.

Em “Mortes ao Som de Jazz”, um deslocamento pelo espaço se estabelece durante a cena em que os detetives estão na casa da personagem Manuela. Percebe-se uma movimentação pela casa da cantora na perspectiva de Afonso, que caminha pelo local até chegar ao banheiro, deixar os objetos e voltar para se aproximar novamente dos outros dois personagens. Assim que os detetives se despedem, a narrativa se desloca para a perspectiva de Manuela. A partir desse momento, não é necessária uma verbalização, e se percebe que Bernardo e Afonso entram na viatura e vão embora, enquanto Manuela vai direto até o banheiro e encontra os objetos deixados por Afonso, dizendo com o mesmo tom malicioso com o qual se dirigiu a ele anteriormente: “O senhor é cheio de surpresas, Afonso”.

Já no audiodrama “Trítano”, é possível observar uma estratégia de condução narrativa no momento em que Mariana deixa a sala do conservatório durante o prólogo. A saída de Mariana é representada pelas mudanças na configuração do espaço, indicando que ela abre a porta e deixa o local. Enquanto a porta está aberta, é possível ouvir o som da aula de música em outras salas.

No que diz respeito à proximidade com o espectador, também é possível mencionar exemplos dessa indicação em todos os audiodramas. Em “O Quarto de Hotel”, pode-se retornar à cena em que Jack realiza várias tentativas de se comunicar com a recepção, utilizando o telefone do quarto e o seu celular. Quando o ser que afirma que a linha está indisponível chama Jack pelo nome, o protagonista ouve um ruído incômodo e doloroso no telefone. Com isso, essas alterações na resposta recebida por ele conduzem o enredo a uma situação cada vez mais aterrorizante, enquanto demonstram ao espectador a caracterização do audiodrama enquanto narrativa de terror.

Em “O Caso de Agatha Dias”, por meio das representações de computadores e internet, o ouvinte pode perceber referências não somente do contexto contemporâneo do ambiente em que se passa a narrativa, como também pode identificar o sistema operacional do computador de Agatha no momento em que ela o liga para fazer as suas pesquisas.

Já no que se refere à produção “Mortes ao Som de Jazz”, os aspectos de proximidade com o espectador também são referências ao contexto histórico em que a narrativa se passa.

Com a ajuda das indicações da sinopse, é possível identificar índices de uma ambientação na década de 1940, em que o jazz era um dos gêneros musicais mais populares. Além disso, o ouvinte que conhecer alguns aspectos sobre cinema ou pesquisar sobre o estilo *noir* mencionado na sinopse, poderá reconhecer algumas referências do ambiente do audiodrama já evidentes no prólogo, pensando no assassinato e no espaço urbano, considerando o fato de que o *noir* é um tipo de longa-metragem marcado por suspense, crimes e uma ambientação realizada em cidades.¹⁰⁶

Outra referência pode ser observada no bilhete deixado no corpo do saxofonista assassinado no início da história. O bilhete se encerra com a frase: “Te espero ao lado da casa de Oscar Pettiford”. Com isso, Afonso entende que o local do encontro é o bar “Canário de Carmesim”, porque se trata de um bar que homenageia Oscar Pettiford a partir de um filme que ele participou. Esta é uma referência à década de 1940, a qual pode ser percebida pelo ouvinte que conhecer essa informação ou pesquisar sobre ela. Oscar Pettiford (1922-1960) foi um baixista e violoncelista de jazz nascido nos Estados Unidos,¹⁰⁷ e ele participou de um filme lançado em 1945, cujo título original é “The Crimson Canary” (O Canário Carmesim).¹⁰⁸

Mais uma referência histórica pode ser notada em uma cena em que o chefe dos detetives Bernardo e Afonso utiliza o telefone e diz: “Telefonista, me passe para o jornal de São Paulo”. O ouvinte que viveu a época em que a profissão de telefonista era comum, ou que conhece informações sobre isso, pode identificar esta menção como um índice de um contexto histórico passado. Era fundamental a presença de uma telefonista para realizar qualquer ligação telefônica, e a profissão foi comum no Brasil até os anos 1980, antes que os serviços telefônicos se tornassem automatizados.¹⁰⁹

Por fim, no audiodrama “Trítono”, é possível reconhecer um aspecto de proximidade com o espectador a partir das relações entre o título do audiodrama e o ambiente narrativo. O ouvinte que possuir conhecimentos na área musical ou pesquisar sobre o assunto poderá reconhecer as referências ao trítono. A palavra “trítono” corresponde ao intervalo de três tons entre duas notas musicais, de modo que se essas duas notas são tocadas ao mesmo tempo, é

¹⁰⁶ Informação consultada no site Superinteressante (CABRAL, Danilo Cezar. O que é um filme noir? **Superinteressante**, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3zn9Ljy>. Acesso em: 20/07/2022).

¹⁰⁷ Informações sobre o músico Oscar Pettiford estão disponíveis em sua página no Spotify, Disponível em: <https://spoti.fi/3PmxGoY>. Acesso em: 20/07/2022.

¹⁰⁸ Na página do filme “The Crimson Canary” no site IMDb, o nome de Oscar Pettiford aparece entre os atores do elenco principal (**IMDb**). Disponível em: <https://imdb.to/3PLMYDM>. Acesso em: 20/07/2022).

¹⁰⁹ Informação consultada no site O Estado de S. Paulo (SACONI, Rose. Alô, telefonista? **O Estado de S. Paulo**, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3yZCvOh>. Acesso em: 20/07/2022).

possível obter o efeito do trítono. De acordo com o site “Descomplicando a Música”,¹¹⁰ esse efeito pode ser usado para compor a trilha sonora de filmes de terror, uma vez que ele é conhecido por proporcionar “uma das mais complexas dissonâncias da música ocidental. Sua sonoridade passa a ideia de movimento, instabilidade, e quando ele não é acompanhado de um acorde de repouso, o ouvinte fica angustiado, aflito, afinal o trítono ‘precisa’ ser resolvido”.¹¹¹

Além disso, informações consultadas no “Descomplicando a Música” também indicam a presença de uma crença, sem comprovação histórica, de que o trítono teria sido banido da igreja católica e ficado conhecido como “o som do diabo”, por causa do seu efeito tenso e desarmônico. “Essa dissonância seria vista pela igreja como maligna, pois acreditava-se que a perfeição de Deus se traduzia em sons harmônicos, não desarmônicos como o trítono.”¹¹²

Nesse contexto, é possível perceber que o audiodrama “Trítono” utiliza essas informações para compor o seu ambiente narrativo. A história se desenvolve em meio a várias referências do universo musical e do aspecto técnico dessa arte. Além do conservatório, do piano e da provável paixão dos protagonistas pela música, existe uma tensão entre os personagens, que discordam sobre qual seria a forma mais adequada de se executar uma peça musical.

No início da história, prevalece a perspectiva de Luiz Carlos, em função de sua posição enquanto músico experiente. Porém, com a ajuda do “Demônio”, a perspectiva de Mariana passa a triunfar, por meio da imposição de conflitos narrativos que conferem terror e suspense à história como um todo. Além disso, os conflitos vivenciados por ambos os personagens contribuem para constituir um ambiente tenso, desarmônico, instável e angustiante como o efeito do trítono.

Diante dessas questões, algumas representações foram identificadas como aspectos presentes em todos os audiodramas. Trata-se de aspectos que também se relacionam a elementos narrativos como enredo, tempo e condução narrativa, e serão abordados a seguir.

5.1.5 – Representações identificadas em todos os audiodramas

Os atributos que foram observados em todas as produções selecionadas foram as inserções do narrador e as estratégias narrativas que permitem explorar potencialidades sonoras ao longo da narrativa.

¹¹⁰ O que é um Trítono? **Descomplicando a Música**. Disponível em: <https://bit.ly/3RR7CUA>. Acesso em: 20/07/2022.

¹¹¹ Informação consultada no site “Descomplicando a Música”.

¹¹² Informação consultada no site “Descomplicando a Música”.

No que se refere ao narrador, percebe-se que ele é responsável por anunciar o título e os créditos do audiodrama nas quatro narrativas analisadas. Nos audiodramas “O Caso de Agatha Dias”, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítano”, o narrador também anuncia o início de várias cenas, trazendo informações como o local e o horário do dia em que a cena se passa. A presença dessas informações pode indicar vários acontecimentos na história, incluindo também alguns elementos estruturais do enredo.

Em “Trítano”, por exemplo, a indicação “Audição aberta, Conservatório de São Paulo, sexta-feira, 8 horas da noite” apresenta um evento que estava sendo esperado pelos personagens havia algum tempo, além de ser uma cena em que ocorreria o clímax e o desfecho da história. Outro exemplo está nas inserções da narração em “O Caso de Agatha Dias”. As indicações “São Carlos, Represa do 29, 5 horas da tarde”, “Redação do jornal de São Carlos, 8 horas da noite” e “Casa de Agatha Dias, 10 horas da noite” dividem a história em três atos. Na primeira cena anunciada, ocorre a exposição da história; na segunda cena apresentada, desenvolve-se predominantemente a complicação; e na terceira cena indicada, acontecem o clímax e o desfecho da narrativa.

Também é importante observar o momento do audiodrama em que a narração do título é inserida. Em “O Quarto de Hotel” e “O Caso de Agatha Dias”, o anúncio do título é realizado antes da primeira cena, e os dois enredos apresentam seus elementos estruturais na ordem esperada (exposição, complicação, clímax e desfecho) e de forma mais facilmente perceptível. Porém, em “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítano”, a narração do título é inserida após a primeira cena, fazendo com que esse momento anterior se torne um prólogo para a narrativa.

Para que o prólogo apresente um impacto e já permita ao ouvinte compreender a intensidade da história, existe uma articulação entre exposição e complicação para que os primeiros conflitos já possam ocorrer nos instantes iniciais. Assim, o deslocamento dessa narração pode sinalizar direcionamentos narrativos e estruturais distintos dos audiodramas em que o título é anunciado antes.

Pensando na duração interna e na linearidade temporal, as indicações de dia da semana e horário no início das cenas permitem compreender que “O Caso de Agatha Dias” acontece durante um período de cerca de cinco horas e “Mortes ao Som de Jazz” acontece ao longo de cerca de três dias. “Trítano” possui menos indicações de dia e horário na narração, precisando de outros fatores de condução narrativa para compreender a sua duração interna provavelmente em torno de três dias. Já “O Quarto de Hotel” não precisa dessas indicações, porque seu enredo transcorre em alguns minutos, coincidindo em grande parte com o tempo real do audiodrama. Diante dessas questões, percebe-se que as narrações de dia e horário, especialmente em “O

Caso de Agatha Dias” e “Mortes ao Som de Jazz” demonstram que os acontecimentos das histórias se desdobram em ordem sequencial, o que indica uma predominância de tempo cronológico nas produções analisadas.

A narração também é responsável por anunciar a maioria dos endereços reais e fictícios em que se passam os acontecimentos dos audiodramas “O Caso de Agatha Dias”, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítono”. “O Quarto de Hotel” não possui essas indicações em função da ausência de variedade de espaços em seu desenvolvimento.

No que se refere ao foco narrativo e à proximidade com o espectador, indicações da condução narrativa, a voz presente na narração dos audiodramas não participa das histórias e apresenta características de narrador observador (terceira pessoa). Mesmo com essa tipologia, a voz em questão não manifesta de forma evidente algumas caracterizações possíveis para um narrador observador, como a onisciência ou a parcialidade.

No entanto, ainda que a sua intervenção seja rápida, o narrador se dirige diretamente ao ouvinte e o localiza no espaço e no tempo em diversas ocasiões, principalmente nos audiodramas “O Caso de Agatha Dias”, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítono”. No caso do audiodrama “O Quarto de Hotel”, é possível notar uma especificidade na narração do título da história. Em relação aos demais títulos, o narrador assume uma tonalidade mais grave para anunciar o audiodrama, algo que, articulado aos demais elementos sonoros, sinaliza para o ouvinte que se trata de uma narrativa de terror.

Considerando as estratégias narrativas que possibilitam utilizar com maior intensidade os recursos sonoros e não sonoros, foi possível identificar algumas formas de explorar esse potencial por meio de aspectos inseridos no enredo dos audiodramas. O uso do telefone, por exemplo, foi muito recorrente em “O Quarto de Hotel” e “O Caso de Agatha Dias”, favorecendo formas de comunicação que possuam o áudio como principal atributo. O mesmo se aplica à presença do gravador em “O Quarto de Hotel”, priorizando um aparelho de captação de voz.

Além disso, constatou-se que os personagens Jack (“O Quarto de Hotel”), Agatha (“O Caso de Agatha Dias”), Afonso e Manuela (“Mortes ao Som de Jazz”) e Mariana e Luiz Carlos (“Trítono”) possuem o hábito de falar sozinhos. Com isso, todos os audiodramas analisados utilizam esse recurso narrativo que se manifesta sonoramente para apresentar os pensamentos e intenções dos personagens, assim como as perspectivas que eles possuem sobre o ambiente da história. Trata-se de um recurso que não apenas favorece o potencial sonoro das produções, como também favorece a aproximação entre os personagens e o ouvinte da história.

Todas as representações identificadas foram importantes para possibilitar a compreensão acerca da composição do ambiente narrativo nos audiodramas analisados. A partir

de agora, como mencionado anteriormente, selecionam-se as representações que se associam a pelo menos três elementos estruturantes da narrativa para que seja possível analisar e compreender a composição do ambiente das produções em seus aspectos acústicos e audiodramáticos.

5.2 – Análise da paisagem sonora e da composição audiodramática

A segunda etapa do estudo de caso foi realizada a partir de 18 representações selecionadas na fase anterior, buscando identificar quais são as estratégias sonoras ou não sonoras utilizadas para realizar essas representações nos audiodramas dos quais elas fazem parte. Como mencionado anteriormente, no Quadro 4 (p. 111), as estratégias seriam identificadas a partir de elementos de sonorização relacionados a três características do audiodrama: os sistemas expressivos, o cenário sonoro e a ação sonora. Vale lembrar que a narrativa dramática não foi contemplada nesta etapa devido ao fato de que suas principais atribuições já foram abordadas na análise de narrativa.

Tendo em vista as possibilidades sonoras e não sonoras da composição de ambientes ficcionais, o conjunto de representações analisadas correspondeu, em maior ou menor escala, a todos os elementos de sonorização traçados. Esses elementos de sonorização revelaram diferentes estratégias a partir dos efeitos de sentido pretendidos pelo contexto narrativo em questão.

A correspondência entre as representações e os elementos de sonorização está descrita no Quadro 7. As colunas “Palavra/Voz”, “Efeitos Sonoros”, “Música” e “Silêncio” se referem a elementos associados aos sistemas expressivos, e a coluna “Ação e ambientação” diz respeito ao cenário sonoro e à ação sonora enquanto aspectos que caracterizam o audiodrama.

Quadro 7 – Representações narrativas e elementos de sonorização analisados nos audiodramas “O Quarto de Hotel”, “O Caso de Agatha Dias”, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítone”

<i>Representação Narrativa</i>	<i>Audiodramas</i>	<i>Palavra/Voz</i>	<i>Efeitos sonoros</i>	<i>Música</i>	<i>Silêncio</i>	<i>Ação e ambientação</i>
Jack conversa com a esposa enquanto caminha em direção ao quarto em que vai passar a noite.	O Quarto de Hotel	X	X			X
As respostas recebidas por Jack no telefone.	O Quarto de Hotel	X	X	X		X
Jack recebe uma ligação de sua esposa no celular, mas ao tentar falar com ela, percebe que ela não está ligando para	O Quarto de Hotel	X	X	X		X

ele, e sim, para a polícia, para informar que ele está desaparecido há um mês.							
A esposa de Jack apresenta algumas informações sobre o marido e descreve algumas circunstâncias do desaparecimento dele.	O Quarto de Hotel	X					X
O policial Guilherme chega à Represa do 29 para atender à ocorrência de um corpo encontrado no local. Chegando lá, ele encontra Marcos, o médico legista responsável por inspecionar e liberar o corpo para o IML.	O Caso de Agatha Dias	X	X				X
Chegada de Agatha Dias ao local onde Guilherme e Marcos estão.	O Caso de Agatha Dias	X	X	X			X
Agatha discute com Mauro porque ele não quer publicar sobre o assassinato no Diário de São Carlos.	O Caso de Agatha Dias	X	X				X
Representações de computador e internet.	O Caso de Agatha Dias		X				
Agatha descobre informações sobre o contexto dos assassinatos, mas acaba sendo morta por Mauro.	O Caso de Agatha Dias	X	X	X	X		X
Prólogo: os integrantes de uma banda de jazz chegam animados ao camarim após realizarem um show. Quando um deles fica sozinho, ele acaba sendo assassinado.	Mortes ao Som de Jazz	X	X	X			X
Apresentação dos personagens Bernardo e Afonso e início das investigações na cena do crime.	Mortes ao Som de Jazz	X	X	X			X
Na casa de Manuela, Bernardo e Afonso planejam algo juntamente à cantora para prender o assassino.	Mortes ao Som de Jazz	X	X	X			X
Afonso modifica a cena para preservar a sua identidade como assassino.	Mortes ao Som de Jazz	X	X	X			X
Prólogo: Durante uma aula de piano, Mariana toca uma música clássica de uma forma que o professor considera inadequada, e acaba sendo desligada do conservatório.	Trítone	X	X	X			X
Após a ligação do reitor, Mariana também é tratada com rispidez pelo pai.	Trítone	X	X	X			X
Luiz Carlos sente um corte no braço e ouve a voz de Mariana a partir do momento da assinatura.	Trítone	X	X	X			X

A pianista da audição, na verdade, é Mariana. Luiz Carlos não consegue se mexer enquanto ela se apresenta. Quando ele se dá conta da maldição, ele invade o palco e dispara uma arma para matar a aluna.	Trítono	X	X	X	X	X
Inserções do narrador.	Todos	X	X	X		

Fonte: Elaborado pela autora.

A partir dessas informações, aborda-se a seguir a composição do ambiente dos audiodramas analisados, tendo em vista especialmente as estratégias baseadas nos recursos sonoros e não sonoros. Este direcionamento analítico considera as estratégias e os efeitos de sentido com base no elemento do audiodrama através do qual eles se manifestam, seja nos sistemas expressivos ou na perspectiva do cenário sonoro/ação sonora.

A análise da palavra/voz, dos efeitos sonoros, da música e do silêncio considerou um conjunto de estratégias possíveis para cada um dos elementos, buscando observar efeitos de sentido de caráter sonoro e não sonoro. No caso da palavra/voz, foram identificados aspectos da interpretação dos radioatores, observando as manifestações do timbre, da teatralidade e da contracenação como variáveis atribuídas à expressão das vozes que representam principalmente os personagens das narrativas ficcionais.

Em relação aos efeitos sonoros, foram contempladas as atribuições ambiental, expressiva, narrativa e ornamental que eles podem apresentar, e no que diz respeito ao silêncio, buscou-se observar os sentidos acionados pelos momentos de silenciamento dos recursos sonoros, de modo a identificar estratégias referentes à pausa reflexiva, ao impasse dramático e à representação de intensidade.

Já no âmbito da música, as principais possibilidades consideradas foram as trilhas que indicam mudanças espaço-temporais na narrativa, que ambientam a cena e reforçam referências do lugar e da época, assim como as canções que acompanham o estado emocional dos personagens e que evidenciam o clima psicológico da situação representada.

A fim de se realizar os procedimentos de análise da paisagem sonora e da composição audiodramática, foi necessária a escuta aprofundada de cada um dos audiodramas selecionados, mas também foi importante se atentar para as informações presentes nos créditos das produções em suas respectivas páginas nas plataformas de áudio.¹¹³ Os créditos apresentam, entre outros

¹¹³ Os créditos dos audiodramas estão presentes nas páginas de cada produção nas plataformas de áudio, tais como as páginas no Spotify, já mencionadas em notas anteriores.

dados, os nomes dos intérpretes e das músicas utilizadas no audiodrama, o que permite a busca de maiores detalhes sobre os recursos sonoros que integram cada produção.

5.2.1 – Sistemas expressivos – Palavra/Voz

Iniciando os procedimentos analíticos pela perspectiva da palavra/voz, foi possível notar que, com exceção das representações de computador e internet em “O Caso de Agatha Dias”, todos os itens considerados manifestaram estratégias referentes à interpretação dos radioatores. Pensando nos timbres mobilizados para a construção dos personagens em cada um dos audiodramas, pode-se perceber que no audiodrama “O Quarto de Hotel”, Jack é interpretado pelo dublador André Sauer,¹¹⁴ que confere ao personagem um timbre masculino jovem, correspondendo à informação expressa posteriormente de que Jack tem 30 anos de idade.

Além de Jack, uma outra voz presente no audiodrama se tornou relevante para a análise, ainda que a caracterização desse outro personagem não tivesse sido prevista inicialmente. As respostas recebidas pelo protagonista no telefone se referem às primeiras quatro tentativas realizadas por Jack de se comunicar com a recepção do hotel, a partir das quais ele recebeu constantemente a resposta “Esta linha está indisponível”, além de alguns sinais de linha ocupada. O ser que se comunica com o protagonista possui um timbre masculino e um pouco mais maduro, em uma interpretação realizada pelo ator e dublador Nelson Machado.¹¹⁵

Em “O Caso de Agatha Dias”, os personagens Guilherme e Marcos possuem timbres masculinos jovens e são interpretados, respectivamente, pelos atores e dubladores Diego Lima¹¹⁶ e André Rinaldi.¹¹⁷ A protagonista Agatha possui um timbre feminino jovem, proporcionado pela interpretação da atriz e dubladora Cássia Bisceglia,¹¹⁸ e Nelson Machado volta a atuar neste audiodrama, conferindo um timbre masculino e mais maduro ao personagem Mauro.

Em “Mortes ao Som de Jazz”, uma das personagens selecionadas para a análise realiza a sua primeira aparição no prólogo da narrativa. Como cantora da banda de jazz que acabou de se apresentar, Manuela Teixeira possui um timbre feminino jovem, dado à personagem pela

¹¹⁴ Informações sobre o trabalho do dublador André Sauer podem ser encontradas na plataforma Fandom. Disponível em: <https://bit.ly/3Ji7QAn>. Acesso em: 29/07/2022.

¹¹⁵ Informações sobre o trabalho do ator e dublador Nelson Machado podem ser encontradas na plataforma Fandom. Disponível em: <https://bit.ly/3oD2m9Z>. Acesso em: 29/07/2022.

¹¹⁶ Informações sobre o trabalho do ator e dublador Diego Lima podem ser encontradas na plataforma Fandom. Disponível em: <https://bit.ly/3Q6YKIM>. Acesso em: 29/07/2022.

¹¹⁷ Informações sobre o trabalho do ator e dublador André Rinaldi podem ser encontradas na plataforma Fandom. Disponível em: <https://bit.ly/3bguyw5>. Acesso em: 29/07/2022.

¹¹⁸ Informações sobre o trabalho da atriz e dubladora Cássia Bisceglia podem ser encontradas na plataforma Fandom. Disponível em: <https://bit.ly/3Q8NN9U>. Acesso em: 29/07/2022.

atriz e dubladora Samira Fernandes.¹¹⁹ Quando Bernardo e Afonso são apresentados na cena seguinte, percebe-se que os personagens possuem timbres masculinos e maduros, sendo interpretados, respectivamente, pelos atores e dubladores Nelson Machado e Felipe Grinnan.¹²⁰

Já em “Trítono”, o personagem Luiz Carlos possui um timbre masculino maduro e é interpretado pelo ator e dublador Nestor Chiesse,¹²¹ enquanto a personagem Mariana possui um timbre feminino bem jovem e é interpretada pela atriz e dubladora Michelle Giudice.¹²² Além disso, em todos os audiodramas analisados, as inserções de narração nos títulos e inícios de cenas foram realizadas pelo locutor e apresentador Júlio Franco.¹²³

A teatralidade e a contracenação também são mobilizadas de forma significativa em todos os audiodramas observados. Em “O Quarto de Hotel”, no momento em que Jack conversa com a esposa enquanto caminha para o quarto em que irá passar a noite, percebe-se que a voz do protagonista acompanha uma respiração um pouco pesada e manifesta uma expressão de cansaço. Quando a ligação apresenta falhas e se encerra, ele demonstra alguma irritação com o serviço telefônico, mas não parece ser uma irritação muito intensa em função do cansaço.

A partir da frase “Eu sei, Amor, mas eu tô cansado e não tô a fim de dirigir tanto”, Jack demonstra uma relação afetuosa e informal com a esposa, por meio do uso de termos de linguagem coloquial e do fato de ele se dirigir a ela com uma palavra terna. A esposa de Jack, por sua vez, se dirige a Jack de forma tranquila e demonstra compreensão em relação ao fato de que não poderá ir para casa naquele momento. Há outros momentos de demonstração cotidiana de afeto, como a despedida entre os dois, que dizem que se amam e que depois se falam, já que a ligação está apresentando falhas. Posteriormente, essa relação afetuosa será refletida no sofrimento de ambos os personagens, quando Jack descobre que está desaparecido há um mês e que a sua esposa chega a pensar que foi abandonada por ele.

As características referentes à teatralidade também podem ser observadas nas respostas recebidas por Jack ao tentar ligar para a recepção. Há algumas variações da entonação da voz em cada uma das quatro ocorrências em que a frase “Esta linha está indisponível” foi dita. Na

¹¹⁹ Informações sobre o trabalho da atriz e dubladora Samira Fernandes podem ser encontradas na plataforma Fandom. Disponível em: <https://bit.ly/3cS39RI>. Acesso em: 29/07/2022.

¹²⁰ Informações sobre o trabalho do ator e dublador Felipe Grinnan podem ser encontradas na plataforma Fandom. Disponível em: <https://bit.ly/3BsRIu0>. Acesso em: 29/07/2022.

¹²¹ Informações sobre o trabalho do ator e dublador Nestor Chiesse podem ser encontradas na plataforma Fandom. Disponível em: <https://bit.ly/3S9KSzt>. Acesso em: 29/07/2022.

¹²² Informações sobre o trabalho da atriz e dubladora Michelle Giudice podem ser encontradas na plataforma Fandom. Disponível em: <https://bit.ly/3zIy3EV>, Acesso em: 29/07/2022.

¹²³ O locutor e apresentador Júlio Franco é responsável pela narração de mais de 1730 documentários para canais como National Geographic e History Channel. Outras informações sobre o trabalho dele podem ser encontradas no site Star Palestras. Disponível em: <https://bit.ly/3vriOOg>. Acesso em: 29/07/2022.

primeira tentativa, a entonação evita variações entre o grave e o agudo, emulando uma mensagem automática. Na segunda tentativa, a voz adquire uma expressão sarcástica e a frase é dita de forma lenta, como se houvesse um processo de elaboração da entonação, indicando uma ironia simultânea e até um certo esforço para que Jack compreenda que o problema dele não se resolverá da forma que ele espera.

Na terceira tentativa, a entonação apresenta um certo tédio, o que pode indicar impaciência pelo fato de o protagonista ainda não ter desistido de se comunicar com a recepção. Já na quarta tentativa, a linha fica um tempo ocupada, como se a voz já tivesse perdido a vontade de aparecer, mas Jack insiste e o ser estranho retorna irritado. A voz soa intensa e com raiva, e tenta soar da forma mais clara possível, modificando a frase e chamando Jack pelo nome ao dizer: “Caramba, Jack! Eu já não disse que essa linha está indisponível?”.

No que diz respeito à contracenação, é importante observar que a voz se dirige diretamente a Jack nas quatro ocorrências, mas Jack não interage com ela a princípio, porque o protagonista parece não perceber as variações de entonação, o que o levaria a acreditar que se trata de uma mensagem automática.

Quando Jack recebe uma espécie de ligação em seu celular e descobre que está desaparecido há um mês, nota-se índices de teatralidade no fato de que a voz do protagonista percorre diferentes estados emocionais à medida que ele recebe novas informações. Ao toque do celular, ele suspira e diz “Ah, graças a Deus, finalmente”, expressando alívio pelo fato de que se trata, a princípio, de uma ligação da esposa dele. Ao atender, ele diz que precisa de ajuda, pronunciando as palavras rapidamente, o que demonstra a urgência da situação.

Em seguida, Jack percebe que a esposa não parece compreender o que ele está dizendo, então, ele aumenta a volume da voz e implora: “Lisa, me escuta, por favor!”, expressando um certo desespero por não estar conseguindo se comunicar. Alguns instantes depois, o protagonista ouve a esposa dizer que ele está desaparecido há um mês, e diz: “O quê?”, em um volume alto e com a voz um pouco falha, indicando espanto e incredulidade em relação a essa informação. Após o encerramento da ligação, Jack expressa uma respiração trêmula, indicando prováveis sentimentos de medo e desespero, mas a fala assume um volume mais baixo, na qual ele faz um questionamento aos seus próprios pensamentos e memórias, bem como à sua percepção da realidade.

Neste mesmo momento do audiodrama, é possível identificar estratégias de teatralidade e contracenação no diálogo entre a esposa de Jack e o policial que a atende. O policial apresenta uma entonação neutra, sem expressar emoções, o que indica a manifestação de uma comunicação formal. A personagem Lisa mantém a formalidade, mas manifesta preocupação

com o desaparecimento do marido, e chega a expressar cansaço e insatisfação por estar repetindo as mesmas informações sobre a caracterização de Jack e as circunstâncias nas quais ele desapareceu.

Avançando para “O Caso de Agatha Dias”, as estratégias de voz aparecem logo nas primeiras interações entre Guilherme e Marcos. Guilherme apresenta falas que caracterizam a sua personalidade como simpática e levemente divertida. Ele chega a expressar uma ironia quando diz que não há nada como uma segunda-feira “agitada”, referindo-se à ocorrência do corpo encontrado na Represa do 29, além de pronunciar algumas frases sorrindo e rir dos comentários de Marcos. Já o médico-legista expressa um nível de tédio em relação ao seu trabalho, interpretado por Guilherme como uma certa pressa para sair dali.

É possível observar que a relação entre Guilherme e Marcos apresenta aspectos de cordialidade e bom humor, como mencionado na análise de narrativa. As risadas de Guilherme manifestam um certo tom de informalidade, e indicam que ele se sente à vontade na companhia de Marcos. Os dois parecem se conhecer há algum tempo e possivelmente são amigos.

Quando Agatha Dias se junta aos dois personagens, percebe-se que a jornalista apresenta uma fala ágil e um raciocínio rápido, o que se percebe pelas observações atentas seguidas de uma rápida elaboração de perguntas sobre o que ela vê. Ela demonstra ser simpática e bem-humorada, além de transmitir curiosidade e empolgação por meio de sua voz.

Essas características podem ser percebidas, por exemplo, quando ela diz com uma certa empolgação que não consegue ignorar a sirene de um carro de polícia, quando ela insiste que os policiais a deixem ver o corpo encontrado e quando ela fica feliz por ter o pedido concedido. Enquanto isso, Guilherme mantém os atributos evidenciados anteriormente, e Marcos evidencia uma entonação um pouco mais irritada e impaciente na sua voz, especialmente quando exige que Agatha saia da área restrita. Nesse momento, percebe-se outra característica na entonação de Agatha, que demonstra ironia ao se dirigir a Marcos dizendo: “Ai, tá bom. Credo. Boa tarde pra você também”.

No contexto da contracenação, assim como mencionado na análise de narrativa, Agatha e Guilherme demonstram ter um relacionamento, tendo em vista que eles contracenam de forma afetuosa e o policial propõe à jornalista que ela saia com ele para jantar em troca de deixá-la ver o corpo encontrado na Represa do 29. Percebe-se que não se trata necessariamente de uma proposta séria, porque é possível que as duas situações aconteceriam naturalmente sem que uma fosse uma “moeda de troca” em relação à outra. Além disso, Agatha se dirige ao policial pelo apelido “Gui” e diz que ele “é um amorzinho” quando ela consegue autorização para se aproximar do corpo.

Porém, Marcos possui uma relação mais séria em relação à jornalista, e demonstra não concordar com a presença dela na área restrita. Quando Agatha pergunta sobre a suposta coroa que ela vê marcada no corpo e diz que é o trabalho dela “saber das coisas que às vezes as pessoas querem esconder”, ele afirma não saber do que ela está falando. Chega a haver uma pequena discussão quando o legista diz “Tá me acusando de alguma coisa?” e ela responde “Por quê? Tá escondendo alguma coisa?”.

Quando Agatha discute com Mauro sobre a publicação que ela queria realizar, também se percebem índices de teatralidade e contracenação. Agatha manifesta insistência em boa parte da cena, tentando convencer o editor-chefe a autorizar a publicação que ela deseja realizar no jornal, mas quando ela não obtém sucesso, a entonação da jornalista passa a ser de irritação. Enquanto isso, a voz de Mauro apresenta um certo cansaço e tédio, como se ele já tivesse repetido a mesma questão várias vezes. O editor-chefe apresenta picos de irritação ao longo do diálogo e atinge um nível de firmeza que proporciona a Agatha a compreensão de que a opinião dele não será alterada. A comunicação entre os dois é informal e ainda que eles se irrite um com o outro, demonstrando isso por meio de gritos e batidas na porta e na mesa, o desentendimento não parece ser definitivo.

As estratégias na expressão das vozes também se fazem presentes nos momentos finais. Agatha chega à sua última cena demonstrando um significativo abalo emocional em função das ameaças e do assassinato de Guilherme. A voz dela se mostra trêmula e a respiração se torna mais audível em função do medo e dos momentos de susto quando ela suspeita que alguém entrou em sua casa. No entanto, ela mantém a agilidade no raciocínio ao pesquisar e interpretar as informações. Quando ela recebe uma nova ligação da pessoa que a ameaça, Agatha expressa raiva e diz rapidamente o máximo de informações que consegue expressar.

A protagonista oscila entre o medo, quando se assusta com o ruído da porta e diz em tom bastante inseguro que tem uma arma, e a coragem, no momento em que expressa a sua raiva para a pessoa que a ameaça por telefone. Quando Mauro revela a sua presença, a voz de Agatha se torna falha enquanto ela implora para que o editor-chefe não atire, até que ela não consegue mais completar a frase. Enquanto isso, o personagem Mauro, seja na voz modificada no celular ou quando ele se revela para Agatha, apresenta alguns momentos de irritação e até um certo lamento ao atirar na protagonista, mas, de um modo geral, predomina a frieza ao lidar com a situação.

Em “Mortes ao Som de Jazz”, o prólogo já permite a compreensão de algumas características da personagem Manuela Teixeira a partir de sua voz. A cantora apresenta uma entonação simpática e parece sorrir enquanto pronuncia todas as suas falas, especialmente ao

agradecer aos elogios que recebe de quase todos os músicos presentes no local. Ela demonstra manter uma relação cordial com os colegas de trabalho.

Na manhã seguinte, com a chegada de Bernardo e Afonso ao local, percebe-se que ambos os detetives demonstram, por meio das entonações nas vozes de cada um, um certo espanto e uma revolta com a cena do corpo encontrado no bar “Canto do Jazz”, mas eles mantêm uma certa frieza profissional ao analisarem as informações que precisam ser investigadas. Nesse contexto, é importante observar que Bernardo e Afonso parecem trabalhar juntos há bastante tempo, considerando o fato de que há alguns índices de informalidade na comunicação entre eles.

Entre eles, Afonso é o personagem que toma as principais decisões, determinando ações para serem executadas por Bernardo e pelos outros policiais presentes. Mesmo não gostando muito da ideia, o que ele demonstra ao dizer “É sério, Afonso?” com uma leve irritação, Bernardo aceita as propostas, demonstrando posteriormente que confia no parceiro de profissão.

Neste audiodrama, o momento em que mais se percebem aspectos de teatralidade e contracenação é o encontro entre Bernardo, Afonso e Manuela na casa da cantora, no intuito de planejar a prisão do assassino. As estratégias referentes às vozes nesta cena dizem respeito especialmente à relação estabelecida entre Bernardo e Manuela, e entre Afonso e Manuela. Bernardo manifesta a interação e entonação mais formais, buscando explicar o plano de capturar o assassino da forma mais clara possível e deixando a possibilidade de Manuela se recusar a ajudar os detetives, uma vez que se trata de uma operação perigosa. A cantora demonstra atenção às orientações e se dispõe a contribuir para o trabalho de forma muito solícita e simpática.

Em relação a Afonso, Manuela interage de forma um pouco distinta. Como observado na análise de narrativa, eles se comunicam de uma forma um pouco maliciosa e com um possível flerte, tendo em vista que o detetive elogia a voz da cantora e permite que ela o chame pelo primeiro nome, além do fato de que ambos utilizam entonações propositalmente mais graves para se dirigirem um ao outro. A partir disso, Manuela passa a chamar o detetive de Afonso e chega a fazer uma pequena pausa em sua fala quando está prestes a dizer o nome dele.

Além dessas questões, Afonso e Manuela também falam sozinhos em momentos específicos da cena. O detetive se dirige ao banheiro da casa e deixa alguns objetos para Manuela, dizendo: “Te vejo mais tarde, farsante”. No final da cena, a cantora vai diretamente ao mesmo local e encontra os objetos, dizendo: “O senhor é cheio de surpresas, Afonso”. Esses aspectos indicam uma comunicação entre o detetive e a cantora que são perceptíveis apenas

para os dois e para o ouvinte, como um traço narrativo que sinaliza que um personagem sabe quem é o outro, sem que o Bernardo consiga notar essa comunicação.

Já na última cena do audiodrama, Afonso utiliza duas entonações diferentes para se expressar nesse momento final da trama. Quando ele está sozinho, ele parece sorrir e demonstra satisfação pelo sucesso de seu plano. Quando os outros policiais chegam, ele pronuncia as suas falas com a expressão de quem está sentindo muita dor em função do ferimento. Quando o detetive fica sozinho novamente, ele parece não sentir tanta dor quanto demonstrava antes, e chega a rir da situação.

Em “Trítono”, as vozes dos personagens Luiz Carlos e Mariana também apresentam características expressivas a partir do prólogo. O professor manifesta, em suas falas, significativos níveis de impaciência, arrogância e rispidez. Ele interrompe Mariana enquanto ela toca uma música no piano e a interrompe novamente enquanto ela fala, para deixar claro que a aluna está sendo desligada do conservatório. Luiz Carlos ordena que ela saia da sala e emite um suspiro de cansaço depois que a aluna deixa o local. Já Mariana manifesta, em suas falas, desespero, angústia e tristeza diante do desligamento e da impossibilidade de fazer o professor mudar de opinião, mesmo que ela continue implorando. Ela deixa a sala chorando.

Em uma cena posterior, Mariana mantém a entonação angustiada, tendo em vista que ela recebe de seu pai um tratamento semelhante ao que recebeu de Luiz Carlos, incluindo a rispidez e as interrupções enquanto ela fala. Além disso, ela recebe a mesma ordem de procurar outra carreira profissional para seguir, e quando ela fica sozinha no espaço, ela permanece chorando e demonstrando se sentir incompreendida por desejar tocar a própria música. No entanto, com a aparição do “Demônio”, Mariana manifesta uma respiração própria de quem se assustou e diz frases incompletas, indicando não compreender exatamente o que está havendo e o que significa essa interação.

A evolução do enredo se revela na teatralidade e na contracenação entre os personagens. Na cena em que Luiz Carlos sente um corte no seu braço, o professor manifesta uma certa estranheza em relação à dor repentina sentida no braço enquanto ele assina o documento, e essa sensação se intensifica quando ele ouve uma voz e uma risada. A fala do personagem se torna hesitante, demonstrando um considerável estado de confusão, ao mesmo tempo em que ele tenta disfarçar isso diante do reitor e, posteriormente, dos alunos que ele encontra no caminho. Enquanto isso, a voz de Mariana se torna mais presente na mente do professor. A aluna que se expressava de forma triste e implorava por uma oportunidade no conservatório passa a manifestar um tom de sarcasmo e algumas risadas, substituindo o constante choro e que a caracterizava anteriormente.

A audição aberta do conservatório marca os momentos finais do audiodrama, e se trata de uma cena em que Luiz Carlos vivencia diversos sentimentos e os demonstra em sua voz. O professor se expressa inicialmente em tom de piada, acreditando que a presença de Mariana no palco deva ser uma brincadeira ou algo do tipo. No entanto, quando a pianista começa a executar a peça, parece que a música produz um efeito sobre o professor, bloqueando os movimentos dele. A partir disso, a voz de Luiz Carlos passa a manifestar incômodo e um extremo esforço para sair daquela situação.

À medida que a música evolui, o personagem emite sons cada vez mais incompreensíveis e aparenta ter alguma dificuldade para respirar. Quando ele consegue chegar ao palco, ele se dirige a Mariana levantando a voz e em uma entonação que parece misturar raiva e desespero, logo antes de disparar uma arma e tentar matar a ex-aluna. Mariana só se comunica diretamente com Luiz Carlos depois que o espaço se dissipa e o professor não entende o que está acontecendo. Ela pergunta, parecendo sorrir e com um tom levemente sarcástico: “Tá bom pra você agora?”, antes que ele seja definitivamente transportado para outra dimensão.

Compreende-se que Luiz Carlos está “caindo” em outro lugar porque o personagem emite um grito que realiza um “percurso” dos tons mais agudos aos mais graves. Quando o professor chega a esse outro lugar, ele manifesta sentir uma dor, provavelmente provocada pela queda, e pergunta onde está, expressando-se por meio de um sussurro, que parece demonstrar medo e confusão diante das circunstâncias.

Por fim, no que se refere às inserções do narrador, de um modo geral, a narração não apresenta grandes variações de entonação, buscando apresentar as informações sobre os locais e os horários das cenas da forma mais neutra possível. No entanto, é possível observar que, no título do audiodrama “O Quarto de Hotel”, a voz assume tons bem graves, de modo a transmitir a atmosfera de terror que também será construída pela história como um todo. Além disso, em “O Caso de Agatha Dias”, a narração do título é realizada em um tom relativamente agudo, quase sem alterá-lo em cada uma das sílabas, como se fosse o anúncio de um acontecimento de alta gravidade.

5.2.2 – Sistemas expressivos – Efeitos sonoros

Assim como as estratégias envolvendo as vozes dos personagens, os efeitos sonoros também se manifestam de forma significativa nos audiodramas analisados, em suas diferentes atribuições possíveis. Na primeira cena de “O Quarto de Hotel”, os principais efeitos sonoros observados representam os passos de Jack em direção ao quarto e os ruídos na ligação telefônica quando ocorre a falha. Os passos e os ruídos podem ser entendidos como efeitos ambientais,

que caracterizam a movimentação pelo espaço radiofônico e os objetos que o protagonista utiliza enquanto percorre esse espaço.

Também se percebem efeitos sonoros ambientais quando Jack recebe uma ligação de sua esposa no celular e descobre estar desaparecido há um mês. Os efeitos correspondem à vibração do celular de Jack, assim como outros sons da ligação telefônica que ele supostamente recebe.

Já durante as respostas recebidas por Jack no telefone enquanto ele tentava se comunicar com a recepção do hotel, pode-se perceber que a indicação de linha ocupada assume uma função expressiva por não ser apenas um sinal de uma linha telefônica indisponível no espaço radiofônico. O efeito também simboliza, na lógica interna da narrativa, uma ausência de comunicação com o mundo externo àquele quarto de hotel.

Além disso, o ruído agudo emitido pelo telefone é uma espécie de “agressão sonora”, realizada pelo ser que se comunica com Jack no intuito de provocar um efeito doloroso e fazê-lo não tentar mais sair do quarto. Trata-se de um efeito expressivo, tendo em vista que o ruído soa de forma aguda e desordenada, indicando a composição de um ambiente confuso tanto no aspecto sonoro quanto no narrativo, assim como o efeito também sinaliza a confusão do próprio protagonista diante da situação.

Na primeira cena de Guilherme e Marcos em “O Caso de Agatha Dias”, os principais efeitos sonoros observados são correspondentes ao som constante da água e aos passos de Guilherme, que deixa a sua viatura e caminha em direção a Marcos. Considerando o fato de que os passos parecem ser realizados em uma superfície com terra, o conjunto de efeitos sonoros busca ambientar a cena na Represa do 29 enquanto espaço externo com características naturais e proximidade em relação à água.

Quando Agatha se junta aos dois personagens, também se percebem outros efeitos sonoros ambientais. É possível identificar o som da fita de isolamento da área no momento em que Agatha passa por ela, bem como os sons do motor e da porta de um carro que estaciona no início e deixa o local no fim, indicando que se trata do carro de Agatha.

Além disso, os efeitos sonoros associados ao veículo de Agatha inseridos em sequência propõem um sentido narrativo que sugere uma sequência de ações realizadas pela protagonista. Os sons do motor do carro parando, da porta sendo aberta e fechada e dos passos indicam que Agatha estaciona o carro, sai do veículo e caminha em direção a Guilherme e Marcos. Do mesmo modo, os sons dos passos, da porta sendo aberta e fechada novamente, das chaves e do carro sendo ligado e deixando o local indicam que Agatha se afastou dos demais personagens, caminhou até o seu carro, entrou no veículo e se dirigiu ao jornal onde trabalha.

Durante a discussão entre Agatha e Mauro, os efeitos sonoros observados atuam essencialmente na ambientação da cena na redação do Diário de São Carlos, representando os sons das vozes ao fundo, dos telefones tocando, da digitação no computador e de diversos passos de funcionários caminhando pelo local. Também é possível mencionar efeitos que não apenas ambientam a redação, como também se unem à voz para expressar a irritação dos personagens. Quando Mauro acaba perdendo a paciência em dizer a mesma informação para Agatha e ela diz que as notícias do jornal são chatas e iguais, o editor-chefe exclama “Agatha!” e é possível ouvir, ao mesmo tempo, um ruído que parece ser um soco na mesa.

Da mesma forma, quando Agatha diz que irá publicar a matéria com ou sem a ajuda do jornal porque “existe uma coisa chamada internet”, é possível ouvir, em sequência, sons de passos e o ruído potente de uma porta batendo. Esses sons, aliados à entonação irritada de Agatha, expressam a raiva da protagonista, assim como a sequência permite compreender que ela saiu da sala subitamente naquele instante.

No que diz respeito às representações de computador e internet, além dos sons de digitação que eventualmente se fazem presentes na redação do Diário de São Carlos e são ainda mais perceptíveis quando a protagonista pesquisa as informações na internet, é possível observar que o computador de Agatha emite um som presente na identidade sonora do Windows Vista e do Windows 7, que são versões do sistema operacional Windows, inseridas no mercado em 2007 e em 2009, respectivamente.¹²⁴ Esse som é uma importante marca de que o audiodrama é ambientado em uma época contemporânea ao seu lançamento no início de 2016, tendo em vista que naquele ano, o Windows 7 era uma versão amplamente utilizada do sistema operacional e só seria ultrapassada pelo Windows 10 três anos depois.¹²⁵

Na última cena que conta com a participação da protagonista Agatha Dias, as quatro atribuições previstas para os efeitos sonoros podem ser identificadas. Inicialmente, percebem-se diferentes sons ambientais presentes no espaço, muitos deles produzidos por Agatha. É possível mencionar os sons da porta, das chaves da casa, dos passos da jornalista em direção ao computador, da digitação, dos ruídos na porta e dos passos que indicam a entrada de outra pessoa na casa, das vozes no computador que sinalizam que Agatha executou algum arquivo de áudio ou vídeo, do celular tocando, entre muitos outros sons. Esses efeitos compõem a paisagem

¹²⁴ MACEDO, Joyce. Nostalgia: lembre os sons de inicialização do Windows. **Canaltech**, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2K7j126>. Acesso em: 30/07/2022.

¹²⁵ FELIPE, Carlos. Windows 10 finalmente ultrapassa Windows 7 em termos de fatia de mercado. **Mundo Conectado**, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3zhhINy>. Acesso em: 30/07/2022.

sonora do local da casa em que a protagonista se encontra, tendo em vista os sons que existem no espaço e os sons que expressam a interação de Agatha com esse espaço.

Quando Agatha está pesquisando informações em seu computador, ela ouve ruídos na porta e suspeita que alguém tenha entrado em sua casa. A partir desse momento, também é possível ouvir passos de outra pessoa no local. Esses efeitos indicam não apenas a função ambiental de uma ação sobre o espaço, como também manifestam uma expressão sombria e de suspense no ambiente, tendo em vista que esses sons pertencem a uma pessoa desconhecida, sobre a qual, até o momento, não se sabe quais são as intenções. O som do disparo também possui uma função expressiva na narrativa, já que sinaliza o acontecimento mais relevante da história, que é o assassinato da protagonista.

Os aspectos narrativos e ornamentais também podem ser observados. Um dos exemplos em que se identifica a função narrativa possibilitada por uma sequência de efeitos sonoros é o momento em que Agatha chega à sua casa. Percebem-se os efeitos que representam, em ordem, um carro estacionando, passos, chaves, porta se abrindo, porta se fechando, chaves, passos e computador sendo ligado. Não há verbalização nesse momento, e apenas a sequência de efeitos manifesta uma atribuição de condução narrativa, em que se compreende que Agatha chegou à sua residência de carro, saiu do veículo, caminhou até a porta, entrou na casa, caminhou até o computador e o ligou.

Ela se movimenta pelo ambiente, incluindo uma mudança de um espaço externo para um espaço interno. Para fortalecer essa mudança ambiental, a cena se inicia com um efeito ornamental de ambiente noturno ao fundo, que contém alguns sons que parecem grilos. Esse efeito é silenciado logo que Agatha entra em sua casa, contribuindo para indicar a movimentação e a mudança de espaço.

No prólogo de “Mortes ao Som de Jazz”, pode-se reconhecer uma série de efeitos sonoros ambientais e narrativos. É possível identificar diversos sons ambientais que representam as ações dos personagens no espaço em que eles se encontram, como os sons dos passos e da porta sendo aberta e fechada várias vezes, assim como o som de um objeto sendo guardado em um armário, representando o momento em que o personagem Euler guarda o seu saxofone.

No aspecto narrativo, percebe-se uma sequência de efeitos sonoros de garrafa sendo aberta, líquido sendo servido em um copo e sendo consumido em seguida, em uma ordem que representa o momento em que o personagem Euler serve e consome uma bebida, pouco antes de ser assassinado.

Com a evolução do enredo, na manhã seguinte, Bernardo e Afonso chegam ao local. Nesta cena, observam-se vários efeitos sonoros ambientais, que representam as vozes das pessoas que estão por perto, os passos dos personagens pelo espaço, a porta se abrindo e se fechando e o bilhete sendo aberto, entre outros sons.

Quando Bernardo, Afonso e Manuela se encontram na casa da cantora, é possível perceber efeitos sonoros que realizam funções ambientais, narrativas e ornamentais. Notam-se vários efeitos que ambientam a cena na residência, como os sons que representam os passos dos personagens, as portas do banheiro e da frente da casa, a arma que Bernardo entrega a Manuela e o bilhete deixado por Afonso e encontrado instantes depois pela cantora.

Além disso, algumas sequências de efeitos permitem compreender de forma narrativa algumas ações e situações presentes na cena, como é possível observar no momento em que Manuela caminha até o banheiro e encontra os objetos deixados por Afonso. Os sons dos passos, da abertura da mesma porta que o detetive teve acesso anteriormente e do bilhete permitem compreender que Manuela fez o mesmo trajeto realizado por Afonso, entrou no banheiro e encontrou os objetos deixados pelo detetive no local.

Como a cena se passa no início da tarde, percebem-se alguns sons ornamentais do trânsito no início e alguns ruídos ao longo do tempo, como o canto de pássaros, indicando movimentações ambientais que normalmente são perceptíveis no período vespertino. Esses sons se aliam às demais informações e contribuem para ambientar a cena no momento do dia em que ela acontece. Eles podem ser observados especialmente nos instantes em que os personagens estão na sala da casa e as trilhas musicais se apresentam em um volume mais baixo.

Nos momentos finais da trama, os principais efeitos sonoros observados ambientam a situação e as ações realizadas no espaço, entre os quais é possível mencionar os sons que representam os tiros disparados por Afonso nos corpos de Bernardo e Manuela e em si próprio. Também é possível reconhecer os passos do assassino e dos policiais, bem como a sirene da viatura.

O prólogo de “Trítano” apresenta efeitos sonoros que cumprem as funções ambiental, narrativa e ornamental. Os principais efeitos ambientais observados representam os passos dos personagens, o som do banco em que provavelmente Mariana está sentada ao piano, a porta sendo aberta e fechada e a tampa do teclado do piano sendo fechada bruscamente pela aluna instantes antes de ela sair correndo da sala.

O momento em que Mariana sai correndo da sala aos prantos é representado por uma sequência de efeitos sonoros que adquirem, no contexto apresentado, uma função narrativa. É possível ouvir, em ordem, o fechamento abrupto da tampa do teclado do piano, passos rápidos

de quem está correndo, a abertura da porta da sala, o aumento do volume dos sons externos e o fechamento da porta. Essa sequência possibilita compreender quais foram as ações narrativas e sonoras executadas pela personagem nesse momento.

No aspecto ornamental, observam-se alguns efeitos que foram inseridos no intuito de complementar a ambientação da cena em um conservatório. Em volume baixo, vários instrumentos e vozes cantando soam ao mesmo tempo, indicando a existência de outros espaços e outras aulas de música em andamento.

Após a ligação do conservatório informando o cancelamento da bolsa, percebem-se alguns efeitos sonoros ambientais que evidenciam a movimentação no espaço realizada pelos personagens em cena, especialmente pelo pai de Mariana. Entre esses sons, é possível mencionar os efeitos que representam o telefone sendo desligado, os passos e a porta sendo aberta e fechada violentamente por esse personagem.

Quando Luiz Carlos começa a ser envolvido pela maldição provocada por Mariana e pelo “Demônio”, é possível observar alguns efeitos sonoros que ambientam o percurso realizado por Luiz Carlos desde o escritório do reitor, passando pelos espaços internos do conservatório até alcançar a área externa da instituição, provavelmente o estacionamento.

Além da função ambiental, esses efeitos também adquirem uma função narrativa por estarem dispostos em uma sequência que sinaliza a movimentação do personagem. Percebem-se, entre os sons em questão, os efeitos que representam a cadeira sendo arrastada para que o personagem se levante, os passos dentro do escritório, a porta do local e novos passos pelo espaço interno, que se aceleram após o professor perceber a voz de Mariana de forma mais intensa. Após isso, ainda se notam os sons do trânsito nas proximidades do estacionamento, uma sonoridade diferente nos passos, indicando a mudança de espaço, e os sons do alarme do automóvel de Luiz Carlos.

A função ornamental também é acionada nesta cena. Como uma forma de complementar a ambientação no espaço interno do conservatório, é possível ouvir alguns instrumentos musicais ao fundo quando Luiz Carlos atravessa os corredores da instituição.

Nos momentos finais da história, diversos efeitos sonoros ambientam a audição aberta no conservatório. Entre eles, é possível mencionar os passos de Mariana no palco e o ruído da poltrona em que se encontra Luiz Carlos, onde ele tenta se mexer após o início da apresentação. Também se ouvem os aplausos, os gritos da plateia quando o professor chega ao palco levando uma arma e os próprios passos de Luiz Carlos caminhando na direção de Mariana para tentar matá-la.

Entre os efeitos que assumem funções expressivas nesta cena, estão o disparo realizado por Luiz Carlos, que possui uma significativa relevância para a narrativa e sinaliza a intensidade dos estados emocionais dos personagens no momento em que o som pode ser ouvido. Outro efeito que pode ser mencionado é o trovão ouvido no momento da queda de Luiz Carlos em outra dimensão. Percebe-se que não se trata de um indicativo de tempestade, e sim, do clima sombrio estabelecido pela presença do personagem “Demônio” e pela evolução da maldição que envolveu o professor.

Além disso, é realizada uma sequência de efeitos sonoros que adquirem uma função narrativa quando Mariana chega ao palco para se apresentar. É possível ouvir os sons dos passos, dos aplausos e da música sendo executada no piano, indicando que a personagem entrou no palco, foi recebida pelo público, acomodou-se diante do instrumento e iniciou a sua apresentação. Este também é um aspecto da articulação entre sistemas expressivos diferentes, a qual será abordada mais especificamente a seguir, na análise específica da ação e da ambientação.

Nos quatro audiodramas, de um modo geral, os efeitos sonoros que se ouvem durante as narrações, quando há efeitos, pertencem à dinâmica da própria cena em que se originam. No entanto, percebe-se uma exceção nas narrações dos locais e horários em “O Caso de Agatha Dias”. Essas narrações, especificamente, são acompanhadas por pequenos sinais acústicos expressivos que podem remeter à tecnologia e à inserção de dados em um computador, incluindo talvez a organização dos dados em um caso policial.

5.2.3 – Sistemas expressivos – Música

A análise da música no “Contador de Histórias” permitiu a compreensão de alguns aspectos relevantes que envolvem a seleção da trilha sonora dos audiodramas. Em “O Quarto de Hotel”, “O Caso de Agatha Dias” e “Mortes ao Som de Jazz”, foram escolhidas músicas que compõem originalmente a trilha sonora de alguns jogos eletrônicos. Esses jogos apresentam temáticas semelhantes ao enredo como um todo ou a momentos específicos da narrativa de cada um desses audiodramas.

No entanto, “Trítone” contou com uma produção de músicas originais e a reinterpretação de peças clássicas já existentes, o que foi essencial para o andamento do enredo ambientado em um conservatório e que tinha o piano como um dos elementos mais expressivos da história. Em uma entrevista concedida a Henrique Garcia Sommer (2018), o produtor do CDHCast, Danilo Battistini, apresentou alguns detalhes sobre a formação da trilha sonora em seu podcast.

Até o momento em que de fato eu chego na edição/mixagem onde vou precisar da música em si eu já venho com referências de tudo o que ouvi enquanto fazia o roteiro delas. Por ser um projeto que faço no meu tempo livre e sem investimento além de alguns apoios pelo Padrim que ajudam a custear a produção, infelizmente eu não tenho tempo hábil para criar músicas originais e nem recurso financeiro para pagar um compositor para criar projetos exclusivamente com músicas originais, a maioria eu utilizo músicas de atribuição Creative Commons ou músicas de Royalty Free compradas. O que geralmente torna esse processo de encontrar a música certa mais trabalhoso. Com exceção do audiodrama “Trítono”, onde eu trabalhei com meu amigo Henrique Fajardo, que é pianista (e foi quem fez a música tema do podcast) para fazer as músicas originais, já que a música era um elemento importantíssimo nessa história (BATTISTINI, 2018, p. 72).

A partir disso, considerando as representações analisadas nesta etapa do estudo de caso, a primeira ocorrência de trilha sonora no audiodrama “O Quarto de Hotel” pode ser observada durante as respostas recebidas por Jack no telefone. Na maior parte dos momentos em que ocorrem as tentativas de realizar a ligação telefônica para a recepção do hotel, é inserida a trilha “In the Ravine”,¹²⁶ do compositor norte-americano Daniel Licht. Trata-se de uma canção instrumental de suspense que também faz parte da trilha sonora do jogo eletrônico “Silent Hill: Downpour” (2012),¹²⁷ que pertence ao gênero “terror de sobrevivência”.

A trilha contribui para a composição da atmosfera de medo e suspense que se estabelece na narrativa, assim como acompanha o estado emocional do protagonista, que também parece manifestar algum medo em relação à situação de ficar trancado no quarto e incompreensão no que se refere ao fato de ele não conseguir sair do local. Quando Jack descobre que está desaparecido há um mês, a trilha “In The Ravine” permanece sendo executada, ambientando o suspense e a atmosfera de medo presentes na situação e no estado emocional do personagem.

Em “O Caso de Agatha Dias”, a trilha sonora surge pela primeira vez quando Agatha se aproxima do corpo encontrado na Represa do 29. A partir do momento em que Agatha percebe e aponta uma marca estranha no pulso, é inserida a canção “The Traitor”,¹²⁸ do compositor dinamarquês Jesper Kyd, que faz parte da trilha sonora do jogo “Assassin's Creed: Revelations” (2011).¹²⁹ Trata-se de um jogo de ação e aventura, que envolve a temática de assassinato.

Do mesmo modo. “O Caso de Agatha Dias” apresenta essas características e a canção atribui um clima psicológico de suspense ao ambiente formado nessas condições. A trilha

¹²⁶ LICHT, Daniel. **In the Ravine**. Konami Digital Entertainment, Inc., 2012. Disponível em: <https://youtu.be/xItOzidJyGk>. Acesso em: 30/07/2022.

¹²⁷ Informações sobre o jogo “Silent Hill: Downpour” podem ser encontradas na plataforma Fandom. Disponível em: <https://cutt.ly/BZexp8c>. Acesso em: 30/07/2022.

¹²⁸ KYD, Jesper. **The Traitor**. Ubisoft Music, 2012. Disponível em: <https://youtu.be/Ixx0M77N10o>. Acesso em: 30/07/2022.

¹²⁹ Informações sobre o jogo “Assassin's Creed: Revelations” podem ser encontradas na plataforma Steam. Disponível em: <https://bit.ly/2LvdQaK>. Acesso em: 30/07/2022.

permanece até Agatha deixar a área restrita, acompanhando as observações e questionamentos que a jornalista faz sobre a marca que ela percebeu no corpo, os assassinatos que vêm ocorrendo em São Carlos e o fato de que o corpo está sendo enviado para o IML de São Paulo.

No início da última cena de Agatha Dias no audiodrama, percebe-se o retorno da canção “The Traitor”, que sinaliza a atmosfera de suspense e perigo já estabelecida nas cenas anteriores, tendo em vista que a protagonista está recebendo uma sequência de ameaças e acabou de receber a notícia de que Guilherme foi assassinado. A canção é silenciada quando Agatha liga o computador.

A partir do momento em que a protagonista descobre as primeiras informações, outra canção é executada. “Auldale”,¹³⁰ do compositor Eric Brosius, integra a cena até o momento em que Mauro surge com a arma. A trilha pertence ao jogo “Thief: Deadly Shadows” (2004),¹³¹ que envolve a temática de ação, crime e corrupção. “Auldale” é o nome de um dos bairros nos quais se passa o jogo, ambientado em uma cidade escura e cheia de perigos. Com isso, a trilha possui uma sonoridade sombria, sendo adequada tanto ao aspecto escuro e perigoso do jogo, quanto às descobertas de Agatha no audiodrama sobre crimes graves envolvendo significativos escândalos políticos.

A canção permanece em execução quando a protagonista tem a impressão de que alguém entrou em sua casa, e também quando ela recebe uma última ameaça por telefone. Considerando essas questões, a trilha evidencia o clima sombrio, perigoso e atrelado a uma perspectiva criminal que caracteriza o ambiente da história, ao mesmo tempo em que acompanha o estado emocional de Agatha, o qual envolve o medo e a descoberta de circunstâncias sérias e preocupantes.

De uma forma geral, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítano” possuem enredos mais ligados à música. As trilhas se tornam aspectos centrais no processo de construção do ambiente sonoro desses audiodramas, seja nos bares de jazz da década de 1940 na primeira produção, ou no conservatório e nas peças executadas no piano, presentes na segunda história. A partir desse momento da análise, todas as representações contaram com a presença de trilhas musicais na composição do cenário acústico ficcional.

¹³⁰ BROSIOUS, Eric. **Auldale**. Thief: Deadly Shadows OST, 2004. Disponível em: <https://youtu.be/x9FkiNGE9MI>. Acesso em: 30/07/2022.

¹³¹ Informações sobre o jogo “Thief: Deadly Shadows” podem ser encontradas na plataforma Steam. Disponível em: <https://bit.ly/3cM4rgR>. Acesso em: 30/07/2022.

Em boa parte da cena do prólogo de “Mortes ao Som de Jazz”, é possível identificar a canção “J.J. Bop”,¹³² e durante o assassinato de Euler, é executada a trilha “Redemption, Pt. 2”,¹³³ que confere maior tensão ao momento. Ambas as músicas pertencem aos compositores Andrew Hale e Simon Hale, sendo que a primeira música possui diversos traços do jazz e a segunda parece indicar um estado de alerta para uma situação de perigo. As canções pertencem à trilha sonora do jogo “L.A. Noire” (2011), uma produção de aventura e estratégia que se apresenta como “um suspense violento que mistura ação de tirar o fôlego e trabalho de detetive”.¹³⁴

Percebe-se, ao longo de “Mortes ao Som de Jazz”, que a ação, a violência e o trabalho de detetive também fazem parte da temática do audiodrama. Outra característica relevante de “L.A. Noire” está no fato de que o jogo é ambientado no período pós-guerra nos Estados Unidos, ou seja, entre as décadas de 1940 e 1950, o que coincide com a ambientação de “Mortes ao Som de Jazz” nos anos 1940. Com isso, a primeira canção reforça o contexto do jazz presente no bar em que se inicia o audiodrama, e ambas as trilhas apresentam uma referência à época em que a história se passa.

Ao longo da primeira cena de Bernardo e Afonso no audiodrama, são executadas mais duas canções de Andrew Hale e Simon Hale, e que também integram a trilha sonora do jogo “L.A. Noire”: “Minor 9th”¹³⁵ e “Temptation Pt.2”.¹³⁶ As trilhas possuem a função de evidenciar a tensão presente nas circunstâncias do crime e da investigação, tendo em vista que elas são inseridas, respectivamente, no instante em que Bernardo e Afonso se deparam com o corpo e no momento em que Bernardo lê o bilhete encontrado. Porém, as canções em questão, por serem amostras do universo do jazz, apresentam mais claramente a atribuição de ambientarem a cena e reforçarem referências do lugar e da época em que se passa a narrativa.

Na cena que se passa na casa de Manuela, é executada mais uma trilha do jogo “L.A. Noire”. A canção “Pride Of The Job, Pt. 2”,¹³⁷ que pertence aos mesmos compositores mencionados anteriormente, também possui o aspecto do jazz que reforça referências da época

¹³² HALE, Andrew; HALE, Simon. **J. J. Bop**. Rockstar Games, 2013. Disponível em: <https://youtu.be/9GnlFpKju4U>. Acesso em: 30/07/2022.

¹³³ HALE, Andrew; HALE, Simon. **Redemption, Pt. 2**. Rockstar Games, 2013. Disponível em: <https://youtu.be/Kuc9gKIajps>. Acesso em: 30/07/2022.

¹³⁴ Informações sobre o jogo “L.A. Noire” podem ser encontradas na plataforma Steam. Disponível em: <https://bit.ly/2NRCCG6f>. Acesso em: 30/07/2022.

¹³⁵ HALE, Andrew; HALE, Simon. **Minor 9th**. Rockstar Games, 2013. Disponível em: <https://youtu.be/EYyE9dX0pt0>. Acesso em: 30/07/2022.

¹³⁶ HALE, Andrew; HALE, Simon. **Temptation, Pt. 2**. Rockstar Games, 2013. Disponível em: https://youtu.be/Yh4ypK_m4Ao. Acesso em: 30/07/2022.

¹³⁷ HALE, Andrew; HALE, Simon. **Pride Of The Job, Pt. 2**. Rockstar Games, 2013. Disponível em: https://youtu.be/L5rSTyi_Dgg. Acesso em: 30/07/2022.

e da temática da narrativa, além de evidenciar o clima de tensão que se estabelece em relação ao plano explicado por Bernardo e à possível intenção paralela de Afonso. O processo de edição do audiodrama insere a música estrategicamente na cena para que ela alcance as notas mais agudas no instante em que Manuela encontra os objetos no banheiro, salientando a relevância do momento para a narrativa, tendo em vista que essa comunicação paralela entre a cantora e o detetive é essencial para a configuração do clímax da história.

Os momentos finais do audiodrama contam com o retorno da canção “Minor 9th”, que havia sido executada anteriormente na cena de apresentação dos personagens Bernardo e Afonso. Nessa cena anterior, a trilha conferia tensão ao ambiente, tendo em vista que os detetives haviam acabado de se deparar com o corpo do personagem Euler. No entanto, na cena final, “Minor 9th” se inicia logo depois da última inserção de “Redemption, Pt. 2”, uma trilha muito mais tensa que acompanhou os principais assassinatos da trama.

Com isso, a canção proporciona ao ambiente uma relativa tranquilidade, indicando o desfecho da narrativa. Esse aspecto tranquilo pode ser associado ao estado emocional de Afonso, que conclui o seu plano e mantém oculta a sua identidade como “Assassino do Jazz”. Além disso, as características da música, próprias do jazz, mantêm as referências ao lugar e à época em que as circunstâncias representadas se desdobram.

A cena apresenta um trecho da composição “Für Elise”,¹³⁸ de Ludwig van Beethoven, nas versões tocadas por Mariana e rejeitadas por Luiz Carlos. Essas adaptações foram realizadas pelo compositor e pianista Henrique Fajardo, que atuou na produção de uma trilha sonora original para o audiodrama. Dentro da narrativa, as versões de “Für Elise” com alterações em suas notas originais são vistas pelo professor como uma atitude que “estraga” os clássicos. É importante observar que a presença da composição na cena contextualiza o ambiente da aula de piano e reforça a percepção de um conservatório que inclui grandes nomes da música ocidental em sua estrutura curricular.

Na cena em que Mariana é tratada de forma ríspida pelo pai e recebe uma proposta do personagem “Demônio”, foram identificadas três trilhas principais. A primeira delas é “Long Note Two”,¹³⁹ do compositor norte-americano Kevin MacLeod, a qual se faz presente durante todo o tempo, mesmo de forma simultânea às outras trilhas. A canção se caracteriza pela execução de uma única nota por períodos relativamente longos antes que outra nota musical

¹³⁸ BEETHOVEN, Ludwig van. **Für Elise** [1810]. Big Eye Music, 2009. Disponível em: <https://youtu.be/XG3h6LywNQ>. Acesso em: 30/07/2022.

¹³⁹ MACLEOD, Kevin. **Long Note Two**. Kevin MacLeod Horror Soundscapes, 2014. Disponível em: <https://youtu.be/yUGxS99GzNk>. Acesso em: 30/07/2022.

seja acionada. Essa estrutura contribui para a composição do clima tenso, angustiante e dramático que se estabelece no ambiente, considerando os conflitos existentes entre Mariana e as pessoas ao redor, bem como o estado emocional de tristeza e sofrimento da personagem.

As outras duas trilhas são originais, compostas por Henrique Fajardo para o audiodrama. Não está claro se as canções “Tritone Main Theme”¹⁴⁰ e “Devil's Contract”¹⁴¹ são executadas no espaço da cena ou se fazem parte de uma dimensão exclusiva para o ouvinte, mas a inserção das trilhas se conecta diretamente aos acontecimentos. “Tritone Main Theme” é uma música relacionada à Mariana e, posteriormente, a reação de Luiz Carlos à canção irá sugerir a possibilidade de esta ser uma composição da aluna.

Na cena, a trilha é inserida logo após Mariana dizer, entre lágrimas: “Por que ninguém me entende? Eu só quero tocar minha música”. A canção continua por alguns segundos até ser abruptamente interrompida por notas graves e desordenadas no piano. A ex-aluna do conservatório se assusta, e talvez o ouvinte também venha a se assustar com as notas inesperadas. O efeito musical indica a aparição do personagem “Demônio”, que afirma ter uma proposta para Mariana. Logo após a inserção das notas graves que interrompem a canção, a trilha “Devil's Contract” assume o lugar da canção anterior, tratando-se de uma música com notas menos prolongadas, que não transmitem a mesma melancolia de “Tritone Main Theme” e criam uma expectativa sobre qual será a solução apresentada para Mariana.

Quando Luiz Carlos sente um corte no braço e ouve a voz da ex-aluna, é possível observar a presença da trilha “Long Note One”,¹⁴² de Kevin MacLeod, que reforça o medo e a tensão sentidos pelo professor ao se deparar com situações que ele ainda não consegue compreender.

Nos momentos finais do audiodrama, as trilhas que podem ser observadas são “Solfeghetto”¹⁴³ e a própria “Tritone Main Theme”. A primeira peça foi composta originalmente pelo músico alemão Carl Philipp Emanuel Bach no século XVIII, e também foi executada por Henrique Fajardo especialmente para o audiodrama. A segunda canção é uma nova versão da música-tema do audiodrama, também tocada por Fajardo e que já havia sido inserida em outros momentos anteriores na trama.

¹⁴⁰ FAJARDO, Henrique. **Tritone Main Theme**. 2B1L Records, 2018. Disponível em: <https://youtu.be/M-v2Kx2j3YI>. Acesso em: 30/07/2022.

¹⁴¹ FAJARDO, Henrique. **Devil's Contract**. 2B1L Records, 2018. Disponível em: <https://youtu.be/rKH7wwpIOaM>. Acesso em: 30/07/2022.

¹⁴² MACLEOD, Kevin. **Long Note One**. Kevin MacLeod Horror Soundscapes, 2014. Disponível em: <https://youtu.be/zlowpqnHeYU>. Acesso em: 30/07/2022.

¹⁴³ BACH, Carl Philipp Emanuel. **Solfeghetto in C Minor** [1766]. Tzvi Erez, 2012. Disponível em: <https://spoti.fi/3vs7kde>. Acesso em: 30/07/2022.

Pensando na lógica interna da narrativa, as duas músicas são tocadas por Mariana na audição aberta. A pianista elabora a sua apresentação de uma forma que provavelmente desagradaria ao professor Luiz Carlos. Ele a desligou do conservatório porque ela realizava modificações que ele considerava como “estragos” às peças clássicas. Porém, Mariana apresenta um trecho de “Solfeggietto”, uma peça que possui uma certa complexidade ao ser executada rapidamente no piano, e logo faz algumas adaptações que conduzem à sua música “Tritone Main Theme”.

Com isso, além de ambientarem a cena e reforçarem referências ao conservatório onde ela se passa, as trilhas também se tornam importantes aspectos narrativos, que indicam que a forma de produzir música desenvolvida por Mariana, antes rejeitada por Luiz Carlos, passa a prevalecer sobre o posicionamento dele, transformando a situação inicial após os conflitos e a evolução do enredo. Posteriormente, “Tritone Main Theme” é inserida novamente após o disparo realizado por Luiz Carlos e o silenciamento das referências ao espaço do auditório onde ocorre a audição aberta, indicando uma mudança ambiental em que o espaço se torna indefinido, como se o personagem passasse a viver “dentro” da música que ele tanto repudiava.

No que se refere às falas do narrador em todos os audiodramas, foi possível perceber que a presença mais significativa de trilhas específicas para essas inserções ocorreu nas narrações dos títulos dos audiodramas “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítone”. Na primeira produção, a narração do título é acompanhada por “New Beginning, Pt. 2”,¹⁴⁴ outra música dos compositores Andrew Hale e Simon Hale para o jogo “L.A. Noire”. Trata-se de uma trilha voltada para o cenário do jazz e das canções mais antigas, que integram o ambiente do jogo e reforçam no audiodrama as referências da época em que ele se passa. Já em “Trítone”, o título é narrado ao som de “Tritone Main Theme”, uma música recorrente no audiodrama, que corresponde ao contexto do conservatório, do piano e do enredo de um modo geral.

5.2.4 – Sistemas expressivos – Silêncio

Ao longo desta etapa da análise, foi possível observar duas ocorrências referentes ao silêncio nos audiodramas. Elas se manifestaram nas produções “O Caso de Agatha Dias” e “Trítone”, e ambos os silenciamentos ocorreram após o disparo de uma arma. Isso indica que os instantes não sonoros de um audiodrama podem ser inseridos após momentos de grande intensidade, representados por vários recursos sonoros. As estratégias relacionadas ao silêncio

¹⁴⁴ HALE, Andrew; HALE, Simon. **New Beginning, Pt. 2**. Rockstar Games, 2013. Disponível em: <https://youtu.be/2usmELgduow>. Acesso em: 30/07/2022.

foram acionadas no “Contador de Histórias” logo após representações de clímax narrativo, configurando uma possibilidade para a construção do conteúdo ficcional em áudio.

Em “O Caso de Agatha Dias”, o silêncio ocorre na cena do assassinato da protagonista, indicando estratégias de pausa reflexiva e representação de intensidade. A partir da entrada de Mauro, já se percebe o silenciamento da trilha, mas os recursos sonoros possuem um instante de silenciamento total assim que o disparo é realizado. Esse instante permite ao ouvinte a compreensão de que a ação provavelmente tirou a vida da protagonista, e representa, com isso, o ponto mais alto e intenso da narrativa.

Já em “Trítone”, o instante a ser observado acontece na última cena, durante a apresentação de Mariana. Percebe-se um momento de silenciamento de todos os recursos sonoros em execução quando Luiz Carlos efetua o disparo e pergunta: “O que que tá acontecendo aqui?”. É possível que esse questionamento represente uma dúvida para o próprio ouvinte, uma vez que o silenciamento dos efeitos que identificam e ambientam o espaço físico do auditório parece sinalizar uma perda das referências desse espaço, como se ele estivesse se dissipando na perspectiva do professor e confundindo a percepção que o personagem possui em relação à sua realidade.

Diante dessa indefinição do espaço radiofônico e da intensidade dos acontecimentos recentes, o silenciamento manifesta uma atribuição de impasse dramático, criando no ouvinte uma tensão e uma expectativa sobre qual será o destino do personagem em função dos conflitos impostos e de suas ações em relação a eles.

5.2.5 – Cenário sonoro e ação sonora

Ao chegar à análise da ação e da ambientação nos audiodramas, percebe-se que vários aspectos do mundo acústico que envolve os personagens e das ações representadas com recursos sonoros e não sonoros já foram identificados na observação dos sistemas expressivos. As trilhas musicais, por exemplo, se tornam essenciais na composição do cenário sonoro, assim como os efeitos sonoros narrativos costumam indicar sequências de ações.

Desse modo, buscou-se observar o cenário e a ação nas produções a partir de critérios que não necessariamente foram aprofundados nos processos anteriores. A estratégia da verbalização não foi analisada na perspectiva das entonações ou das relações estabelecidas entre os personagens, e sim, direcionando-se à narração e aos diálogos descritivos, capazes de representar sonoramente a ação e a ambientação. Da mesma forma, a articulação dos sistemas expressivos buscou priorizar elementos de naturezas diferentes, em vez de destacar a confluência de dois ou mais recursos pertencentes ao mesmo sistema expressivo.

Além dessas estratégias, também foram observados os efeitos de sonorização aplicados aos sistemas expressivos, como reverberações e variações na intensidade e na qualidade do som. Esses efeitos influenciam diretamente na distribuição dos objetos sonoros no espaço radiofônico, bem como na configuração do ambiente em seus aspectos espaço-temporais e psicológicos. Essas características se manifestaram nos audiodramas selecionados.

Em “O Quarto de Hotel”, a cena em que Jack conversa com a esposa por telefone antes de entrar no quarto apresenta as três estratégias previstas de ação e ambientação. No que diz respeito à verbalização, o protagonista descreve algumas características do ambiente em que ele se encontra, afirmando que já anoiteceu, que acabou de chegar no hotel e que está se hospedando no quarto mais barato apenas para passar a noite. A descrição feita pelo protagonista permite compreender que se trata de um hotel simples e de baixo custo, próximo a uma estrada e longe da casa onde ele mora com a esposa. A verbalização é importante para se compreender os aspectos narrativos no que se refere ao enredo, aos personagens e ao espaço, abordados anteriormente.

Na mesma cena, a articulação das informações presentes na voz e nos efeitos sonoros permitem compreender o cenário sonoro e as ações sonoras que se constroem nesse momento inicial da narrativa. É possível notar que Jack percorreu um trecho do caminho para a sua casa e parou para descansar em um hotel antes de seguir viagem. Durante o seu diálogo, percebe-se que o protagonista está percorrendo os corredores do hotel em direção ao quarto em que pretende passar a noite.

Por fim, o principal efeito de sonorização percebido é a redução na qualidade do som nas falas da esposa do Jack, sinalizando a comunicação por telefone. Trata-se um efeito aplicado à voz que possibilita a compreensão de que a personagem não se encontra no mesmo espaço radiofônico que o protagonista, e interage com ele utilizando um meio de comunicação.

Em outro momento da história, ao longo das respostas recebidas por Jack no telefone, há poucas indicações de verbalização no sentido de descrever o ambiente ou as ações realizadas no espaço radiofônico. Uma dessas indicações ocorre no momento em que Jack fala em voz alta os números que está inserindo no celular para fazer a chamada.

No entanto, a articulação dos elementos de voz, efeitos sonoros e música formam o ambiente de terror que caracteriza a narrativa. A voz do telefone, que parece ser uma mensagem automática da realidade cotidiana do personagem e do próprio ouvinte do audiodrama, vai se revelando como um ser estranho que provoca dor e sofrimento no protagonista. Os efeitos sonoros ambientais e expressivos reforçam as sensações de medo e confusão que são

despertadas no ambiente e sinalizam as ações de insistência nas tentativas de ligação e as ações de movimentação pelo espaço físico representado.

A música atua como uma confirmação de que a situação vivenciada pelo personagem é, de fato, perigosa e aterrorizante, além de, juntamente aos demais elementos de sonorização, compor o ambiente e a experiência sensorial de compreender a sua lógica interna e as suas características físicas e psicológicas.

Nesse contexto, o principal efeito de sonorização percebido é a redução na qualidade do som nas falas do ser estranho, que indicam não apenas uma comunicação pelo telefone, como também o fato de que o ser não se materializa fisicamente no espaço do quarto, ainda que a voz esteja ligada às circunstâncias de perda de comunicação com o mundo exterior, às quais aquele quarto se submete.

Quando Jack descobre em uma espécie de ligação no celular que está desaparecido há um mês, o principal aspecto verbalizado observado nesta representação se expressa quando o personagem diz que chegou ao quarto apenas há alguns minutos. Isso indica um ponto de caracterização do ambiente narrativo em que o tempo passa de formas diferentes entre o interior do quarto e o mundo externo a ele.

Na mesma cena, há um índice de articulação dos sistemas expressivos. Os recursos de interpretação da voz, aliados aos efeitos sonoros ambientais e à trilha, manifestam a presença de Jack no espaço radiofônico e a atmosfera aterrorizante das circunstâncias nas quais o protagonista se encontra.

No que se refere à conversa entre a esposa de Jack e o policial, as informações verbalizadas pela personagem Lisa possibilitam confirmar a caracterização física de Jack a partir da idade, além de permitirem compreender que a história é ambientada nos Estados Unidos, a partir dos endereços reais já mencionados anteriormente. Além disso, é possível observar o efeito de sonorização de redução da qualidade das vozes de Lisa e do policial com quem ela fala, indicando que o protagonista os ouve pelo telefone.

Em “O Caso de Agatha Dias”, percebe-se uma ocorrência de verbalização na primeira interação entre os personagens Guilherme e Marcos. Esse aspecto se refere ao fato de que Marcos descreve as ações que acabou de realizar, que incluem inspecionar e liberar o corpo encontrado. Ele afirma que está esperando alguém para levar o corpo ao IML.

A partir do momento em que Agatha se junta aos demais personagens, as três estratégias observadas se manifestam na cena. O primeiro aspecto de verbalização observado nessa representação da chegada da protagonista é o momento em que Marcos percebe quem está se

aproximando. Quando Guilherme expressa a sua espécie de “lamento bem-humorado” em relação à pessoa que chegou, Marcos diz: “Quem? Ah, ela”.

Outro aspecto que pode ser observado é o fato de que Agatha verbaliza que estava a caminho do jornal, indicando que o caminho pela Represa 29 faz parte do trajeto para o seu local de trabalho. Além disso, ela também descreve o que ela vê no corpo encontrado, e parte dessa questão para destacar que os assassinatos se tornaram frequentes em São Carlos nos últimos meses.

A movimentação dos personagens pelo espaço pode ser observada a partir de uma articulação entre os efeitos sonoros dos passos e do carro de Agatha e a verbalização dos personagens. Quando Marcos diz “Agora, sai daqui, Agatha. Anda.” e Agatha responde “Ai, tá bom. Credo. Boa tarde pra você também”, é possível ouvir alguns passos que, articulados às falas, sugerem que Marcos está conduzindo Agatha a sair da área restrita.

Outro aspecto a ser observado na articulação entre voz e efeitos sonoros está nos momentos de chegada e saída de Agatha. Os efeitos do carro e dos passos de Agatha indicam a chegada dela juntamente ao cumprimento que ela faz aos policiais, dizendo “Boa tarde, Senhores. Agatha Dias do...” e sendo completada por Guilherme dizendo: “...do Diário de São Carlos. A gente já sabe, Agatha. O que você tá fazendo aqui?”. Do mesmo modo, a despedida dela é sinalizada quando ela diz “Tchau, Gui”, e ele responde: “Tchau. Não esquece a janta, hein”. Essa verbalização é associada ao retorno do som do carro deixando o local.

Na mesma cena, em relação aos efeitos de sonorização, percebe-se a alteração no volume de alguns efeitos e algumas falas, buscando a mudança nos planos sonoros e o consequente deslocamento da perspectiva sobre o ambiente da narrativa, que passa a ser conduzida pela vivência da protagonista. Os sons do carro de Agatha são mais baixos no início e os passos dela aumentam gradativamente, indicando que Guilherme e Marcos estão no primeiro plano e a jornalista se aproxima deles. No final da cena, os passos de Agatha se mantêm inalterados e os sons do carro são mais altos do que anteriormente, e a fala de Guilherme diminui gradativamente, indicando que Agatha passa a ocupar o primeiro plano e está se afastando dos outros personagens.

Nos momentos finais da história, as três estratégias voltam a ser mobilizadas. Um dos exemplos de verbalização percebidos está no momento em que Agatha relata o processo de pesquisa e as descobertas que ela realiza ao pesquisar pelos acontecimentos recentes em São Carlos e em São Paulo. Essa verbalização é favorecida pelo fato de que ela costuma falar sozinha, assim como personagens observados em outros audiodramas, mas também se trata do

fato de que ela está se comunicando diretamente com o público que a assiste pela transmissão ao vivo.

Além disso, o momento do assassinato da protagonista é um dos instantes em que mais se percebe a articulação dos recursos sonoros presentes na cena. Acontece o silenciamento da trilha quando Mauro aparece, ouve-se o som do destravamento da arma, e a voz falha de Agatha dizendo que ele “não precisa fazer isso”. Esses elementos em conjunto permitem compreender que Mauro está apontando a arma diretamente para Agatha. A fala da protagonista é interrompida no momento em que o disparo acontece, em uma articulação entre a voz e o efeito sonoro que evidenciam a ação que se concretizou.

Nesse cenário, o principal efeito de sonorização observado foi a redução na qualidade do som na fala de Mauro enquanto ele ainda era uma voz desconhecida, indicando a comunicação por telefone. Não está claro se a voz desconhecida é gravada por outro profissional na produção ou se a própria voz do dublador Nelson Machado foi modificada para essa representação, porém, a voz do editor-chefe Mauro parece pertencer a outra pessoa enquanto está no telefone. Essa estratégia é utilizada para corresponder à lógica interna da narrativa, em que Mauro se disfarça para que Agatha não saiba quem está fazendo as ameaças.

No prólogo de “Mortes ao Som de Jazz”, os personagens presentes no espaço verbalizam muitas de suas ações. Quase todos eles fazem algumas descrições sobre o show que acabaram de fazer, dizem que estão indo embora, e o personagem Euler diz que irá guardar o seu saxofone e beber alguma coisa antes de ir embora, o que coincide com os efeitos sonoros observados nesse momento.

Um dos instantes em que é possível observar a articulação dos sistemas expressivos é o assassinato de Euler. Trata-se de um momento que não é verbalizado, mas que inclui sons vocais que indicam o estrangulamento, bem como os efeitos sonoros do copo se quebrando e do ruído que sugere um corpo caindo no chão. Esses sons se articulam à canção “Redemption, Pt. 2”, compondo a situação de crime e perigo que caracteriza a ação expressa e o ambiente da narrativa.

Além disso, percebeu-se, como efeito de sonorização, a variação de volume na canção “J.J. Bop” e nas vozes dos personagens que estão indo embora e se despedindo de Euler. Na trilha, o volume é aumentado nos instantes em que a porta do local é aberta e permanece baixo nos demais momentos, o que indica que a música está tocando no bar, em um espaço diferente daquele em que Manuela, Euler e os demais músicos estão. Nas vozes dos personagens, o volume abaixa gradativamente enquanto eles se despedem de Euler, indicando que eles estão saindo e se afastando do local.

Na cena em que Bernardo e Afonso chegam ao bar na manhã seguinte, observa-se um índice de verbalização. Ele se encontra no momento em que Bernardo e Afonso encontram o corpo no bar. Os detetives descrevem as condições em que o corpo está, associando-as aos métodos utilizados pelo “Assassino do Jazz”.

Quando os detetives se encontram com Manuela na residência da cantora, um dos momentos mais perceptíveis da verbalização descrevendo ações e ambiente pode ser observado quando Afonso deixa a corda do baixo e o bilhete no banheiro. A partir do instante em que o detetive abre a porta do banheiro, ele menciona exatamente os objetos que está deixando no local.

Nesta representação, a articulação dos sistemas expressivos descreve, por exemplo, o momento em que Manuela caminha pela casa até chegar ao banheiro, onde encontra os objetos deixados por Afonso. É importante observar que não apenas os efeitos sonoros são essenciais para representar as ações e a movimentação pelo espaço, como também a trilha e suas variações melódicas compõem a tensão e o suspense que se desenvolvem no ambiente ao longo do período em questão.

Além disso, o principal efeito de sonorização observado nesta cena é a variação no volume da voz de Bernardo enquanto ele explica o plano para Manuela. O volume abaixa gradativamente enquanto Afonso se afasta dos demais personagens e torna a aumentar aos poucos enquanto o detetive se aproxima deles. Essa variação se configura como um indicativo de que a cena é apresentada na perspectiva de Afonso enquanto ele deixa os objetos no banheiro da casa de Manuela e volta para a sala.

Na cena final do audiodrama, quando os policiais chegam, Afonso verbaliza uma versão bem diferente dos acontecimentos dos últimos instantes no bar “Canário de Carmesim”. Ele descreve um conjunto de ações e situações que, mesmo sendo mentirosas, são compatíveis com o “cenário” montado pelo detetive e encontrado pelos colegas de trabalho. Nesta mesma cena, um exemplo de articulação dos sistemas expressivos pode ser observado no momento em que Afonso realiza as “modificações” na cena para contar uma nova história sobre os acontecimentos.

O detetive não diz exatamente o que está fazendo, mas os efeitos sonoros se aliam às indicações verbalizadas. Ele diz “Bom, parece que eu preciso dar um jeito nisso”, e na sequência, caminha pelos corpos dizendo os nomes dos personagens (“Bernardo” e “Senhorita”). O efeito sonoro de um tiro é inserido logo depois que ele diz cada nome, indicando que ele está atirando nos corpos. Na sequência, ele diz “E agora...” e mais um tiro é ouvido, e

como o próprio detetive manifesta expressões de dor, compreende-se que ele atirou em si mesmo.

No prólogo de “Trítono”, percebem-se alguns efeitos de sonorização. Eles incluem a reverberação no som do piano, o que pode indicar que a aula de música acontece em um espaço relativamente grande. Além disso, percebe-se a variação no volume dos sons musicais externos à sala. Eles se mantêm baixos durante quase toda a cena, mas no instante em que Mariana abre e fecha a porta rapidamente, esses sons se apresentam em uma intensidade maior e mais perceptível.

Na cena em que ocorre a ligação informando o cancelamento da bolsa, também são adicionados alguns efeitos de sonorização, nesse caso, às vozes do pai de Mariana e da pessoa que conversa com ele por telefone. A voz do telefone soa muito baixa, quase inaudível e em qualidade reduzida, enquanto a voz do pai de Mariana possui um efeito de abafamento nos momentos anteriores à abertura da porta e posteriores ao instante em que ela se fecha. Isso indica que o ambiente é apresentado na perspectiva de Mariana durante toda a cena, e as vozes aparecem com esses efeitos porque o pai da personagem está em outro espaço, separado por uma porta do local onde Mariana se encontra.

No momento em que Luiz Carlos sente o corte no braço e ouve a voz da ex-aluna, percebe-se um índice de verbalização de ação e cenário quando o reitor diz a Luiz Carlos para assinar o documento. Os efeitos correspondentes ao papel e à caneta demonstram que houve uma descrição dos elementos sonoros presentes em cena, bem como da própria ação de realizar a assinatura. Outro exemplo que pode ser observado é o momento em que um aluno aborda Luiz Carlos e diz que a camisa dele está com sangue, descrevendo um aspecto do ambiente que é relevante para a narrativa.

Nesta cena, o principal efeito de sonorização observado é a reverberação adicionada à voz de Mariana, indicando que se trata de uma voz que se manifesta apenas na mente de Luiz Carlos, e que a aluna não se encontra presente no mesmo espaço físico que o professor.

Nos momentos finais do audiodrama, durante a audição aberta, é possível identificar alguns exemplos de verbalização nessa representação, como o instante em que Luiz Carlos diz que a pianista que está entrando no palco e se dirigindo ao instrumento é a Mariana, assim como o momento em que ele manifesta a sensação de que não está conseguindo se mexer. Também há verbalização quando uma pessoa da plateia aponta que o professor tem uma arma, indicando a presença de um objeto no cenário cuja existência era desconhecida até então.

Nesse cenário, o principal efeito de sonorização observado se encontra nas reverberações, que possuem funções diferentes dentro do contexto narrativo da cena. A

reverberação adicionada à voz de Luiz Carlos quando ele invade o palco indica que a fala do personagem pode ser ouvida em todo o auditório, da mesma forma que os passos de Mariana e o som do piano também possuem um efeito de reverberação correspondente ao espaço amplo em que a apresentação acontece.

No entanto, a reverberação presente nas vozes de Mariana e do “Demônio” se referem mais ao fato de eles pertencerem a uma dimensão diferente daquela estabelecida no espaço físico. No caso de Mariana, trata-se de um efeito de sonorização que busca corresponder à voz que Luiz Carlos ouviu em sua mente em cenas anteriores, indicando que se trata de situações interconectadas, integrantes da maldição que o envolveu.

Em relação às inserções da narração, é importante observar o fato de que, nos audiodramas “O Caso de Agatha Dias”, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítono”, o narrador apresenta informações que podem incluir o dia da semana, o local e o horário em que a cena acontece. É possível considerar essas inserções como exemplos de verbalização descritiva do cenário sonoro de vários acontecimentos dessas narrativas.

Para a realização da terceira etapa do estudo de caso, a análise do potencial imersivo, optou-se por selecionar uma representação de cada audiodrama, priorizando aquela que apresentasse o maior número de elementos de sonorização. Em “O Caso de Agatha Dias” e “Trítono”, essa seleção ocorreu mais facilmente porque a cena do assassinato de Agatha, no primeiro audiodrama, e a cena da audição aberta, na segunda produção, apresentaram todos os elementos de sonorização analisados (palavra/voz, efeitos sonoros, música, silêncio e elementos de ação e ambientação).

No entanto, nos demais audiodramas, houve um empate em relação no número de elementos de sonorização acionados. Nesse caso, foi selecionada a representação que apresentou mais estratégias sonoras e não sonoras entre as que foram analisadas. Com isso, em “O Quarto de Hotel”, priorizou-se a representação das respostas recebidas por Jack no telefone, tendo em vista a mobilização de dez estratégias diferentes (Voz – Timbre, Voz – Teatralidade, Voz – Contracenação, Efeitos sonoros – Função ambiental, Efeitos sonoros – Função expressiva, Música – Trilhas que acompanham o estado emocional do personagem, Música – Trilhas que evidenciam o clima psicológico da situação, Ação e ambientação – Verbalização, Ação e ambientação – Articulação dos sistemas expressivos e Ação e ambientação – Efeitos de sonorização).

Já em “Mortes ao Som de Jazz”, a representação selecionada foi o encontro entre Bernardo, Afonso e Manuela na casa da cantora. Esta cena apresentou 11 estratégias diferentes (Voz – Timbre, Voz – Teatralidade, Voz – Contracenação, Efeitos sonoros – Função ambiental,

Efeitos sonoros – Função narrativa, Efeitos sonoros – Função ornamental, Música – Trilhas que ambientam a cena e reforçam referências do lugar e da época em que se passa a narrativa, Música – Trilhas que evidenciam o clima psicológico da situação, Ação e ambientação – Verbalização, Ação e ambientação – Articulação dos sistemas expressivos e Ação e ambientação – Efeitos de sonorização).

Com isso, a seleção buscou priorizar as representações de maior relevância para a constituição do ambiente sonoro em cada um dos audiodramas dos quais elas fazem parte. Pensando nas possibilidades deste trabalho e no fato de que todos os audiodramas seriam contemplados na última etapa, optou-se por não considerar as inserções do narrador na análise do potencial imersivo. Sendo assim, o estudo de caso chega à última fase de seus processos analíticos com quatro representações.

5.3 – Análise do potencial imersivo

A terceira e última etapa do estudo de caso consiste em uma análise orientada por duas questões direcionadoras, se diferenciando das etapas anteriores, que contaram com apenas uma questão. Esses direcionamentos objetivam observar o posicionamento do ouvinte em relação às informações sonoras, não sonoras e narrativas que constituem o ambiente ficcional dos audiodramas analisados, a fim de que seja possível identificar as características que configuram o processo imersivo em cada uma das representações.

A partir disso, a primeira questão direcionadora foi: de que modo as estratégias identificadas na análise da paisagem sonora e da composição audiodramática se manifestam em relação ao ouvinte por meio do ponto/lugar de escuta? Buscou-se relacionar as estratégias de sonorização das representações selecionadas às dimensões do ponto de escuta, conforme a proposta apresentada no Quadro 5 (p. 114). Essas dimensões compreendem o posicionamento e a movimentação, a espacialidade, a subjetividade dos personagens e as dimensões introspectiva dos personagens e subjetiva do ouvinte, como pode ser observado no Quadro 8.

Quadro 8 – Representações narrativas e as dimensões do ponto/lugar de escuta nos audiodramas “O Quarto de Hotel”, “O Caso de Agatha Dias”, “Mortes ao Som de Jazz” e “Trítono”

<i>Representação Narrativa</i>	<i>Audiodrama</i>	<i>Posic. / Moviment.</i>	<i>Espacialidade</i>	<i>Subjetividade</i>	<i>Dimensão introspectiva</i>	<i>Dimensão subjetiva do ouvinte</i>
As respostas recebidas por Jack no telefone.	O Quarto de Hotel	X	X	X		X
Agatha descobre informações sobre o contexto dos assassinatos, mas acaba sendo morta por Mauro.	O Caso de Agatha Dias	X	X	X		X
Na casa de Manuela, Bernardo e Afonso planejam algo juntamente à cantora para prender o assassino.	Mortes ao Som de Jazz	X	X			X
A pianista da audição, na verdade, é Mariana. Luiz Carlos não consegue se mexer enquanto ela se apresenta. Quando ele se dá conta da maldição, ele invade o palco e dispara uma arma para matar a aluna.	Trítono	X	X		X	X

Fonte: Elaborado pela autora.

Desse modo, foi possível identificar diferentes efeitos de sentido em relação ao espectador, os quais possibilitam o acionamento da segunda questão direcionadora, associada diretamente à própria questão de pesquisa que orienta este trabalho: como os efeitos de sentido observados a partir das dimensões do ponto de escuta revelam o potencial imersivo dos audiodramas selecionados do CDHCast? Buscou-se observar esse potencial a partir de atributos que caracterizam o processo imersivo. Nesse contexto, os aspectos analisados foram a sensação de presença no ambiente ficcional, a transposição de realidade e a incorporação do mundo ficcional e a função ativa do ouvinte.

Após o processo de análise, percebeu-se que os três critérios referentes à imersividade se fazem presentes em todas as representações analisadas, constituindo um significativo potencial imersivo nos quatro audiodramas, como se percebe nos tópicos a seguir.

5.3.1 – As construções subjetivas em “O Quarto de Hotel”

Nesta representação, foi possível observar constantemente a ocorrência do ponto de escuta móvel, uma vez que os elementos responsáveis por localizar o ouvinte no espaço radiofônico permitem compreender que o ponto de escuta se move juntamente ao protagonista da história, permitindo a construção e a apresentação de um conjunto de cenas observadas em primeira pessoa, na perspectiva de Jack. Esses elementos de localização incluem especialmente os efeitos ambientais e os efeitos de sonorização.

No que diz respeito à espacialidade enquanto dimensão do ponto de escuta, percebe-se, de uma forma geral, a ausência de reverberações na voz de Jack e nos sons emitidos pelos demais objetos sonoros, o que auxilia na ambientação realizada no quarto do hotel como um espaço pequeno e mobiliado. Além disso, todos os sons percebidos no local, como vozes, passos e a utilização de aparelhos telefônicos, apresentam-se em um volume que permite a clareza na compreensão e a sensação de proximidade em relação aos objetos sonoros. Isso permite entender que todos esses sons soam no primeiro plano, uma vez que eles são o resultado da interação de Jack com o espaço no qual ele se encontra.

Considerando a comunicação realizada entre a voz do ser estranho e Jack, é possível notar que a subjetividade do personagem, no caso, do protagonista, é uma das principais dimensões do ponto de escuta acionadas nessa representação. A mobilização de um ponto de escuta subjetivo reforça a construção ambiental em primeira pessoa, e é nessa dimensão que se encontram todas as falas do ser estranho, os sinais de linha ocupada e o ruído agudo emitido logo depois que Jack é chamado pelo nome.

A percepção do protagonista é o único ponto no espaço radiofônico em que esses sons podem ser ouvidos, tendo em vista o caráter de escuta pessoal atribuído ao celular e ao telefone. Para sinalizar a dimensão subjetiva do personagem neste caso específico, utilizam-se efeitos sonoros característicos dos aparelhos telefônicos, bem como é aplicada uma redução na qualidade da voz, mantendo os aspectos que identificam esse contexto comunicativo.

Por fim, é possível notar que a trilha musical presente na cena pertence à dimensão subjetiva do ouvinte, porque se trata de uma manifestação da condução narrativa que manifesta atributos do ambiente, mas não faz parte do espaço radiofônico, nem pode ser acessada pelos personagens da trama. A trilha “In the Ravine” é importante para a composição do ambiente narrativo e sonoro em seu clima psicológico de terror e suspense, e se trata de uma comunicação direta entre a condução narrativa e o ouvinte da história. Essa estratégia apresenta o potencial de aproximar sensorialmente o espectador dos aspectos ambientais mencionados, os quais se formam a partir dos conflitos da narrativa.

Essa possibilidade de aproximação sensorial pelo ouvinte se une a diversas outras características narrativas e sonoras presentes nesta representação que revelam o potencial imersivo do audiodrama “O Quarto de Hotel”. Os efeitos de sentido proporcionados pelos aspectos da espacialidade e da subjetividade do personagem contribuem para a construção de um ponto de escuta móvel e de uma observação do espaço físico em primeira pessoa, o que permite ao ouvinte a sensação de presença no ambiente ficcional, já que o espectador passa a dispor da possibilidade de compartilhar da mesma percepção sensorial que o protagonista da história no que se refere ao espaço radiofônico.

Essa sensação de presença também é acionada pelas informações incluídas na dimensão subjetiva do ouvinte, as quais constituem uma camada exclusiva para o espectador que completa a formação do ambiente ficcional. Nesse contexto, é importante perceber também a mobilização da função ativa do ouvinte, não apenas para favorecer o processo imersivo, como também para efetivar os efeitos de sentido das configurações dimensionais dos elementos sonoros. O espectador precisa acionar as suas próprias referências para compreender a comunicação por telefone a partir da redução da qualidade do som, assim como no que se refere a esperar por uma certa neutralidade na entonação da voz que notifica que a linha está indisponível, tendo em vista que se trata de um personagem emulando uma mensagem automática.

A partir disso, as nuances na entonação dessa voz configuram um aspecto de teatralidade que convida o ouvinte a incorporar o universo ficcional da trama, indicando que não se trata de uma mensagem automática da realidade cotidiana, e sim, da manifestação de algo sobrenatural que ajuda a conferir um novo sentido ao fato de o protagonista estar trancado no local. O comportamento dessa voz ao longo de cada resposta dada a Jack evidencia que ele não está preso no quarto devido a um mau funcionamento das instalações do estabelecimento, e sim, por algo premeditado e que inviabilizará ainda mais as tentativas de o personagem se libertar dessa situação.

5.3.2 – Percursos e movimentações em “O Caso de Agatha Dias”

Nesta representação, percebe-se a ocorrência de um ponto de escuta móvel em boa parte do tempo. Trata-se da conclusão de um percurso narrativo, a partir do qual a história foi apresentada na perspectiva de Agatha desde o momento em que ela surge pela primeira vez na trama, passando com o seu automóvel pela Represa do 29, dirigindo até o Diário de São Carlos e finalmente chegando à sua casa. Além da voz de Agatha soando sempre no primeiro plano, alguns efeitos sonoros ambientais, narrativos e ornamentais demarcam o espaço físico e a movimentação que a protagonista realiza neste espaço.

Entre esses efeitos, pode-se destacar aqueles referentes ao carro sendo estacionado, à porta do veículo sendo aberta e fechada, à porta da casa, aos passos de Agatha e aos sons noturnos que representam o espaço externo, bem como o silenciamento desses sons quando a protagonista adentra o espaço interno de sua residência. A maioria desses efeitos se apresenta em uma intensidade que os insere no primeiro plano, o que configura o ponto de escuta na perspectiva de Agatha e sua interação com os objetos sonoros do espaço radiofônico.

Porém, é possível perceber que os sons noturnos possuem uma intensidade menor, indicando elementos mais distantes da personagem. Outro efeito que busca representar um objeto que se encontra longe de Agatha é observado no momento em que uma pessoa entra na casa. O som da maçaneta da porta se manifesta em um volume um pouco menor do que no instante em que Agatha entrou em sua casa anteriormente. Além disso, o efeito ainda possui uma leve reverberação, representando a propagação do som pelo espaço até ser percebido pela protagonista.

Além dos efeitos de sentido associados à espacialidade, percebe-se a presença de recursos de sonorização adicionados à voz do personagem que ameaça Agatha por telefone. A redução da qualidade do som, também utilizada como estratégia na comunicação telefônica realizada em “O Quarto de Hotel”, é aplicada juntamente a um efeito que altera o timbre da voz. Como foi citado na etapa anterior, não se sabe se a interpretação foi realizada por outro ator ou se houve alguma modificação na voz do dublador Nelson Machado durante o processo de edição. Esses efeitos situam a informação sonora emitida pelo personagem em uma dimensão de subjetividade da protagonista, uma vez que ela, a princípio, representa o único ponto no espaço radiofônico que pode ouvir aquele som.

Esses fatores contribuem para configurar a existência de um ponto de vista móvel, em primeira pessoa, na cena analisada. No entanto, alguns efeitos sonoros expressivos proporcionam a formação de um novo lugar de escuta na cena, que pode ser fixo em algum outro ponto do espaço ou ser móvel, acompanhando a movimentação de Mauro no local. Após a inserção do som da maçaneta da porta, indicando a entrada de um estranho na casa, é possível identificar passos lentos, provavelmente se direcionando ao local onde Agatha se encontra. O volume do som localiza esses passos no primeiro plano e a protagonista não demonstra percebê-los, diferentemente do som da porta, que parece mais distante.

Observando o efeito desses passos pela perspectiva da espacialidade nesta etapa da análise, percebe-se que a inserção dos passos no primeiro plano contribui para a expressividade abordada na fase anterior. O clima sombrio e de suspense atribuído à presença de um estranho é reforçado pelo destaque dado a esse som, por meio do volume mais alto e do ritmo lento que

os passos possuem. Com isso, essa representação manifesta um caminho narrativo e imersivo para os audiodramas, tratando-se da possibilidade de acionar dois lugares de escuta simultâneos, visando a alcançar diferentes sentidos expressivos para as produções.

No que diz respeito à dimensão subjetiva do ouvinte, percebem-se nesta camada as duas trilhas musicais que integram a cena. As músicas não fazem parte do espaço físico em que se inserem os objetos sonoros, transmitindo informações sobre o ambiente como um recurso de condução narrativa. Os aspectos sombrios, perigosos e de suspense constituem um clima psicológico que contribui para a caracterização dos movimentos narrativos e do universo ficcional diante do ouvinte.

Nesse contexto, também é possível considerar o silêncio dos elementos sonoros após o disparo realizado por Mauro como integrante dessa dimensão exclusiva do ouvinte. O silenciamento também se concretiza no nível do espaço radiofônico, mas a trilha também deixa de ser executada momentos antes do assassinato de Agatha. É importante que este elemento não sonoro seja observado não apenas no âmbito da espacialidade, como também em seu potencial de acionar a subjetividade do espectador, para que se constituam os efeitos de sentido da pausa reflexiva e da representação de intensidade que podem ser atribuídos a este sistema expressivo dentro da narrativa.

A partir da observação dos efeitos de sentido mobilizados, é possível notar que o potencial imersivo nesta representação se revela a partir das dinâmicas de formação do ponto de escuta e dos aspectos de espacialidade e subjetividade dos personagens, que permitem ao ouvinte o desenvolvimento da sensação de presença no ambiente ficcional. A inserção das vozes e dos efeitos sonoros, em conjunto com os seus respectivos efeitos de sonorização, possibilitam que o espectador se localize e se movimente no espaço juntamente à protagonista Agatha Dias, além de experimentar a oportunidade de vivenciar a cena por meio de outro ponto de escuta, de forma simultânea e mais próxima espacialmente do antagonista.

Já as estratégias sonoras e não sonoras presentes na dimensão subjetiva do ouvinte se conectam a um aspecto mais psicológico do processo imersivo, contribuindo para a configuração do potencial de incorporação de um universo ficcional caracterizado por acontecimentos sombrios e perigosos. Ao mesmo tempo, o ambiente narrativo e sonoro representado também pode mobilizar a função ativa do ouvinte, que pode reconhecer e se identificar com algumas menções a endereços brasileiros reais, bem como a situações comuns da realidade cotidiana, como as eleições municipais e a cobertura jornalística do processo eleitoral, tendo em vista que Agatha menciona pesquisas e reportagens sobre o assunto.

5.3.3 – Dimensionamentos espaciais em “Mortes ao Som de Jazz”

Esta representação apresenta uma configuração do ponto de escuta centrada principalmente na espacialidade. O local em que Manuela recebe os detetives em sua casa, provavelmente a sala de estar, não apresenta reverberações nas vozes e possui uma certa distância em relação ao banheiro, apontado pela cantora como “a primeira porta à esquerda”. Além dessa verbalização, Afonso e, posteriormente, a própria Manuela, caminham por alguns segundos até chegarem a este outro cômodo da residência.

A partir disso, observam-se aspectos referentes não apenas à distância entre os objetos sonoros, como também ao movimento pelo espaço. Quando Afonso se afasta dos demais personagens e se dirige até o banheiro para deixar alguns objetos para Manuela, a voz de Bernardo tem a sua intensidade reduzida gradativamente para sinalizar o afastamento, enquanto os efeitos que indicam os passos de Afonso e o som da porta seguem em um volume que os coloca no primeiro plano.

Quando o detetive se reaproxima dos demais, a voz de Bernardo volta a apresentar uma intensidade cada vez maior até retornar ao primeiro plano também. Esses efeitos sonoros e de sonorização possibilitam a construção de um ponto de escuta móvel, que apresenta a cena na perspectiva do personagem Afonso.

Ainda no que se refere aos planos sonoros, também é importante destacar a inserção dos efeitos ornamentais que representam cantos de pássaros e o trânsito urbano no período vespertino, os quais se fazem presentes em um plano mais distante. Eles indicam aspectos do espaço externo à casa de Manuela, e a localização sonora a uma certa distância reforça o fato de que os personagens se encontram no interior da residência.

Ao final da cena, os detetives se despedem da cantora e deixam o local, e nesse instante, nota-se a permanência de um ponto de escuta móvel, porém, ele se desloca para a perspectiva de Manuela. Os efeitos sonoros indicam que ela percorre o mesmo caminho realizado por Afonso momentos antes e encontra os objetos deixados por ele no banheiro da casa.

Enquanto isso, na dimensão subjetiva do ouvinte, a trilha “Pride Of The Job” acompanha as tensões do momento e apresenta referências ao ambiente narrativo relacionado ao jazz. A canção também se adapta às ações sonoras, especialmente ao alcançar notas mais agudas quando Manuela encontra os objetos no banheiro, completando a comunicação realizada entre Afonso e a cantora ao longo da cena.

Os atributos relacionados à espacialidade e, conseqüentemente, ao ponto de escuta nessa representação analisada em “Mortes ao Som de Jazz”, possibilitam que o ouvinte se localize no espaço radiofônico e compreenda as movimentações realizadas. Isso revela a configuração de

um potencial imersivo a partir do desenvolvimento da sensação de presença no ambiente ficcional, a qual pode ser proporcionada ao ouvinte a partir das características de identificação e dimensionamento do espaço físico, bem como por meio dos aspectos temporais e psicológicos que constituem o ambiente de uma forma geral.

A trilha sonora, presente na camada exclusiva do ouvinte, mostra-se relevante na composição desses aspectos, contribuindo também para que o espectador incorpore o universo ficcional formado no audiodrama. Nesse processo, a função ativa do ouvinte também pode ser mobilizada, seja para reconhecer as referências temporais e psicológicas acionadas pelos elementos sonoros, ou seja para compreender a movimentação espacial. Neste último caso, é possível mencionar como exemplo o conjunto de efeitos narrativos que caracterizam o percurso de Afonso e de Manuela até o banheiro da residência.

Quando a cantora realiza o mesmo trajeto no fim da cena, não há verbalizações descritivas das ações sonoras da personagem. A inserção dos passos e a execução do mesmo efeito de abertura da porta em relação ao anterior acionam no ouvinte uma referência que foi criada segundos antes. Esses elementos se unem à variação na trilha e à fala/entonação da personagem Manuela, que ao dizer “O senhor é cheio de surpresas, Afonso”, confirma as ações sonoras e indica na narrativa que ela compreendeu o plano paralelo traçado pelo detetive.

5.3.4 – A transposição de realidade nas composições ambientais em “Trítono”

Esta representação, assim como toda a narrativa de um modo geral, apresenta construções sonoras que diferem este audiodrama dos anteriores em vários aspectos. A composição ambiental de “Trítono” não possibilita que todos os elementos sonoros e não sonoros sejam identificados facilmente a partir das dimensões do ponto/lugar de escuta. O ambiente ficcional em questão apresenta uma espacialidade mais fluida, com indefinições que se relacionam à atmosfera sobrenatural da narrativa.

Por esse motivo, a ausência de clareza no reconhecimento das dimensões também constitui um efeito de sentido que resulta em um potencial imersivo para a trama. A fim de se compreender como o ambiente sonoro em “Trítono” se apresenta em relação ao ouvinte, é possível pensar em algumas formas de identificação das dimensões, ainda que seja possível realizar diferentes interpretações no que diz respeito a essa tentativa de categorização.

Considerando as questões referentes à espacialidade, é possível identificar o local físico em que ocorre a audição aberta como um auditório amplo, o que se percebe inicialmente pelas reverberações nos aplausos, nos passos de Mariana em direção ao piano e nos sons emitidos pelo instrumento ao longo da apresentação. Vale ressaltar que a trilha, neste caso, não se

encontra na dimensão subjetiva e exclusiva do ouvinte, porque se trata de uma música executada por uma das personagens e plenamente inserida no espaço radiofônico.

Ao mesmo tempo, pode-se observar a construção de um ponto de escuta móvel a partir da perspectiva de Luiz Carlos, uma vez que existe uma reverberação menor na voz dele e na voz de Karen, esposa do professor, em função da proximidade do som no momento em que ambos estão nos lugares reservados a eles na plateia. Posteriormente, quando Luiz Carlos invade o palco e atira em Mariana, percebe-se que a voz dele possui uma reverberação bem maior, porque ele se expressa aos gritos e está presente no palco do auditório, o que permite, na lógica da narrativa, que a sua voz reverbere em todo o local.

Após o disparo, quase todos os elementos sonoros no auditório são silenciados, o que cria não somente um impasse dramático para o ouvinte em função da tensão e da expectativa sobre o destino de Luiz Carlos e da narrativa a partir dali, como também indica uma perda das referências espaciais para o próprio personagem, o que reforça a construção do ponto de escuta na perspectiva do professor.

A frase “Tá bom pra você agora?”, dita por Mariana, e as inserções da trilha “Tritone Main Theme” nesse processo de desfecho da história são os elementos de sonorização que apresentam menos clareza no que diz respeito à dimensão na qual eles se inserem. A fala de Mariana possui reverberação e algumas distorções entre os seus efeitos de sonorização, e é possível que essa reverberação seja uma referência à ocasião anterior em que a voz dela se encontrava apenas na mente do professor.

Ao mesmo tempo, Luiz Carlos se encontra em um ambiente cada vez mais indefinido, considerando o desaparecimento dos elementos sonoros do espaço, bem como a queda repentina do personagem em um local totalmente desconhecido. Com isso, a voz de Mariana pode ser uma amostra da dimensão introspectiva do personagem, no caso, de Luiz Carlos, da mesma forma em que pode ser um som que faz parte da nova configuração espacial na qual o professor se encontra.

Já as últimas inserções de “Tritone Main Theme” ambientam a cena, sinalizam as mudanças de espaço mencionadas e conduzem o espectador aos créditos do audiodrama, o que poderia estabelecer a trilha como integrante da dimensão subjetiva do ouvinte. No entanto, a música também pode se configurar como um elemento fundamental do lugar indefinido, como se Luiz Carlos passasse a viver dentro da canção, o que a tornaria um índice de espacialidade.

Com relação ao potencial imersivo, os efeitos ambientais e narrativos, bem como os efeitos de sonorização adicionados aos elementos sonoros, contribuem para desenvolver a sensação de presença no ambiente ficcional, em função da possibilidade de o ouvinte se

localizar no espaço amplo do auditório que existe no conservatório. Do mesmo modo, a função ativa do ouvinte pode ser acionada no sentido de reconhecer as referências estéticas e acústicas de um espetáculo musical ao vivo. Essas referências incluem a chegada de uma artista ao palco e ao instrumento, os aplausos para recebê-la, o silêncio da plateia durante a execução de uma peça musical e a própria reverberação das canções apresentadas, para que elas possam ser plenamente ouvidas pelo público presente.

Contudo, a transposição de realidade e a incorporação do mundo ficcional parecem ser os principais atributos do processo imersivo proposto pelo audiodrama, principalmente nesta representação analisada. O ouvinte é convidado a vivenciar um ambiente muito distinto dos espaços fixos e delimitados de sua realidade cotidiana. O clima psicológico de tensão e expectativa age sobre a configuração de um espaço narrativo e sonoro que se torna cada vez mais indefinido ao receber uma série de influências sobrenaturais, compondo o conjunto de elementos que caracterizam essencialmente o universo ficcional de “Trítono”.

5.3.5 – Ponto de escuta e imersividade nos audiodramas do CDHCast

Nas quatro representações analisadas, percebeu-se uma predominância do ponto de escuta móvel nos audiodramas, o que indica uma busca pela composição de um ambiente narrativo e sonoro que é observado e vivenciado na perspectiva de um personagem. É importante destacar que essa configuração relacionada ao posicionamento e à movimentação do ponto de escuta situa o ouvinte, principalmente, a partir da percepção dos personagens Jack Lockwood (“O Quarto de Hotel”), Agatha Dias (“O Caso de Agatha Dias”), Afonso e Manuela Teixeira (“Mortes ao Som de Jazz”) e Luiz Carlos (“Trítono”).

Considerando o fato de que quase todos esses personagens são os protagonistas de suas respectivas narrativas, é possível notar que a construção do ponto de escuta móvel direcionado a um personagem é um dos aspectos que podem demarcar o protagonismo na história. Isso ocorre porque, através do processo imersivo nesse caso, o ouvinte não se posiciona em um universo ficcional formado apenas por características espaço-temporais, mas também se insere em um ambiente moldado pela percepção do personagem central.

A espacialidade, a subjetividade e a dimensão introspectiva, enquanto caminhos de desenvolvimento do ponto/lugar de escuta na narrativa sonora, tornam-se relevantes no processo de constituição dos aspectos sensoriais e psicológicos do ambiente. A partir dessas dimensões, o espectador pode experimentar o espaço, o tempo e a intensidade dos acontecimentos, e pode vivenciar esses atributos juntamente às percepções subjetivas e aos pensamentos e sentimentos de um ou mais personagens sobre essa composição ambiental.

A sensorialidade e os aspectos psicológicos e subjetivos que se fazem presentes nos ambientes ficcionais construídos no CDHCast permitiram que os quatro produtos sonoros analisados configurassem estratégias de imersividade a partir das três características previstas. Ainda que os títulos dos tópicos acerca de cada audiodrama destaquem os principais efeitos de sentido em relação ao potencial imersivo percebidos na produção, as quatro produções manifestaram a possibilidade de o ouvinte se sentir dentro do ambiente criado, acionando referências de sua própria realidade e se conectando a um mundo que se orienta por lógicas internas próprias e se distancia do seu contexto cotidiano.

Em “O Quarto de Hotel”, a formação de um ponto de escuta em primeira pessoa é essencial para que o ouvinte possa desenvolver a sensação de se materializar no ambiente ficcional na perspectiva do protagonista. Esse aspecto se torna o principal índice de imersividade porque o espectador pode experienciar as sensações de estar trancado para sempre em um local pequeno, em uma prisão que aterroriza o personagem pela ausência de comunicação com o mundo externo e pelas proporções espaço-temporais que se revelam ao longo da evolução do enredo.

Uma das características mais recorrentes da imersividade se encontra nos índices de movimentação pelo espaço radiofônico. No entanto, o primeiro audiodrama possui um enredo que segue em uma direção aparentemente oposta a esse atributo e se desenvolve em um cenário sonoro que quase não permite movimentações. É importante observar que a ausência de percursos e deslocamentos é um aspecto narrativo que também permite o processo imersivo, uma vez que a sensação de prisão espaço-temporal se projeta nas relações subjetivas com o ambiente ficcional, e essa subjetividade se revela tanto na percepção do protagonista quanto na possibilidade de o ouvinte se conectar aos pensamentos e sentimentos e sentimentos do personagem diante da situação.

As movimentações pelas localizações físicas já se tornam mais presentes em “O Caso de Agatha Dias”, que conta com uma variedade maior de espaços e convida o ouvinte e percorrer todos eles na perspectiva da protagonista. A sensação de presença no ambiente ficcional se torna a principal característica de imersividade que se manifesta no audiodrama, tendo em vista que o espectador pode desenvolver a sensação de percorrer os lugares e de vivenciar o cotidiano de Agatha nesses endereços reais e fictícios. Com base nessas questões, o ouvinte também pode se conectar à percepção da personagem sobre a cidade onde ela vive.

A sensação de presença associada à movimentação pelo espaço também é o principal índice de imersividade observado em “Mortes ao Som de Jazz”. Percebe-se a existência de estratégias de construção do ponto de escuta móvel que se desloca de personagem, bem como

a inserção de efeitos sonoros narrativos que se repetem e correspondem às ações sonoras delimitadas no enredo. Vale ressaltar que os efeitos sonoros narrativos são importantes elementos que podem acionar a função ativa do ouvinte, tendo em vista que eles se referem a sequências de ações sonoras que nem sempre são verbalizadas, cabendo ao espectador formar a sua própria compreensão sobre as situações e os acontecimentos apresentados.

A partir dessas estratégias, o ouvinte pode desenvolver a impressão sensorial de que está percorrendo alguns cômodos da casa da personagem Manuela Teixeira, ao mesmo tempo em que se conecta aos pensamentos e sentimentos dos personagens. Essas percepções manifestadas, principalmente, pelas falas de Manuela e Afonso, contribuem também para a construção da atmosfera de suspense do ambiente ficcional, podendo criar expectativas no público sobre quais serão as próximas ações dos personagens em questão.

Enquanto a sensação de presença se apresenta de forma significativa em “O Caso de Agatha Dias” e em “Mortes ao Som de Jazz”, os aspectos sobrenaturais e a dissolução do espaço evidenciados no ambiente ficcional de “Trítone” fazem da transposição de realidade a principal característica da imersividade formada no último audiodrama analisado. A indefinição não se faz presente apenas no espaço físico, como também pode ser observada na dificuldade de se determinar as dimensões em que as informações sonoras e não sonoras estão presentes.

Isso permite que o ouvinte possa incorporar um mundo ficcional distinto da sua realidade cotidiana, tratando-se de um universo que se constrói como uma obra artística mais abstrata, desafiando possíveis padrões fixos e tradicionais, o que desenvolve um ambiente ficcional compatível com a proposta musical da personagem Mariana.

Com isso, é possível observar que um trabalho consistente com a construção do ambiente no produto ficcional, como o que se faz presente no “Contador de Histórias”, possibilita diversos caminhos para que se constitua o potencial imersivo nas produções de base sonora. No entanto, também se deve ressaltar a relevância da condução narrativa nesse processo. Ainda que tenha sido um elemento analisado apenas na primeira etapa da análise, percebe-se que se trata de um recurso, ou de um conjunto de recursos, que atua em toda a composição audiodramática da narrativa.

A condução narrativa se manifesta na evolução do enredo, na apresentação do ambiente e no direcionamento de todos os elementos sonoros e não sonoros em relação ao espectador. Trata-se de um componente que também complementa o ambiente ficcional com informações dispostas em uma dimensão subjetiva para o ouvinte, proporcionando uma aproximação e um envolvimento ainda maior entre o espectador e a ficção, o que revela uma possibilidade de intensificar o processo imersivo no audiodrama.

6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de realização deste trabalho permitiu que se concretizasse um percurso teórico, conceitual e metodológico que procurou colocar em evidência as possibilidades narrativas do podcasting, principalmente no âmbito ficcional. Cada uma das fases da produção se mostrou relevante para a construção das análises e para o alcance dos objetivos pretendidos. Nesse sentido, a mobilização do procedimento de revisão bibliográfica foi essencial para a compreensão dos principais conceitos que orientam esta dissertação, como “ficção”, “audiodrama”, “podcast/podcasting”, “storytelling” e “imersividade”, assim como dos seus principais desdobramentos teóricos.

Entre esses desdobramentos, buscou-se salientar os principais pontos teóricos que poderiam resultar em uma melhor compreensão e contextualização sobre os conceitos mencionados, assim como em direcionamentos metodológicos para o trabalho. No que se refere ao podcasting, este trabalho procurou apresentar discussões que contemplassem a sua evolução histórica (BONINI, 2015), as suas principais especificidades de transmissão (VIANA, 2020) e o desenvolvimento da vertente do storytelling, fundamental aos objetivos desta dissertação e aos produtos analisados.

No campo da narrativa ficcional, os principais aspectos abordados envolveram um entendimento mais amplo sobre a ficção (COSTA, 2001), incluindo seus atributos subjetivos e conectados com a realidade do espectador. Em busca de reconhecer essas questões no meio sonoro, buscou-se apresentar algumas características das produções radiodramáticas (KAPLÚN, 2017) e audiodramáticas (GUARINOS, 1999; SPRITZER, 2005; SCHLOTFELDT e RODIGHERO, 2017). Foi relevante observar as especificidades e atribuições dos sistemas expressivos, da narrativa dramática, do cenário sonoro e da ação sonora, principais elementos que compõem o audiodrama.

Com isso, foi possível acionar algumas reflexões realizadas especialmente no âmbito literário, referentes aos elementos estruturantes da narrativa (GANCHO, 2002). Entre eles, pode-se destacar o ambiente, que se relaciona diretamente aos outros componentes e se tornou, ao longo do processo de elaboração e produção deste trabalho, o principal elemento a ser observado no podcast analisado. A opção por esse caminho foi realizada em função de o ambiente proporcionar maior complexidade à narrativa e se apresentar como um campo em que se desenvolvem, no contexto do audiodrama, diversas possibilidades sonoras e potencialmente imersivas.

Buscando elucidar essas possibilidades, a análise bibliográfica mobilizou aspectos da paisagem sonora (SCHAFER, 1977), das implicações subjetivas da paisagem na topoanálise

(BORGES FILHO, 2007) e das movimentações realizadas no ambiente narrativo a partir da composição do cenário sonoro e da ação sonora (GUARINOS, 1999; SPRITZER, 2005). Os atributos imersivos podem se desenvolver a partir dessas movimentações e das perspectivas que são representadas na cena radiofônica.

A partir disso, o conceito de imersividade foi acionado inicialmente em um ponto de vista geral e em suas aplicações referentes ao contexto da narrativa ficcional, pensando em noções de imersão, imersividade e processo imersivo. Foi possível caracterizar a imersão como uma experiência relacionada à ilusão (CARVALHO, 2006), que envolve uma transposição da consciência para uma realidade que pode ser imaginada (CORDEIRO e COSTA, 2016), além de estar atrelada a aspectos psicológicos e sensoriais. A sensação de presença em um ambiente virtual e a incorporação do mundo ficcional (MASSAROLO e MESQUITA, 2014) também se apresentaram como relevantes atributos do processo imersivo.

Com base nessas questões, buscou-se compreender as possibilidades imersivas da narrativa sonora, partindo do fato de que o áudio pode ser visto como um formato essencialmente imersivo (VIANA, 2021) e tendo como objetivo apontar aplicações da imersividade no audiodrama. Algumas informações e desdobramentos que se destacaram nesse processo incluem a sensorialidade como característica histórica do rádio (VIANA, 2021) e a presença de tecnologias que potencializam a experiência, mas não são determinantes para que ocorra o processo imersivo (VIANA, 2021; LOPEZ e ALVES, 2019).

Além disso, o papel ativo do espectador também se mostrou como um fator relevante para a imersividade nas produções. Pensando nessa questão e na possibilidade de se utilizar planos sonoros mencionados anteriormente por Guarinos (1999) para a construção das perspectivas e movimentações no espaço/ambiente sonoro, foi acionado o conceito de ponto de escuta, desenvolvido especialmente no contexto audiovisual nos sentidos espacial, subjetivo e introspectivo (CHION, 2011; CARVALHO, 2009). Percebeu-se que o ponto de escuta é essencial na construção do espaço radiofônico (RODERO, 2009) e também pode ser associado ao processo de imersão.

Partindo desses pontos, o “Contador de Histórias”, tendo em vista a sua natureza audiodramática, foi considerado como um objeto de estudo composto por uma complexidade que permite que ele seja analisado em uma perspectiva multidimensional. Buscou-se observar o podcast em uma tríade de direcionamentos analíticos, pensando no caráter narrativo, sonoro e imersivo da produção. Com isso, foi proposto o estudo de caso orientado por três etapas específicas: a análise de narrativa, a análise da paisagem sonora e da composição audiodramática e a análise do potencial imersivo.

Esse conjunto de procedimentos possibilitou a organização de um percurso analítico que conduziu as representações selecionadas na primeira etapa a diferentes perspectivas de observação, que revelaram atributos do ambiente ficcional de cada um dos audiodramas analisados. Compreender a construção do ambiente em seus aspectos narrativos e sonoros foi um passo muito importante em direção ao entendimento sobre como o ouvinte pode se inserir e se movimentar nesse universo, o que caracteriza o processo imersivo nas histórias apresentadas.

No entanto, analisar os aspectos narrativo, sonoro e imersivo separadamente também gerou alguns desafios, entre os quais se pode mencionar o fato de que cada etapa poderia manifestar características de outras fases previstas para o estudo de caso. A análise de narrativa, por exemplo, apresentou alguns índices acústicos na relação entre os personagens e na caracterização deles, assim como os aspectos da realidade cotidiana, que compõem a lógica interna da narrativa, apresentaram uma relação direta com a função ativa do ouvinte e a incorporação do mundo ficcional, atribuições que se associam ao potencial imersivo.

Do mesmo modo, a análise da paisagem sonora e da composição audiodramática, mesmo renunciando à perspectiva da narrativa dramática em sua proposta de execução, revelou aspectos narrativos, por exemplo, na teatralidade caracterizando a personalidade de alguns personagens e nos efeitos sonoros expressivos e narrativos, que configuravam evoluções no enredo. Ao mesmo tempo, a segunda etapa do estudo de caso também adiantou alguns aspectos do ponto de escuta e da imersividade que seriam analisados posteriormente, uma vez que os planos sonoros e a identificação do espaço, bem como alguns pontos sobre a subjetividade dos personagens, foram brevemente acionados na observação dos efeitos de sonorização.

Essas questões demonstram uma característica essencial do audiodrama: além da sua composição a partir dos sistemas expressivos, da narrativa dramática, do cenário sonoro e da ação sonora, os seus elementos narrativos e sonoros se encontram interconectados. Ainda que seja possível priorizar uma perspectiva ou um conjunto de variáveis no processo de análise, não se deve desconsiderar essa relação de interdependência entre os componentes da produção. Isso permite que o ambiente da ficção possa ser caracterizado em seu aspecto multidimensional.

A partir da aplicação da metodologia proposta, percebeu-se que os ambientes ficcionais criados através do som, de fato, encontram na dimensão acústica uma série de possibilidades de desenvolvimento. As entonações formadas nas vozes, a seleção de efeitos ambientais que representem o espaço radiofônico desejado, os silenciamentos estratégicos em momentos de intensidade e dramaticidade e as diversas formas de sonorização adicionadas a sistemas

expressivos são apenas alguns dos exemplos que atendem a propósitos narrativos na composição do ambiente.

Trata-se de estratégias que também mobilizam efeitos de sentido de ordem sensorial e/ou psicológica, que permitem ao ouvinte a sensação de fazer parte desse universo, o que configura o processo imersivo propriamente dito.

A busca por lançar um olhar sobre o “Contador de Histórias” possibilitou que o podcast fosse observado em seus diversos aspectos de construção narrativa e sonora, considerando detalhes que muitas vezes podem passar despercebidos na primeira escuta de um audiodrama da produção. Especialmente nos audiodramas analisados, o CDHCast demonstrou realizar um trabalho muito atento desde os aspectos narrativos dos enredos, provavelmente delimitados na produção dos roteiros, passando pela composição da teatralidade e outros aspectos vocais na gravação das falas dos atores, até a seleção e realização de trilhas, efeitos sonoros e outros elementos de sonorização no processo de edição das obras.

O podcast em questão não apenas aciona os recursos sonoros e não sonoros de modo a representar o ambiente ficcional por meio dos sistemas expressivos, como também utiliza diversos efeitos de sonorização que favorecem o desenvolvimento da narrativa dramática e contribuem para a formação de ações e cenários sonoros. Essa mobilização significativa de todos os elementos atribuídos ao audiodrama permite lembrar as considerações de Viana (2020), que observa que quanto maior o acionamento desses elementos, mais o ouvinte pode se aproximar da trama, o que pode potencializar o processo imersivo.

Pensando nessas questões, a terceira etapa do estudo de caso evidenciou diferentes caminhos realizados pelo CDHCast para posicionar as estratégias sonoras e não sonoras em relação ao espectador, as quais foram observadas a partir das dimensões do ponto de escuta. Não por acaso, as representações analisadas apresentaram todas as características previstas para designar o potencial imersivo: a sensação de presença no ambiente ficcional, a transposição de realidade/incorporação do mundo ficcional e a função ativa do ouvinte.

Com isso, pode-se retomar a questão que orienta este trabalho: como se revela o potencial imersivo dos audiodramas do “Contador de Histórias”? Após a realização das discussões teóricas e dos processos analíticos, percebe-se que esse potencial se revela através das interconexões entre os elementos que constituem o audiodrama, os quais permitem a criação de ambientes coerentes em termos narrativos, sonoros e também subjetivos, além de manifestar estratégias que possibilitam ao ouvinte a compreensão desses universos ficcionais e a sensação de se posicionar e se movimentar neles.

Nesse contexto, é importante observar que a criação do ambiente possibilita a construção da imersividade na produção, mas, ao mesmo tempo, a mobilização de estratégias que buscam aproximar o ouvinte da história e fazê-lo se conectar com o universo formado na ficção é responsável por constituir o ambiente à medida que o apresenta. Portanto, o ambiente ficcional e o potencial imersivo podem ser considerados como componentes que se influenciam e se desenvolvem mutuamente ao longo da narrativa sonora.

As estratégias sonoras do CDHCast convidam o espectador dos audiodramas a experimentar perspectivas sonoras distintas, que impactam na composição dos ambientes a partir da subjetividade e da dimensão introspectiva dos personagens. Além disso, é importante observar que o espectador dos audiodramas também pode se envolver com os ambientes ficcionais por meio de informações sonoras presentes na dimensão subjetiva do ouvinte.

Essa dimensão permite a existência de uma espécie de camada de áudio da condução narrativa que se comunica diretamente com o espectador em uma relação de cumplicidade, pois o ouvinte passa a dispor de informações que os personagens não acessam, e que podem indicar a ocorrência de conflitos narrativos e da evolução estrutural da história.

Nesse cenário, a condução narrativa assume atribuições essenciais ao conectar o ouvinte ao ambiente ficcional. Trata-se de um elemento que pode se manifestar de forma mais concreta, como nas falas de um narrador, ou pode adquirir contornos mais abstratos, como efeitos de sonorização que conduzem a percepção do ouvinte a um aspecto narrativo ou uma dimensão específica do ponto/lugar de escuta. Nota-se que este componente pode ser ampliado e desenvolvido em pesquisas posteriores sobre a narrativa ficcional em áudio.

Outro elemento que pode ser desenvolvido posteriormente é o protocolo de análise proposto neste trabalho, o qual pode ser aplicado a outros audiodramas, porque considera a natureza ficcional e a estrutura narrativa que essas produções possuem de um modo geral. Além disso, o protocolo também leva em conta os aspectos audiodramáticos em suas diferentes possibilidades de sonorização.

Porém, o desenvolvimento da análise proposta neste trabalho em momentos futuros também poderá contar com o desafio de adaptá-la a audiodramas seriados. Será essencial considerar as mudanças estruturais que podem ocorrer quando o enredo se estende a múltiplos episódios, e as possíveis especificidades sonoras que podem se manifestar nesse processo de construção ambiental das histórias.

Entre os aspectos potencialmente imersivos que caracterizam a serialidade das produções ficcionais sonoras, estão os elementos de conexão entre os episódios. Esses componentes incluem as retomadas dos episódios anteriores e os ganchos para os episódios

seguintes. Esses elementos preservam a coesão estrutural do enredo, além de envolverem a possibilidade de manter a proximidade entre o ouvinte e a história apresentada.

Independentemente dos caminhos analíticos realizados nos audiodramas, é relevante observar que o processo imersivo também pode se revelar nessas produções por meio de uma relação harmônica entre as realidades da narrativa e do espectador. O ouvinte se envolve com a história através do equilíbrio entre o contexto ficcional e o seu próprio contexto acionado a partir de diversas referências e percepções. Essa forma de imergir no ambiente construído através do som nada mais é do que uma demonstração de que a ficção é uma manifestação subjetiva da própria realidade.

REFERÊNCIAS

ALVES, João Vitor de Almeida Brito. **Análise estrutural da narrativa sonora aplicada ao podcasting**: um estudo do “Caso Evandro”. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Ouro Preto, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Mariana, 2021.

AMARAL, Helena; JÚNIOR, Carlos Pernisa. **O sonoro como ferramenta de imersão em narrativas ficcionais**: análise da websérie *Se eu estivesse aí*. Trabalho apresentado no GP Rádio e Mídia Sonora, XX Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Salvador, UFBA, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3bcjDTV>.

ARNHEIM, Rudolf. **Estética Radiofônica**. Barcelona: Gustavo Gilli, 1980.

BALSEBRE, Armand. A linguagem radiofônica. In: MEDITSCH, Eduardo (org.). **Teorias do rádio I** – textos e contextos. Florianópolis: Insular, 2005, p. 327-336.

BAUER, Martin W. Análise de ruído e música como dados sociais. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. Trad. Pedrinho A. Guareschi. 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

BONINI, Tiziano. A “segunda era” do podcasting: reenquadrando o podcasting como um novo meio digital massivo. Tradução: Marcelo Kischinhevsky. **Radiofonias** — Revista de Estudos em Mídia Sonora, Mariana-MG, v. 11, n. 01, p. 13-32, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufop.br/radiofonias/article/view/4315>.

BORGES, Aline Monteiro Xavier Homssi. **Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia**: Análise de *A Dança dos Dragões* e produtos derivados. Ouro Preto: Editora UFOP, 2019.

BORGES FILHO, Oziris. **Espaço e Literatura**: introdução à topoanálise. Edição do Kindle. Franca: Ribeirão Gráfica e Editora, 2020.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1985.

BRUCK, Mozahir Salomão. Um novo estatuto para a escuta radiofônica. **Logos**: comunicação e universidade, v. 18, n. 2, p. 18-30, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/35Yf4pV>.

CALABRE, Lia. **A era do rádio**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

CAMPOS, Joyce Neves de. **Ação, destino e deliberação na tragédia grega e na Ética aristotélica**. Dissertação (Mestrado). UFG, Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Goiânia, 2012.

CARDIA, Rubens; AFFINI, Letícia Passos. **Um Mergulho nos Conceitos de Imersão, Imersividade, Fotografia Imersiva e Realidade Virtual**. Trabalho apresentado no 2º Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies – O protagonismo da narrativa imagética. São Paulo (Brasil) e Loja (Equador): Unesp e UTPL, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/2Gt6A1q>.

CARVALHO, Andreson. **A Percepção Sonora no Cinema**: ver com os ouvidos, ouvir com outros sentidos. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Niterói, 2009.

CARVALHO, Victa de. O dispositivo imersivo e a Imagem-experiência. **Revista Eco-Pós**, v. 9, n. 1, p. 141-154, jan./jul. 2006. Disponível em: <https://bit.ly/3MCxXIZ>.

CHION, Michel. **A audiovisualização**: som e imagem no cinema. Trad. Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

CORDEIRO, William Robson; COSTA, Luciano. Jornalismo imersivo: perspectivas para os novos formatos. **Leituras do Jornalismo**, v. 2, n. 6, p. 99-116, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/37ScDKH>.

COSTA, Clara Isabel de Andrade. **Podcasts e Construção de Sentido**: acontecimento, narrativa e reverberações na série jornalística Serial. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Belo Horizonte, 2017.

COSTA, Maria Cristina Castilho. **Ficção, Comunicação e Mídias**. Edição do Kindle. São Paulo: SENAC, 2019.

DE LA PEÑA, Nonny et. al. Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. **Presence Teleoperators & Virtual Environments**, v. 19, n. 4, p. 291-301, ago. 2010. Disponível em: <https://bit.ly/37QhaNL>.

DETONI, Márcia. **O Documentário no Rádio**: desenvolvimento histórico e tendências atuais. Pesquisa (Pós-Doutorado). Universidade de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, São Paulo, 2018.

DOMINGUES, Glauber Resende; FRESQUET, Adriana Mabel. O ponto de escuta no cinema: experiências de exibição e criação cinematográfica para além da técnica. **Linguagem do Cinema**, v. 2, n. 2, p. 16-36, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://bit.ly/39ab8YZ>.

DOMÍNGUEZ-MARTÍN, Eva. **Periodismo imersivo**: fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción. Tese (Doutorado). Universitat Ramon Llull, Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna, Barcelona, 2013.

DOMÍNGUEZ-MARTÍN, Eva. Periodismo imersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. **El Profesional de la Información**, v. 24, n. 4, p. 413-423, julho/agosto de 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3qZ0IOp>. Acesso em: 19/03/2021.

ECO, Umberto. **Seis Passeios Pelos Bosques da Ficção**. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FERNANDES, Laís Cerqueira. **Histórias Reais Sobre Pessoas Reais**: um estudo sobre as estratégias de storytelling do podcast “Projeto Humanos”. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Juiz de Fora, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Juiz de Fora, 2019.

FERRARETTO, Luiz Artur. Uma proposta de periodização para a história do rádio no Brasil. **Eptic** – Revista Eletrônica Internacional de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura, v. 14, n. 2, 2012. Disponível em: <https://bit.ly/38CuUcV>. Acesso em: 10/11/2020.

FERRARETTO, Luiz Artur; KISCHINHEVSKY, Marcelo. Rádio. In: **Enciclopédia Intercom de Comunicação**. São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010, p. 1009-1010.

FREGONESE, Nano. **Como Escrever Um Livro: O Guia Completo**. Edição do Kindle. 2016.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

GRAU, Oliver. Introduction. In: GRAU, Oliver. **Virtual art: from illusion to immersion**. Londres: The MIT Press, 2003, p. 2-23.

GUARINOS, Virginia. **El Teatro Radiofónico: Una narración radiofónica inaudible**. Tese (Doutorado). Universidad de Sevilla, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad, Periodismo y Literatura, Sevilla, 1999.

KAPLÚN, Mario. **Produção de Programas de Rádio, do roteiro à direção**. Florianópolis: Insular, 2017.

KISCHINHEVSKY et al. **Interfaces entre rádio e mídias locativas: o app AudioLab Geo e os desafios à inovação em comunicação sonora**. Trabalho apresentado no 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba: UP, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3tGTaBW>.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. **Rádio e Mídias Sociais: mediações e interações radiofônicas em plataformas digitais de comunicação**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016.

KISCHINHEVSKY, Marcelo; MODESTO, Cláudia Figueiredo. Interações e mediações, instâncias de apreensão da comunicação radiofônica. **Questões Transversais** – Revista de Epistemologias da Comunicação, v. 2, p. 12-20, 2014.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. Podcasting como suporte para experiências imersivas de radiojornalismo narrativo. Anais do 15º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, Universidade de São Paulo, 8 a 10 de novembro de 2017.

LONGHI, Raquel Ritter; CORDEIRO, Robson. No jornalismo imersivo, o infográfico é hiper. **Líbero**, n. 42, p. 160-174, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3vXndI7>.

LONGHI, Raquel. **Metáforas e Labirintos: a narrativa em hipertexto na internet**. São Paulo: 2002.

LOPEZ, Debora Cristina; ALVES, João. Narrativa imersiva em games sonoros: escuta e paisagem sonora em A Blind Legend. **Comunicação & Inovação**, v. 20, n. 44, p. 129-148, set./dez. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3Qv6zJg>.

LOPEZ, Débora Cristina; VIANA, Luana; AVELAR, Kamila. **Imersividade como estratégia narrativa em podcasts investigativos: pistas para um radiojornalismo transmídia em *In the Dark***. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos do Jornalismo do XXVII Encontro Anual da Compós. Belo Horizonte: PUCMG, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2Iw85Ku>. Acesso em: 19/03/2021.

LOURES, João Victor. **Podcasts de Storytelling: a produção de narrativas históricas digitais para o ensino de História**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Florianópolis, 2018.

LUIZ, Lúcio. Breve história do podcast no Brasil e no mundo. In: LOPES, Leo. **Podcast: guia básico**. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015, p. 14-19.

MACHADO, Eduardo Pereira. O Trágico em Medéia. **Travessias**, v. 5, n. 1, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/3orYitB>. Acesso em: 06/12/2021.

MASSAROLO, João; MESQUITA, Dario. Imersão em realidades ficcionais. **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, p. 46-64, abr. 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3F2XnGV>.

MEDITSCH, Eduardo; BETTI, Juliana Gobbi. **Os elementos sonoros na análise da informação radiofônica: em busca de métodos**. Trabalho apresentado no 17º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, evento da Associação Nacional de Pesquisadores em Jornalismo - SBPJor. Goiânia, UFG, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3OjbjQg>.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **A Análise Pragmática da Narrativa Jornalística**. Trabalho apresentado no 28º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Rio de Janeiro: UERJ, 2005. Disponível em: <https://bit.ly/3DwLZRb>.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Trad. Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

OLIVEIRA, Madalena; MARTINHO, Cláudia. Entrevista com Hildegard Westerkamp: “Quando Começamos a Ouvir o Mundo Estamos a Tratar da Vida Toda”. **Revista Lusófona De Estudos Culturais**, v. 8, n. 1, p. 243-253, jun. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3wsNteU>.

PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Animadas personagens brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro**. Dissertação (Mestrado). PUC-Rio, Programa de Pós-Graduação em Artes e Design, Rio de Janeiro, 2006.

PINHO, Livia Cristine Figueiredo; LIMA, Elizabeth Gonzaga. **Ler com os ouvidos: as narrativas ficcionais no podcast “Contador de Histórias”**. Trabalho apresentado no 17º Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura. Salvador: UFBA, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/31BjrZF>.

PROENÇA FILHO, Domício. **A Linguagem Literária**. 8ª ed. São Paulo: Ática, 2007.

REALES, Liliana; CONFORTIN, Rogério de Souza. **Introdução aos Estudos da Narrativa**. Florianópolis: UFSC, 2011.

ROCHA, Diogo Tognolo. Para além de uma dúvida razoável: Serial e a busca da verdade. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Belo Horizonte, 2018.

ROCHA, Luiz Gustavo Nunes Silva. **Jornalismo, Podcast e Música**: alternativas para a construção de discursos musicais via podcasts em empresas de mídia. Dissertação (Mestrado). Escola Superior de Propaganda e Marketing, Mestrado Profissional em Produção Jornalística, São Paulo, 2019.

ROCHA, Giovanni Guizzo da. Jornalismo imersivo: **Explorações e caminhos para apropriações do acontecimento jornalístico a partir de experiências com dispositivos de realidade virtual**. Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Curitiba: PUCRS, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2h6Nca3>. Acesso em: 19/03/2021.

RODERO, Emma. Point of listening in a radio fiction: the eternal problem. **Observatorio (OBS*) Journal**, v. 3, n. 3, p. 242-252, 2009. Disponível em: <https://bit.ly/3IKc7BG>.

SAKS, Flavia do Canto. **Busca Booleana**: teoria e prática. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Paraná, Curso de Gestão da Informação, Curitiba, 2005.

SANTOS, Patrícia Consciente Pereira dos. **A Arte de Contar Histórias no Rádio**: elementos literários e audiodramáticos no podcast de storytelling “Operação Alt Graph”. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal de Ouro Preto, Graduação em Jornalismo, Mariana, 2019.

SCHAFER, Murray. **A Afinação do Mundo**. Trad. Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

SCHLOTTFELDT, Gabriela; RODIGHERO, Mateus Mecca. **A Relação do Podcast com o Audiodrama no Caso do Programa “Welcome to Night Vale”**. Trabalho apresentado na Divisão Temática Jornalismo, da Intercom Júnior. Passo Fundo: UFP, 2017.

SILVA, Raphael de França. **Narrativas Digitais em Podcast**: dinâmica avaliativa na disciplina de História. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica, Recife, 2019.

SILVEIRA, Greice Antolini. **Imersão**: sensação redimensionada pelas tecnologias digitais na arte contemporânea. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Santa Maria, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Santa Maria, 2011.

SIMAS, Luiz Antonio; RUFINO, Luiz. **Encantamento** (sobre política de vida). Rio de Janeiro: MV Serviços e Editora, 2020.

SPRITZER, Mirna. **O corpo tornado voz**: a experiência pedagógica da peça radiofônica. Tese (Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Educação, Porto Alegre, 2005.

SOMMER, Henrique Garcia. **Criações artísticas para audiodrama**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Graduação em Música Popular, Porto Alegre, 2018.

TEIXEIRA, Felipe Colvara; SILVA, Roberta Del-Vecchio de Oliveira; BONA, Rafael José. **O processo de desenvolvimento de uma identidade visual**. Trabalho apresentado ao GT Produção Editorial e Cultural, do VIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul. Passo Fundo: 2007. Disponível em: <https://bit.ly/3chkBP8>. Acesso em: 15/07/2022.

TOFFOLO, Rael B. Gimenes; OLIVEIRA, Luis Felipe; ZAMPRONHA, Edson S. **Paisagem Sonora: uma proposta de análise**, 2003.

VIANA, Luana. **Áudio Imersivo: Recurso Binaural na Construção de Narrativas em Podcasts Ficcionalis de Drama**. Trabalho apresentado no GP Rádio e Mídia Sonora, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Joinville: Univille, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3kTNIbg>.

VIANA, Luana. **Áudio imersivo em podcasts: o recurso binaural na construção de narrativas ficcionais. Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 17, n. 2, p. 90-101, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/65869>.

VIANA, Luana. Estudos sobre podcast: um panorama do estado da arte em pesquisas brasileiras de rádio e mídia sonora. **Revista Contracampo**. V. 39, n. 3. 2020. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/43248>.

VIANA, Luana. **O áudio em reportagens radiofônicas expandidas**. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Ouro Preto, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Mariana, 2017.

VIANA, Luana. O áudio pensado para um jornalismo imersivo em podcasts narrativos. **Comunicação Pública**, v. 16, n. 31, dez. 2021. Disponível em: <https://journals.ipl.pt/cpublica/article/view/72>.

VICENTE, Eduardo. A grande novidade do rádio na internet é o... áudio! **Rumores**. v. 15, n. 29, p. 277-299, jan./jun. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3D4XKHo>.

VICENTE, Eduardo; SOARES, Rosana de Lima. *Rádio Ambulante* e a tradição do podcast narrativo no radiojornalismo norte-americano. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 18, n. 1, p. 257-269, jan./jun. 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/77031/46850>

VIEIRA, Júlio César de Souza; SOUZA, Lauany Aparecida de; PINTO, Rodrigo de Almeida Spinelli; OLIVEIRA, Juliana Simili de; JACQUES, Fabiana Mendes Tavares. Paisagem Sonora em Juiz de Fora: o som da cidade como resgate da cultura e da memória urbana. **Principia – Caminhos da Iniciação Científica**, v. 20, n. 1, abr. 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3sLmZDi>.

XAVIER, Adilson. **Storytelling - Histórias que deixam marcas**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Best Business, 2015.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Trad. Daniel Bueno. Porto Alegre: Penso, 2016.