

O sonoro como ferramenta de imersão em narrativas ficcionais: análise da websérie *Se eu estivesse aí*¹

Helena Amaral²

Carlos Pernisa Júnior³

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

Resumo

Este artigo se propõe a investigar de que forma os componentes sonoros adotados na websérie *Se eu estivesse aí*, especialmente aqueles captados a partir do uso de microfones binaurais, contribuem para a construção de uma experiência imersiva para os ouvintes-espectadores. Disponibilizada em redes sociais, na Internet e via plataforma de *streaming*, a produção tem no som um de seus diferenciais. Tecer-se-ão considerações sobre imersão em narrativas ficcionais e sobre o papel do som na construção de audiodramas, com fins de balizar uma análise descritiva dos episódios da série.

Palavras-chave: imersão; som; binaural; narrativas ficcionais; audiodrama.

Introdução

Matéria recente, publicada em julho de 2020 no *site* da Folha de S. Paulo, destaca a apropriação do modelo narrativo das radionovelas em séries de ficção audiofônicas veiculadas em plataformas de *streaming* (SANCHEZ, 2020). Investindo em trilha sonora, sonoplastia, elenco e montagem, estes audiodramas se assemelham à estética e à linguagem das produções da época de ouro do rádio.

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, as quais são potencializadas pelo uso de tecnologias cada vez mais elaboradas, que oferecem melhor qualidade na captação e na reprodução do som.

¹ 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.

² Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (PPGCOM-UFJF). Integrante do Laboratório de Mídia Digital (LMD - CNPq/UFJF). E-mail: helena-amaral@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora. Coordenador do Laboratório de Mídia Digital (LMD - CNPq/UFJF). E-mail: carlos.pernisa@ufjf.edu.br

Uma dessas produções é a série *Se eu estivesse aí*, produzida e protagonizada pela atriz Débora Falabella e pelo ator Gustavo Vaz. Seus episódios retratam os dramas de um casal em crise, separado e isolado durante a pandemia do Covid-19. Disponibilizada em redes sociais, na plataforma de *streaming* da Rede Globo e no site do Gshow - portal de entretenimento da referida emissora -, a história une o sonoro e o visual, dando protagonismo ao primeiro ao fazer uso do microfone binaural.

A proposta deste artigo é investigar como os componentes sonoros, em especial aqueles captados pela tecnologia binaural, contribuem para a construção da experiência imersiva na série. Para tanto, analisar-se-ão aspectos como a construção dos ambientes a partir do sonoro, os usos do som para representar passagens de tempo, a entonação das falas dos personagens, o uso dos sons como construtores de emoções, os silêncios.

Para a investigação dos episódios, recorrer-se-á à análise descritiva (TRIVIÑOS, 1987), adotando-se o estudo de caso como método. A referida etapa será balizada por considerações sobre imersão em narrativas ficcionais e sobre o papel do som na construção de audiodramas.

Universos ficcionais e imersão

Ler um livro, assistir a um filme no cinema, participar de uma competição de jogos *online* são experiências que permitem aos leitores, espectadores e jogadores adentrar nos universos ficcionais das histórias. Janet Murray (2003, p. 101) ressalta que “uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta”.

Com as novas tecnologias, tais como óculos de realidade virtual e ferramentas 3D, essas experiências se tornam cada mais complexas e intensas. Emprestado da experiência física de submersão na água, o termo imersão é utilizado para designar a sensação de transporte aos lugares simulados dos mundos ficcionais. Proporcionada por meio da utilização dos sentidos, tal sensação é tão mais efetiva quanto mais estímulos sensoriais forem empregados, seja por meio de palavras, sons ou elementos visuais.

Para Murray, trata-se de uma busca da mesma impressão que obtemos ao mergulharmos em um oceano ou em uma 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” (*ibidem*, p. 102).

Ao abordar a imersão em realidades ficcionais, João Massarolo e Dario Mesquita (2014, p. 49) recorrem a Marie-Laure Ryan (2001) para apontar outras metáforas que podem representar tal experiência, tais como alcançar terras desconhecidas - transportado -, perder o contato com a realidade - perder-se na história - e sentir-se presente no ambiente virtual - presença.

A noção de imersão sempre esteve atrelada à concepção de verossimilhança da representação na história da arte ocidental. Para tanto, Oliver Grau (2007) considera que o desenvolvimento das mídias está intimamente ligado a uma busca pelo aperfeiçoamento de uma experiência imersiva, pois todas buscam criar técnicas que sejam capazes de cativar o imaginário do espectador, com a finalidade de aproximá-lo e inseri-lo sensorialmente na obra. Seja por um estímulo sensorial direto ou pelo estímulo imaginativo, a imersão é popularmente compreendida como uma potência de atração do sujeito humano à experiência vivenciada, num ideal de transportar sua consciência a uma construção ficcional e fisgá-lo sensorialmente, emocionalmente e cognitivamente para uma paisagem de acontecimentos mimetizados. Algo que constitui em um forte sentimento de presença na realidade ficcional. (MASSAROLO; MESQUITA; 2014, p. 48-49).

Segundo os autores, a imersão se dá, portanto, quando os sujeitos são capazes de vivenciar as realidades ficcionais a partir de estímulos e sensações que lhes permitem “ativar sentimentos e desencadear processos cognitivos e imaginativos irrestritos diante das possibilidades permitidas no cotidiano” (*ibidem*, p. 49).

Massarolo e Mesquita também ressaltam que o processo de imersão nos universos ficcionais ocorre de forma cognitiva, por meio da mudança de orientação dos sujeitos para o centro dêitico daquela realidade. Este último consiste no núcleo do mundo ficcional, com tempo, espaço e características próprias (DENA, 2009 *apud* MASSAROLO; MESQUITA, 2014, p. 56). “Ou seja, quando o sujeito assume o deslocamento cognitivo, ele se reposiciona conceitualmente nas coordenadas temporais e espaciais da realidade ficcional” (MASSAROLO; MESQUITA, 2014, p. 56-57).

A noção de “suspensão de descrença”, formulada pelo poeta inglês Samuel T. Coleridge (COLERIDGE, 2004 *apud* FRAGOSO, 2013, p. 2-3), auxilia na compreensão de uma característica da experiência imersiva: a manutenção do equilíbrio entre a consciência das realidades ficcional e cotidiana.

Ao comparar a noção de descrença a um sonho, Coleridge pontua que o poeta nos pede que nos entreguemos a este último, mas que o façamos com os olhos abertos “e com a capacidade de julgamento oculta atrás das cortinas, pronta para nos acordar ao primeiro sinal de nossa vontade: e, nesse meio tempo, apenas, que não desacreditemos”

(COLERIDGE, 2004 *apud* FRAGOSO, 2013, p. 4). Para o autor, a descrença associa-se a uma ação voluntária, racional. Dessa forma, o envolvimento com o universo diegético não corresponde a um recebimento passivo de estímulos, mas compreende também uma interação do sujeito com o mesmo.

Ao tecer considerações sobre a relação do jogador com o *game*, Jane McGonigal (2003 *apud* FRAGOSO, 2013, p. 7), fala em “encenação de crença”, propondo a noção de que o participante do jogo age como quem acredita. “O duplo estado de consciência típico do jogo seria, então, caracterizado pelo fato de que o jogador sabe, o tempo todo, que o jogo não é a realidade mas 'faz de conta' que pensa que é - o que é muito diferente de realmente acreditar que seja” (*ibidem*, p. 8).

Comum às duas perspectivas está a não passividade do sujeito, que recorre a suas referências - culturais, psicológicas, sociais, de crenças, dentre outras - para construir e interligar cenários, para criar representações mentais de personagens e para antecipar acontecimentos, o que contribui para a imersão no universo ficcional.

O sonoro como estratégia imersiva: das radionovelas aos *podcasts*

Ao explorar a audição, o rádio sempre fez uso do sonoro para envolver, se aproximar e estimular a imaginação dos ouvintes. Como ressalta Luana Viana (2018, p. 8), desde seus primórdios, o veículo busca transportar o público para os locais dos acontecimentos, sejam eles ficcionais ou não. Para tanto, explora características e ferramentas que lhe são inerentes. “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” (*ibidem*).

García Gonzalez (2013, p. 255 *apud* LOPEZ, VIANA, AVELAR, 2018, p. 9) destaca que

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. E é possível valorizar o relato como uma comunicação mais expressiva, mais atrativa, mais flexível e lúdica, que confere dinamismo e criatividade ao processo comunicativo.

Para além da locução, que ao se valer de recursos narrativos e sonoros busca criar uma relação de proximidade com quem está em casa, os programas radiofônicos

desenvolveram identidades próprias, responsáveis não só por seus sucessos, mas também pelo surgimento de formatos únicos do meio. Neste cenário destacam-se os radiodramas, representados pelos radioteatros, esquetes teatrais, teatros em casa e radionovelas.

De caráter seriado, as radionovelas tinham episódios que eram transmitidos em dias fixos ao longo da semana, podendo durar meses ou até mesmo anos. O gênero já fazia sucesso nas Américas Latina e do Norte⁴ quando chegou ao Brasil, em 1941: em junho daquele ano ia ao ar, pela Rádio Nacional do Rio de Janeiro, *Em busca da felicidade*, primeira radionovela veiculada no Brasil⁵. Adaptação da obra do cubano Leandro Blanco, a novela ficou no ar até 1943 (CALABRE, 2007, p. 68).

Nesse tipo de radiodrama, os ruídos utilizados como pano de fundo têm a função de instigar a ligação entre o texto e a imaginação do ouvinte, chamando-o para “participar” da história e torná-la “real” em sua mente. As narrativas, calcadas no melodrama - isto é, no drama da moralidade - e em conflitos amorosos, visam purgar as emoções do público e levá-lo à catarse. Já a interpretação dos atores assinala marcadamente a distinção entre personagens bons e maus (...). (NÉIA, 2019, p.7).

Para Lia Calabre, “escrever para o rádio é fazer um teatro cego, no qual os ruídos, a música e os recursos de voz são muito mais importantes do que em outros meios” (2007, p. 73). A construção destas narrativas, portanto, envolvia o trabalho de uma série de profissionais, cuja tarefa consistia em construir universos sonoros ficcionais capazes de situar, envolver e encantar os ouvintes, provocando nos mesmos imagens mentais dos personagens, cenários, situações, etc. “A visão dada pelos ouvidos cria as imagens mentais, fruto de um processo complexo que reúne lembranças fragmentadas de visões, sons, texturas, cores, cheiros, gostos...” (POLETTI; FERNANDES, 2009, p. 144).

As potencialidades do rádio também são bem exploradas pelos produtos publicitários. Como ressalta Carmem Lúcia José (2007, p. 178), por se tratarem de narrativas orais, os jingles e *spots* precisam atrair a atenção do ouvinte e fixar a marca junto aos mesmos. Para tanto, foi preciso buscar aspectos que diferenciassem essas peças dos demais conteúdos veiculados no meio.

⁴ Nos Estados Unidos, na década de 30, surgiram as *soap operas*, audiodramas veiculados no rádio, em capítulos. O gênero foi assim batizado uma vez que, como eram voltados ao público feminino, os programas atraíam patrocínio de empresas de produtos de limpeza. O modelo inspirou as radionovelas latinas.

⁵ Dados apresentados por Lia Calabre (2007, p. 73) apontam que entre 1941 e 1959 a Rádio Nacional veiculou mais de 800 títulos de radionovelas.

Assim, efeitos e trilhas sonoras passaram a ser aliados das peças publicitárias do rádio. Nestas produções, estes elementos “constituíram a sonoplastia: trabalho de composição com os recursos da sonoridade para dar referência ou criar um ambiente sonoro para a locução do texto verbal oral” (JOSÉ, 2007, p. 179).

Na contemporaneidade, o rádio se expande e vai além das ondas hertzianas, integrando-se ao contexto digital. Como meio expandido (KISCHINHEVSKY, 2016) e integrado às culturas da convergência e da portabilidade, altera não somente suas formas de transmissão e consumo, mas também suas formas de produção e, conseqüentemente, seus produtos.

A despeito das discussões acerca do caráter radiofônico de produções sonoras contemporâneas como os *podcasts* e audiodramas produzidos para plataformas de *streaming* - debates estes que não se enquadram na proposta deste artigo -, a análise de muitas delas mostram o quanto se valem de recursos linguísticos, narrativos e sonoros do meio.

Em análise do uso do recurso binaural na construção de *podcasts* ficcionais, Viana (2018, p.1) fala em uma retomada de estética acústica semelhante à da era do rádio nos audiodramas atuais. Associados aos desenvolvimentos tecnológicos, que proporcionam maior qualidade na captação e reprodução dos sons, essas produções configuram um novo cenário na construção de narrativas ficcionais ancoradas no elemento sonoro.

Em artigo apresentado no XXVII Encontro Anual da Compós, em parceria com Debora Lopez e Kamilla Avelar, Viana (2018) investiga as experiências imersivas e transmídia na primeira temporada do podcast norte-americano *In the Dark*. Integrada por programas investigativos e documentais produzidos por jornalistas da *American Public Media (APM Reports)*, a produção chega aos ouvintes também por meio de um *site* e das redes sociais.

De acordo com as autoras, o *podcast*, elemento central da narrativa, faz uso de uma linguagem e de uma organização editorial radiofônicas. Explorando aspectos como a proximidade, a humanização, o caráter dialogal, a ambientação, o uso de trilhas sonoras e as variações de entonações e ritmos, os episódios adquirem um tom emocional, contribuindo para um “envolvimento afetivo da audiência com os sujeitos protagonistas e com o acontecimento” (LOPEZ; VIANA; AVELAR, 2018, p. 19). Dessa forma, ampliam-se as possibilidades de uma experiência imersiva pelos ouvintes-internautas.

Luana Viana (2018, p. 6) aponta quatro elementos presentes nas narrativas radiofônicas e que podem ser apropriados por aquelas produzidas em podcast - e as quais tomaremos também aqui como referenciais na análise da série *Se eu estivesse aí* -, a saber: (a) ação sonora; (b) cenário sonoro; (c) narrativa dramática e (d) sistemas expressivos.

A ação sonora corresponde à utilização do som no processo de criação das cenas. O cenário sonoro, por sua vez, refere-se ao uso da sonoplastia na criação dos ambientes. Sobre este elemento, Viana (*ibidem*) recorre a João Batista Abreu (2014, p. 2) para ressaltar que o mesmo deve coincidir com a imagem sonora que o ouvinte tem daquele cenário - por exemplo, sons de motores de automóveis em um ambiente urbano.

Três elementos compõem a narrativa dramática: exposição - apresentação da história, seus personagens, ambiente e tempo onde se desenrola; nó - desenvolvimento dos conflitos, chegada ao clímax, resolução e geração de pontos de virada da história - e desfecho - marcado pela resolução dos conflitos.

Os sistemas expressivos, último item destacado por Viana, integram os elementos da linguagem radiofônica, a qual contempla, segundo Armand Balsebre (*apud* BAUMWORCEL, 2005, p. 2) os sistemas expressivos da palavra, da música, dos efeitos sonoros e do silêncio.

Unindo-os ao visual, a série *Se eu estivesse aí* se vale destes sistemas expressivos característicos da linguagem radiofônica para construir uma proposta de narrativa imersiva, a qual, a partir do uso da gravação binaural, busca transportar o ouvinte-espectador aos cenários dos acontecimentos.

Experiências sonoras imersivas na série *Se eu estivesse aí*

Roteirizada, dirigida e encenada pela atriz Débora Falabella e pelo ator Gustavo Vaz, a websérie imersiva *Se eu estivesse aí* retrata a história de um casal em crise. Separados e isolados durante a pandemia de Covid-19, os dois buscam resolver o fim da relação por meio da troca de mensagens de áudio via aplicativo.

A produção é composta por 10 episódios, sendo metade na perspectiva da personagem Ela - interpretada por Débora - e a outra metade na perspectiva do personagem Ele - interpretado por Gustavo. Solidão, raiva, saudade, medo e esperança foram os temas explorados nos episódios, disponibilizados dois a dois, semanalmente, entre junho e julho de 2020.

Em cada um dos episódios, os ouvintes-espectadores colocam-se no lugar dos personagens, no momento em que os mesmos escutam os áudios um do outro. Somado ao uso do som binaural e de imagens de câmera em primeira pessoa, o projeto busca suscitar a experiência imersiva do público, que pode colocar-se no lugar do ator e da atriz em cena e vivenciar as situações nas perspectivas dele e dela.

Para potencializar a experiência, no início de cada episódio, que tem duração aproximada de cinco minutos, os ouvintes-espectadores são instruídos a usar fones de ouvido, respeitando os lados esquerdo e direito; a procurar um lugar silencioso e a assistir em modo tela cheia. A depender da abordagem das cenas, o público também é convidado a sentar-se em uma cadeira, permanecer de pé ou ficar na posição que quiser.

Por fim, o ouvinte-espectador é informado de que está prestes a se tornar o personagem central do episódio e é convidado a fechar e abrir os olhos junto com o ator e/ou a atriz. Neste momento, a câmera está focada nos olhos dos personagens e, então, ouve-se um som que representa o movimento da pálpebra durante o piscar dos olhos. Em seguida, a tela fica toda preta e, instantes depois, retorna-se à imagem acima referida. Como explicado no vídeo, essa ação aprimora a experiência 3D. Após um toque de três segundos, inicia-se a cena.

O presente trabalho tem como foco de estudos os componentes sonoros da série, em especial aqueles captados pela tecnologia binaural. Busca-se aqui investigar como estes recursos contribuem para a experiência imersiva dos ouvintes-espectadores. Para tanto, recorrer-se-á à análise descritiva como método. De acordo com Augusto Triviños (1987, p. 110), “o estudo descritivo pretende descrever ‘com exatidão’ os fatos e fenômenos de determinada realidade”. Dentre seus tipos, figura o estudo de caso, adotado nesta pesquisa a partir da análise da websérie.

Com resultados válidos apenas para o caso estudado, para Triviños o grande valor do estudo de caso está no fato de o mesmo “fornecer o conhecimento aprofundado de uma realidade delimitada que os resultados atingidos podem permitir e formular hipóteses para o encaminhamento de outras pesquisas” (*ibidem*, p.111).

Um dos diferenciais da websérie *Se eu estivesse aí* é o uso da tecnologia binaural. A gravação de áudio binaural busca auferir os sons com fins de simular sua captura e, portanto, sua percepção, pelos ouvidos humanos. Dessa forma, são utilizados dois microfones, colocados a uma distância equivalente àquela entre os referidos órgãos. Para

melhorar a experiência de captação, alguns modelos de microfones binaurais fazem uso de um molde da cabeça humana.

A gravação binaural é também denominada tridimensional/3D, uma vez que possibilita ao ouvinte perceber sons que vêm de diversas direções - tal como ocorre com o ouvido humano -, dando-lhe a sensação de estar no local de gravação. Essa sensação é percebida somente com o uso de fones de ouvido.

Em entrevista ao portal *Gshow*⁶, o ator Gustavo Vaz conta que, na série, além do microfone binaural, usado para fazer a captura do som ao redor, também foram utilizados o áudio mono, efeitos sonoros já prontos, inserções e gravações feitas com microfones direcionais e ferramentas de edição para aprimorar a sensação de tridimensionalidade.

Um primeiro uso do som observado na série é feito para delimitar dois ambientes, cuja representação é recorrente nos episódios de um a oito: aquele no qual está presente o personagem que recebe a mensagem de áudio e aquele no qual está presente quem a enviou. As cenas, em sua maioria, iniciam-se com o som característico de recebimento dessas mensagens, trocadas pelo aplicativo *WhatsApp*.

O personagem central, então, abre o áudio recebido e uma técnica de equalização - tal qual aquela adotada para chamadas de telefone nas obras de ficção - é usada logo que o áudio é aberto, caracterizando sua fruição em um ambiente diferente daquele no qual foi gravado. Em seguida, o personagem que recebeu a mensagem pisca os olhos - movimento marcado pelo mesmo som do fechar das pálpebras usado no início dos episódios - e, quando reabre, o áudio deixa de ser reproduzido com a equalização e passa a ser reproduzido com a técnica binaural, dando a sensação de que o personagem que recebeu a mensagem - e, portanto, o ouvinte-espectador - encontra-se no mesmo ambiente daquele que a enviou.

A voz do personagem que gravou a mensagem torna-se próxima dos ouvintes-espectadores e passeia por seus ouvidos, dando a sensação de tridimensionalidade e captando os diversos sons que compõem um ambiente. Pistas sonoras, algumas vezes corroboradas pelo texto e por imagens posteriores da trama, permitem ao ouvinte-espectador tecer hipóteses sobre em qual ambiente se encontra o personagem que gravou o áudio.

⁶ <https://gshow.globo.com/series/se-eu-estivesse-ai/noticia/debora-falabella-e-gustavo-vaz-contam-como-foi-o-processo-de-criar-webserie-em-quarentena.ghtml>

No segundo episódio, por exemplo, é Ela quem envia a mensagem, em resposta àquela recebida dele na primeira cena. Sons de água caindo, uma acústica característica e um som similar ao da porta de um box ao ser aberta, nos sugerem que ela se encontrava no banho. A sugestão é reforçada pelo fato de que, antes de cessarem os sons do chuveiro e ouvir-se o rolar da porta do box, a voz dela encontra-se mais distante e depois vai se aproximando, como se Ela se encaminhasse para o lugar no qual o telefone estava. Neste momento, tal como já abordado, a voz da personagem fica passeando entre os ouvidos direito e esquerdo do ouvinte-espectador, às vezes concentrando-se na parte de trás da cabeça, imitando a percepção do ouvido humano.

Além do cenário sonoro, no episódio supracitado destaca-se outra função do som adotada na websérie: na ação sonora, a partir de seu uso para composição das cenas e representação das ações dos sujeitos. No episódio em questão, por exemplo, a partir de pistas sonoras, pode-se inferir que Ela tomava banho quando iniciou a gravação do áudio enviado ao companheiro.

No episódio três, Ele escuta um áudio dela, que parece caminhar enquanto grava a mensagem, visto que é possível ouvir barulhos de passos. Com uma entonação de voz que denota raiva, a personagem dirige uma série de críticas e reclamações ao parceiro. Em determinado momento, ela solta um grito que sugere certo esforço, seguido de sons de vidro se estilhaçando, como se ela tivesse jogado algo contra o chão ou a parede. Tal fato se confirma no episódio seguinte, no qual é possível ver estilhaços de um vaso de vidro no chão, ao lado de algumas flores.

Durante a gravação do áudio deste mesmo episódio, também é possível ouvir sons que indicam uma porta sendo esmurrada, enquanto Ela grita com Ele. Neste momento também são dadas pistas de uma possível situação: a de que o casal está no mesmo imóvel, embora separado. Outras sugestões aparecem ao longo da série, mas isso se confirma, de fato, somente no nono episódio.

O uso do som binaural também é empregado na criação das cenas que se dão sob o ponto de vista de quem escuta os áudios. No episódio quatro, por exemplo, Ela encontra-se com a cabeça debaixo do edredom quando recebe uma mensagem dele. É possível ouvir o roçar do edredom no corpo dela quando a mesma o levanta, para, então, sair da cama. Escuta-se, bem próximo aos ouvidos, a respiração dela, bem como os sons dos cacos de vidro do jarro, enquanto ela os ajunta.

O piscar de olhos da personagem adquire um ritmo mais intenso, denotando certo desconforto. Ouve-se seu ranger de dentes, com raiva, enquanto ela joga livros no chão, reagindo às frases do companheiro. Ao longo da escuta, a respiração dela torna-se mais ofegante. É possível ouvir os sons de suas mãos tocando a parede em um momento no qual ela se apoia na mesma.

Em dado momento, ela sai do quarto e caminha pelo corredor. Os sons de seus pés tocando o chão são captados, inclusive quando ela se volta e vai correndo até o banheiro. Sons de ânsia de vômito são percebidos no trajeto. Tempos depois ela retorna ao quarto, e é possível perceber os sons de seus pés mexendo os cacos de vidro como se estivéssemos próximos dos mesmos.

O uso do som binaural na composição do episódio três também se destaca no caso do personagem que ouve o som. Há uma captação detalhada de sua respiração ofegante no início da cena, de seus sapatos derrapando no chão quando se desequilibra e de seu corpo caindo sobre a cama.

Ele parece estar passando mal, tem um corte nas mãos, cobertas com luvas de látex. A captação do som demonstra até mesmo o barulho feito no momento em que ele retira estas últimas das mãos. Em certo momento, enquanto escuta a mensagem dela, o personagem pega, em cima de uma mesinha, um copo com o que parece ser uísque e gelo. Nessa hora, ouve-se os sons do gelo tilintando no copo, o sorver do líquido e sua deglutição, como se a ação fosse feita pelo ouvinte-espectador.

O uso do elemento sonoro em *Se eu estivesse aí* também se faz presente por meio de sistemas expressivos, característicos da linguagem do rádio. No já citado episódio dois, por exemplo, durante seu áudio, Ela manifesta a vontade de poder estar em uma boate. Além de sugestões sobre sua ação, uma vez que se ouvem barulhos de pés descalços pulando no chão, a voz da personagem denota alegria, a qual pode ser percebida por sua entonação e confirmada nas risadas que se seguem à confissão de seu desejo. Tempos depois, quando o assunto muda e Ela se dirige a Ele para falar sobre a relação dos dois e sobre as emoções manifestadas por ele no áudio anterior, a fala torna-se um pouco mais suave e acontece ao pé do ouvido.

A websérie também conta com trilha sonora própria, a qual é acionada ao final de cada episódio, demarcando seu encerramento. No episódio cinco, a música *Só sei dançar com você*, da cantora Tulipa Ruiz, é interpretada pelo casal; Ele em áudio e Ela acompanhando enquanto escuta a mensagem. Nesse caso, a trilha sonora marca um

momento de transição na trama: de dois episódios anteriores caracterizados pela raiva e por mágoas, para cenas caracterizadas por lembranças dos bons momentos vividos pelo casal. A música, então, traz leveza à trama e convida o ouvinte-espectador a cantar com os dois e dançar como Ela o faz.

Para além dos sons, os silêncios da trama também são adotados na composição das cenas e ajudam na construção de sentido. Recorrendo a David Le Breton (1999), Graziela Vianna (2009, p. 125) argumenta que o silêncio não é ausência completa do som - dado que a mesma só se dá em condições especiais -, mas sim uma oposição, um contraste entre ruídos diversos. “O que nós tomamos por silêncio é frequentemente um sutil e imperceptível conjunto de sons atmosféricos, que são essencialmente um fundo para sons significativos ou proeminentes” (SHINGLER; WIERINGA, 1998, p. 55 *apud* VIANNA, 2009, p. 126).

O silêncio pode marcar sentimentos, caracterizar ambientes, ordenar relatos ou mesmo agir como um elemento que permite ao ouvinte um período de reflexão sobre os conteúdos. No já mencionado episódio cinco, há uma pausa entre a remissão dele à música *Só sei dançar com você* e o momento no qual começa a tocar violão e cantá-la. Neste caso, o silêncio sugere uma preparação: pegar o instrumento, posicionar-se e começar a tocar/cantar. Marca, portanto, o início de uma ação.

No também já citado episódio dois, há uma pausa e um silêncio composto de “sons atmosféricos”, como a respiração, quando Ele vai em direção ao celular para ouvir as mensagens dela. Infere-se, desse silêncio, uma indecisão ou mesmo uma preparação do personagem antes de ouvir o áudio. Já no episódio nove, o silêncio marca o clímax da história: ao chegar na janela e tentar falar, a voz da protagonista não sai; ao descer pelas escadas do prédio, Ele percebe ausência de sons na vizinhança. Nesse momento, o casal se dá conta de que somente no interior do apartamento deles os sons permanecem.

Ainda no que diz respeito aos sistemas expressivos, a série também lança mão de efeitos sonoros. Balsebre (1996, p. 125 *apud* VIANNA, 2009, p. 115) define os mesmos como “um conjunto de formas sonoras representadas por sons inarticulados ou de estrutura musical, de fontes sonoras naturais e/ou artificiais, que reconstituem objetiva e subjetivamente a realidade, construindo assim uma imagem”. Portanto, os efeitos sonoros criam objetos sonoros - associação do som com as sensações e lembranças do ouvinte -, sugerem ambientes e cenários, caracterizam personagens - animais, por exemplo -, pontuam passagens de tempo, sugerem ações de personagens, etc.

No episódio no qual Ele passa mal, em dado momento, quando escuta o áudio da companheira, o personagem passa a ouvir a mensagem de forma triplicada, com efeito de repetição semelhante ao do eco. Tal efeito é adotado para representar uma espécie de delírio decorrente do mal estar experimentado por Ele. Associação que pode ser feita não somente a partir de referências oriundas da vida cotidiana, mas também daquelas já conhecidas do mundo da ficção.

Outra adoção de efeitos sonoros se dá no episódio cinco. O áudio do início da cena tem um tratamento diferente, é um pouco mais abafado e marca, conforme observado a partir do conteúdo visual, um sonho/lembrança da protagonista. Logo que ela desperta, com o barulho de recebimento de uma mensagem no aplicativo, o som torna-se mais claro, e é possível ouvir outros sons que compõem o ambiente, como o cantar de pássaros. Neste caso, o efeito sonoro foi adotado para diferenciar um som correspondente à realidade da personagem àquele do mundo onírico/das memórias.

Em *Se eu estivesse aí*, o som também faz referência ao tempo dos acontecimentos. O som do recebimento de mensagens pelo aplicativo de *WhatsApp*, por exemplo, indica um recorte temporal no qual se passa a trama: um ano igual ou posterior a 2009, quando foi lançado o aplicativo. O conteúdo das conversas - como quando, no primeiro episódio, Ele lamenta o isolamento, o não poder ir em bares e no supermercado, a morte de um conhecido - delimita ainda mais o período, indicando se tratar da pandemia de Covid-19, no ano de 2020.

Considerações finais

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.

Para além das imagens em primeira pessoa, a partir do olhar do personagem que recebe a mensagem, são os sons que amarram a experiência imersiva. O barulho de carros passando e pássaros cantando, que remetem às memórias que temos dos sons externos ouvidos do interior de nossas casas; a sensação de co-presença possibilitada pela criação de dois ambientes, que une quem envia a mensagem e quem a recebe; as entonações de

voz que denotam raiva, alegria ou dor, ouvidas como se partilhássemos dos mesmos ambientes que os personagens; os embalos da música cantada a dois, que nos coloca na pele dela, passam-nos leveza e inspiram-nos a dançar também, são alguns dos muitos efeitos produzidos a partir dos sons binaurais adotados na série.

Os sistemas expressivos, característicos da linguagem radiofônica e peças fundamentais dos audiodramas veiculados no meio, também potencializam a experiência imersiva: os silêncios criam sensações e expectativas, além de levarem à reflexão; os efeitos sonoros deixam mais realistas algumas situações representadas nas narrativas e permitem fazer associações com situações do cotidiano, estimulando a imaginação a partir de hipóteses sobre as cenas e ações dos personagens; as performances das vozes envolvem e suscitam emoções.

Embora não seja uma técnica recente, a gravação binaural ganha novas perspectivas com o avanço das tecnologias. Sua utilização nos novos formatos sonoros marcam uma reapropriação e remediação da linguagem radiofônica, evidenciando, em um mundo marcado pelo visual, o valor do sonoro na criação de narrativas ficcionais e em nosso cotidiano.

Referências

- BAUMWORCEL, Ana. Armand Balsebre e a teoria expressiva do rádio. In: ENCONTRO DOS NÚCLEOS DE PESQUISA DA INTERCOM, 5, 2005, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...**: Rio de Janeiro, UERJ, 2005. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/165217223309357345135320299947141635414.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2020.
- CALABRE, Lia. No tempo das radionovelas. **Comunicação & Sociedade**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, São Bernardo do Campo, v.29, n. 49, p. 65-83, 2º sem. 2007. Disponível em: <<file:///C:/Users/Helena/AppData/Local/Temp/761-776-1-PB.pdf>>. Acesso em: 08 set. 2020.
- FRAGOSO, Suely. Imersão em Games: da suspensão de descrença à encenação de crença. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 22, 2013, Salvador. **Anais eletrônicos...**: Salvador, UFBA, 2013. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1976.pdf>. Acesso em: 08 set. 2020.
- JOSÉ, Carmen Lúcia. Paisagem sonora: o som nas ondas do rádio. **Ghrebh**: Revista de Comunicação, Cultura e Teoria de Mídia, São Paulo, n.9, p. 176-195, mar. 2007. Disponível em: <https://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/Ghrebh/Ghrebh-%209/14_lucia_jose.pdf>. Acesso em: 14 set. 2020.
- MASSAROLO, João; MESQUITA, Dario. Imersão em realidades ficcionais. **Contracampo**, Niterói, v. 29, n. 1, p. 46-64, abr. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/17517/11143>>. Acesso em: 27 set. 2020.

MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandes Cuzziol. São Paulo: Itá Cultural: Unesp, 2003.

NÉIA, Lucas Martins. Ficção radiofônica e arte acústica: dimensões históricas. **Revista Sonora**, Campinas, v.8, n.14, p.1-10, 2019. Disponível em: <file:///C:/Users/Helena/AppData/Local/Temp/4319-12457-1-PB.pdf >. Acesso em: 15 set. 2020.

POLETTO, Thays Renata; FERNANDES, Márcio. Sons para sonhar. Sonhos para ouvir: as radionovelas e a mágica da palavra falada no rádio. **IDE**, São Paulo, v.32, n.49, p.135-147, 2009. Disponível em: < <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/ide/v32n49/v32n49a14.pdf>>. Acesso em: 08 set. 2020.

SANCHEZ, Leonardo. Séries de ficção em áudio revivem era das radionovelas agora no streaming. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 29 jul. 2020. Disponível em: < <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/07/series-de-ficcao-em-audio-revivem-era-das-radionovelas.shtml>>. Acesso em: 10 set. 2020.

TRIVIÑOS, Augusto N.S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4233509/mod_resource/content/0/Trivinos-Introducao-Pesquisa-em_Ciencias-Sociais.pdf>. Acesso em: 7 set. 2020.

VIANA, Luana. Áudio imersivo: recurso binaural na construção de narrativas em podcasts ficcionais de drama. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 41, 2018, Joinville. **Anais eletrônicos...**: Joinville, Univille, 2018. Disponível em: < <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0470-1.pdf>>. Acesso em: 26 ago. 2020.

_____; LOPEZ, Debora Cristina; AVELAR, Kamilla. Imersividade como estratégia narrativa em podcasts investigativos: pistas para um radiojornalismo transmídia em *In the Dark*. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 27, 2018, Belo Horizonte. **Anais eletrônicos...**: Belo Horizonte, PUC Minas, 2018. Disponível em: < http://www.compos.org.br/data/arquivos_2018/trabalhos_arquivo_VQCYDJI5Z67BL7QMAUI3_27_6772_26_02_2018_12_49_26.pdf>. Acesso em: 26 ago. 2020.

VIANNA, Graziela Valadares Gomes de Mello. **Imagens sonoras no ar**: a sugestão de sentido na publicidade radiofônica. 2009. Tese (Doutorado em Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-09092009-120319/publico/5297453.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2020.