

FICÇÃO SONORA IMERSIVA: DESAFIOS E POTENCIALIDADES NARRATIVAS

Lautaro Wlasenkov¹

RESUMO: O presente artigo estuda o gênero ficção sonora imersiva e tem como objetivo principal identificar possíveis rumos para a sua expansão. Por meio da realização de uma pesquisa de estado da arte, de uma audição crítica e de uma problematização dos resultados, conseguimos identificar semelhanças entre a produção audiovisual e a ficção sonora imersiva, além de elementos que indicam possíveis caminhos para o seu desenvolvimento. Consideramos que o presente estudo demonstra que há espaço e necessidade de ampliar o campo de estudo e de produção teórica sobre o universo da narração de ficção sonora imersiva, que poderia ser explorada de forma mais autêntica, sem reproduzir os modelos das produções audiovisuais.

PALAVRAS-CHAVE: Ficção sonora. Imersão. Podcast.

INTRODUÇÃO

Na sociedade contemporânea a mídia visual é dominante, a hiperestimulação visual permeia a cultura pós-moderna, define conceitos como beleza e estimula hábitos de consumo: existe um verdadeiro culto ao visual.

Paralelamente, e paradoxalmente, a emergência do *podcast* resgata ou atualiza os tradicionais gêneros radiofônicos, que não dependem mais de emissoras: agora os conteúdos são consumidos em plataformas de streaming que utilizam a internet como meio. Assim, a ficção sonora desponta como um dos principais gêneros radiofônicos consumidos na atualidade, que autores como Rodero-Antón (2019, *apud* LÓPEZ-VILLAFRANCA E OLMEDO, 2023) definem como qualquer conteúdo ficcional, seja de rádio ou de *podcast*. Segundo o estudo “O consumidor de *podcast* 2024”² (tradução nossa), realizado pela empresa americana *Edison Reseach*, se estima que 94 milhões de pessoas escutam *podcasts* pelo menos uma vez por semana nos EUA. Já no Brasil, uma pesquisa publicada na revista Exame

1 Especialista. Professor no Curso Técnico em Produção Audiovisual, Instituto Federal de Brasília. Email: lautaro.wlasenkov@ifb.edu.br | Orcid. 0009-0000-8695-1752.

2 No original: The Podcast Consumer 2024

em março de 2022 aponta que o país é o terceiro mercado mundial de consumo de *podcasts*, com mais de 30 milhões de ouvintes (ROBAROTO, 2024). O crescimento significativo que o mercado de *podcasts* apresentou nos últimos anos pode ser considerado um dos fatores que impulsionaram o desenvolvimento do gênero ficção sonora. Para Galletero e Marchán (2022), as emissoras aproveitam cada vez mais os recursos de distribuição pela internet e a escuta sob demanda para aumentar o consumo das suas produções. Também há evidências de uma mudança nos hábitos de consumo: o jornalismo, que sempre foi a grande estrela da programação de rádio ou de *podcasts*, está perdendo terreno para a ficção, que está se reinventando como gênero e ganhando novos adeptos. Legorburu e Gómez (2023) ressaltam esta mudança ao falar que as emissoras, que há pouco tempo focavam em conteúdos informativos, compreendem que a ficção é um gênero viável. Galletero e Marchán (2022) ressaltam que “novas possibilidades de transmissão e consumo têm incentivado a experimentação com inovações que tentam aproveitar as possibilidades oferecidas por cada plataforma”. Esse ambiente de inovação proporciona um campo fértil para o desenvolvimento de conteúdos diferentes, além disso, a flexibilidade do *podcast* permite adaptações rápidas e respostas ágeis às preferências do público, algo que pode ser mais desafiador em outras mídias, como o cinema e a televisão.

Os avanços tecnológicos, principalmente em espacialização sonora e em novos formatos de codificação, armazenamento e transmissão, também são fatores que fomentaram o atual contexto, favorável para a exploração das possibilidades narrativas de ficção sonora, que, segundo pesquisadores, precisam cativar os ouvintes até que estes se sintam parte da história: a experiência precisa ser imersiva. O desenvolvimento de dispositivos narrativos e técnicos para aprofundar o efeito de imersão desponta como um grande desafio para a indústria e os realizadores, o que justifica a necessidade de realizar uma exploração tanto teórica e conceitual quanto material. Para isso, serão analisadas diferentes produções de ficção sonora no presente artigo, cujo objetivo principal consiste em examinar o cosmos de produções de ficção sonora atual e identificar possíveis rumos para a expansão do gênero. O artigo está estruturado em três seções, seguidas de considerações. Na primeira, será realizada uma pesquisa de estado da arte, a fim de conhecer dados de produções e pesquisas recentes, além de evidenciar o nível de desenvolvimento das produções alcançado até o presente momento. A segunda

seção propõe, a partir da audição crítica de produções, analisar as características narrativas e sonoras presentes nas ficções. Finalmente, será realizada uma problematização das características das ficções sonoras mencionadas na pesquisa de estado da arte e percebidas na audição crítica, com o intuito de evidenciar possibilidades de expansão teóricas e práticas.

ESTADO DA ARTE

A coleta de dados para a pesquisa foi realizada consultando as bases de dados SciELO, Latindex, BNDT, Periódicos CAPES e OASIS, utilizando as seguintes palavras-chave:

- Ficção Sonora
- Ficção Radiofônica
- Arte Acústico
- Estéticas Radiofônicas
- Narrativas Sonoras
- Imersão Sonora

Foram adotados como critérios de inclusão: artigos, teses e dissertações em língua portuguesa, espanhola e inglesa, todos eles revisados por pares. Foram adotados como critérios de exclusão: documentos que não possam ser acessados abertamente, publicações anteriores ao ano 2019 e publicações que correspondam às palavras-chave, mas que estejam fora do escopo da pesquisa.

Quadro 01 – Resultados da pesquisa de palavras-chave por base de dados

	SciELO	OASIS	Latindex	CAPES
Ficção Sonora	2	48	0	11
Ficção Radiofônica	0	7	9	0
Arte Acústico	0	66	0	110
Estéticas Radiofônicas	0	20	0	0

Narrativas Sonoras	3	435	0	39
Imersão Sonora	0	55	0	4

Fonte: Elaborada pelo autor

Após aplicados os critérios de inclusão e exclusão restaram quinze documentos relevantes à pesquisa: 13 artigos e 2 teses de doutorado.

Nos documentos analisados, os pesquisadores abordam diferentes temas relacionados com a produção e o consumo de ficções sonoras. Entre eles, há os que concordam em que o *podcast* ocupa atualmente o lugar do rádio como mídia preferida para distribuição e consumo de materiais sonoros e deve ser visto como um meio digital massivo em si e não como uma alternativa à radiodifusão ou como uma renovação de sua forma (BONINI, 2020). Paiva e Morais (2020) ressaltam que o crescente consumo de formatos sonoros, associado à expansão dos *podcasts*, mostra não apenas o poder do áudio, mas abre também novos caminhos para o rádio se reinventar, o que podemos conectar com as palavras de Martins Néia (2019): “algumas práticas, enxergando a peça radiofônica como meio para experimentações sonoras de fato, romperam com a literatura convencional e propuseram uma expansão do rádio como veículo de arte”, e também de Saenz Leandro (2024), que considera o *podcast* uma literatura expandida, porque permite aos criadores contar histórias de um jeito novo e único, utilizando os meios digitais para criar experiências sonoras cativantes e imersivas.

A voz é considerada o centro deste novo jeito de contar histórias, ela narra os acontecimentos no tempo e no espaço organizando o relato de forma clássica: apresentação, conflito e resolução. Uma outra função da palavra é a da descrição, para recriar os cenários da ação e fazer visível um mundo material e natural ou para caracterizar um objeto ou personagem (DÍAZ DE MERA E GALLETERO-CAMPOS, 2022). Autores como López-Villafranca e Salar (2023) analisam a figura do narrador: enquanto em algumas produções o relato se baseia no *hearing*, onde a narração acontece com as ações das personagens, em outras produções há um narrador, que pode ser heterodiegético³, autodiegético⁴, ou homodiegético⁵. Os diálogos entre

3 Conta a história sem participar.

4 Conta a história com reflexões e pensamentos.

5 Conta a história sem ser a personagem principal.

personagens são um recurso muito utilizado, assim como os monólogos, que expressam o mundo subjetivo das personagens.

A imersividade é um conceito muito abordado pelos pesquisadores, que o vinculam aos avanços tecnológicos, sobretudo ao áudio binaural. Paiva e Morais (2020) destacam a importância do fone de ouvido como o dispositivo utilizado para consumir produtos que empregam tecnologia binaural, diferentemente dos sistemas de caixas de som *surround* utilizados nas salas de cinema. O áudio binaural é uma tecnologia que simula a percepção dos sons através de filtros que adicionam a informação espacial da fonte sonora, denominados *Head Related Transfer Functions*⁶ (HRTF).

Há consenso entre os pesquisadores de que o som *surround* utilizado no cinema influenciou às produções de ficção sonora. O caráter realista das produções sonoras possui uma influência direta do cinema e do audiovisual (LÓPEZ-VILLAFRANCA E SALAR, 2023), o que enfatiza a materialidade dos objetos sonoros, aumenta o envolvimento do espectador com a narrativa e acentua a imersão (OPOLSKI, 2015). López-Villafranca e Salar (2023) afirmam que a música ambiental e os efeitos sonoros possuem uma função narrativa: são expressivos, descritivos e ornamentais. Gambarro e Ferraz (2023) destacam que “o ambiente é um dos mais importantes motores de condução do ouvinte à imersão”.

Outros pesquisadores se debruçaram sobre a questão dos hábitos de consumo sob demanda, que depende da massificação do acesso à internet, das plataformas de *streaming* e dos dispositivos digitais portáteis, como *smartphones* e *tablets*. Segundo Viana (2020), o fato de que a produção de *podcasts* é autônoma de editoriais e de programações com horários fixos favorece a experimentação e a criação de narrativas que fogem dos padrões radiofônicos tradicionais, o que é reforçado por Bonini (2020) para quem o *podcast* é um estilo único que é completamente diferente daquele do modelo institucional e tradicional do rádio, porque oferece a liberdade para ouvir conteúdos no momento desejado, o que é considerado como um dos grandes fatores responsáveis pela mudança nos hábitos de escuta. Para Parlatore e Delménico (2020) o podcast, como o rádio, é um conteúdo de áudio, que faz uso de certas ferramentas de linguagem de som, mas o

6 Funções de Transferência Relativas à Cabeça (tradução nossa).

modo de consumo, plataformas de distribuição, formatos e modelos de negócios são muito diferentes.

Outro ponto analisado pelos pesquisadores é o conteúdo dos *podcasts*. Há consenso de que o jornalismo é o gênero predominante, porém a ficção ganhou muito espaço recentemente. Para Marchán e Galletero (2022) depois de desaparecer completamente na década de 80, a ficção volta a encontrar seu lugar na oferta radiofônica como forma de oferecer conteúdos de entretenimento diferenciados. Ruiz-Gómez e Legorburu-Hortelano (2023) observam que tudo o que não tinha um fundo de informação ou realidade não era apreciado e que agora as plataformas aprenderam que a ficção pode entreter e pode ser usada para formar. Os pesquisadores também ressaltam os indícios de influência das narrativas audiovisuais nos *podcasts* de ficção: ao falar do *podcast* “Guerra 3”, Lopez-Villafranca e Salar (2023) destacam que os padrões de produção são similares aos das ficções audiovisuais: obras imersivas com recursos sonoros próprios do cinema ou dos seriados. Gambarro e Ferraz (2023), ao falar do *podcast* “Homecoming”, destacam que a produção apresenta uma narrativa complexa, similar às que Jason Mittel (2015) identifica como padrão das séries de TV e streaming nos últimos trinta anos.

Um outro dado interessante que emerge da pesquisa é que o modelo de episódios seriados, tão popular no streaming audiovisual, também é amplamente utilizado nas produções de ficção sonora, o que demonstra a tendência da indústria midiática digital de lançar conteúdos inclinados a cativar as audiências, mais do que a distraí-las (GAMBARRO E FERRAZ 2023).

O novo paradigma tecnológico de serialização é conveniente do ponto de vista das plataformas e seus algoritmos, uma vez que os objetos serializados são medidos por sua capacidade de reter o público por um longo período, atenção que gera todos os tipos de dados úteis para as plataformas pelos usuários (BAEZ, 2023).

A ficção sonora, como procuramos demonstrar em este artigo, possui potencial para ser um destaque na produção fonográfica contemporânea. Vários pesquisadores têm sido unânimes ao afirmar que o *podcast* é o maior meio atual de difusão e consumo do gênero, e ressaltam que o modelo sob demanda, viabilizado pela massificação do acesso à internet, dos aparelhos digitais portáteis e das plataformas de streaming, é um dos grandes responsáveis pelo seu sucesso. No

caso específico das características narrativas das ficções sonoras, podemos destacar o realismo: há consenso entre os pesquisadores sobre o caráter realista das produções atuais, que não se limita apenas ao conteúdo narrativo, mas no espaço que a estética sonora ocupa dentro da produção, que prioriza a autenticidade e a riqueza dos detalhes dos sons ambientes e dos diálogos e dos efeitos, que, segundo os pesquisadores, são cuidadosamente selecionados e contribuem para criar um ambiente real no qual o ouvinte se sente imerso, parte da história. Finalmente, há que mencionar a complexidade das produções, que segundo os pesquisadores exploram múltiplas perspectivas e camadas narrativas, entrelaçam diferentes personagens e tempos e criam um tecido multifacetado que exige atenção profunda e interpretação ativa por parte do ouvinte.

AUDIÇÃO CRÍTICA

Propomos a realização da audição crítica de nove ficções sonoras mencionadas na pesquisa documental. Consideramos que a audição crítica possa fornecer dados subjetivos sobre as ficções sonoras que enriquecerão e aprofundarão o conhecimento do estado de arte atual do gênero. As categorias da análise serão duas: recursos sonoros e recursos narrativos. Estas foram escolhidas devido a serem as principais características das ficções sonoras mencionadas nos documentos analisados na pesquisa de estado da arte. Assim, os dados colhidos nesta etapa poderão ser comparados aos dados colhidos na pesquisa documental, o que pode apontar contradições ou reforçar os postulados dos documentos analisados. Como a grande maioria das produções mencionadas na pesquisa possuem formato seriado, com muitos episódios e temporadas, estas não foram ouvidas em sua totalidade por uma questão de tempo: foram ouvidos dois episódios de cada produção seriada escolhidos aleatoriamente. A audição das produções foi realizada utilizando um fone de ouvido Beyerdynamics DT990 Pro. A escolha está fundamentada em que, para funcionar corretamente, o som binaural deve ser obrigatoriamente reproduzido em fones de ouvido. As técnicas binaurais se baseiam em um princípio de estereofonia: são utilizados dois canais de áudio, um que carrega as informações do lado esquerdo e um outro do direito, o nosso sistema auditivo junta e decodifica essas informações, que resultam na sensação de imersividade. Um sistema de som estereofônico deve estar posicionado à frente do

ouvinte, assim o som emitido pelas caixas interagirá com a sala, o que afetará a percepção. Uma outra característica do som binaural é que deve ser captado com microfones posicionados de forma similar aos ouvidos em uma cabeça humana, muitas vezes utilizando um *dummy head*⁷. Os fones de ouvido reproduzem o som utilizando o mesmo critério: as fontes sonoras coincidem com a posição dos ouvidos.

O seguinte quadro detalha quais foram as ficções sonoras analisadas. A inclusão da plataforma produtora, do país de produção e do ano de lançamento é relevante porque fornece dados sobre contexto no qual as ficções foram produzidas.

Quadro 02 – Índice de ficções sonoras por país, plataforma e ano de lançamento

Nome	Plataforma / País	Ano de lançamento
The Revenge	BBC / Inglaterra	1978
El Gran Apagón	Podium / Espanha	2016
All Right (Ep. 94)	Welcome to the Night Vale / EUA	2016
Darkest Night	Paragon Collective - AMCs Shudder / EUA	2016
Homecoming	Gimlet Media / EUA	2016
Guerra 3	Podium / Espanha	2018
Sofia	Spotify Studios / Brasil	2020
Caso 63	Spotify Studios / Chile	2020

⁷ Cabeça artificial. Muito utilizada em gravações binaurais, nas quais microfones são posicionados na região dos tímpanos de um modelo de cabeça humana para captar distorções interaurais de intensidade, tempo e fase dos sons, similares aos percebidos por um ser humano.

La esfera	Podium / Espanha	2021
-----------	------------------	------

Fonte: Elaborada pelo autor

A primeira impressão é que as produções “Sofia”, “Guerra 3”, “El Gran Apagón”, “Caso 63”, “La Esfera” e “Homecoming” possuem um padrão sonoro, parecem ter sido produzidas com um molde ou uma forma, no qual a palavra é o elemento principal: o som é organizado em camadas, sendo a principal delas a voz, a narração acontece puramente desde a palavra, os diálogos e descrições conduzem a ação. A ambiência e os efeitos sonoros ocupam um segundo plano e a música o terceiro, sendo o elemento com menos destaque. Por exemplo, os primeiros instantes de “Homecoming” e “Caso 63” exemplificam como os realizadores se valem dos mesmos artifícios narrativos e sonoros para situar ao ouvinte na ação, reproduzindo nos mínimos detalhes uma atmosfera hiper-realista. Na primeira produção, Heidi Bergman, uma assistente social, grava uma entrevista com Walter Cruz, um soldado lutando para se reintegrar à vida civil. Podemos ouvir detalhadamente a bomba de ar de um aquário enquanto as personagens conversam e ela identifica a sessão no gravador. Na segunda, a Dra. Elisa Aldunate inicia a gravação de uma sessão de terapia com Pedro Roiter, um enigmático paciente que diz vir do ano 2062. Podemos ouvir o beep de um monitor cardíaco e vozes abafadas, distantes, dando a entender que a ação acontece em um consultório médico. Os realizadores trabalharam o campo sonoro destacando a profundidade: a voz e o diálogo estão centralizados e em primeiro plano, à frente do ouvinte, acompanhados por uma ambiência que caracteriza o local onde a ação acontece. Não conseguimos perceber efeito binaural no áudio, mas uma estereofonia muito discreta e só perceptível nas ambiências e na leve espacialização durante os diálogos entre duas personagens: uma à esquerda e outra à direita. O efeito de profundidade dá a sensação de estarmos ouvindo através de uma janela acústica, com bordas perfeitamente delimitadas à nossa frente. A produção “Darkest Night” apresenta recursos narrativos similares, porém recursos sonoros diferentes. O primeiro episódio começa com o beep do início de uma gravação: Katie Reed, assistente de pesquisa, está prestes a entrar no laboratório do Projeto Cyclops, um procedimento que recupera a memória de pessoas mortas. O efeito binaural é

perceptível, o que muda a perspectiva do ouvinte, que agora está no mesmo ambiente no qual a ação acontece, como um participante invisível. Podemos acompanhar detalhadamente como o Dr. John Kinsler guia a sua assistente pelo processo de remover o olho de um paciente, coletar sangue do nervo óptico e depositar a amostra em um cubo misterioso, que deveria mostrar a última imagem que o sujeito viu antes de morrer. O design sonoro utiliza um som sintetizado para dar um caráter teatral à transição para a segunda cena e em seguida estamos dentro do mesmo cômodo onde um advogado está lendo um testamento aos herdeiros, ação acompanhada por uma música de cordas extradiegética. O efeito de imersão é mais enfatizado nesta produção, que situa o ouvinte dentro da ação, como um participante invisível, e não fora dela, observando por uma janela. Já o caso de *“The Revenge”* é completamente diferente porque não há vozes, a narração acontece desde o extralinguístico: sons corporais, veículos em movimento e lutas compõem o universo sonoro desta produção, realizada em 1978 por Andrew Sachs nos estúdios da BBC. Nesta peça com características sonoras extremamente realistas, o efeito binaural é extremamente presente: o ouvinte ocupa o local da primeira pessoa na narração, que é conduzida pela ação. Os sons sempre fazem referência a objetos tangíveis, como uma motocicleta, água correndo ou uma porta se abrindo, o que cria um teatro sonoro no qual o ouvinte desempenha um papel ativo, já que deve imaginar a ficção a partir de sons que referenciam objetos concretos, porém sem uma palavra. O Episódio 94, *“All Right”*, da produção *“Welcome to the Night Vale”* é uma narração que imita um programa de rádio no qual o locutor fala sobre um monstro horrível que está solto na comunidade e a única forma de se proteger dele é ouvindo o som que faz ao se aproximar. A proposta sonora é, no mínimo, inusitada: o som alterna completamente entre os lados esquerdo e direito do estéreo, o que se justifica desde a narrativa, já que o ouvinte precisa ficar sempre atento para poder ouvir o monstro se aproximando.

Os podcasts *“La Esfera”*, *“Guerra 3”*, *“El Gran Apagón”*, *“Caso 63”*, *“Homecoming”*, *“Darkest Night”* e *“Sofia”* possuem uma outra característica em comum, semelhante à das produções audiovisuais seriadas disponíveis em plataformas de streaming como Netflix, Amazon Prime ou Max: utilizam o formato seriado. São estruturados em temporadas com episódios, nos quais há uma continuidade da narração. Assim, podemos enunciar uma outra observação: a estruturação em temporadas, com episódios seriados, comum às ficções sonoras e

às produções audiovisuais interfere diretamente nas características narrativas de ambos os produtos, que mesmo sendo de meios diferentes acabam possuindo qualidades semelhantes. Já as ficções sonoras produzidas de forma unitária ou episódica possuem características narrativas diferentes, sem influências diretas do audiovisual.

Achamos que é possível afirmar que “*The Revenge*”, uma produção do ano 1978, é a mais vanguardista e inovadora em muitos aspectos dentre as ficções sonoras analisadas: a narração sem voz, subjetiva e em primeira pessoa, aliada à cuidadosa e magistralmente executada técnica sonora binaural, dão à peça uma característica imersiva, somos parte da diegese e conduzidos pelo som, desencadeando uma reação emocional intensa ao conteúdo, diferentemente do que acontece nas outras produções analisadas, nas quais o efeito de imersividade acontece pela trama complexa e detalhada que nos impulsiona a realizar especulações sobre quais implicações poderá ter uma ação particular no plano geral da história.

PROBLEMATIZAÇÃO

Esta terceira etapa visa a estabelecer relações entre os postulados da pesquisa de estado da arte, dos resultados da audição crítica e a literatura de referência na área. Desta forma poderemos identificar tendências, lacunas e controvérsias na teoria ao relacioná-las com o assunto principal do artigo: ficção sonora e imersividade.

Primeiramente, achamos necessário aprofundar o conceito de imersão, que é considerado problemático por muitos pesquisadores porque pode ser interpretado de muitas formas, dependendo do autor, do texto e do contexto (ARSENAULT, 2005). A palavra imersão significa “ato ou efeito de mergulhar ou de mergulhar(-se); afundamento, imersão, mergulho” (Dicionário Michaelis, Acesso em: 05 jun. 2024). Arsenault (2005) propõe um modelo com três modalidades de imersão: ficcional, sistêmica e sensorial. A imersividade ficcional é a modalidade mais superficial que é atingida, por exemplo, quando estamos imersos em uma história sem engajarmos a nossa imaginação. A imersão sistêmica é a modalidade intermediária, que acontece quando voluntariamente interrompemos a percepção do espaço habitado para poder habitar o universo ficcional. Já a imersão sensorial, mais profunda, acontece quando

vários sentidos são engajados pela experiência ficcional, que domina a nossa percepção. Com base na taxonomia de Arsenault, podemos propor uma definição de imersividade: esta pode ser compreendida como a capacidade de um ambiente, seja ele físico ou virtual, de envolver completamente os sentidos e a atenção de quem nele está, criando uma sensação de presença, interação ou isolamento do mundo real e engajando os sentidos. Consideramos que conseguir que o ouvinte atinja um nível mais profundo de imersão seja o principal desafio dos realizadores de ficção sonora atuais, e que para conseguir esse feito eles devem empregar e até criar dispositivos técnicos e narrativos.

Na teoria do cinema e do audiovisual, muitos pesquisadores estudaram a questão das narrativas. Jason Mittel (2015) emprega o conceito de “narrativa complexa” para se referir a uma construção serial que põe em primeiro plano o andamento da história, empregando diferentes técnicas, como progressão temporal não linear, aprofundamento na caracterização das personagens, continuidade do enredo e variações a cada episódio, as quais acontecem em um longo arco temporal. Este modo, que também é empregado pelos realizadores de ficções sonoras, pode ser compreendido como uma estratégia que acentua o efeito de imersão, já que permite ao ouvinte especular com conexões e interseções temáticas entre os diferentes núcleos da narrativa. Rick Altman (2008) postula que não é possível achar uma única linha de conexão causal entre diferentes ações, porque o movimento não é causado exclusivamente por um agente, mas por uma multidão de forças que devem ser conhecidas e combinadas para chegar a um resultado narrativo. Assim, podemos afirmar que quanto mais detalhes e mais núcleos a narrativa tiver o ouvinte experimentará uma imersão sistêmica (ARSENAULT, 2005), na qual a construção da narrativa fornece a ele o espaço para especular sobre o porvir da história e sobre possíveis conexões entre os diferentes núcleos, o que para Mittel (2015) corresponde a um dos prazeres de consumir uma narrativa serializada: “tentar descobrir se um determinado evento pode ser um núcleo narrativo ou um satélite no arco maior de um enredo ou série como um todo”. Ainda sobre esta questão, devemos fazer uma importante ressalva: o conceito de narrativa complexa definido por Jason Mittel (2015), adotado pelas ficções sonoras, existe há mais de trinta anos nos seriados de televisão, desta forma é muito difícil considerar esta modalidade como nova, porque mesmo sendo diferente das produções chamadas tradicionais, como os seriados e melodramas de rádio e TV produzidos antes da

década de 1990, pode ser considerada como a produção tradicional atual. Desta forma, podemos dizer que as ficções sonoras produzidas na atualidade empregam o modelo narrativo dos seriados de TV e streaming tradicional, atual, novo tradicional ou complexo e que a imersividade destas é intermediária, o que corresponderia a uma imersão sistêmica, porque pode induzir o ouvinte a suspender voluntariamente a percepção do espaço habitado e a se envolver com o universo ficcional.

O teórico francês Michel Chion (2019) postula que há três tipos de escuta: a escuta causal, a escuta codificada e a escuta reduzida. Segundo ele, a escuta causal é a mais comum e consiste em escutar um som com o intuito de determinar o que está o produzindo (Chion, 2019). As ficções sonoras analisadas estimulam a escuta causal pelo simples fato de não possuírem o estímulo visual, o que faz com que o som seja a única fonte de informação e a qualidade da informação que se pode extrair dele depende diretamente do conhecimento prévio das fontes sonoras: a escuta causal não começa do zero. Já a escuta codificada⁸, implica o conhecimento de um código para compreender uma mensagem, o que se aplica diretamente à escuta da voz humana. Segundo Chion (2019) a escuta causal e a escuta codificada podem acontecer simultaneamente. Ele propõe um exemplo no qual recebemos de um desconhecido informação sonora pelo telefone: podemos decodificar a mensagem ao mesmo tempo que podemos determinar sexo, idade, e estado de saúde ao ouvirmos os atributos da sua voz (CHION, 2019). Estas duas modalidades de escuta propostas por Chion (2019) e percebidas nas ficções sonoras analisadas enfatizam o realismo sonoro, que é um dos fatores que enfatizam o efeito de imersividade: o ouvinte se sente inserido no ambiente sonoro no qual a ação acontece e recebe indícios sonoros sobre o local onde a ação acontece, sobre os objetos que são utilizados pelas personagens, sobre os atributos físicos das personagens, e decodifica a mensagem que contém a ação narrada. Os realizadores pretendem aprofundar a imersão chegando a um nível mais profundo que o sistêmico, eles têm o desafio de induzir uma imersão sensorial, que comprometa múltiplos sentidos. Para isto utilizam tecnologias e técnicas de espacialização sonora que aumentam a sensação de imersividade, como por exemplo o som binaural, que reproduz um espaço sonoro tridimensional de 360°. Embora a audição crítica tenha revelado que as produções utilizam técnicas sonoras

8 No original: codal listening.

com maior ou menor grau de espacialidade, todas elas se ancoram no realismo para acentuar o efeito de imersão. Nesse sentido, devemos analisar os postulados de teóricos que trabalham a questão do realismo. Segundo Adorno (2002), os enredos superdetalhados e o design sonoro extremamente realista inibem a imaginação do ouvinte que recebe tudo pronto, assim o universo ficcional é representado em sua totalidade pelo realismo sonoro. Quanto mais realista é a duplicação dos objetos empíricos por parte das técnicas de produção é mais fácil fazer crer que o mundo é uma extensão do que se acaba de ver na tela: a vida não pode mais se distinguir do filme. De forma diferente, o teórico norte-americano J. Dudley Andrews (2002), ao falar sobre o realismo do também teórico alemão Siegfried Kracauer, postula que este visa a harmonizar a humanidade com a realidade. Para Kracauer o realismo era a função principal do cinema, que registra a vida material em sua forma mais pura, capturando momentos fugazes e detalhes do cotidiano que normalmente passam despercebidos. Segundo ele os cineastas devem, e precisam, mostrar suas próprias visões da realidade, defendendo um realismo humano, de intenção.

As visões antagônicas dos dois pensadores expõem a oposição entre conceitos de conteúdo e forma, tão abordada em teoria das artes. A visão realista de Kracauer é essencialmente material, priorizando o conteúdo, já a de Adorno (2002) é formalista, acreditando que é necessária a transformação estética de um conteúdo pré-artístico para que este se transforme em forma, no caso, em arte. Fazendo uma relação direta destes postulados com o universo sonoro das produções analisadas, podemos dizer que, segundo a análise de Dudley Andrews (2002) da visão conteudista de Kracauer, o realismo das ficções sonoras opera como um retrato da natureza, honrando o seu material, no caso o som, e não transcendendo-o: há um equilíbrio na obra de arte entre o mundo realista e o mundo formativo, no qual o primeiro é predominante sobre o segundo, relação que ele chama de “abordagem cinematográfica”. Já Adorno (2002) argumenta que a arte não existe em um vácuo, mas é profundamente influenciada pelas condições sociais e históricas em que é criada. Ele critica a ideia de que a arte deve simplesmente refletir a realidade de maneira direta. Em vez disso, vê a arte como um campo onde as contradições da sociedade podem ser exploradas e expressas. Essa relação implica que o realismo não deve ser entendido apenas como uma representação fiel da realidade, mas como uma crítica das estruturas sociais existentes. Ou seja: só após a transformação crítica o conteúdo adquire características de forma, de arte.

Theodor W. Adorno e Siegfried Kracauer seguiram caminhos teóricos diferentes para abordar a questão do realismo, cada um expressando postulados subjetivos sobre este. A comparação entre os postulados dos dois autores revela abordagens distintas, porém interligadas, sobre a representação da realidade na arte, especialmente o cinema. Ao falar sobre Kracauer, Dudley Andrews (2002) apresenta uma concepção de realismo que ele chama de abordagem cinemática, na qual o cinema possui uma capacidade única de capturar a realidade física, ou seja, a materialidade do mundo, argumentando que o filme deve registrar a realidade tal como ela é, revelando aspectos que muitas vezes permanecem invisíveis ao olho humano. Nesse sentido, ele vê o realismo como uma forma de redenção da realidade, onde o cinema atua como um testemunho das experiências cotidianas e das verdades ocultas da vida. Para Kracauer, a forma cinematográfica é crucial para a apresentação do conteúdo; ele acredita que o cineasta deve respeitar a materialidade do que está sendo filmado, permitindo que a realidade se manifeste sem interferências excessivas.

Em contraste, Adorno (2002) adota uma abordagem crítica em relação ao realismo. Ele critica as representações simplistas da realidade e enfatiza que a arte deve ir além da mera imitação, o realismo deve funcionar como uma forma de resistência contra a alienação e a reificação promovidas pela sociedade capitalista. A verdadeira arte deve desafiar as normas sociais e revelar as contradições da realidade, funcionando como uma antítese social que expõe as limitações da experiência cotidiana. Nesse contexto, argumenta que a forma não é apenas um veículo para o conteúdo; ela é uma parte essencial do significado da obra. A escolha da forma deve expressar a crítica social e as contradições inerentes à experiência humana.

Ao voltarmos estes postulados teóricos aos resultados da pesquisa de estado da arte e da audição crítica, podemos afirmar que a teoria do realismo material de Kracauer está muito mais alinhada à proposta sonora das narrações analisadas, que possuem características cinemáticas. Nelas, os sons são trabalhados de forma que representem a realidade na sua forma mais verossímil, o meio sonoro é utilizado de forma muito semelhante à fotografia. O mundo existe como fotografado ou fotografável e esse mundo é a matéria prima do realizador. Nas produções analisadas, o mundo também é fotografado só que auditivamente, tornando-se o som a matéria prima da ficção sonora que nos permite ver a ação com os ouvidos.

“*The Revenge*” vai além, porque, como falado anteriormente, incorpora a percepção tátil à percepção óptica e fotográfica empregada nas restantes peças analisadas: a imersividade sensorial é induzida, habitamos um universo ficcional sonoro de 360°, podemos ouvir e ver a ação, tanto como senti-la.

CONSIDERAÇÕES

Em primeiro lugar, podemos ressaltar que todos os teóricos consultados na revisão de literatura, sem exceção, baseiam seus estudos em mídia escrita ou audiovisual, deixando, no melhor dos casos, o som como um mero acompanhamento da narração imagética. A análise de estado da arte também revela que há semelhanças inegáveis entre as narrativas dos seriados de TV e streaming e as produções atuais de ficção sonora, que basearam suas produções no modelo de narrativa complexa caracterizado por Mittel (2015). Na área técnica, é inegável a boa qualidade das produções, como evidenciado pela audição crítica, que, na sua maioria, utilizam técnicas de espacialização binaurais para reproduzir um universo sonoro extremamente realista em 360° que valoriza a percepção óptica da realidade por meio do som.

De forma um pouco paradoxal, há que admitir que, das produções analisadas, “*The Revenge*”, estreada no ano de 1978, é a que possui características mais vanguardistas e que explora, além da percepção óptica, a percepção háptica e as qualidades tácteis do som, que nos toca e nos conduz dentro da ação.

Consideramos que o presente estudo indica que há espaço e necessidade de ampliar o campo de estudo e de produção teórica sobre o universo da narração de ficção sonora, que poderia ser explorada de forma mais autêntica, tentando criar uma estética sonora que não reproduza modelos das produções audiovisuais. O estudo também expõe a existência de uma lacuna teórica sobre as narrativas sonoras, já que não foram achados referentes teóricos que abordem este caso, muito menos de ficção: todos os referenciais consultados são sobre mídia impressa ou audiovisual. Somente na produção de Adorno (2002) se fala brevemente sobre o rádio, porém a maior parte da sua produção e análise são realizados sobre o cinema.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. Indústria cultural e sociedade. Tradução de Rogério Bettoni. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

ALTMAN, Rick. A Theory of Narrative. New York: Columbia University Press, 2008.

ANDREW, J. Dudley. As principais teorias do cinema: uma introdução. Tradução de Marina Appenzeller. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ARSENAULT, Dominic. Dark waters: Spotlight on immersion. In: GAME-ON North America International Conference, 2005, Ghent (Bélgica). Game-On North America 2005 International Conference Proceedings, Ghent, Belgium, 2005. p. 50–52.

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.

CHION, Michel. Audio-Vision: Sound on Screen. 2. ed. Traduzido por Claudia Gorbman. Nova York: Columbia University Press, 2019.

DELMÉNICO, M.; PARLATORE, B.; BENEITEZ, M. E.; CLAVELLINO, M.; DI MARZIO, M.; GRATTI, A. L. “EL *podcast* Y EL DESAFÍO DE REPENSAR LO RADIOFÓNICO”. Question/Cuestión, [S. l.], v. 2, n. 66, 2020. Disponível em: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/6335>. Acesso em: 15 sep. 2024.

EDISON RESEARCH. The *podcast* Consumer. 2024. Disponível em: <https://www.edisonresearch.com/wp-content/uploads/2024/05/The-Podcast-Consumer-2024-Presentation.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2024.

GAMBARRO, Daniel; FERRAZ, Nivaldo. O *podcast* de audiodrama em resposta à nova demanda por escuta imersiva. Revista Mídia & Cotidiano, Rio de Janeiro, RJ, v. 18, n. 1, p. XXX-YYY, jan-abr de 2024. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/download/58485/35986>. Acesso em: 17 jun. 2024.

GIMLET MEDIA. Homecoming. 2016. Podcast. Disponível em: <https://gimletmedia.com/shows/homecoming>. Acesso em: 5 ago. 2025

LÓPEZ-VILLAFRANCA, P.; OLMEDO SALAR, S. El proceso creativo y los elementos distintivos de la ficción sonora en radios y plataformas españolas: estudio de caso. Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación, [S. l.], n. 62, p. 88–103, 2023. Disponível em: <https://revistascientificas.us.es/index.php/Ambitos/article/view/24085>. Acesso em: 17 jun. 2024.

MARCHÁN DÍAZ DE MERA, E.; GALLETERO CAMPOS, D. B. La apuesta por la ficción en Onda Cero (2016-2021): análisis de sus producciones en la emisión radiofónica actual. Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación, [S. l.], n. 56, p. 106–123, 2022. Disponível em: <https://revistascientificas.us.es/index.php/Ambitos/article/view/18887>. Acesso em: 17 jun. 2024.

MARTINS NÉIA, Lucas. Ficção radiofônica e arte acústica: dimensões históricas. Revista Sonora, Campinas-SP, v. 08, n. 14, p. XXX-YYY, 2019. Disponível em:

https://www.iar.unicamp.br/wpcontent/uploads/2021/07/V8_ED14_A1_ficcao.pdf. Acesso em: 17 jun. 2024.

MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press, 2015.

PAIVA, Ana Sofia; MORAIS, Ricardo. The revenge of audio: o despertar do som binaural na era dos *podcasts* e das narrativas radiofônicas. *Media & Jornalismo*, [S. l.], v. 20, n. 36, p. 129-151, 2020. Disponível em: https://impactum-journals.uc.pt/mj/article/view/2183-5462_36_7. Acesso em: 17 jun. 2024.

PODIUM Podcast. El Gran Apagón. 2016. Podcast. Disponível em: <https://www.podiumpodcast.com/es/podcasts/el-gran-apagon/>. Acesso em: 5 ago. 2025.

PODIUM Podcast. Guerra 3. 2018. Podcast. Disponível em: <https://www.podiumpodcast.com/es/podcasts/guerra-3/>. Acesso em: 5 ago. 2025.

PODIUM Podcast. La Esfera. 2021. Podcast. Disponível em: <https://www.podiumpodcast.com/es/podcasts/la-esfera/>. Acesso em: 5 ago. 2025.

ROBAROTO, Isabela. Brasil é o 3º país que mais consome *podcast*no mundo. *Exame*, 21 de março de 2022. Disponível em: <https://exame.com/pop/brasil-e-o-3o-pais-que-mais-consome-podcast-no-mundo/>. Acesso em: 21 jun. 2024.

RUIZ-GÓMEZ, S.; LEGORBURU-HORTELANO, J. M. Pódcast y ficción sonora en España: una relación simbiótica para recuperar un género olvidado (2013-2022). *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, v. 62, p. 69-87, 2023.

SÁENZ LEANDRO, R. El podcasting y la nueva ficción sonora en español: hacia una agenda de investigación intermedial. *Revista humanidades*, [S. l.], v. 14, n. 1, p. e56096, 2024. DOI: 10.15517/h.v14i1.56096. Disponível em: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/humanidades/article/view/56096>. Acesso em: 15 sep. 2024.

SPOTIFY STUDIOS. Caso 63. 2020. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/20ch3llqtWSSM4nfy11ZzP?si=bc320fd0337b4fd4>. Acesso em: 5 ago. 2025.

SPOTIFY STUDIOS. Sofia. 2020. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/12HqeYbup1gY3d0qZua8nC>. Acesso em: 5 ago. 2025.

THE REVENGE. Sachs, Andrew. BBC Radio 3, 1 jun. 1978. Programa de Rádio. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tsAdYGdZc88&t=655s>. Acesso em: 5 ago. 2025.

VIANA, Luana. Estudos sobre podcast: um panorama do estado da arte em pesquisas brasileiras de rádio e mídia sonora. *Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 3, p. XXX-YYY, dez./mar. 2020.

WELCOME TO NIGHT VALE. All Right, episódio 94, 15 set. 2016. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/5gk1vAqBhdYRdwiBTFScMO?si=c65ddfaf5dca46f2>. Acesso em: 5 ago. 2025.

FICCIÓN SONORA: DESAFÍOS E POTENCIALIDADES NARRATIVAS

RESUMEN: El presente artículo estudia el género de la ficción sonora inmersiva y tiene como objetivo principal identificar posibles caminos para su expansión. A través de una revisión del estado del arte, una audición crítica y una problematización de los resultados, logramos identificar similitudes entre la producción audiovisual y la ficción sonora inmersiva, así como elementos que indican posibles vías para su desarrollo. Consideramos que este estudio demuestra que existe espacio y necesidad de ampliar el campo de estudio y la producción teórica sobre el universo de la narración de ficción sonora inmersiva, que podría explorarse de forma más auténtica, sin reproducir los modelos de las producciones audiovisuales.

PALABRAS CLAVE: Ficción sonora. Inmersión. Podcast.

IMMERSIVE SOUND FICTION: CHALLENGES AND NARRATIVE POTENTIALITIES

ABSTRACT: This paper examines the genre of immersive audio fiction and aims to identify possible directions for its expansion. Through a state-of-the-art review, critical listening, and problematization of the results, we were able to identify similarities between audiovisual production and immersive audio fiction, as well as elements that suggest possible paths for its development. We consider that this article demonstrates both the space and the need to expand the field of study and theoretical production regarding the universe of immersive audio fiction narrative, which could be explored in a more authentic way, without reproducing the models of audiovisual productions.

KEYWORDS: Sound fiction. Immersion. Podcast.