

Artigo recebido em:  
24.06.2019  
Aprovado em:  
20.04.2020

# Áudio imersivo em *podcasts*: o recurso binaural na construção de narrativas ficcionais<sup>1</sup>

Luana Viana

Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), membro do Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo (PPGCOM/UFOP) e do Grupo de Pesquisa Laboratório de Mídia Digital (PPGCOM/UFJF).

E-mail: lviana.s@hotmail.com

Luana Viana

## Resumo

O presente artigo traz uma discussão sobre o uso do áudio binaural, popularmente conhecido como áudio 3D, na composição de narrativas em *podcasts* ficcionais, potencializando uma experiência imersiva ao ouvinte. Dessa forma, apresentamos como o *podcast* se enquadra na formatação radiofônica e recorremos ao *Darkest Night*, produção que utiliza o recurso binaural em suas histórias para colocar o ouvinte no centro de uma memória recuperada que soa como se estivesse acontecendo em tempo real. O principal objetivo desta pesquisa é investigar como esse recurso potencializa a capacidade imersiva da produção. Como principal contribuição dessa análise, propomos a categorização em três vertentes para o uso do áudio binaural na construção de narrativas ficcionais: na voz do personagem, na ação sonora e na composição do cenário acústico.

**Palavras-chave:** *Podcast*. Áudio imersivo. Áudio binaural.

## Immersive audio in podcasts: the binaural resource in the construction of fictional narratives

### Abstract

This article discusses the binaural audio use, popularly known as 3D, in the composition of narratives in fictional podcasts, enhancing an immersive experience for the listener. Then, we show how podcast is a radiophonic format and we turn to *Darkest Night*, a production that uses binaural in its stories to put the listener at the center of a retrieved memory that sounds like it's happening in real time. The main objective of this research is to investigate how this resource potentiates the immersive capacity and as the main contribution of this analysis, we propose the categorization in three aspects for binaural audio use in the construction of narratives in fictional podcasts: in the character voice, in the action sound and in the acoustic scenario composition.

**Key words:** *Podcast*. Immersive áudio. Binaural audio.

O *podcast* tornou-se uma prática de produção profissional e comercial, mas começou como produções caseiras e independentes, popularizando-se ao longo dos anos e conquistando cada vez mais ouvintes. Os gêneros são diversos, é possível encontrar os esportivos, humorísticos, jornalísticos, entre outros. Mas foi nesse formato de produção sonora que o audiodrama encontrou espaço para retomar desde que perdeu audiência na programação de emissoras radiofônicas com a popularização da televisão. Esse tipo de produção ainda é mais frequente nos Estados Unidos e marca, inclusive, a retomada de uma estética acústica que se assemelha a dos anos dourados do rádio.

<sup>1</sup>Versão revisada e ampliada do 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.

<sup>2</sup>A representação de um meio em outro. Cf. Bolter e Grusin (2000).

De acordo com dados da pesquisa *The Infinite Dial 2018*, o *podcast* continua sua trajetória em crescimento acelerado. Dos entrevistados, 64% afirmaram que têm familiaridade com o termo *podcast* e 44% que já tinham ouvido algum episódio (THE INFINITE..., 2018, *online*). Com o aumento da produção e distribuição deste formato, novas estratégias têm surgindo com a finalidade de fidelizar e conquistar novos ouvintes. Uma dessas ferramentas é o áudio binaural, que constrói a sensação de imersão, como se as ações acontecessem próximas da audiência.

Ainda são poucos os podcasts que utilizam esse recurso e, por isso, optamos por analisar a série americana de histórias de horror *Darkest Night* (DARKEST NIGHT, 2018, *online*), para compreender como o binaural é utilizado na construção de narrativas de audiodrama, que têm caráter imersivo. Nosso objetivo, portanto, é investigar como essa estratégia narrativa potencializa a capacidade imersiva da produção. Recorremos à análise de conteúdo (BARDIN, 1977) como metodologia para essa pesquisa e, como principal contribuição deste estudo, propomos a categorização em três vertentes do uso do áudio binaural na construção de narrativas ficcionais de drama: na voz dos personagens, na ação sonora e na composição do cenário sonoro.

### **Podcast e a forma radiofônica**

Ao longo das discussões acerca das apropriações de novas plataformas e modalidades pelo rádio, surge o *podcasting* como formato em evidência. Muda-se o cenário social, tecnológico, econômico e político, mudam-se as ideias em torno dos conceitos que regem o rádio.

*As possibilidades oferecidas pelos meios digitais são, de fato, desafios para um veículo marcado pela linguagem exclusivamente sonora e efêmera. O rádio, hoje, é considerado como uma entidade que existe acima e independentemente de suas materializações. Tudo que refere à sua linguagem, construção, finalidade, seu conteúdo, entre outros, é relevante e compõe a produção de sentido do radiofônico (VIANA, 2017, p.15).*

O *podcasting* surge no início do século XXI e chega trazendo impasses sobre sua classificação. O principal questionamento era se esta modalidade poderia ou não ser considerada como radiofônica. Caracterizado por ser consumido sob demanda, e por descentralizar a produção de conteúdos permitindo que qualquer usuário possa disponibilizar sua própria criação na rede, esse formato popularizou e conquista cada vez mais adeptos – produtores e consumidores.

Medeiros (2006, p. 6) defendia que “o *Podcasting*, ao contrário do que muitos pensam, não é uma transmissão de rádio [...] e, muito menos, um podcast não é um programa de rádio, no máximo, uma metáfora de um programa de rádio”. Para o autor, alguns itens eram determinantes para a classificação do que era ou não considerado como rádio, como o fluxo contínuo da transmissão sonora, a estrutura de uma grade de programação e a adoção do modelo *broadcasting*.

Primo (2005) já compreendia o *podcasting* como forma de remediação<sup>2</sup> do rádio, entretanto, acreditava tratar-se de coisas diferentes.

*Na verdade, o podcasting vai além do áudio, incorporando imagens e navegação hipertextual. Ou seja, mais do que tratar da escuta, é preciso também discutir como o público usa suas mãos e olhos durante o processo. Em tempo, será que o termo “ouvinte” ainda faz sentido em tal situação? (PRIMO, 2005, p. 20).*

O público ao qual Primo (2005) se refere tem acesso direto à informação, à produção da informação e se vê convidado a expressar suas ideias. Esse ouvinte, “hoje também é internauta e, por suas características imersivas adquiridas neste novo meio, sente-se impelido a participar, opinar, sugerir, criticar, muito mais do que em outros tempos” (QUADROS; LOPEZ, 2014, p. 179). Usamos o termo ouvinte-internauta para qualificar esse usuário, considerando que produções como o *podcast*, ainda que lançando mão da multimídia nas criações, têm o áudio como formato principal, que conduz a narrativa, e se utiliza da linguagem radiofônica na transmissão da informação.

A incorporação de imagens e da navegação hipertextual às quais Primo (2005) se refere são consideradas algumas das estratégias para imergir e prender a atenção do ouvinte-internauta perante o conteúdo disponibilizado. São definidos por Kischinhevsky e Modesto (2014) como elementos “parassonoros”, ou seja,

*fotos, vídeos, ícones, infográficos e outras ilustrações de sites de emissoras, toda a arquitetura de interação (botões de compartilhar, etiquetar, curtir, espaços para comentários), textos, hiperlinks, perfis de estações ou de comunicadores em serviços de microblogging e sites de relacionamento, aplicativos para web rádio ou podcasting, serviços de rádio social (KISCHINHEVSKY E MODESTO, 2014, p.19).*

Todos esses elementos contribuem para a construção de uma nova composição discursiva de narrativa radiofônica, rompendo com o modelo tradicional de *broadcast*, que opera sob a lógica quantitativa, na qual a finalidade é que mais pessoas recebam uma mesma mensagem. Boutié (1997), no entanto, utiliza a ideia de dois autores, Michael Hauben e Nicholas Negroponte, para argumentar que a mudança do analógico para uma plataforma digital causaria uma revolução qualitativa. Para o autor, as duas principais mudanças seriam:

*1) De “push” mídia para “pull” mídia: os nativos digitais selecionam ou “puxam” a informação que desejam, como desejam e quando desejam. A informação não é mais “empurrada” para a audiência segmentada. 2) De uma mídia que opera “de cima para baixo” ou “em apenas uma direção”, onde o debate é controlado por jornalistas, editores ou marketeiros, para uma mídia que opera “debaixo para cima” ou “lateralmente”, onde nativos digitais podem conversar e criar suas próprias mensagens (BOUTIÉ, 1997, p. 274, tradução nossa)<sup>3</sup>.*

De acordo com Boutié (1997), essas mudanças não se tratam de emissões caracterizadas como *narrowcasting*<sup>4</sup>, ou seja, não é adaptar mensagens para audiências cada vez mais específicas, mas sim uma transmissão baseada na lógica do *broadcatching*, na qual a mídia será controlada pelo lado da demanda e não pelo da oferta. Dessa forma, ao migrar para a internet, a produção radiofônica, e inclui-se aqui o *podcasting*, além de integrar a forma de transmissão *broadcatching* mantém algumas peculiaridades tradicionais, seguindo a ideia de remediação.

Dentro do atual cenário, compreendemos, então, o *podcasting* como uma radio-difusão sob demanda, de caráter assíncrono, com produção descentralizada e distribuição potencializada pelos meios digitais, no qual reverbera “o potencial de uso desta modalidade de radiofonia por novos atores sociais, interessados em estabelecer novos canais de comunicação, sem a mediação das tradicionais empresas de mídia” (KISCHINHEVSKY, 2012, p. 425).

Por serem difundidos e consumidos via *web*, *podcasts* podem utilizar ferramentas multimídia, como visto. Todavia, ainda assim, a narrativa é centrada no áudio, que prescinde demais formatos e se apropria dos elementos da linguagem radiofônica (BALSEBRE, 2005) em sua composição. Em 2011, Bruck questionava: “nos processos

<sup>3</sup>No original: - from 'push' media to 'pull' media: netizens select or pull the information they want, how they want it and when they want it, information is not pushed onto a target audience anymore. - from top-down, one-way media where the debate is controlled by journalists, editors or marketers, to bottom-up, or lateral media where netizens can talk back and create their own messages.

<sup>4</sup>A transmissão em *narrowcasting* aparece em oposição à de *broadcasting*. Na primeira, há uma difusão seletiva, fugindo do conceito de audiência em massa, enquanto que a segunda se refere à difusão de um grande volume de informação para um público amplo.

de interação midiática que ainda se desenharão na contemporaneidade, como o som se constituirá naquelas circunstâncias de emissão em que se estabelecer como elemento preponderante?” (BRUCK, 2011, p. 24). Na sequência, considera que

*na rede, os sites que se dedicam à divulgação da informação sonora têm buscado soluções satisfatórias para a oferta desse tipo de mensagem. Mas os avanços até agora em termos de um desenvolvimento da linguagem não apontam, digamos, para um “novo mundo” da acústica (BRUCK, 2011, p. 24).*

Desde então, muito já se caminhou em relação à construção estética de uma narrativa acústica proporcionada, em parte, pelo desenvolvimento de tecnologias, como veremos nos tópicos seguintes.

### **Sonoridade e *podcast* de ficção**

O planejamento minucioso da criação de narrativas acústicas é fortemente presente durante a era de ouro do rádio, entre o fim das décadas de 1930 e 1950, no Brasil. “O mundo mágico que o rádio proporcionava aos ouvintes era constituído de um universo sonoro tornado possível por profissionais que se especializaram na narrativa acústica, na arte de levar o ouvinte a criar imagens mentais, envolvendo-o e encantando-o.” (BRUCK, 2011, p. 20-21). As produções exigiam uma equipe especializada, como radioatores, cantores, orquestras e outros profissionais responsáveis pela estética sonora.

No entanto, com a chegada da televisão, em 1950, e a conseqüente diminuição de investimentos publicitários, houve a redução de equipe e perderam espaço as grandes produções estrategicamente articuladas com expressividade sonora. Nesse período, o rádio investiu ainda mais na imediaticidade, na instantaneidade das transmissões e na prestação de serviço. Ou seja, cada vez mais locuções e mais palavras “e, por conseguinte, cada vez menos efeitos sonoros e cada vez menos trilhas e desde então o (...) mais restrito mundo da palavra expulsou do rádio a força sônica da trilha sonora, dos efeitos especiais, da criatividade dos contrarregras” (BRUCK, 2011, p. 21).

Com o desenvolvimento da tecnologia, presenciamos uma retomada da estética acústica, que utiliza a digitalização para o tratamento de sons e para uma edição mais precisa, aumentando a qualidade da narrativa sonora. Atualmente, 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*.

*Se nas rádios não há a presença do audiodrama, no podcast é onde encontramos este formato desaparecido dos meios radiofônicos. Através da transmissão pelo podcasting, o audiodrama ganhou uma nova cara, com uma adaptação do que era produzido nos tempos de rádio para o ambiente online (SCHLOTFELDT E RODIGHERO 2017, p. 13).*

Esse modelo de radiofonia apropria-se do *storytelling* e de características do radiodrama para compor seus enredos. Barbosa Filho (2003) enquadra o drama radiofônico como programa ficcional que, por sua vez, faz parte do gênero de entretenimento, categoria que permite a exploração da criatividade: “no entretenimento podemos encontrar um pouco da magia que reveste a linguagem radiofônica formada por palavras, mas também por música, efeitos sonoros, ruídos e silêncio” (BARBOSA FILHO, 2003, p. 86).

Kaplún (2017) subdivide os produtos do drama radiofônico em três subcategorias: o unitário, o seriado e a radionovela. A primeira, começa e termina na mesma emissão, os personagens não têm continuidade posterior. Na série, assim como no unitário, cada capítulo apresenta uma trama independente, “mas há um personagem central ou um grupo de personagens que é fixo e permanente e dá continuidade à série [...] Às vezes, são a estrutura e a temática da série que vão caracterizá-la” (KAPLÚN, 2017, p. 140). E a radionovela é uma produção extensa,

contínua e dividida em vários capítulos. “É necessário escutá-la na íntegra ou quase na íntegra: caso se perca algum capítulo, é difícil tornar a seguir o argumento; se vários capítulos seguidos são perdidos, torna-se quase impossível” (KAPLÚN, 2017, p. 140).

No caso dos audiodramas produzidos em formato de *podcast* é comum encontrarmos os enredos de forma unitária ou seriada. Além dessa característica, apontamos quatro elementos presentes nas narrativas radiodramáticas que também podem ser apropriadas por aquelas produzidas em *podcast*: 1) ação sonora; 2) cenário sonoro; 3) narrativa dramática; e 4) sistemas expressivos.

Segundo Spritzer (2005, p. 94), a ação sonora “resulta em acontecimento sonoro. Realizada pelo ator/narrador com sua fala, ou pela sonoplastia, ela deve acontecer e repercutir no tempo”. Ocorre quando o som é trabalhado no exercício de criação das cenas. Já no cenário sonoro, ambientes ganham vida pela sonoplastia, mas é necessário que “o ambiente sonoro representado coincida com a imagem sonora do ouvinte para aquele cenário” (ABREU, 2014, p. 2), ou seja, os efeitos usados devem estar de acordo com o que o ouvinte espera. Exemplo: a redação de um jornal representada pelo som de teclas sendo digitadas, sejam elas de computadores ou de máquinas de escrever. A narrativa dramática segue um 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 seguida pela resolução e geração de plots twists (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 (SCHLOTFELDT E RODIGHERO, 2017, p.4).*

E, por fim, o último item é composto por cada elemento da linguagem radiofônica, sendo “o conjunto de formas sonoras e não sonoras representadas pelos sistemas expressivos da palavra, da música, dos efeitos sonoros e do silêncio, cuja significação vem determinada pelo conjunto dos recursos técnicos/expressivos da reprodução sonora” (BALSEBRE, 2005, p. 329). Os quatro elementos característicos das narrativas radiodramáticas que foram apontados podem, ou não, estar presente nos enredos. Entretanto, quanto mais forem utilizados – de forma estratégica e planejada –, mais próximos do ouvinte a trama se desenrola, contribuindo, inclusive, para a potencialização de uma narrativa imersiva.

## O áudio imersivo e o binaural

Historicamente, o rádio tem a sensorialidade como característica. Esse atributo diz respeito à forma como o meio pode envolver o ouvinte através da mensagem, estimulando a imaginação e provocando emoções. Para Ortriwano (1985, p. 80), “desperta a imaginação através da emocionalidade das palavras e dos recursos de sonoplastia, permitindo que as mensagens tenham nuances individuais, de acordo com as expectativas de cada um”. Esse quesito é um dos primeiros passos para a imersividade, já que a audição “é um dos sentidos que mais ativam a imaginação do homem” (BRUCK, 2011, p. 24).

Atualmente, o rádio é um meio que não se restringe à antena e “pode ser identificado como produções de base narrativa sonora, produções culturais, que falem diretamente à sua audiência e que acionem estratégias de aproximação ao cotidiano de seu público independente de seu suporte ou plataforma de circulação” (LOPEZ; VIANA; AVELAR, 2018, p. 2). Uma das formas de se aproximar do ouvinte e conquistar novas audiências é se apoderar de narrativas complexificadas, expandindo-se para diferentes plataformas (KISCHINHEVSKY, 2016) – caso do *podcast* – de forma a envolver seu público oferecendo, cada vez mais, diferentes maneiras de se consumir determinada informação.

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. Entretanto, a busca pela construção de uma narrativa imersiva não se inicia com a

internet e nem com as plataformas digitais, já aparece na oferta de informação factual ainda nas mídias massivas. De acordo com Longhi (2017, p. 227), “não é de hoje o interesse em ‘transportar’ o leitor, ou usuário, para o local do acontecimento”.

Como visto, o rádio faz isso desde seus primórdios e, ao lançar mão desse tipo de narrativa, 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. A narrativa radiofônica possui elementos que contribuem de forma fundamental para uma imersividade, como a possibilidade de reconstituição sonora de áudios históricos, a entonação e o envolvimento emocional que a voz humana pode proporcionar. Para García González (2013),

<sup>5</sup>*No original: Los recursos de la palabra oída que utiliza el medio se configuran como una poderosa ayuda para potenciar y estimular la atención y la escucha. La lengua como realidad viva contiene su propia dinámica natural. Y es posible valorar el relato como una comunicación más expresiva, más atractiva, más flexible y lúdica, que confiere dinamismo y creatividad al proceso comunicativo.*

*Os recursos da palavra ouvida que utiliza o meio se configuram como uma poderosa ajuda para potencializar e estimular a atenção e a escuta. A língua como realidade viva contém sua própria dinâmica natural. É possível valorizar o relato como uma comunicação mais expressiva, mais atrativa, mais flexível e lúdica, que confere dinamismo e criatividade ao processo comunicativo (GARCÍA GONZÁLEZ, 2013, p. 255, tradução nossa)<sup>5</sup>.*

Ao utilizar-se das plataformas digitais como suporte, o rádio apropria-se de outros formatos para compor e expandir a informação que veicula. Para Lopez, Viana e Avelar (2018, p. 4), “a junção de potencialidades tecnológicas proporciona experiências imersivas pela tessitura de uma narrativa radiofônica complexificada associada à [...] convergência das mídias”. A informação para além da sonoridade é contemplada pela plataforma digital, em diversos formatos, compondo elementos secundários.

A oralidade radiofônica tem na criatividade a base da sua construção narrativa na tentativa de entreter e prender a atenção do ouvinte. Com as novas tecnologias, outras estratégias são desenvolvidas para somar forças na atratividade do conteúdo sonoro. Como vimos, o consumo de áudio não se restringe mais a uma única plataforma, o ouvinte tem acesso a ele a qualquer momento e lugar, graças aos smartphones e dispositivos móveis, reproduzidos, na maioria das vezes, por fones de ouvido. Nesse contexto, novas tecnologias surgem para revolucionar a maneira de se produzir áudio, bem como a experiência dos ouvintes. O áudio binaural, também conhecido como áudio 3D, é um desses exemplos, que Ao utilizar-se das plataformas digitais como suporte, o rádio apropria-se de outros formatos para compor e expandir a informação que veicula. Para Lopez, Viana e Avelar (2018, p. 4), “a junção de potencialidades tecnológicas proporciona experiências imersivas pela tessitura de uma narrativa radiofônica complexificada associada à [...] convergência das mídias”. A informação para além da sonoridade é contemplada pela plataforma digital, em diversos formatos, compondo elementos secundários.

A oralidade radiofônica tem na criatividade a base da sua construção narrativa na tentativa de entreter e prender a atenção do ouvinte. Com as novas tecnologias, outras estratégias são desenvolvidas para somar forças na atratividade do conteúdo sonoro. Como vimos, o consumo de áudio não se restringe mais a uma única plataforma, o ouvinte tem acesso a ele a qualquer momento e lugar, graças aos smartphones e dispositivos móveis, reproduzidos, na maioria das vezes, por fones de ouvido. Nesse contexto, novas tecnologias surgem para revolucionar a maneira de se produzir áudio, bem como a experiência dos ouvintes. O áudio binaural, também conhecido como áudio 3D, é um desses exemplos, que

*consiste basicamente em aplicar uma determinada frequência em um ouvido e outra levemente diferente no outro. O cérebro, pela sua característica assimétrica, irá subtrair essas duas ondas e captar apenas a diferença entre elas. Por exemplo, ao colocar uma frequência de 300Hz em um ouvido e uma frequência de 310Hz no outro, ocasionará uma percepção no cérebro de 10Hz (FRANÇA, 2008, p. 12).*

Essa diferença de frequência no cérebro do ouvinte resulta em uma experiência imersiva. “Um *podcast* binaural dará aos seus ouvintes a sensação de estar exatamente

no mesmo local em que a gravação foi feita<sup>6</sup>.” (HOOKE AUDIO, 2017a, *online*). Mas ainda são poucos os *podcasters* que têm aproveitado esse recurso em suas produções para ampliar sua audiência.

O uso do áudio binaural remonta ao fim do século XIX. Na França, em 1881, Clement Ader inventa o primeiro sistema de áudio binaural:

*Ader, que havia estabelecido a rede telefônica em Paris no ano anterior, instala uma série de microfones emparelhados na borda do palco da Opera Garnier e transmite o áudio através de duas linhas telefônicas - uma para cada ouvido (...) Mais tarde apelidado de Théâtrophone, o sistema binaural de Ader é finalmente instalado nos cinemas da Europa (HOOKE AUDIO, 2017b, *online*)<sup>7</sup>.*

Já a primeira experiência com o áudio binaural voltado para o rádio data da década de 1920, quando Franklin Doolittle tem a ideia de transmitir em duas bandas diferentes a emissora de rádio que funcionava em cima de sua loja em New Haven, Connecticut. “Eram dois microfones em transmissão, cada um transmitindo por uma banda diferente.

Portanto, para experimentar o efeito sonoro multidirecional do sistema de áudio binaural de Doolittle, o ouvinte precisava possuir dois rádios<sup>8</sup>” (HOOKE AUDIO, 2017b, *online*).

Atualmente, essa evolução da experiência sonora pode ser distribuída para diversas plataformas e a um número elevado de ouvintes, sem que o público precise investir em equipamentos de última geração. Até recentemente, uma gravação binaural era extremamente cara, com microfones que custavam em torno de 7.999 dólares. Mas, atualmente, para gravar em binaural é necessário um par de fones de ouvido projetados para capturar áudio 3D que pode ser comprado por 239 dólares (HOOKE AUDIO, 2017a, *online*).

Para uma melhor experiência, é necessário que o ouvinte use fones de ouvido, já que a ideia principal é estabelecer elementos sonoros que proporcionem experiências em função da perspectiva de localização no espaço. “Imagine se você pudesse ouvir em uma história de rádio sobre uma mina de carvão e você realmente pudesse descer até lá, ouvindo os 360 sons quando virasse a cabeça. Ou uma experiência sonora de 360 graus de uma zona de guerra<sup>9</sup>” (HOOKE AUDIO, 2017a, *online*). Esse é o propósito da série de podcast intitulada *Darkest Night*, nosso objeto de análise.

## ***Darkest Night* e o binaural**

*Darkest Night* é uma série de ficção em formato *podcast* que auto intitula-se como uma produção binaural e possui duas temporadas completas com dez episódios em cada, estando a terceira em fase de gravação. Como o objetivo dessa pesquisa é investigar como essa estratégia narrativa potencializa a capacidade imersiva da produção, optamos por analisar os dois primeiros episódios da primeira temporada. De acordo com sua descrição,

*Darkest Night é um audiodrama binaural que coloca você, o ouvinte, no centro de uma memória recuperada que soa como se estivesse acontecendo ao seu redor em tempo real. Cada capítulo investiga as últimas memórias de recente falecido, revelando lentamente um plano horrível. Quem está tecendo essa conspiração e qual é o seu objetivo final? Inscreva-se agora para descobrir e use fones de ouvido para obter os melhores resultados. (THE PARAGON COLLECTIVE, s/d, *online*)<sup>10</sup>.*

Dentro da divisão proposta por Kaplún (2017) essa produção enquadra-se na categoria seriado. Barbosa Filho (2003, p. 118) define seriados como “peças independentes umas das outras – tramas diferenciadas com começo, meio e fim –, focalizando personagens centrais fixos”. Neste *podcast*, os personagens fixos são o cientista John e sua assistente Katie, que trabalham num centro de pesquisa avançado chamado *Roth-Lodbow*. Todas as tramas têm início e fim com uma experiência científica realizada neste lugar.

<sup>6</sup>*Tradução nossa, no original: A binaural podcast will give your listeners the sensation of being in the same exact place where you made the recording.*

<sup>7</sup>*Tradução nossa, no original: Ader, who'd established the telephone network in Paris the year prior, installs an array of paired microphones at the edge of the stage of the Opera Garnier and transmits the audio via two phone lines — one for each ear — to listeners located two miles away. Later dubbed the Théâtrophone, Ader's binaural system is eventually installed in theaters throughout Europe.*

<sup>8</sup>*Tradução nossa, no original: There are two microphones at transmission, each one broadcasting to a different radio, so in order to experience the multi-directional sound effect of Doolittle's binaural audio system, the listener needs to own two radios.*

<sup>9</sup>*Declaração dada por Josie Holtzman, produtora de rádio nos Estados Unidos, à matéria, How to start a binaural audio podcast. Tradução nossa. No original: Imagine if you could hear a radio story about a coal mine and you could actually descend into the mine, hearing the 360 sounds as you turn your head. Or a 360 sonic experience of a war zone. I think it would be incredibly powerful.*

<sup>10</sup>*No original: Darkest Night is a binaural audio drama that places you, the listener, at the center of a recovered memory that sounds as though it's happening around you in real time. Each chapter delves into the last memories of the recently deceased, slowly revealing a horrifying*

master plan. Who is weaving this master conspiracy, and what is their ultimate goal? Subscribe now to find out, and wear headphones for the best, most terrifying results.

Para observarmos a inserção dos recursos binaurais na narrativa, recorreremos à análise de conteúdo como metodologia. Optamos por observar se essa estratégia é utilizada em situações pontuais que são características do audiodrama, como na composição da ação sonora, no cenário sonoro e em pontos de virada dos três elementos da narrativa dramática (exposição, nó e desfecho), itens discutidos no segundo tópico desta pesquisa.

Primeiramente, nossa análise recai sobre o episódio piloto, intitulado *The Will Reading*. Nele, além dos dois personagens principais já apresentados, há cinco outros envolvidos: Vivian, Oscar, Claire, Clinton e Reginald. O enredo começa no centro de pesquisa *Roth-Lodbow*, sendo o primeiro dia de trabalho de Katie. Em meio às apresentações da rotina do centro, John fala sobre sua pesquisa e o projeto *Cyclops*, no qual tem trabalhado. Apresenta um corpo a sua assistente para uma necropsia, momento em que retira o globo ocular do cadáver. Dirigindo-se à Katie, John pede que amostras sanguíneas sejam coletadas e depositadas em um cubo preto. Segundo ele, se o experimento desse certo, seu instrumento de trabalho transcreveria o material coletado e seria possível que eles visualizassem as últimas imagens vista pelo cadáver. Eles iniciam o procedimento e aí a história começa.

De maneira geral, a trama é sobre três irmãos, Vivian, Oscar e Claire, que são chamados para uma reunião pelo advogado, Reginald, de seu recém falecido pai, Clinton. Em exibição de um vídeo-testamento, Clinton afirma que o filho que vencesse um jogo ficaria com a herança, incluindo o centro de pesquisa *Roth-Lodbow*. A disputa consistia em matar os outros dois irmãos.

Os jogos começam e Vivian consegue matar Oscar. Após alguns contratemplos, elimina também Claire. Acorda no hospital acompanhada pelo advogado Reginald. Assiste ao último recado dado por seu pai antes de tornar-se a nova milionária e diretora do centro de pesquisa. A cena acaba e retorna para o laboratório, onde a assistente, Katie, fica surpresa ao entender todo o enredo: aquele corpo que estava lá era de Oscar, e então, pode compreender como sua chefe, Vivian, assumiu o controle da empresa.

Apontamos que toda a trama é elaborada em áudio binaural: a sensação é que a narrativa acontece ou do lado esquerdo do ouvinte, ou do direito. Em situações muito específicas, como durante o andar dos personagens, os sons ficam centralizados. Com exceção de quando Vivian luta contra Oscar e contra Claire, os personagens possuem posição fixa: Vivian e Oscar falam sempre do lado esquerdo do ouvinte, Claire do lado direito, Reginald e o narrador um pouco à esquerda do centro. Tal estratégia faz com que, desde o início, os personagens sejam reconhecidos pelo lugar físico que ocupam, uma das potencialidades do áudio binaural, quando é possível identificar pelo som a localização geográfica de algo ou alguém.

Em relação à nossa primeira unidade de registro definida, a ação sonora, identificamos que todas as ações ocorrem do lado do personagem que as realiza (a não ser quando objetos são lançados para longe) para que seja possível identificar a narrativa em andamento para além da conversa entre os personagens. Observamos que a trama, como um todo, é muito centrada no diálogo, inclusive, com pouca inserção de back ground (BG) – nome que damos a sonorização que fica ao fundo. Imaginamos onde a narrativa se desenrola em função da descrição nas falas. Se fossem usadas as composições dos cenários sonoros para ambientar o ouvinte, poderia haver menos fala e mais efeitos.

Sobre a narrativa dramática, sentimos que o primeiro elemento, a exposição, poderia ser melhor explorada. Os personagens não são apresentados, o ouvinte compreende sozinho o papel de cada um em decorrência do diálogo estabelecido. No entanto, a conversa entre o cientista e sua assistente demarcam bem este primeiro momento da trama. Os outros dois elementos, o nó e o desfecho, seguem um mesmo padrão: os efeitos sonoros, que estão em formato binaural, são usados para demarcar a passagem de um para o outro.

O segundo episódio, *The Other*, segue a mesma estrutura que o programa piloto: o enredo inicia-se no centro de pesquisa com conversa entre John, o cientista, e sua assistente, Katie, enquanto eles retiram o globo ocular de um cadáver de bebê para a coleta do material sanguíneo para depositar no cubo preto. Também não há

apresentação dos personagens, a história principal começa com uma ligação para Leah, de sua mãe. Durante a conversa, a mãe diz que vai dar uma babá eletrônica para a filha, já que a sua havia se perdido em meio a mudança. Leah aceita, já que tem um recém-nascido em casa, Caleb.

Na primeira noite usando a babá eletrônica, Leah ouve um homem conversando com seu filho e imagina que é Ray, seu marido. No entanto, Ray está trabalhando em seu escritório. Leah ouve Caleb chorando e vai até o quarto da criança, quando percebe que a janela estava aberta e o bebê tem um machucado na bochecha. O mesmo fato se repete por duas noites sem que o casal entendesse o que poderia estar acontecendo. Na terceira vez, ambos percebem, tarde demais, que há a presença de um homem na casa. Em meio a gritos, passos e choro, Caleb desaparece. O enredo corta para o dia de aniversário de Leah, que está no quarto do falecido filho e sente um cheiro desagradável. Percebe que há uma espécie de parede falsa e descobre um quarto escondido. Neste local, encontra um presente embrulhado e um cartão. Dentro da caixa, encontra o corpo de Caleb. A cena corta de volta para o centro de pesquisa.

Nesse episódio, o áudio binaural é usado com algumas estratégias diferentes do piloto. Os personagens variam de lado na percepção do ouvinte, ora estando mais próximos do ouvido esquerdo, ora do direito. Atribuímos a isso o fato de só haver um personagem homem e uma mulher na história principal, assim não há como se confundir ou se perder durante as falas. No primeiro episódio, havia duas mulheres e três homens, então acreditamos que a localização fixa de cada um servia para a identificação do ouvinte. Em *The Other*, a fala da mãe de Leah é identificada por um efeito na voz de fala ao telefone, enquanto a voz do homem que invade a casa distingue-se com o efeito de fala por meio da babá eletrônica.

Os cenários sonoros ainda são poucos usados e, para situar o ouvinte, os personagens mencionam os lugares em que eles estão. No entanto, as ações sonoras aparecem com mais frequência aqui e servem para localizar quem ouve. Neste episódio, o enredo desenvolve-se em mais ambientes do que o piloto, então as ações sonoras marcam a mudança de local, seja por meio de efeitos como passos ou portas abrindo e fechando. Todas as ações são construídas de forma binaural, assim como todo o diálogo.

Em relação à narrativa dramática, a lógica usada é exatamente igual ao episódio piloto, pois a exposição poderia ser melhor explorada. Apesar de já conhecermos os personagens iniciais, Katie e John, vamos compreendendo sobre os novos personagens através do diálogo que eles estabelecem uns com os outros. O nó e o desfecho, assim como no primeiro episódio, são marcados por passagens que usam efeitos sonoros, todos em binaural.

Com base na nossa análise, propomos uma categorização dividida em três eixos para o uso do áudio binaural na construção de narrativas imersivas: 1) Na voz dos personagens – usado para localizar espacialmente de onde vem a fala (quem está próximo/distante de quem, quem está mais próximo/distante do ouvinte, quem está próximo/distante da ação); 2) Na ação sonora – usado nos efeitos sonoros que definem ações dos personagens (quem está fazendo o que, e se a ação ocorre próximo/distante do ouvinte); 3) No cenário sonoro – usado para situar o ouvinte no ambiente em que a narrativa se desenrola com efeitos sonoros que caracterizam aquele local (onde os personagens estão, qual a condição do tempo – ambiente externo/interno, manhã/tarde/noite, chuva/vento). Como vimos, essa ferramenta potencializa o caráter imersivo do áudio, fazendo com que o ouvinte sintam-se inserido na narrativa, presenciando todo o enredo de forma sensorial.

### Considerações finais

O audiodrama encontra no *podcast* um espaço para retomar suas produções elaboradas com efeitos sonoros que acrescentam vivacidade à história e que estão longe de serem meramente decorativos. Aliado a essa narrativa acústica, está o binaural que, como propomos, pode ser usado em três perspectivas: na voz dos

personagens, na ação sonora e na composição do cenário sonoro. *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.

Por estratégia de *Darkest Night*, o áudio binaural não é explorado no cenário sonoro, apenas nas ações sonoras e nas falas. Tal fato exige que o diálogo entre os personagens seja mais elaborado, pois é através dele que podemos identificar onde a história acontece e podemos nos sentir próximos de cada ação ocorrida. Nos episódios apresentados há dois tipos de narrativas: uma principal e uma secundária. A principal é composta pelos personagens que mudam a cada trama e a secundária pelos personagens fixos do centro de pesquisa. A primeira é caracterizada por trazer um enredo novo a cada história, enquanto a segunda apresenta uma continuidade, mesclando o formato seriado com o unitário.

*Darkest Night* busca uma experimentação de linguagem com intensas possibilidades que o universo acústico oferece em termos de estímulo à imaginação, sendo este o principal elemento compositor da narrativa. O áudio binaural, como estratégia, expande as possibilidades da narratividade radiofônica, envolvendo experiências estéticas e tecnológicas. Busca-se uma nova dinâmica de contar histórias, proporcionando uma experiência imersiva à audiência.

---

## Referências

ABREU, João Batista. Estética do imaginário. **Anais do XXXVII Congresso da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – Intercom**, Foz do Iguaçu, 2014.

BALSEBRE, Armand. A linguagem radiofônica. In: MEDITSCH, Eduardo. (org.). **Teorias do rádio: textos e contextos – v. 1**. Florianópolis: Insular, 2005.

BARBOSA FILHO, André. **Gêneros radiofônicos: os formatos e os programas em áudio**. São Paulo: Paulinas, 2003.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Portugal: Edições 70, 1977.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding news media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BOUTIÉ, Philippe. Will this kill that?: Will digital media forever change communications? **Journal of Communication Management**, v. 1. Iss: 3, p. 272 – 279, 1997.

BRUCK, Mozahir Salomão. Um novo estatuto para a escuta radiofônica. **Logos (UERJ. Impresso)**, v. 18, n. 2, p. 20-30, 2011.

DARKEST NIGHT: [Autores]: Christopher Bloodworth e Jimmy Juliano. [S. l.]: Project Cyclops, 31 out. 2016. **Podcast**. Disponível em: <http://www.darkestnightpod.com>. Acesso em: 6 jul. 2018.

FRANÇA, Rafael Ferreira. **Indutor de ondas cerebrais por batimento binaural**. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Positivo: Curitiba, 2008.

GARCÍA GONZÁLEZ, A. **De la radio interactiva a la radio transmedia: nuevas perspectivas para los profesionales del medio**, Icono 14, volumen 11 (2), pp. 251-267, 2013.

HOOK AUDIO. **How to start a binaural audio podcast**, 24 julho 2017a. Disponível em: <https://hookeaudio.com/blog/podcasting/start-binaural-audio-podcast/> Acesso em: 2 jul. 2018.

HOOK AUDIO. **The History of Binaural Audio, Part I: The First Experiments, 1881-1939**, 27 julho 2017b. Disponível em: <https://hookeaudio.com/blog/binaural-3d-audio/the-history-of-binaural-audio-part-1/> Acesso em: 4 mar. 2020.

KAPLÚN, Mario. **Produção de Programas de Rádio: do roteiro à direção**. Tradução: Eduardo Meditsch e Juliana Gobbi Betti. Porto Alegre: Insular, 2017.

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. **Rádio e mídias sociais: mediações e interações radiofônicas em plataformas digitais de comunicação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Mauad X, v. 1. 152p. 2016.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. Rádio social: mapeando novas práticas interacionais sonoras. **Revista Famecos**, Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, v. 19, n. 2, p. 410-437, maio-ago. 2012.

LONGHI, Raquel Ritter. Narrativas imersivas no ciberjornalismo. Entre interfaces e Realidade Virtual. **Rizoma**, v. 5, p. 224-234, 2017. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/rizoma/article/view/8933> Acesso em: 17 set. 2020.

LOPEZ, Debora; VIANA, Luana; AVELAR, Kamilla. Imersividade como estratégia narrativa em podcasts investigativos: pistas para um radiojornalismo transmídia em In the Dark. **Anais do 27º Encontro Anual da Compós**. Belo Horizonte: Compós, 2018.

MEDEIROS, Marcello Santos de. Podcasting: Um Antípoda Radiofônico. **Anais do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom**, Brasília, 2006.

ORTRIWANO, Gisela. **A informação no rádio: os grupos de poder e determinação de conteúdo**. São Paulo: Summus, 1985.

PRIMO, Alex. Para além da emissão sonora: as interações no podcasting. **Intexto**, Porto Alegre, n. 13, 2005.

QUADROS, Mirian Redin; LOPEZ, Debora Cristina. Rádio e redes sociais: novas ferramentas para velhos usos? **Intexto** (UFRGS. Online), v. 30, p. 166-183, 2014.

SCHLOTTFELDT, Gabriela; RODIGHERO, Mateus Mecca. A Relação do Podcast com o Audiodrama no Caso do Programa “Welcome to Night Vale”. In: **Anais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2017.

SPRITZER, Mirna. **O corpo tornado voz: a experiência pedagógica da peça radiofônica**. 2005. Tese (Doutoramento em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

THE INFINITE dial. **On the rise: steady growth for podcasts, rapid growth for smart speakers**, 8 Março 2018. Disponível em: <https://www.edisonresearch.com/infinite-dial-2018/>. Acesso em: 5 jul. 2018.

THE PARAGON COLLECTIVE. **Darkest Night**, 10 outubro 2016. Disponível em: <https://www.acast.com/darkestnight> Acesso em: 3 jul. 2018.

VIANA, Luana. Das ondas sonoras à web: Um panorama conceitual e histórico sobre a expansão radiofônica no Brasil. **Anais** do IX Encontro dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação Social de Minas Gerais (ECOMIG). Belo Horizonte: Ecomig, v. 1, p. 1-18, 2017.