VOZES, FALAS E SONS - TRILHAS SONORAS E A COMPOSIÇÃO ESTÉTICA EM PODCASTS

Palavras-Chave: Podcast, Trilhas, Música, Audiovisual, Mídia, *Streaming*, Rádio

Autores/as:
LUCAS LINARDI CARRASCO [IA/UNICAMP]
Prof./ª Dr./ª DANIELA TONELLI MANICA(orientador/a) [LABJOR/UNICAMP]

INTRODUÇÃO:

A produção de trilhas sonoras para peças audiovisuais é uma das práticas mais comuns nas variadas formas de mídia. Essas trilhas podem estar presentes como forma de trilha musical, por exemplo com canções para vinhetas de abertura em seriados ou mesmo temas melódicos que representam personagens; paisagens sonoras que constroem cenários e situações específicas como ambientações de cidades movimentadas ou até mesmo ventanias e o balançar turbulento de árvores em um dia chuvoso; ruídos como o ranger de portas se fechando ou o som de sapatos caminhando sobre um piso de madeira; assim como o *Sound Design*[1], que visa tanto a construção de sons inéditos para variadas finalidades como também a tentativa de reproduzir sons da natureza através de diferentes recursos. Nestas diferentes facetas e funções, a trilha sonora se faz presente em filmes, séries, programas televisivos ou radiofônicos, produções teatrais e até mesmo em vídeos caseiros de redes sociais. Não se trata apenas de incorporá-la como recurso de embelezamento estético ou simples cumprimento de uma possível ideia pré-definida de que deve haver som na obra, mas principalmente como instrumento de complementação da informação dada (CARRASCO, 2010), para intensificar a impressão de realidade da peça e atiçar as possibilidades interpretativas do espectador, fazendo do público uma comunidade de ouvintes participantes (CARRASCO, 1993, p. 16).

Assim como as produções audiovisuais mais consolidadas como as do universo do cinema, do rádio e da televisão, as novas plataformas desenvolvidas após o advento da internet não deixaram de incorporar as trilhas musicais e efeitos sonoros como parte importante de sua criação. Dentre estas plataformas destaca-se aqui o podcast. O podcasting é um processo midiático baseado em emissões sonoras, que utiliza a Internet como suporte para seu funcionamento e propagação de suas

[1] "O sound design ou desenho de som é o processo de concepção sonora de uma obra, que pode ser filme, jogo, publicidade, instalações, entre outras". Visto em: https://www.avmakers.com.br/blog/qual-e-a-funcao-do-sound-designer

mensagens. Trata-se de um processo relativamente recente, com os primeiros experimentos no início dos anos 2000, apresentando-se aos usuários como uma alternativa interessante para a difusão de conteúdo sonoro (informativo ou musical) (FLORES, 2014, p.16). Em tempos nos quais a produção e divulgação sonoras digitais vivem um significativo crescimento (VICENTE, 2018: 88), plataformas de *podcast* se mostram uma alternativa cativante e democrática de compartilhamento de informações dos mais diversos tipos.

Além da praticidade do acesso a este mecanismo, seja em sites particulares ou plataformas de streaming no geral, os *podcasts* desfrutam também da liberdade de criação, tanto no quesito da formação de conteúdo como na forma de apresentá-lo, muitas vezes se distanciando do formalismo que pregam alguns veículos de informação já institucionalizados, como o jornalismo radiofônico ou televisivo. Esta informalidade aplicada ao registro de diálogos com direito a comentários, entrevistas e debates, simulando a dinâmica de um programa ao vivo (COMPÓS, 2020) aproxima o ouvinte do assunto, colocando-o em um universo de aprofundamento sobre o assunto com entretenimento.

A liberdade na produção de conteúdo permite infinitas possibilidades para o uso de trilhas sonoras. Os *podcasts* de forma geral exploram também passagens, interrupções, transições e diferentes modalidades de sonorização que pedem artifícios sonoros específicos, a serem desenvolvidos através do uso de diversos recursos e instrumentos.

METODOLOGIA:

Seguindo o planejamento feito após minha pesquisa anterior “O som no podcast - A aplicação de trilhas musicais como recurso de complementação estética do conteúdo” (PIBIC, 2020-2021), optei por mapear e analisar as trilhas sonoras de alguns programas, visando responder às perguntas da pesquisa. São eles:

- “O mito do goleiro negro” - *Vidas Negras* - Spotify/Rádio Novelo - 2021
- “The List” - *Un(re)solved* - Frontline PBS - 2021
- “Episódio 1: O crime da praia dos ossos” - *Praia dos Ossos* - Rádio Novelo - 2020
- “The clue of the blue bottle” - *The Last Archive* - Pushkin Industries - 2020
- “Dia 996 - ONU & ARG” - *Medo e Delírio em Brasília* - Central3 -2021
- “Sound Design Basics” - *HowSound* - Transom - 2017
- “O Invasor” - *37 Graus* - Lab37 - 2019
- “Imunização Racional” - *A Terra é redonda* - Revista Piauí - 2020

Após ouvir um a um, e realizar a análise dos episódios, procurei relacionar suas diferentes formas e aplicações das trilhas sonoras para cada programa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

1. FALANDO DE MÚSICA:

Mapeando e analisando as trilhas dos podcasts aqui apresentados, podemos observar que são frequentemente incorporadas as ideias sugeridas pela produtora musical e compositora de trilhas sonoras para podcasts Marianna Romano em entrevista concedida ao Website Cochicho[2], que se atém aos cuidados para que as trilhas musicais não sobressaiam ao conteúdo principal que é a fala. Em praticamente todos os programas analisados nesta pesquisa, por exemplo, houve a incorporação de arranjos musicais minimalistas, bem reverberados e muitas vezes descompassados, acompanhando depoimentos pessoais dos locutores, momentos de reflexão ou de relatos de impacto emocional. Arranjos de variadas formações instrumentais foram determinados de acordo com cada contexto apresentado. Depoimentos pessoais e momentos de introspecção podem ser reforçados “ao reduzir a carga instrumental” (BERGAMASCHI, 2018), enquanto arranjos com grandes grupos percussivos podem colaborar com a ideia de movimento e gerar tensão, como visto em PEREIRA, 2013 (p.10). Essas estratégias carregam a leveza da despreocupação com ritmo, como visto em CHION (1994, p.15) e a acentuação da introspecção pela reverberação que simula a ausência de influências externas, como por exemplo no depoimento ouvido no minuto 04’38” do episódio “Imunização racional”[3] do podcast “A terra é redonda". Em casos como “O invasor” do podcast 37 Graus é possível observar uma presença marcante de movimentos melódicos e de acordes do campo harmônico, porém há um cuidado com o uso destes recursos em determinadas situações. Por exemplo, no minuto 23’40”, uma guitarra solo caminha pelos acordes do tom de C (dó maior) porém de maneira diatônica e sem se apoiar nas chamadas funções[4] dos acordes, fazendo com que estes não proponham então uma intenção emotiva específica à trilha, não interferindo de maneira radical ou distorcida à fala da locutora. É evidente que a presença da música sobre um produto audiovisual gera impactos aos ouvintes, das mais variadas maneiras possíveis. Compreendemos e reagimos à música, mesmo sem ter que aprendê-la (ACKERMAN, 1992, p.248) e isso agrega outros valores ao conteúdo apresentado (CHION, 1994, p.21).

2. FALANDO DE SONOPLASTIA:

O uso de ruídos e diferentes sonoridades não explicitamente musicais a princípio parece um tanto distante do universo dos podcasts, principalmente pelo fato de que estes sons em seu uso tradicional no audiovisual e no universo dramatúrgico representam, em praticamente todos os casos, movimento. “O som implica necessariamente e por natureza um deslocamento, ainda que mínimo, uma agitação.” (CHION, 2011, p. 15 e 16). A paisagem sonora de uma floresta por exemplo só se concretiza a partir da inclusão de sons de folhas de árvores balançando, o vento colidindo com

[2] https://cochicho.org/a-musica-no-podcast-truques-para-quem-cria-e-quem-usa/

[3] A Terra é redonda: Imunização racional

[4] Na harmonia, entende-se por função a propriedade de um determinado acorde, cujo valor expressivo depende da relação com os demais acordes da estrutura harmônica (KOELLREUTTER, 1978, p. 13).

diferentes vegetações, zumbidos de insetos e animais, passos sobre a grama, ou seja, tudo aquilo que mesmo em detalhes mínimos expressa movimentação. Seguindo esta proposta, no minuto 11'55" do episódio "O invasor"[5] do podcast 37 graus (Lab 37) a locutora descreve um cenário verídico no qual javalis invadem áreas de plantações e devoram toda a vegetação enquanto ninguém observa, e sobre a descrição desta cena são inseridos sons de vegetações sendo devoradas, grunhidos de porcos, passos sobre chão de terra e os famigerados sons de grilos que representam o cenário noturno, fazendo assim uma reconstrução do que se observaria no cenário verídico a partir da implementação de sons característicos. No episódio *"The Clue Of The Blue Bottle"*[6] do podcast "*The Last Archive*", a fala da narradora nos traz um primeiro contato com a proposta do podcast, falando sobre a busca de documentos e pistas como se estivesse dentro de uma sala de arquivos, incluindo assim sons que simulam seus passos, a reverberação da sala, sons de folhear de páginas e até um momento singular onde ela diz ao ouvinte para observar uma foto em um álbum e ouve-se então um som que reproduz algo sendo entregue às mãos de outra pessoa, provocando assim uma inclusão completa do ouvinte na situação a partir de uma pequena quebra da quarta parede[7]. Enfim a sonoplastia será delimitada na tentativa de compreender os sons de performances que não pertençam a palavra nem se constituem em música de cena propriamente dita, apesar de afetarem diretamente a produção de sentido da cena e poderem ser desenhadas acusticamente. (LIGNELLI, 2019, p.6). Desta forma, fica evidente que a sonoplastia, além de desempenhar sua função referencial, pode também exercer funções dramáticas e até discursivas.

CONCLUSÕES:

A crescente produção de podcasts tem sido alinhada a uma busca constante e também crescente por trilhas prontas para uso livre, com a presença inclusive de bancos especializados neste tipo de mídia como *Shutterstock*[8] e *Storyblocks*[9]*.* Neste cenário, a produção de trilhas originais e específicas para cada episódio se mostra uma ação positiva para um conteúdo de simbiose entre a fala, música e sonoplastia, incentivando a complementação estética desta união e a consequente participação do ouvinte ao podcast e sua imersão particular e emocional ao conteúdo apresentado, articulando perfeitamente língua e som como "sistemas de códigos complexos que se entrelaçam com as simulações perceptivas naturalistas [...] transferindo-lhe sua própria capacidade expressiva" (RODRÍGUEZ, 2006, p.28). A devida correlação entre estes dois códigos sonoros pode então estabelecer "novas associações virtuais entre sons e imagens que não existem no universo

[5] https://www.youtube.com/watch?v=D35PXeVPJgk

[6] https://www.thelastarchive.com/season-1/episode-1-the-clue-of-the-blue-bottle

[7] A quarta parede no mundo das artes cênicas refere-se ao princípio de que haveria uma barreira imaginaria que separaria os atores dos espectadores, ou seja, o universo retratado ante o universo que o prestigia. O ato de "quebrar" a quarta parede se baseia no princípio adotado pela teoria do teatro épico de Bertolt Brecht onde o universo se abriria espaço para interação direta com a platéia sem que houvesse quebra do universo dramático representado

[8] https://www.shutterstock.com/pt/music

[9] https://www.storyblocks.com/audio

referencial" (RODRÍGUEZ, 2006, p.41). Com isso, consequentemente, é possível expandir as capacidades interpretativas do interlocutor e assim não apenas exibir-lhe o conteúdo, mas também envolvê-lo em tudo que diz respeito ao mesmo.

BIBLIOGRAFIA

ACKERMAN, Diane. *Uma história natural dos sentidos*. São Paulo: Bertrand Brasil, 1992.

BERGAMASCHI, Yorran Rosa. *A solidão instrumental em Breath of The Wild*. Nintendo Blast. 17/06/2018. Disponível em: https://www.nintendoblast.com.br/2018/06/solidao-instrumental-em-breath-of-the-wild.html

CARRASCO, Claudiney Rodrigues; LEONE, Eduardo. *Trilha musical*: música e articulação fílmica. 1993. Universidade de São Paulo, São Paulo, 1993

CARRASCO, Claudiney. *Trilhas*: o som e a música no cinema. ComCiência (UNICAMP), v. 116, p. 1-4, 2010.

CHION, Michel. *Audio-vision*: sound on screen. New York: Columbia University Press, 1994.

CHION, Michel. A Audiovisão. Portugal: Texto e Grafia, 2011.

COMPÓS. *Rádio ambulante e a tradição do podcast narrativo no radiojornalismo norte-americano.* Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação XXIX Encontro Anual da Compós, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande - MS, 2020.

FLORES, Tábata. *A nova mídia podcast*: um estudo de caso do programa Matando Robôs Gigantes. Rio de Janeiro, 2014.

KOELLREUTTER, Hans J. 1978. *Harmonia Funcional*. São Paulo: Ricordi Brasileira.

LIGNELLI, César. “SONORIDADES MOVIMENTOS SENTIDOS…”. Universidade de Brasília. 2019.

PEREIRA, Kira Santos. Processos do som: montagem e música de Ensaio Sobre a Cegueira. *Revista do EIMAS*, Amplificar. 2013.

RODRIGUÉZ, Ángel. *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. São Paulo: Editora Senac, 2006.

VICENTE, E**.** Do rádio ao podcast: as novas práticas de produção e consumo de áudio. In: Rosana de Lima Soares; Gislene Silva. (Org.). EMERGÊNCIAS PERIFÉRICAS EM PRÁTICAS MIDIÁTICAS. 01ed.São Paulo: ECA/USP, 2018, v. 01, p. 88-107.