

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
RÁDIO, TV E INTERNET

Olivia Furiati Calixto

O SOM QUE NOS CERCA:

Um estudo sobre imersão pela linguagem binaural em França e o Labirinto

Juiz de Fora

2026

Olivia Furiati Calixto

O SOM QUE NOS CERCA:

Um estudo sobre imersão pela linguagem binaural em França e o Labirinto

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Rádio, TV e Internet, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior
Coorientador: Prof. Dr. Talison Pires Vardiero

Juiz de Fora

2026

Olívia Furiati Calixto

O SOM QUE NOS CERCA:

Um estudo sobre imersão pela linguagem binaural em França e o Labirinto

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Rádio, Tv e Internet, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Aprovada em 22 de janeiro de 2026

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Talison Pires Vardiero - Coorientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. João Paulo Carrera Malerba

Universidade Federal de Juiz de Fora

Ma. Mariana de Toledo Lopes

Universidade Federal de Juiz de Fora

FOLHA DE APROVAÇÃO

FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Calixto, Olívia Furiati.

O som que nos cerca : Um estudo sobre imersão pela linguagem binaural em França e o Labirinto / Olívia Furiati Calixto. – 2026.
54 p.

Orientador: Carlos Pernisa Júnior

Coorientador: Talison Pires Vardiero

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2026.

1. Comunicação. 2. Imersão. 3. Áudio Binaural. 4. Áudiosserie. 5. Narrativa. I. Pernisa Júnior, Carlos , orient. II. Vardiero, Talison Pires, coorient. III. Título.

Dedicatória

Se de alguma forma existem anjos da guarda, alguns se materializaram durante a caminhada da minha formação. Não foi uma trajetória fácil, mas muitas pessoas me forneceram água e fôlego nos momentos em que o caminho parecia duro demais para continuar.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à base da minha vida: meus pais (Angela e Beto), meus irmãos (Dani, Nayara, Arthur, Thais e Rodolfo), meu cunhado Renan e minha madrinha Juliana. Estendo esse agradecimento a todos os familiares que, de diversas formas, me apoiaram. Sem vocês, eu teria parado no meio do percurso. Vocês foram a força necessária para que eu pudesse trilhar este destino.

Ao Helom, que esteve ao meu lado desde o primeiro período: obrigada por me ensinar, ajudar e me fortalecer. Acima de tudo, obrigada por ser minha fonte constante de inspiração e a pessoa que não me deixou parar nem mudar a rota.

Aos meus amigos da faculdade, a todos, sem exceção, mas em especial à Karol, ao Vinicius e à Amanda: obrigada por serem o riso em meio aos momentos de desespero. Ao Caio e ao Diego, meu carinho por acolherem meus surtos e provarem o valor de uma amizade verdadeira.

Ao meu amigo e professor Talison, que me motivou e enxergou potencial em mim quando eu mesma duvidava. Da mesma forma, agradeço à "mamãe" Erika Savernini que, embora não seja minha mãe de sangue, tornou-se a figura que acreditou em cada um dos meus passos durante a graduação.

Ao meu orientador, Junito, pelo apoio fundamental durante os três anos no LMD. Obrigada por se prontificar a me ajudar e por me orientar com paciência, mesmo nos momentos em que "atrasei com calma".

Um agradecimento especial aos membros do LMD, que acreditaram na força de uma bolsista de Iniciação Científica e me apoiaram desde o início. Em especial à Mariana, que foi uma verdadeira luz no fim do túnel e se tornou uma amiga.

Estendo minha gratidão a todos os professores que passaram pela minha trajetória. Obrigada por me incentivarem e por acreditarem na minha força como aluna.

Por fim, agradeço a todos que me acolheram na FACOM, minha segunda casa. À galera da sala 115, à minha amiga Isa, à equipe da secretaria e limpeza e a todos os outros que me abrigaram e tornaram essa jornada mais leve.

Termino dizendo que caminhei e trilhei o meu caminho, mas nunca estive sozinha. Às vezes fraca, às vezes manca ou capenga, mas nunca sem pessoas que acreditassem em mim. **Nunca sem amor.**

RESUMO

Este trabalho investiga a evolução das narrativas sonoras e a imersão, com foco na tecnologia e na linguagem de áudio binaural como ferramenta de espacialização. A pesquisa estrutura-se a partir de um resgate histórico que perpassa o folhetim e a radionovela, analisando a transição da ficção seriada para o formato contemporâneo das audiosséries. Fundamentado nas teorias de imersão de Murray (2003), Arsenault (2005) e Calleja (2007), e nos estudos sobre paisagem sonora e escuta de Schafer (2011), Chion (1993) e Schaeffer (1966), o estudo busca compreender como imersão é potencializada pelo rigor técnico do áudio binaural. A metodologia adotada é a Análise da Materialidade Audiovisual (Coutinho, 2016), aplicada ao objeto de estudo, a audiossérie França e o Labirinto (2023). Como resultados encontrados, foi observado que o áudio binaural atua como o principal condutor da narrativa ao mimetizar a paisagem sonora e diálogos da audiossérie, permitindo que o ouvinte habite a percepção sensorial do protagonista. Deste modo, percebe-se que a eficácia da imersão sonora contemporânea reside na convergência entre a técnica da espacialização e o engajamento cognitivo do sujeito, consolidando o som como um elemento autônomo e soberano na construção de realidades ficcionais.

Palavras-chave: Comunicação, Imersão, Áudio Binaural, Audiossérie, Narrativa.

ABSTRACT

This work investigates the evolution of sound narratives and immersion, focusing on binaural audio technology and language as a spatialization tool. The research is structured around a historical overview of serialized fiction and radio dramas, analyzing the transition from serialized fiction to the contemporary format of audio series. Based on the immersion theories of Murray (2003), Arsenault (2005), and Calleja (2007), and on studies of soundscape and listening by Schafer (2011), Chion (1993), and Schaeffer (1966), the study seeks to understand how immersion is enhanced by the technical rigor of binaural audio. The methodology adopted is the Analysis of Audiovisual Materiality (Coutinho, 2016), applied to the object of study, the audio series *France and the Labyrinth* (2023). The results showed that binaural audio acts as the main driver of the narrative by mimicking the soundscape and dialogues of the audio series, allowing the listener to inhabit the sensory perception of the protagonist. Thus, it is clear that the effectiveness of contemporary sound immersion lies in the convergence between the technique of spatialization and the cognitive engagement of the subject, consolidating sound as an autonomous and sovereign element in the construction of fictional realities.

Keywords: Communication, Immersion, Binaural Audio, Audio Series, Narrative.

LISTA DE GRÁFICOS E TABELAS

Quadro 1 - Análise da cena de Deslocamento do protagonista no carro de aplicativo.....	38
Quadro 2 - Análise da cena da Unidade prisional.....	40
Quadro 3 - Análise da cena de França após o consumo de entorpecentes.....	42
Quadro 4 - Análise da cena de Ligação do antagonista.....	44
Quadro 5 - Análise da cena da residência de Thomas Rosa.....	46
Quadro 6 - Análise da cena da morte de Angela Morel.....	48

SUMÁRIO

1. Introdução.....	14
2. Da ficção seriada à narrativa sonora contemporânea: da radionovela à audiossérie.....	17
2.1. A ficção seriada como tradição narrativa.....	17
2.2. A radionovela e o desenvolvimento da ficção sonora.....	19
2.3. A audiossérie como reconfiguração da radionovela.....	22
3. A construção de narrativas através do som.....	25
3.1. A escuta sonora.....	25
3.2. Paisagens sonoras.....	27
3.3. Voz.....	28
4. Imersão e áudio binaural: a espacialidade do som.....	31
4.1. Imersão.....	31
4.2. A técnica binaural.....	33
5. Análise de França e o Labirinto.....	37
6. Considerações Finais.....	52
7. Referências Bibliográficas.....	54

1. INTRODUÇÃO

A evolução das narrativas sonoras no cenário brasileiro contemporâneo consolidou novos formatos de dramaturgia, com destaque para as audiosséries. Diferente dos formatos puramente informativos, essas produções herdam a tradição das radionovelas, mas se reinventam através de recursos que permitem maior liberdade criativa na construção de universos seriados. Para que o ouvinte atinja o estado de imersão, a obra tende a promover uma paisagem sonora robusta. Na ausência de estímulos visuais, o som assume a responsabilidade de situar o espectador, utilizando a ambientação e o diálogo para edificar o cenário narrativo.

Para compreender a consolidação desta proposta sonora, esta pesquisa estrutura-se em um percurso que une o resgate histórico ao rigor técnico. O segundo capítulo dedica-se ao histórico da ficção seriada, traçando as heranças do folhetim e a era de ouro das radionovelas. Para este mapeamento, recorreremos às contribuições de Motta (2013), Lopez (2022) acerca da organização narrativa, e as análises de Calabre (2007) e Chaves (2007) sobre a massificação do rádio e a estética das radionovelas.

No terceiro capítulo, a investigação aprofunda-se no estudo do som e da paisagem sonora, analisando como a organização dos elementos acústicos delimita espaços na ausência da imagem. Este debate é fundamentado nos conceitos de Schaeffer (1966) e Chion (1993), na ecologia acústica de Schafer (2011) e na relação mútua entre som e espaço proposta por Mariétan (2005). Adicionalmente, as reflexões de Dolar (2007) sobre a subjetividade da voz encerram as bases teóricas que sustentam a construção desses mundos sonoros.

O quarto capítulo converge para a imersão e o áudio binaural, em que as dimensões de espacialidade da narrativa encontram suporte tecnológico para uma experiência tridimensional. Exploramos os conceitos de Murray (2003) e os modelos de imersão de Arsenault (2005) e Calleja (2007). A fundamentação técnica da tecnologia binaural é estabelecida por meio de Varela Junior e Forte (2014), enquanto Viana (2020; 2021) oferece a categorização dos eixos narrativos que estruturam essa linguagem imersiva.

Nesse contexto, o áudio binaural destaca-se como o recurso capaz de potencializar a imersão sensorial. Através de microfones que mimetizam a anatomia humana, essa tecnologia permite ao ouvinte identificar a trajetória dos sons no espaço, facilitando a aceitação da fantasia proposta. Como objeto de estudo, selecionamos a audiossérie *França* e o *Labirinto* (2023), produzida pela Jovem Nerd. A obra, protagonizada por um detetive com deficiência

visual, interpretado por Selton Mello, convida o público a habitar a percepção sensorial do personagem através do uso da linguagem binaural.

A escolha desta obra justifica-se pelo seu papel de destaque na produção ficcional nacional, ao elevar o áudio binaural ao patamar de alicerce narrativo. Embora não seja a única produção a explorar a técnica, França e o Labirinto diferencia-se ao integrá-la como um elemento estrutural da trama, e não apenas como um adorno técnico, consolidando o som como o condutor essencial da experiência de imersão.

No nível pessoal, esta pesquisa nasce de uma trajetória profissional ligada ao rádio e de inquietações cultivadas no curso de Rádio, TV e Internet (RTVI), que consolidaram o reconhecimento da importância de refletir sobre as transformações e possibilidades narrativas no campo sonoro. O objetivo geral deste trabalho é, portanto, analisar como a linguagem sonora binaural articula-se com a narrativa para construir a imersão na audiossérie França e o Labirinto.

Para dar conta desta investigação, estabeleceram-se como objetivos específicos: analisar o uso da linguagem radiofônica em conjunto com a ferramenta binaural na obra; observar como as narrativas ficcionais são reinventadas nas produções sonoras contemporâneas; e examinar de qual forma o áudio binaural promove a imersão do ouvinte em uma realidade construída exclusivamente através do som.

O percurso metodológico adotado foi a Materialidade Audiovisual (AMA), proposto por Coutinho (2016), utilizando categorias para verificar o uso de paisagens sonoras e de diálogos. A análise procura explicitar como os diálogos foram incorporados à trama, e de que forma a linguagem binaural poderia contribuir na construção da narrativa. Com esse intuito, elaborou-se um quadro analítico que contempla o objeto de análise, o capítulo e o recorte temporal definidos pela autora. O instrumento detalha ainda a cena e os diálogos, descreve a paisagem sonora e examina a utilização do áudio binaural no trecho.

Os resultados obtidos indicam que a tecnologia binaural é o mecanismo que permite ao ouvinte transcender a posição de espectador. Em França e o Labirinto, o áudio binaural materializa os sentimentos, diálogos e a ambientação do espaço. A análise aponta que pistas sonoras diegéticas e a manipulação acústica de estados como são responsáveis por sustentar a imersão proposta pela narrativa ficcional. Dessa forma, conclui-se que a precisão técnica do binaural é o que garante a habitação quase física do cenário e a eficácia da narrativa.

Por fim, este estudo não se encerra em suas conclusões encontradas, mas reflete o interesse contínuo da autora em aprofundar-se na investigação das mídias sonoras, buscando

contribuir para o campo acadêmico com novas perspectivas sobre as formas de criação, produção e consumo de áudio na era digital.

2. DA FICÇÃO SERIADA À NARRATIVA SONORA CONTEMPORÂNEA: DA RADIONOVELA À AUDIOSSÉRIE

A partir das reflexões de Motta (2013), este capítulo explora como o ato de contar histórias é essencial para dar significado à vida humana. Para isso, propõe-se um resgate histórico que mapeia a evolução narrativa desde as suas origens na pré-história até a era digital. Nessa trajetória, destacamos o papel dos contos orais, do folhetim e da radionovela como elos fundamentais para a consolidação da ficção em capítulos, pavimentando o caminho para a compreensão da audiossérie, material que será o foco da análise ao final desta pesquisa.

O estudo aborda a transição das tradições orais e escritas para a ficção sonora, destacando como o rádio massificou a serialidade e fez sua introdução no ambiente doméstico. Segundo Calabre (2007), diferente do radioteatro rudimentar, a radionovela brasileira, consolidada na década de 1940 e inspirada pelo sucesso cubano, desenvolveu uma linguagem própria. Esse formato utilizava sonoplastias detalhadas para estimular a imaginação e criar um senso de pertencimento cultural, funcionando como uma válvula de escape emocional para a audiência (Poletto e Fernandes, 2009).

Em seguida, as audiosséries são mostradas como reconfiguração da radionovela. Impulsionada pelo crescimento dos *podcasts* e plataformas de *streaming*, a ficção sonora ressurge adaptada à lógica *on-demand*. Essa modernização, como apontam Oliveira *et al.* (2022), envolve mudanças importantes: os capítulos tornam-se mais curtos e dinâmicos, adequados ao tempo e à necessidade do ouvinte atual.

Por último, destacamos o papel da narrativa, que, sem o suporte da imagem visual, exige que o público ative sua criatividade para imaginar cenários a partir de pistas sonoras. O capítulo termina enfatizando que o som, potencializado por tecnologias de espacialização, deixa de ser um mero complemento para se tornar o meio principal de construção de mundos, permitindo que a narrativa seja não apenas ouvida, mas sentida espacialmente.

2.1 A FICÇÃO SERIADA COMO TRADIÇÃO NARRATIVA

Crescemos com a habilidade de contar histórias. Motta (2013) defende que as narrativas são “estruturas que preenchem de sentido a experiência e instituem significação à vida humana” (Motta, 2013, p. 18). Dessa forma, a narrativa conta e faz entender quem somos, onde estamos e os enredos da vida cotidiana. A narração é uma forma poderosa de

transmitir histórias e sentimentos. Ela serve como um veículo histórico para a transmissão de experiências, sendo uma forma ancestral e duradoura de preservar a memória.

Em diálogo, Lopez (2022) observa que “a organização narrativa [...] busca compreender, organizar e representar relações entre personagens na composição de um dado enredo” (Lopez, 2022, p. 24). Desse modo, em convergência com a autora, percebemos que a narrativa não é apenas um mero encadeamento de histórias, mas configura-se, portanto, como uma estruturação centrada nas relações humanas que, superando a exposição dos fatos, utiliza a emoção para garantir o engajamento e a fidelização do público.

Segundo Vardiero (2017), no Ocidente, os primeiros exemplos conhecidos de narrativas seriadas são os contos épicos da Grécia Antiga, A Ilíada e A Odisseia, atribuídos a Homero. Já no Oriente, um dos casos mais emblemáticos é As Mil e Uma Noites, em que a personagem Sheherazade adia sua execução ao contar histórias ao sultão noite após noite, interrompendo cada uma no momento de maior tensão para garantir sua sobrevivência até o próximo dia.

Histórias e lendas são recontadas por povos desde que o ser humano desenvolveu a capacidade de inventar ou relatar narrativas. Seja por meio do seu folclore, religiosidade, sua credence ou simplesmente pelo fato de conceber algo maior no que se deva acreditar ou temer. Ao pensar sobre a origem das narrativas divididas em capítulos, pode-se voltar ao período da pré-história, no qual o homem das cavernas expressava seu modo de viver por meio da sucessão de imagens que, de acordo com Alencar (2002), poderiam lembrar uma história em pedaços. (Vardiero, 2017, p. 19)

O que se iniciou nas pinturas rupestres, onde o homem das cavernas utilizava a sucessão de imagens para relatar seu modo de viver, evoluiu para a oralidade dos contos épicos, que já utilizavam a fragmentação e o "gancho" como estratégias de sobrevivência e engajamento. Essa lógica de continuidade foi sendo aprimorada nos mais diversos contextos sociais, até que finalmente foi industrializada no século XIX, com o surgimento do folhetim na França.

Os folhetins desenvolveram-se em um momento de transição da imprensa, quando mudanças editoriais buscavam ampliar o alcance e a popularidade dos periódicos. Diante desse cenário, o rodapé da página passa a abrigar narrativas ficcionais seriadas. De acordo com Nadaf (2009), a ascensão do folhetim está ligada à Revolução Burguesa de 1830. Foi nesse período que o proprietário do jornal *La Presse*, Émile de Girardin, percebendo a "popularidade que o mesmo vinha conquistando junto ao público leitor de jornais" (Nadaf, 2009, p. 120), decidiu investir no formato para alavancar sua publicação.

Desta forma, “o espaço do folhetim foi, assim, um local de exercício da narrativa” (Chaves, 2007, p. 14), funcionando como um lugar em que a literatura deixava de ser um produto de elite para se tornar um bem de consumo de massa, democratizando, deste modo, o acesso à literatura. Uma das mais famosas formas de narrativas desenvolvidas entre os jovens foi o romance-folhetim, que era composto de histórias ficcionais seriadas.

O aparecimento de narrativas fragmentadas e com a fórmula “continua amanhã” tornou-se um hábito na sociedade francesa, fazendo com que a novidade e a necessidade de consumir tais histórias conduzissem a uma explosão de assinaturas dos jornais e à disputa acirrada pelos melhores folhetinistas. O efeito maior dessa novidade foi que a ficção passou a ser apresentada por meio de romance-folhetim, ou seja, de forma seriada. (Chaves, 2007, p. 14)

A partir das contribuições teóricas de Lopez (2022), Vardiero (2017) e Chaves (2007), compreende-se que a ficção seriada ultrapassa o mero encadeamento de fatos, consolidando-se como uma estrutura narrativa pautada por elementos específicos. A continuidade exige uma participação ativa da audiência na preservação da narrativa, enquanto a repetição e o suspense operam na criação de um universo familiar e instigante. Ao utilizar o “gancho” como motor da trama, essa estrutura fomenta uma comunidade de sentidos, onde o compartilhamento da expectativa torna-se o elo central entre a obra e o seu público.

Seguindo essa lógica, a ficção seriada, desde suas origens, revela-se menos como um formato fechado e mais como uma prática narrativa em constante deslocamento. Forjada entre a oralidade e o folhetim, ela carrega uma vocação para a continuidade e para o vínculo afetivo com o público, o que explica sua capacidade de atravessar diferentes meios e se adaptar a novas condições técnicas e culturais.

É justamente nesse trânsito que o rádio apresenta-se como um terreno fértil para a expansão dessas narrativas. Ao explorar o som, a voz e o imaginário do ouvinte, a radionovela não apenas herda os princípios da ficção seriada, mas ressignifica-os, consolidando-se como um ponto de inflexão na história das narrativas seriadas e preparando o caminho para suas futuras reconfigurações nos meios audiovisuais.

2.2 A RADIONOVELA E O DESENVOLVIMENTO DA FICÇÃO SONORA

O rádio consolidou-se como meio de entretenimento narrativo a partir do radioteatro, que antecederam as radionovelas. No entanto, sua abordagem era mais rudimentar. Neste caso, as histórias eram lidas, sem adaptação do formato para o modelo

radiofônico, o que viria, mais tarde, a definir as radionovelas. Isso significa que, enquanto o radioteatro apresentava narrativas e diálogos, ele ainda não explora plenamente o potencial do áudio para criar cenários e atmosferas.

Se o folhetim literário impulsionou o consumo da serialidade, foi o rádio que a massificou e a introduziu na intimidade doméstica. As narrativas seriadas chegam ao rádio e ganham o nome de radionovelas.

Conforme explica Chaves (2007), a radionovela nasceu do encontro perfeito entre a tradição do folhetim e o grande alcance do rádio, criando um espaço de lazer pensado especialmente para as donas de casa. Esse movimento foi impulsionado pelas *soap operas*¹ norte-americanas, que serviram de modelo para que outros países aprendessem a transformar romances escritos em narrativas para ouvir.

Nesse contexto fértil, em 1935, as radionovelas surgiram em Havana, tendo como figura fundamental Felix Caignet. Ele foi o grande responsável por pegar o formato de histórias divididas em capítulos e adaptá-lo ao estilo dramático e emocional, o melodrama², que logo se tornaria a marca registrada da ficção em todo o continente.

A primeira radionovela brasileira teve sua estreia em 5 de junho de 1941, veiculada pela Rádio Nacional do Rio de Janeiro. Intitulada *Em busca da felicidade*, tratava-se de uma adaptação. Conforme Calabre (2007), quando a radionovela foi introduzida no Brasil, ela já desfrutava de grande sucesso no restante da América Latina. A radionovela foi desenhada com o objetivo de expandir as vendas de higiene bucal.

Influenciado pelo sucesso de produções cubanas, como o marco *O direito de nascer*, o Brasil consolidou sua indústria de radionovelas. A trama articula temas universais, como o amor proibido e a injustiça social, ao narrar a trajetória de Maria Helena, jovem que, após ser rejeitada pelo amante e isolada pelo pai, vê seu filho ser sentenciado à morte pelo próprio avô. O conflito dramático ganha força com a intervenção de Dolores, a empregada que resgata o recém-nascido e foge para criá-lo em segredo. Essa narrativa foi o motor de um fenômeno midiático, conforme aponta Chaves (2007). A obra estreou na Rádio Nacional em 1951 e permaneceu no ar por quase três anos, “demonstrando a plena vitalidade das radionovelas na década de 1950 e a eficácia em fidelizar o público” (Chaves, 2007, p. 40).

¹ Obras de ficção dramática ou cômica, que possuíam uma duração indeterminada, muito difundidas nos Estados Unidos na década de 1960. O termo que em tradução literal significa “ópera de sabão” deriva da maioria de seus patrocinadores que era empresas de produto de limpeza, devido ao fato de serem exibidas de tarde e a maioria de seu público na época ser de mulheres.

² Gênero dramático difundido no teatro, cinema e TV, tem como característica narrativas cotidianas exageradas onde ficam evidentes os embates entre o bem e o mal.

O rádio deixou de ser somente um transmissor de notícias para ocupar o lugar de destaque na sala de estar e nos horários da rotina das donas de casa. Desta forma, a radionovela cumpriu um papel que transcendia o entretenimento. Ela oferecia uma válvula de escape emocional. Essas tramas dialogavam com os desejos e medos da população. O rádio criou um imaginário coletivo, onde o país inteiro parava para ouvir a mesma história, criando uma sensação de pertencimento cultural.

Mais que entretenimento, a radionovela funcionou como um potente veículo de valorização do mercado consumidor feminino no cenário nacional. Segundo Calabre (2007), a presença de anunciantes de produtos domésticos e de cuidados pessoais moldou a linguagem do meio, estabelecendo um diálogo íntimo e direto com a audiência. Essa comunicação estratégica harmonizava soluções para o cotidiano doméstico com o *glamour* das estrelas globais. “Como resultado, o formato atuou como mediador cultural, transportando a mulher do isolamento doméstico para o universo das inovações tecnológicas e das tendências estéticas que definiam o progresso na metade do século XX” (Calabre, 2007 p. 6).

A radionovela desenvolveu técnicas específicas para o meio, utilizando efeitos sonoros detalhados. Como apontam Ortiz *et al.* (1989), o formato rompe com a tradição francesa que inspirou os diários da época do Império. Contudo, foi preciso um tempo para se adaptar ao meio de comunicação e a trabalhar as emoções por meio dos sons. Em diálogo, Poletto e Fernandes apontam:

As radionovelas eram programas feitos para emocionar: sonhos para ouvir, sonhos para viver. Cada palavra dita, cada som ou música emitidos tinham um só objetivo: dar aos radiouvintes o prazer da imaginação – e, com isso, garantir a audiência e as verbas publicitárias, claro. (Poletto; Fernandes, 2009, p. 137)

Conforme a citação destacada, as produções radiofônicas tinham o propósito não apenas de informar, mas também de estimular a imaginação dos ouvintes com o conteúdo transmitido por ondas *hertzianas*. Esse poder de evocar imagens e cenários na mente do público era uma das características mais marcantes do rádio. As radionovelas utilizavam narrativas envolventes, sonoplastias elaboradas e outros recursos para enfatizar a história e criar uma atmosfera.

Como ressalta 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” (Calabre, 2007 p. 6), reforçando a complexidade e a arte envolvidas na criação radiofônica,

em que cada detalhe sonoro é planejado para construir um universo completo na mente do ouvinte.

A ausência da imagem é justamente o que torna a radionovela tão poderosa. Ela possibilita a criação de sensações internas nos ouvintes. A narrativa não é feita de imagem concreta, como na telenovela, mas sim da imagem criada por cada um. Assim, é capaz de trabalhar a imaginação das pessoas, contrastando com a televisão, que traz a imagem pronta.

A popularidade das radionovelas, contudo, foi desafiada pela televisão. Calabre (2007) destaca que, devido à criação da TV e à consequente migração dos patrocinadores, o gênero da radionovela praticamente desapareceu por volta de 1970.

O declínio da radionovela frente à criação das telenovelas não significou o fim de sua influência. Segundo Vardiero, “o rádio foi o pontapé inicial para os primeiros anos da programação televisiva” (Vardiero, 2017, p. 24). O autor destaca ainda a importância da migração de atores, apontando que “profissionais de outras áreas [...] principalmente rádio foram os responsáveis para que a televisão começasse a se tornar um dos meios mais reconhecidos da atualidade” (Vardiero, 2017, p. 24). Dessa forma, demonstra-se que a telenovela brasileira apropriou-se de recursos fundamentais e do elenco das radionovelas para consolidar seu sucesso.

Atualmente, o legado da radionovela ressurge ressignificado nas contemporâneas audiosséries. Embora a estética tenha mudado, tornando-se mais realista e menos teatral, a capacidade de criar mundos inteiros através do som permanece como herança direta da Era de Ouro do Rádio.

2.3 A AUDIOSSÉRIE COMO RECONFIGURAÇÃO DA RADIONOVELA

Assim como a transição dos folhetins para as radionovelas marcou uma era, as mídias emergentes da atualidade exigiram uma redefinição das formas de contar histórias. O rádio tradicional e a televisão, em suas configurações originais, já não conseguiam atender às complexas e dinâmicas necessidades da sociedade contemporânea. Essa lacuna impulsionou um processo contínuo de inovação, resultando no surgimento de formatos que caracterizam o cenário atual.

O crescimento exponencial dos *podcasts* foi o vetor fundamental para essa retomada. A popularização da escuta *on-demand* alterou a lógica de distribuição: “o conteúdo agora espera pelo ouvinte, e não o contrário” (Kischinhevsky, 2024 p. 38). Plataformas de *streaming* – como Spotify e Deezer – transformaram o celular em um acervo de narrativas, permitindo

que as audiosséries fossem descobertas e consumidas de forma assíncrona, alavancando um renascimento da ficção sonora que parecia improvável décadas atrás.

As audiosséries baseiam-se nas formas da radionovela e das produções radiofônicas, mas modernizam-se na sua concepção. “Se o rádio era marcado pela escuta coletiva, a família reunida ao redor do aparelho na sala de estar, a era das audiosséries é definida pela escuta individual e intimista” (Oliveira *et al.*, 2022, p. 106).

Tal como ocorreu na transição do rádio para a TV, as audiosséries também buscam amparo em profissionais de imagem consolidada. Ao trazer, por exemplo, atores televisivos para o universo sonoro, as produções não apenas abrem espaço para novas narrativas, mas também transferem a credibilidade desses artistas para o novo formato. Essa manobra evidencia a importância das celebridades na consolidação do gênero, como observam Oliveira *et al.*:

Se antes os radioatores alcançavam o estrelato através do rádio, hoje, as plataformas contam com a ajuda de nomes conhecidos do público a fim de ampliar o alcance e atingir o público do chamado entretenimento convencional mais voltado para produtos audiovisuais, bem como para incentivar a produção de outras obras semelhantes. (Oliveira *et al.*, 2022, p. 106)

Essas produções destacam-se pela grande liberdade criativa, buscando oferecer experiências diversificadas ao público. Os temas são variados, incluindo distopias, ficção científica, mistério e narrativas de cunho social. Esse panorama difere das radionovelas, que tipicamente davam preferência a aventuras recorrentes com uma perspectiva moral.

O processo de reconfiguração das características da produção sonora, começando pela denominação, inicialmente, ainda na era hertziana e analógica, eram chamadas radionovela e séries radiofônicas, na atualidade, ressurge com a nomenclatura audiossérie – que traz diferenciais para uma proposta atual. Quanto às características da narrativa, a partir do melodrama e depois a aventura e o suspense são atualizados para uma única trama. A organização em capítulos passa para episódios, adaptando também o tempo de duração, de capítulos longos para episódios curtos, em função do público que, na atualidade, dispõe de pouco tempo para a audição. (Oliveira *et al.*, 2022, p. 107)

Conforme aponta Kischinhevsky (2018), o *podcast* narrativo distingue-se pelo uso estratégico da trilha sonora para despertar emoções e criar atmosferas, aproximando-se da linguagem da contação de histórias. Esse formato prioriza a fluidez narrativa e adota elementos da ficção seriada, como o uso de ganchos e resumos explicativos nas aberturas e encerramentos, resgatando a tradição da oralidade e da escuta imersiva.

Por se tratar de um universo ficcional construído exclusivamente pelo som, sua criação exige atenção aos detalhes, garantindo que a essência da narrativa e as emoções dos

personagens sejam transmitidas de forma imersiva. Como estamos falando de um universo que só existe e é percebido pelo som, a criação de uma audiossérie tem que ser pensada e executada com muito cuidado. Neste contexto, o som não é só um “complemento”, ele é o principal meio de construir cenários, definir onde e quando as coisas acontecem, sugerir ações que não vemos e, o mais importante, despertar a imaginação de quem está ouvindo.

Sem o suporte da imagem, a audiossérie exige que o ouvinte ative a criatividade, operando como coautor que visualiza a partir de pistas sonoras. No entanto, as produções contemporâneas elevam essa participação. Por meio de tecnologias de áudio e espacialização, a narrativa deixa de ser apenas ouvida para ser sentida espacialmente.

3. A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS ATRAVÉS DO SOM

Após compreendermos a evolução das narrativas no Capítulo 2, torna-se necessário investigar a natureza do elemento que sustenta essa construção: o som. Este capítulo propõe uma análise das propriedades do áudio, dividida em três eixos que fundamentam a experiência das audiosséries.

Primeiramente, aborda-se um estudo geral sonoro, onde exploramos o áudio a partir de autores como Pernisa Júnior e Viana (2022), ao analisar o deslocamento do som, que deixa de operar como suporte e passa a assumir protagonismo na narrativa. Nesta etapa, recorreremos aos conceitos de objeto sonoro de Schaeffer (1966) e Chion (1993), além da relação entre som e espaço proposta por Mariétan (2005) e Haye (2004).

Em um segundo momento, investigamos a paisagem sonora. Através das teorias fundamentais de Schafer (2011) e Schaeffer (1966), mapeamos como os sons fundamentais e os sinais sonoros organizam a ecologia acústica de uma obra.

Por fim, o capítulo dedica-se à voz, elemento central da subjetividade humana. Apoiados nas reflexões de Dolar (2007), analisamos a voz como portadora de significado e intenção. Retomamos Chion (1993), para discutir o vococentrismo e a escuta causal, encerrando com a importância do som para a consolidação da imersão narrativa.

3.1 A ESCUTA SONORA

Historicamente, o áudio foi deixado em segundo plano nas discussões sobre mídia digital, já que a imagem sempre teve maior destaque. Conforme explicam Viana e Pernisa Júnior (2022), essa valorização do visual moldou a Internet desde o início, influenciando até o consumo de música, que ficou muito dependente da estética dos vídeos. No entanto, o cenário atual mostra uma mudança importante: o crescimento dos formatos em áudio, impulsionado principalmente pelos *podcasts* e audiosséries.

Nesse sentido, as audiosséries não apenas recuperam a essência do rádio, mas reafirmam o áudio como um elemento central e independente. Na audiossérie, ele assume o protagonismo da narrativa. Desta forma, precisamos entender que o som não é um mero suporte, mas uma força estética própria. Iniciamos este debate apoiados em Pernisa Júnior, que defende que a dimensão sonora vai além da fala e do entendimento lógico:

Um som é anterior a uma língua e pode fazer sentido sem ser linguagem. Desta maneira, uma sonoridade abre perspectivas para entendimentos vários por um ouvinte. Não é preciso que o som seja reconhecível para que possa despertar algum tipo de sentimento ou sensação. (Pernisa Júnior, 2023, p. 42)

Para aprofundar essa compreensão, é necessário recorrer ao conceito de “objeto sonoro”, proposto por Schaeffer (1966) e sistematizado por Chion (1983). O objeto sonoro é definido como uma unidade percebida por sua matéria e textura próprias. Importante destacar que o objeto sonoro não se confunde com o suporte físico – como a gravação – ou com a fonte que o gera. Ele é uma unidade de sentido criada a partir de elementos sonoros, capaz de sugerir uma imagem mental ao ouvinte.

Conforme Vianna (2009), o objeto sonoro deve ser compreendido como uma entidade autônoma, situada no campo da percepção. Ele não deve ser confundido com a subjetividade, pois não se trata de um estado de espírito ou de uma emoção passageira, mas de um dado com estrutura própria.

Embora seja constituído por elementos acústicos, o que define o objeto sonoro é sua capacidade de projetar uma representação mental no ouvinte. No exemplo de um latido, o objeto sonoro é o evento acústico que chega ao ouvido, ele nos sugere a imagem sonora do cachorro e não o animal físico em si. Nesse sentido, o objeto habita o espaço entre o mundo material e a consciência, firmando-se como uma unidade de sentido fundamental para a escuta.

Essa potência do som em criar mundos sem depender do olhar é reforçada por Mariétan (2005). Para o autor, o som não apenas gera imagens multissensoriais, mas é o elemento que define as dimensões do espaço sonoro. Sob essa perspectiva, o som e o espaço possuem uma relação mútua de construção:

O som cria o espaço, o espaço modela o som. O som dá ao espaço formas invisíveis, mas que não deixam de ser reais. Eu vejo as paredes do cômodo onde eu estou, pela escuta, percebo as dimensões do espaço que não se vê, mas que existe ao redor e bem além daquilo que vejo. Pelo ouvido, conheço suas formas, a consistência dos materiais, as perspectivas se abrem onde quer que seja. [...] Sem o som, o espaço seria ainda espaço? (Mariétan, 2005, p. 29)

Essa capacidade de projeção visual através do som ganha contornos práticos através das imagens sonoras. Segundo Haye (2004), a linguagem sonora é capaz de sugerir tanto o espaço quanto a passagem do tempo, utilizando efeitos e ruídos característicos para situar o ouvinte em diferentes períodos do dia ou ambientes. Para o autor, o som assume uma função

comparável à da luz nas artes plásticas:

Na realização radiofônica, os sons podem alcançar uma centralidade equivalente àquela dada à luz, convertida na autêntica protagonista do quadro: os objetos só se vêem à medida que a luz incide sobre eles, permitindo captar a visão momentânea e fugaz que seus efeitos produzem. (Haye, 2004, p. 64)

Nesse contexto, a importância do som reside na sua capacidade de preencher o vácuo da imagem, estimulando a imaginação a projetar cenários, fisionomias e movimentos a partir de camadas sonoras. Nas audiosséries, o som deixa de ser apenas uma transmissão de informações para se tornar uma construção espacial completa: o ruído ambiente, os passos, a respiração e os silêncios não são secundários, mas fundamentais para que o ouvinte se sinta presente dentro da trama.

3.2 PAISAGENS SONORAS

Como observado anteriormente, a presença do ouvinte no centro da narrativa de uma audiossérie depende da organização minuciosa de estímulos que simulam a realidade ou criam novas atmosferas. Essa construção espacial completa, que permite ao sujeito habitar um cenário invisível, encontra sua base teórica fundamental no conceito de paisagem sonora (*soundscape*). Schafer descreve o termo como:

A paisagem sonora é qualquer campo de estudo sonoro. Não se refere a uma composição musical ou a um programa de rádio, mas sim a um ambiente acústico como as pessoas o ouvem. Pode-se falar de um ambiente como um campo de estudo, do mesmo modo que podemos falar de um ambiente como uma determinada paisagem. Todavia, fazer uma impressão exata de uma paisagem sonora é mais difícil do que a de uma paisagem visual. [...] (Schafer, 2011, p. 23)

Ao descrever a paisagem sonora como um conjunto de “eventos ouvidos” (Schafer, 2011, p. 24), o autor destaca que ela é composta por elementos que conferem identidade a um lugar, organizados a partir da relação entre sons fundamentais e sinais sonoros.

Nesse sistema, Schafer (2011) classifica como sons fundamentais aqueles que são ouvidos de forma contínua ou com constância suficiente para criar o pano de fundo sobre o qual todos os outros sons são percebidos. Exemplos desses sons podem ser o ruído do mar para uma comunidade costeira ou o zumbido dos motores de combustão nas cidades. Por

serem onipresentes, os sons fundamentais raramente são percebidos de forma consciente, eles atuam, na verdade, como agentes que condicionam a percepção do ambiente.

Em oposição a esse fundo, surgem os sinais sonoros, definidos como “qualquer som para o qual a atenção é particularmente direcionada” (Schafer, 2011, p. 368). Enquanto os sons fundamentais estabelecem a base acústica, os sinais operam como a figura na percepção visual.

A eficácia do efeito sonoro em uma produção acústica não reside em sua execução isolada, mas em sua integração com os demais componentes do som. Conforme aponta Balsebre (1996), a construção de sentidos no meio sonoro depende da articulação conjunta de seus sistemas expressivos:

Uma conotação mais precisa será dada pela justaposição ou superposição do efeito sonoro com a palavra e a música radiofônica. É nesse conjunto harmônico dos diferentes sistemas expressivos da linguagem radiofônica que se constrói a especificidade significativa do meio. (Balsebre, 1996, p. 123)

Assim, o efeito sonoro adquire flexibilidade conforme o contexto narrativo ao qual é vinculado. O canto de pássaros, por exemplo, pode desempenhar funções distintas: enquanto o texto pode utilizá-lo para situar geograficamente uma cena em um ambiente, a combinação sonora pode também evocar uma atmosfera de tranquilidade, ancorada em arquétipos universais ou regionais partilhados com o ouvinte.

Portanto, a criação dessa paisagem sonora eficiente é o que garante que o ouvinte não apenas acompanhe uma trama, mas consiga situar-se nela. Dessa forma, a construção de uma audiossérie não se trata de uma inserção aleatória de efeitos, mas da projeção de uma ecologia acústica, onde cada ruído contribui para o espaço.

Sob essa lógica, a ambiência e os ruídos de cena são compreendidos como os sons fundamentais que sustentam o universo narrativo. É sobre essa base que se projeta o sinal sonoro de maior carga: a voz e os diálogos. Se a paisagem sonora desenha o cenário, é o diálogo que conduz a ação e as subjetividades dos personagens. Portanto, para compreender o objeto a ser analisado, torna-se fundamental investigar como a voz se articula nesse espaço.

3.3. VOZ

Enquanto a ambiência preenche o espaço e situa o espectador, o diálogo torna-se o responsável por estabelecer a razão das interações humanas, conferindo intenção e subjetividade aos personagens. Essa capacidade de aprofundamento narrativo fundamenta-se na natureza do fenômeno vocal.

Conforme observa Dolar (2007), o que distingue a voz da vasta gama de fenômenos acústicos é sua relação intrínseca com o significado. Para o autor, a voz atua como uma “flecha” que desperta a expectativa de sentido, possuindo uma intencionalidade que parece faltar a outros sons, aos quais apenas atribuímos significados de forma externa ou metafórica. “O que distingue a voz do vasto oceano de sons e ruídos [...] é sua relação intrínseca com o significado. [...] Somente a voz implica uma subjetividade que ‘se expressa’ e que inerentemente habita os meios de expressão” (Dolar, 2007, p. 25. Tradução nossa).

No contexto, essa resistência da voz explica por que o diálogo é frequentemente priorizado. O espectador atravessa a materialidade do timbre e da textura sonora para alcançar o sentido, tornando a voz o veículo essencial para a clareza e a progressão da história.

Sob a ótica de Chion (1993), a percepção humana é vococêntrica, ou seja, estabelece uma tendência natural do espectador em priorizar e buscar o sentido na voz humana em detrimento de outros estímulos sonoros. O ouvido busca, prioritariamente, decifrar o sentido e a origem da fala. Nesse contexto, o autor defende que a estrutura sonora, em quase todos os casos, favorece a voz, evidenciando-a e destacando-a em relação aos demais ruídos e elementos musicais. Portanto, a voz não é apenas mais um componente da massa sonora, ela é o eixo, funcionando como o ponto de escuta para a atenção do espectador e a clareza da história (Chion, 1993).

Dessa forma, aportamos no conceito de escuta causal de Chion, que consiste em “servir-nos do som para nos informarmos, tanto quanto possível, sobre a sua causa” (Chion, 1993, p. 27). O autor detalha que esse processo pode ocorrer em diferentes níveis. Em uma primeira instância, a escuta identifica uma categoria geral de causa, seja ela humana, mecânica ou animal, como o motor de uma motocicleta ou o canto de uma ave. No entanto, o autor estabelece uma distinção quando a fonte é o sujeito, afirmando que “só o indivíduo humano pode emitir, através da sua voz falada, um som que o caracteriza a ele e só a ele”. (Chion, 1993, p. 27). Assim, a voz humana funciona como a assinatura de identidade do personagem dentro da narrativa.

É importante ressaltar que a escuta causal raramente opera de forma isolada: ela se apoia em um saber prévio e em suposições do espectador, que utiliza seu repertório para identificar e localizar as causas dos fenômenos sonoros que compõem a narrativa.

Para além do conteúdo das palavras e da sua função como portadora de significado, a voz carrega em sua entonação a camada mais profunda da subjetividade do personagem. A entonação atua como um sistema de sinalização emocional que frequentemente precede a compreensão do diálogo. É através das variações de altura, ritmo e intensidade que o

espectador decodifica a ironia, o medo, a autoridade ou a hesitação, elementos que o texto escrito, por si só, não é capaz de conter. Sobre essa capacidade do sentido por meio da performance vocal, observa-se que:

A entonação é outra forma de percebermos a voz, pois o tom particular da voz, sua melodia e modulação, sua cadência e inflexão, podem determinar o significado. A entonação pode inverter o significado de uma frase; pode transformá-la em seu oposto. Uma leve nota de ironia é suficiente para desfazer um significado sério; uma nota de angústia é suficiente para fazer uma piada se voltar contra ela. A competência linguística inclui, crucialmente, não apenas a fonologia, mas também a capacidade de levar em consideração a entonação e seus múltiplos usos. (Dolar, 2007, p. 31, tradução nossa)

Nesse sentido, se a voz é o “eixo” da narrativa, conforme proposto por Chion (1993), a entonação é o que confere a esse eixo sua direção, transformando o som em narrativa e dando sentido à história.

Observa-se, portanto, que a voz transcende a função de mero veículo para o roteiro, consolidando-se como o elemento primordial da narrativa. Se o vococentrismo de Chion (1993) estabelece a hierarquia que orienta o ouvido do espectador, a perspectiva de Dolar (2007) revela que a força dessa escuta reside na capacidade da voz carregar uma verdade para além da literalidade das palavras. É na sutil entonação, timbre e nas modulações que o público encontra o ponto emocional com a obra.

Contudo, essa conexão só atinge sua plenitude quando a voz é contextualizada por uma paisagem sonora coerente, onde a construção de cada ruído e ambiência fornece o suporte espacial necessário para a narrativa. Ao reconhecer o papel da fala com o ambiente sonoro, torna-se evidente que a arquitetura do som opera para envolver o espectador em uma experiência sensorial completa. Esse estado de presença encontra seu estágio mais avançado nas tecnologias de espacialização, como o áudio binaural. Ao simular a percepção auditiva humana com precisão, tais recursos elevam a imersão a um novo patamar, transformando o ato de ouvir em um mergulho profundo.

4. IMERSÃO E ÁUDIO BINAURAL: A ESPACIALIDADE DO SOM

Para falar sobre imersão, exploramos as bases teóricas de estar submerso. Através de Murray (2003), examinamos o desejo humano de habitar universos ficcionais de forma imersiva. Complementando essa visão, discutimos como a imersão privilegia a percepção sensorial, enquanto Arsenault (2005) e Calleja (2007) fornecem os modelos para categorizar essa experiência em dimensões sensoriais, sistêmicas e ficcionais.

Em seguida, o foco recai sobre o áudio binaural, que viabiliza essa entrega sensorial. Discutimos como é utilizada a anatomia para replicar as pistas acústicas da realidade. Este tópico também recupera as raízes históricas do conceito de binaural para entendermos a técnica.

Por fim, aprofundamos a categorização de Viana (2020; 2021) sobre os eixos do áudio binaural e sua construção espacial. Este percurso teórico prepara o terreno para a análise de uma obra sonora que utiliza o som como principal condutor da imersão.

Ao percorrer este capítulo, pretende-se demonstrar que a imersão sonora contemporânea consolida-se entre o técnico e a imaginação do sujeito. Nesse encontro, a tecnologia binaural atua como o elo que permite à ficção expandir-se, consolidando o som como condutor de experiências estéticas profundas e multissensoriais.

4.1. IMERSÃO

A compreensão da paisagem sonora e do diálogo, discutida anteriormente, ganha uma nova camada de profundidade quando abordada na dimensão da espacialidade. Desse modo, a imersão deixa de ser apenas um conceito para se tornar um fenômeno que transcende o som. Enquanto a escuta tradicional é frequentemente percebida como um evento fora do corpo, como no caso de fontes sonoras que estabelecem uma distância entre obra e público, a imersão busca eliminar as barreiras entre o sujeito e o objeto.

O objetivo central da imersão é situar o ouvinte no centro da narrativa, transformando a percepção sonora em uma extensão natural do ambiente que ele habita. Essa busca pela totalidade sensorial ecoa o que Murray define como o “desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional” (Murray, 2003, p. 101). Dessa forma, o som imersivo não surge apenas como recurso técnico, mas como o meio pelo qual se concretiza essa vontade de transpor os limites da realidade, permitindo que o som atue como o principal condutor da

experiência imersiva. A autora estabelece uma analogia, definindo o conceito de imersão sob uma perspectiva sensorial:

[...] um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (Murray, 2003, p. 102)

Na perspectiva de Lopes (2024), a imersão atua diretamente sobre os sentidos, silenciando as reações lógicas para dar lugar a uma percepção da obra. É essa entrega que sustenta o pacto entre obra e público: quanto mais profundos são os estímulos sensoriais, mais o espectador se permite aceitar as fantasias da narrativa como dimensões reais (Lopes, 2024, p. 37). Nos dois conceitos explicitados, a eficácia do fenômeno reside na capacidade de apoderar-se integralmente do sistema sensorial do sujeito.

Murray (2003) enfatiza que a fruição de narrativas ficcionais, seja no ato da leitura, no cinema ou nos jogos, está longe de ser um processo passivo. Para a autora, essas experiências mobilizam intensamente os sistemas cognitivos, culturais e psicológicos do indivíduo, que passa a avaliar personagens e antecipar desdobramentos da trama de forma ativa (Murray, 2003, p. 112). Nesse sentido, a imersão não é apenas um estado de recepção, mas o resultado de uma “criação ativa da crença”. Em vez de meramente ignorar a artificialidade da obra, o sujeito emprega sua própria faculdade criativa para sustentar a experiência:

Quando entramos num mundo ficcional, fazemos mais do que apenas “suspender” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença. Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência. (Murray, 2003, p. 111)

Dessa forma, a imersão revela-se não como um fenômeno imposto meramente pela tecnologia, mas uma ponte entre a obra e o sujeito. Se, por um lado, o indivíduo mobiliza sua própria inteligência para validar a experiência e sustentar essa “crença ativa”, por outro, tal faculdade criativa alcança sua plenitude quando amparada por estímulos sensoriais.

A imersão pode ser compreendida, portanto, como uma potente força de atração que conecta o sujeito à experiência vivida. Seja por meio de estímulos sensoriais diretos ou pelo engajamento imaginativo, “o objetivo desse fenômeno é transportar a consciência humana para dentro de uma construção ficcional, fignando-a sensorial, emocional e cognitivamente para uma paisagem de eventos mimetizados” (Massarolo; Mesquita, 2014 p. 49). Esse

processo resulta em um profundo sentimento de presença, onde a fronteira entre a realidade física e a ficcional torna-se tênue.

Por outro lado, além de um fenômeno puramente sensorial, a imersão também deve ser entendida como uma expressão figurativa. Como explica Calleja (2007), trata-se de uma metáfora que organiza uma experiência abstrata para que ela possa ser internalizada, moldada e ressignificada pelo sujeito, a partir do diálogo entre a linguagem da obra e as vivências do seu cotidiano. Assim, a imersão não é apenas algo que acontece ao espectador, mas uma relação dinâmica onde os sentidos e a bagagem do indivíduo trabalham juntos para validar o mundo proposto.

Para organizar a variedade de perspectivas da imersão, Arsenault (2005) desenvolveu um modelo que a categoriza em três formas distintas: sensorial, sistêmica e ficcional. Enquanto a imersão sensorial utiliza ferramentas técnicas para estimular os sentidos e mediar a “quarta parede”, a dimensão sistêmica demanda o envolvimento cognitivo com as regras e o repertório que estruturam mundos complexos. Por fim, a imersão ficcional consolida esse processo por meio da construção de sentido sobre a trama e seus personagens. Juntas, essas camadas reduzem a distância entre o real e o imaginário, promovendo uma transposição em que o equilíbrio entre o estímulo técnico e o engajamento emocional é fundamental para a manutenção da crença do sujeito na realidade representada.

Ao fornecer pistas sonoras que o cérebro reconhece como naturais, o som reduz o esforço cognitivo necessário para que o ouvinte sintam-se presente na narrativa. É justamente nesse encontro entre o desejo psicológico de imergir e o técnico da espacialidade que se fundamenta o áudio binaural.

4.2. A TÉCNICA BINAURAL

A evolução da imersão em narrativas ficcionais sonoras está ligada ao *surround* e ao binaural. O primeiro, comum em salas de exibição, utiliza a acústica do ambiente para envolver o público, mas possui limitações na precisão do campo sonoro ao redor do interator. Já o áudio binaural elimina essas barreiras ao simular uma esfera completa de som. Segundo Viana (2022), essa tecnologia de áudio 3D tem se consolidado em paralelo ao desejo dos ouvintes por conteúdos mais elaborados e imersivos.

Se a imersão sensorial depende da consistência dos estímulos enviados ao sujeito, o áudio binaural apresenta-se como a técnica mais refinada para a construção dessa veracidade acústica. A premissa fundamental do áudio 3D “consiste em reproduzir, por meio de fones de

ouvido ou sistemas de caixas acústicas, efeitos sonoros que sejam idênticos àqueles percebidos naturalmente pelo sistema auditivo humano” (Varela Júnior; Forte, 2014, p. 37).

No cotidiano, a audição funciona como um radar constante. Ao percebermos um ruído, somos capazes de distinguir instantaneamente a localização da fonte, sua distância em relação ao corpo, a intensidade e se ele vem de um nível superior ou inferior ao nosso. Segundo Varela Junior e Forte (2014), o áudio binaural utiliza equipamentos especializados e técnicas de gravação específicas para recriar essas pistas acústicas, gerando um sinal que o cérebro processa da mesma forma que faria diante de uma fonte sonora natural.

Embora o áudio binaural tenha ganhado destaque recentemente, suas bases históricas são profundas. Os primeiros estudos sobre o fenômeno datam do século XVIII, mas a terminologia em si possui uma origem médica. Conforme aponta Alves (2024), o termo “binaural” foi criado por Somerville Scott Alison na segunda metade do século XIX para descrever o estetoscópio binaural. Esse dispositivo, projetado para a auscultação pulmonar e cardíaca, utilizava dois tubos distintos para direcionar o som individualmente a cada orelha, estabelecendo o princípio de audição dicótica que fundamentaria a tecnologia atual. Essa base técnica permitiu que, séculos depois, o áudio imersivo ressurgisse com força em narrativas de RV e na atual “era do áudio” (Silva, 2022).

Conforme explica Varela Junior (2011), a tecnologia binaural reside na simulação física da audição humana através de um manequim (*dummy head*). Este dispositivo utiliza “microfones internos dispostos para registrar o som sob a mesma perspectiva espacial dos ouvidos” (Varela Junior, 2011, p.14). O autor ressalta que a integridade dessa experiência depende da escuta por meio de fones, pois eles funcionam como o canal direto que transporta o áudio processado pelo manequim sem que as características espaciais se percam no trajeto até o sistema auditivo do ouvinte.

Quando o som é gravado utilizando o boneco e reproduzido através de fones de ouvido, o som será exatamente igual ao captado na gravação. Quando ouvimos uma fonte natural de som em qualquer direção, seja próxima ou distante, a entrada para os ouvidos são apenas dois sinais de uma mesma dimensão, ou seja, a pressão que o som causa nos tímpanos de nossos ouvidos captam dois sinais (um para cada ouvido) de um mesmo espaço. (Varela Júnior, 2011, p. 15)

Viana (2020) enfatiza que o uso de fones de ouvido é um requisito fundamental para garantir a integridade da experiência. Segundo a autora, essa necessidade justifica-se pelo fato de que a tecnologia busca criar experiências baseadas na perspectiva de localização espacial.

Sem o isolamento proporcionado pelos fones de ouvido³, os elementos sonoros não conseguiriam emular com precisão a profundidade e a direção necessárias para transportar o ouvinte para dentro da narrativa.

Ao investigar o emprego do áudio binaural em *podcasts* de ficção, Viana (2021) identifica um resgate da estética característica dos antigos audiodramas da Era do Rádio. Todavia, essa retomada ocorre sob a convergência entre a tradição narrativa e os avanços tecnológicos contemporâneos. Esse salto na qualidade de captação e reprodução sonora redefine a construção de ficções sonoras, estabelecendo um cenário para narrativas fundamentadas essencialmente no som.

Iniciar o estudo da imersão através do áudio binaural permite compreender a atual importância dos novos formatos sonoros. Esse movimento de retomada da estética radiofônica nos *podcasts* ficcionais é evidenciado por Paiva e Morais (2020), cujos estudos apontam que o emprego do binaural é hoje um pilar fundamental na construção de dramas e obras de horror. Nesses gêneros, a tecnologia deixa de ser apenas um acessório técnico para se tornar a própria base da experiência imersiva proposta ao público.

Conforme explicam Varela Junior e Forte (2014), o áudio 3D permite que a narrativa seja composta por três dimensões fundamentais: altura – posicionamento acima ou abaixo–; distância – proximidade da fonte – ; e profundidade – intensidade sonora. É essa tridimensionalidade que define a identidade das audiosséries modernas, transformando a escuta em uma experiência de presença física no cenário da trama.

Essa imersão, que funde o som ao ambiente, encontra-se nas discussões de Massarolo e Mesquita (2014) sobre as novas formas de experiências lúdicas que expandem os limites da ficção. Para os autores, o espaço físico deixa de ser apenas uma “referência externa e passa a ser incorporado como uma dimensão ativa da narrativa, servindo como objeto da própria ação” (Massarolo; Mesquita, 2014 p. 62).

A partir dessa compreensão do som tridimensional, Viana (2020) estabelece uma categorização para o emprego do áudio binaural em narrativas ficcionais. O primeiro eixo foca na voz das personagens, utilizando a espacialidade para determinar a hierarquia de distâncias entre os falantes e o ouvinte. O segundo eixo refere-se à ação sonora, na qual os efeitos sonoros detalham as atividades das personagens e sua proximidade física em relação ao espectador. Por fim, o cenário sonoro atua na ambientação, empregando sons que

³ Distingue-se aqui a soundbar, que projeta um campo sonoro 3D em espaços abertos, da tecnologia binaural, foco deste trabalho. Enquanto a primeira simula canais de áudio ambiente, a técnica binaural utiliza a entrega dicótica de sinais via fones de ouvido para gerar a ilusão de tridimensionalidade e o processamento de frequências diferenciadas em cada ouvido.

caracterizam o local e o tempo da narrativa, permitindo que o ouvinte identifique se a cena ocorre em ambientes internos ou externos, sob diferentes condições climáticas ou períodos do dia.

Ao analisar o uso do áudio binaural como estratégia narrativa, Viana (2020) argumenta que essa ferramenta propicia uma retomada do ambiente acústico como um espaço de efetiva experimentação estética. Para a autora, os recursos sonoros em *podcasts* e audiosséries atuais superam a função decorativa, ancorando-se em três perspectivas fundamentais: a voz, a ação e o cenário sonoro. Esse arranjo técnico permite que a intimidade e a força sensorial, marcas históricas do rádio, sejam elevadas a um novo patamar de realismo e imersão nas produções ficcionais contemporâneas.

É importante destacar que a utilização da técnica binaural nas produções de audiodramas contemporâneos [...] caracteriza uma reapropriação e uma remediação da linguagem radiofônica, evidenciando, em um mundo marcado pelo visual, o valor do sonoro na criação de narrativas ficcionais e em nossos cotidianos. (Pernisa Júnior, 2023, p. 61)

Em suma, a escolha de uma audiossérie que emprega o áudio binaural como objeto de estudo justifica-se pela necessidade de compreender como a tecnologia redefine a narrativa sonora na contemporaneidade. Com a possibilidade de manipular os acontecimentos no mundo da ficção, o binaural torna-se um recurso estratégico para a composição de narrativas, propiciando a recuperação do ambiente acústico como uma efetiva possibilidade de experimentação estética e sensorial. (Viana, 2020, p. 9). Portanto, torna-se necessário observar como tais conceitos materializam-se na prática.

5. ANÁLISE DE FRANÇA E O LABIRINTO

Escolhemos analisar a audiossérie França e o Labirinto, produzida pela Jovem Nerd e veiculada pelo Spotify. A narrativa é conduzida por um detetive com deficiência visual que, logo no início do enredo, convida o ouvinte a colocar os fones de ouvido e a fechar os olhos. Esse gesto prepara o público para uma experiência sensorial que se seguirá, favorecendo a imersão e permitindo que ele seja transportado para a percepção espacial e temporal do próprio personagem, efeito causado pelo uso da linguagem binaural.

No centro da trama está Nelson França, interpretado por Selton Mello. O enredo desenvolve-se a partir do retorno de um trauma do passado: ao visitar uma nova cena de crime, o detetive identifica marcas idênticas às que o Assassino do Labirinto, um *serial killer* que ele acredita ter capturado anos antes, deixa nas vítimas. A narrativa, então, mergulha em uma espiral psicológica, em que a memória de França e a veracidade das evidências são postas em xeque. Nesse momento, a tecnologia imersiva cumpre um papel narrativo essencial, pois as nuances sonoras, o estalar de uma porta à esquerda ou um sussurro, são recursos fundamentais para que o público acompanhe o raciocínio investigativo do detetive.

Estruturalmente, a obra é composta por 13 episódios, com durações que variam entre 17 e 40 minutos. A montagem utiliza-se de ganchos narrativos estratégicos ao final de cada capítulo, visando manter o engajamento e a tensão contínua. Essa organização episódica, aliada ao sonoro, consolida França e o Labirinto como um objeto de estudo privilegiado para entender a evolução da linguagem das audiosséries.

A fim de examinar a aplicação dos recursos binaurais na narrativa de França e o Labirinto, a análise foi estruturada em eixos temáticos que demonstram como esses elementos convergem para a imersão do ouvinte. Para tanto, foram selecionadas cenas fundamentais ao desenvolvimento da trama, cuja composição sonora exemplifica a complexidade do áudio binaural. A escolha desses recortes justifica-se pela relevância técnica e narrativa, servindo como base para a compreensão dos eixos aqui propostos.

Vale destacar que, embora a Análise da Materialidade Audiovisual proposta por Coutinho (2016) seja majoritariamente aplicada a estudos de imagem e/ou produtos audiovisuais, a adoção como metodologia permite uma abordagem abrangente, que considera aspectos como som, imagem, edição, temporalidade e elementos paratextuais, sem que essas escolhas metodológicas sejam restringidas. Assim, neste trabalho, optamos por focar os elementos sonoros – paisagens sonoras e diálogos; temporais – tempo de

episódios e do uso da linguagem binaural; e paratextuais – percepções da pesquisadora, como principais eixos do percurso analítico adotado para examinar o objeto de estudo.

Partimos do estudo de Coutinho (2016), que aplica a ideia que a Análise da Materialidade Audiovisual (AMA) envolve o desenvolvimento do instrumento de investigação que seja capaz de responder às questões de pesquisa e que defende que essa organização é concretizada por meio de eixos de perguntas que se relacionam entre si, e que podem envolver aspectos quantitativos e qualitativos.

Dessa forma, separamos a análise da audiossérie *França e o Labirinto* em: a) Paisagens sonoras: para analisar como esses elementos foram construídos para compor a narrativa, observando de que maneira o áudio binaural foi utilizado para criar profundidade e estruturar o espaço sonoro dentro da história da audiossérie; b) Diálogos: para examinar como esse recurso, comum em diversas produções narrativas, foi adaptado ao formato de audiossérie. A análise busca compreender como os diálogos foram incorporados à trama, e de que forma a linguagem binaural contribuiu para atribuir sentido, espacialidade e relevância aos personagens na construção da narrativa.

Diante deste percurso metodológico possibilitado pela AMA, optamos em analisar seis cenas em específico, por se tratarem, a luz desta autora, de recortes que apresentam de forma mais clara e imersiva a utilização da linguagem e do recurso binaural. A organização das análises procedeu da seguinte forma: o Quadro 1 examina a ambientação espacial e tensão dialógica durante o deslocamento do protagonista; o Quadro 2 investiga a reverberação e o caos acústico na unidade prisional; o Quadro 3 detalha a desorientação de França após o consumo de entorpecentes; o Quadro 4 foca na espacialidade e ameaça vocal durante a ligação do antagonista; o Quadro 5 analisa a onipresença sonora e a invasão do espaço acústico na residência de Thomas Rosa; e, por fim, o Quadro 6 dissecou o ápice dramático e a aflição sensorial na cena da morte de Angela Morel.

Quadro 1 - Análise da cena de Deslocamento do protagonista no carro de aplicativo

Objeto	<i>França e o Labirinto</i>
Capítulo	01. Um corpo na noite
Tempo de recorte	14:02 - 16:15

Descrição da cena	França recebeu uma ligação e está a caminho de uma cena do crime. Na cena em questão, ele está dentro do carro do motorista de aplicativo Athos, conversando. França comenta suas deduções ao motorista e dá palpite sobre cuidados, fazendo com que Athos questione o trabalho e a cegueira de Nelson. A conversa se estende por todo trajeto até a cena do crime.
Diálogo (Se houver)	<p>França conversa com o Athos (motorista de aplicativo). Na conversa, eles abordam sobre o motorista que freiou bruscamente e sobre as deduções que França fez sobre ele ter carregado móveis rústicos em seu carro. Athos duvida da dedução de um detetive cego e debate apontamentos como:</p> <p>Athos - Como é que você saberia a diferença entre um objeto que não machuca, que enfim, um objeto vagabundo que nem a cadeira, que nem um negócio desse... e um outro feito assim, sei lá, tipo uma faca.</p> <p>França - É o problema que quando eu falo que eu sou detetive, aí todo mundo começa a mostrar que é sabidão, entendeu?</p>
Descrição da paisagem sonora	Nesta cena, podemos identificar como paisagem sonora a movimentação de carros e motos ao entorno, o cachorro (Bonaparte) rosnando, barulho da luva de couro do motorista, barulho de chuva, o som para causar tensão.
Utilização do recurso binaural	Na construção dessa cena, o binaural foi utilizado na construção da paisagem sonora para ambientar o ouvinte, criar uma tensão entre Athos e França e fomentando um estado de alerta diante das interações do condutor.

Para investigar a funcionalidade da tecnologia binaural na arquitetura narrativa de França e o Labirinto, selecionamos recortes que exemplificam a convergência entre técnica e imersão. Um ponto fundamental ocorre na sequência detalhada no Quadro 1, que apresenta o deslocamento do protagonista no veículo de transporte por aplicativo. Esta cena é

estratégica por estabelecer a ambientação espacial e, simultaneamente, reafirmar a identidade de Nelson França, um detetive particular que carrega o peso de um passado renomado na polícia e que apresenta deduções notáveis.

A eficácia desta cena reside na construção de uma paisagem sonora que transita da normalidade para a aflição. Durante o diálogo com o motorista Athos, a espacialidade do som binaural coloca o ouvinte dentro do carro em movimento, permitindo que a tensão se desenvolva de forma natural. Quando França utiliza seu olfato e sua audição para deduzir que o carro transportou madeira e nota o uso de luvas de couro pelo motorista, o som convida o público a compartilhar o estado de alerta do personagem. A resposta de Athos, sugerindo que o odor poderia ser de “cordas ou objetos cortantes”, altera o tom da interação, transformando o interior do carro em um ambiente claustrofóbico.

O rosnado de Bonaparte (cão-guia) atua como um signo acústico de perigo, que França, em um primeiro momento, tenta desarmar com ironia. No entanto, o recurso binaural é o que sustenta a ambiguidade da cena. Ao posicionar as vozes e os ruídos ambientais com precisão, a obra retira o ouvinte da posição de mero espectador e o insere na subjetividade do protagonista. Essa escuta é o que gera a aflição mencionada, uma vez que o motorista demonstra saber mais sobre a vida de França do que o roteiro havia revelado até aquele momento. Assim, a técnica binaural não apenas decora a cena, mas serve como prova material da vulnerabilidade e da sagacidade do detetive, antecipando revelações que serão cruciais nos episódios à frente.

Quadro 2 - Análise da cena da Unidade prisional

Objeto	França e o Labirinto
Capítulo	03. Dia de Visita
Tempo de recorte	13:20 - 16:22
Descrição da cena	França vai até a prisão para conversar com o delegado. Na prisão está ocorrendo o dia da visita, e França tem que passar pelo corredor dos presos e das visitas. Alguns presos reconhecem França como detetive/policial que os prendeu. Por conta de um visitante,

	<p>começa uma rebelião no presídio, e o policial que está acompanhando França vai separar a situação. Dessa forma, França fica vulnerável, sozinho, e um dos presos que o reconheceu vai até ele e ameaça-o. O delegado Praxedes chega em meio à baderna e ajuda França.</p>
Diálogo (Se houver)	<p>França está sendo enforcado pelo detento. Sendo assim, suas falas são limitadas. Já o detento reafirma várias vezes que o detetive irá morrer, que a cabeça dele está a prêmio dentro da prisão. O detetive Praxedes chega para ajudar França e seu diálogo com o detento é rápido, afirmando que se ele matasse França no dia de visita iria reafirmar que qualquer mãe ou criança poderia ser morta naquele espaço e que seria uma bagunça descontrolada.</p> <p>O detento afirma: Vamos ver quem vai me matar. Eu só estava conversando aqui com meu amigo Nelson França, tá tudo certo.</p>
Descrição da paisagem sonora	<p>Nesta cena, temos uma paisagem sonora robusta, representando o caos da prisão. Ouvimos as visitas ao fundo conversando, a bagunça dos presos chamando França, os sinais da prisão durante a rebelião.</p>
Utilização do recurso binaural	<p>O binaural é necessário nessa cena, não só para fomentar a paisagem sonora, mas para reforçar o discurso. Quando França está sendo enforcado, os sons se abaixam, abafam, é possível escutar um som de apito, buscando trazer a sensação de angústia que o personagem está sentindo. No momento em que o diretor Praxedes chega na cena, França está sendo enforcado e é possível perceber a espacialidade de sua voz, surgindo ao fundo de toda a rebelião.</p>

A sequência ambientada na unidade prisional consolida o áudio binaural como um recurso narrativo de alta potência imersiva, operando através da construção minuciosa de uma paisagem sonora que define o espaço. Enquanto França percorre os corredores, a espacialidade do som permite ao ouvinte mapear o entorno. Entendemos, de forma clara, a reverberação do corredor, a fala das visitas e os gritos dos detentos. Esses elementos não

apenas ambientam a cena, mas estabelecem o psicológico de um local, onde a percepção do protagonista torna-se o único guia do interator.

No desenvolvimento do diálogo, a tecnologia binaural é utilizada para induzir um estado de aflição. Durante o irromper da rebelião, o perigo deixa de ser um ruído ambiente e torna-se uma ameaça próxima e direta. A eficácia técnica manifesta-se no momento em que o detento confronta França e a proximidade da voz do agressor e precisão do posicionamento sonoro criam uma sensação de invasão do espaço do ouvinte, inundando-o. À medida que o enforcamento ocorre, o som privilegia a subjetividade sonora: a respiração de França torna-se progressivamente ofegante e os sons externos tornam-se abafados, mimetizando a perda de consciência e o estreitamento dos sentidos.

A resolução da cena introduz a voz de Praxedes como um novo eixo de orientação espacial e alívio narrativo. A transição sonora é sutil quando a voz do agressor, antes sufocante, recupera sua clareza e distanciamento quando o diretor da prisão intervém. Essa mudança na distância do som sugere o afastamento físico do detento. Assim, a dinâmica das vozes nesta sequência exemplifica como o binaural manipula a percepção de segurança e perigo, transformando a audição em uma experiência exaustiva, como a do personagem.

Quadro 3 - Análise da cena de França após o consumo de entorpecentes

Objeto	França e o Labirinto
Capítulo	05. Por sua conta em risco
Tempo de recorte	26:00 - 28:18
Descrição da cena	Depois de ter sido forçado a fumar <i>crack</i> pelos traficantes e ter suas roupas e pertences roubados, França é colocado em um espaço da comunidade, e o pastor fornece ajuda, já que ele está delirando e com dificuldades após ter ingerido a droga.
Diálogo (Se houver)	Nesta cena, França está delirando após a ingestão de drogas. Ele grita “Alguém, alguém”, durante muitos momentos, e o pastor vem em seu socorro. Este grita por ajuda e diz que “Jesus colocou ele no

	caminho de França”. Os diálogos dessa cena são limitados em gemidos do detetive e pedidos de ajuda do pastor.
Descrição da paisagem sonora	Essa cena busca trazer o caos que está naquele espaço. Escutamos, ao fundo, o pastor pregando e falas das pessoas presentes. Identificamos também o som abafado e agudo que aumenta em nossos ouvidos de acordo com o andamento da cena, demonstrando a situação do personagem principal.
Utilização do recurso binaural	Nesta cena, o binaural é utilizado para criar a sensação de Nelson na reação às drogas. O som é sufocado, e recebemos ele de forma desorientada. Percebemos a aproximação do pastor e o caos que o local está pelo som.

Esta sequência é considerada essencial por subverter a percepção do protagonista e, por extensão, a do ouvinte, ao traduzir o estado de alteração de consciência de França para a linguagem sonora. No momento em que o personagem consome a droga, a obra utiliza o som para representar o deslocamento da realidade. Essa sensação é construída através de uma manipulação acústica que torna a escuta turva e fragmentada, mimetizando a desorientação cognitiva do detetive.

A paisagem sonora desta cena é reconfigurada para refletir o estado de embriaguez de França. O recurso binaural é utilizado para criar uma espacialidade onde os sons perdem sua nitidez e localização precisa.

A ambiência é preenchida por fragmentos de frases agressivas, como a pregação de “bandido bom é bandido morto”, que funcionam como signos de um ambiente ameaçador e caótico. A construção técnica neste momento é vital. A distância sonora não apenas localiza o pastor no espaço físico, mas simboliza o esforço de França para “tentar chegar a algum lugar” ou manter-se ancorado à realidade enquanto seus sentidos falham.

O diálogo, embora breve, sustenta o desenvolvimento da narrativa nesta cena. Há um contraste entre a articulação do pastor e a incapacidade verbal de França. Enquanto o pastor assume um papel de “salvador”, o detetive é reduzido a gritos de ajuda e gemidos. A voz do pastor, que inicialmente faz parte do ruído de fundo da pregação, torna-se direcional e próxima ao notar a presença de França e ir ao seu encontro. Para o ouvinte, essa transição sonora valida o encontro físico.

A subjetividade é levada ao limite, pois a audiência não apenas ouve a conversa, mas experimenta a impotência de França, cujos sentidos afetados impedem uma interação racional, restando apenas a resposta emocional e instintiva ao perigo e ao socorro.

Quadro 4 - Análise da cena de Ligação do antagonista

Objeto	França e o Labirinto
Capítulo	08. Um passo à frente
Tempo de recorte	33:12 - 35:39
Descrição da cena	Nesta cena, França está saindo de uma visita na casa de repouso, na qual está seguindo uma pista. Sua assistente telefônica toca e avisa que França tem uma mensagem de texto, ela informa a ele que o telefone irá tocar. O telefone público toca, e França atende uma ligação do Assassino do Labirinto.
Diálogo (Se houver)	<p>França atende o telefone público e conversa com o Assassino do Labirinto, <i>serial killer</i> que ele está procurando. França afronta Thomas Rosa e afirma que ele não está assustado e que “já já vai estar na sua cola”. O diálogo se estende:</p> <p>Thomas Rosa: Você se acha muito esperto, corajoso, “eu enxergo além do medo.” França: Não pode ser. Thomas Rosa: Não foi isso que você me disse naquele dia? França: Era você dirigindo aquele dia? O motorista da luva. Thomas Rosa: Como vê França, “está um passo à frente”, e eu digo que você está no labirinto. Eu estou em todos os lugares.</p>
Descrição da paisagem sonora	A ambientação da rua é clara aqui, mesmo que sutil. A paisagem sonora destaca-se pelo ponto de escuta. Entendemos o detetive mexendo em seu celular, o espaço em que o telefone público está e seu toque e a tensão

	durante a ligação.
Utilização do recurso binaural	O binaural é necessário para a construção da tensão da cena, tendo em vista que o personagem principal e o antagonista estão se enfrentando por uma ligação. A atmosfera de tensão e espacialidade é criada pelo áudio, buscando reforçar a respiração de ambos os personagens e enfocando a fala principal de Thomas Rosa no final: “eu estou em todos os lugares.”

Esta sequência constitui o clímax investigativo da obra, na qual as pistas fragmentadas convergem para uma revelação definitiva. A trama atinge maturidade quando Angela, ex-esposa de Nelson França, valida as suspeitas do detetive, consolidando a tese de que o verdadeiro “Assassino do Labirinto” permanece em liberdade. Ao visitar Odete na casa de repouso, França descobre que Thomas Rosa, o homem por trás dos crimes do passado, está vivo, e que o detetive falhou ao prender um falso suspeito há duas décadas. Este momento altera a dinâmica da obra, fazendo com que o detetive deixe de ser apenas o observador para se tornar o alvo direto de um antagonista que decide romper o silêncio.

O diálogo estabelecido nesta cena é o motor que impulsiona a perseguição psicológica. O recurso binaural é elevado ao seu máximo de aflição para materializar o discurso ameaçador de Thomas Rosa. Na fala final do antagonista, o áudio binaural é manipulado para que a sua voz pareça emanar de todos os ângulos, reforçando a autoprocamação do vilão como “aquele que tudo vê”.

Essa técnica causa uma desorientação espacial tanto no protagonista quanto no ouvinte. A voz não ocupa um lugar fixo, mas parece circular o plano de audição, intensificando o sentimento de claustrofobia. As respirações ofegantes e os sussurros obscuros são colocados em evidência, fortalecendo a tensão física do conflito e tornando a agressão verbal quase tátil.

A paisagem sonora nesta cena cumpre o papel de gerar sentimentos difusos e dramáticos no interator. Se inicialmente, sons cotidianos, como o sinal sonoro de mensagens de texto, a assistente telefônica de Nelson e a acústica do telefone público, situam o ouvinte na realidade da investigação e no espaço, em contraponto, há o momento da revelação que o assassino é o mesmo indivíduo que conduzia o veículo na sequência do Quadro 1. Neste momento, a ambiência sofre uma mutação, o que gera uma quebra de expectativas do ouvinte.

A trilha sonora e os efeitos espacializados criam uma sensação de que o mundo ao redor estagnou diante da gravidade do fato. A produção utiliza recursos que sugerem a suspensão do tempo, isolando França e Thomas Rosa em um vácuo assustador. Essa simetria sonora, conecta o motorista do início ao assassino do fim, é o que valida a narrativa e a imersão, afirmando que o perigo sempre esteve ao lado do detetive.

Quadro 5 - Análise da cena da residência de Thomas Rosa

Objeto	França e o Labirinto
Capítulo	12. O labirinto
Tempo de recorte	12:53 - 14:18
Descrição da cena	França entra no escritório de Thomas Rosa, o Assassino do Labirinto, após descobrir que o autor do livro sobre o <i>serial killer</i> seria o próprio matador, e ele já estivera ali amigavelmente. França está atordoado, gritando, querendo afrontar diretamente o assassino e derruba as coisas que estão presentes em sua casa, enquanto grita por ele, mas o assassino não aparece. Thomas Rosa responde por uma voz amplificada na casa, mas não se dá a perceber fisicamente no local. Discussão e ameaças se instauram entre os dois.
Diálogo (Se houver)	<p>França está gritando por Thomas enquanto entra no escritório do assassino. Ele começa a gritar para o espaço, jogando tudo que é possível no chão e dizendo que o que ele está destruindo “não tem preço”. O <i>serial killer</i> responde por uma voz mecânica, e a briga se instaura.</p> <p>Thomas Rosa - Você não sabe que quando um herói de uma tragédia se enfurece contra os deuses, ele só ta se condenando ainda mais.</p> <p>França - Thomas Rosa.</p> <p>Thomas Rosa - Faz muito tempo que não me chamam assim. Eu não gosto dele, por</p>

	<p>isso ficou no passado, mas o meu outro nome, esse vai viver pra sempre. França - O Assassino do Labirinto. Thomas Rosa - Omar Hassot, Thomas Rosa, Assassino do Labirinto.</p> <p>Depois dessa conversa e revelação sobre a identidade do Assassino do Labirinto, Thomas Rosa coloca várias vozes para dizer que ele pode estar em qualquer lugar e criar qualquer realidade. França rebate dizendo que as vozes são simuladas e pede para Thomas aparecer.</p>
<p>Descrição da paisagem sonora</p>	<p>A criação dessa paisagem contribui para a aflição do personagem ao descobrir que uma pessoa próxima era o Assassino do Labirinto. Bonaparte está rosnando por todo o ambiente em que estão, e a trilha traz uma tensão para a narrativa. Além disso, conseguimos nos localizar no espaço quando França joga pertences de Thomas no chão, demonstrando o que estava ali no escritório.</p>
<p>Utilização do recurso binaural</p>	<p>A utilização do áudio binaural nessa cena foi necessária para a construção da tensão. Nos momentos de ambientação, entendemos que França está jogando itens de Thomas no chão e que estamos em um momento de tensão da narrativa. Já no diálogo, a voz mecânica é construída de maneira a invadir todo o espaço. Quando são colocadas as vozes manipuladas, há um reforço da onipresença do Assassino do Labirinto perpassando por nossos ouvidos.</p>

Embora a tensão seja uma constante ao longo de toda a obra, as sequências finais utilizam a paisagem sonora e a tecnologia binaural para elevar a aflição do ouvinte ao seu ápice. Nesse recorte, Nelson França confronta a realidade de que o verdadeiro culpado pelos crimes de duas décadas atrás é seu conhecido, o escritor Omar Hassot, cujo nome revela-se como Thomas Rosa. A cena em que o detetive invade o escritório do antagonista marca o encontro final entre a dedução e a psicopatia, ambientada em um cenário de total desorientação sensorial.

A construção da ambiência neste recorte é fundamental para externar o estado psicológico de França. O cenário é estabelecido não apenas pelo som de objetos sendo arremessados ao chão, uma tentativa desesperada do protagonista de destruir o ambiente, mas principalmente pelo comportamento de Bonaparte. O rosnado contínuo do cão-guia funciona como parâmetro de perigo. A paisagem sonora, portanto, deixa de ser meramente descritiva para se tornar uma extensão do pânico do detetive.

A entrada de Thomas Rosa na cena ocorre através de uma mediação tecnológica, o que Chion (1983) define como som “on the air”, vozes que chegam através de dispositivos como alto-falantes ou rádio. Ao descorporificar a voz do vilão e torná-la mecânica, a voz parece vir de todos os lugares e possuir atributos de onisciência e onipotência. A utilização do áudio binaural neste diálogo transforma a voz do vilão em uma força invasiva.

Em um dos momentos mais impactantes da sequência, Thomas utiliza sons manipulados e sobreposições de vozes para reafirmar sua superioridade na situação. Através do áudio binaural, essas vozes perpassam o campo auditivo do ouvinte em diferentes ângulos e distâncias, criando a ilusão de que o assassino está “dentro” da cabeça do protagonista e do público. Essa inundação sonora anula qualquer senso de refúgio espacial, buscando utilizar o som e o recurso binaural como uma ferramenta de dominação psicológica que imerge o espectador no centro de seu labirinto, como diz a França.

Quadro 6 - Análise da cena da morte de Angela Morel

Objeto	França e o Labirinto
Capítulo	12. O labirinto
Tempo de recorte	31:35 - 35:24
Descrição da cena	Essa é a cena que leva ao desfecho do protagonista. França está com Angela, sua ex-mulher, que estava machucada na casa de Thomas. Ele leva Angela para casa e, ao entrar, Thomas está lá dentro esperando. O antagonista utiliza uma arma de choque para machucar os dois e logo após esfaqueia Angela com a faca que pegou, em outro episódio, da casa de França. Angela, que já

	<p>estava machucada, morre, e Thomas vai embora. França desesperado escuta o barulho da polícia e clama para a mulher sobreviver. Noronha chega com a polícia, e Angela já está morta. França é preso pelo assassinato de Angela Morel.</p>
<p>Diálogo (Se houver)</p>	<p>Nesta cena, crucial para a narrativa e para o enredo do personagem, há vários diálogos. Todos se apresentam rapidamente, mas são necessários.</p> <p>Quando França chega com Angela, Thomas aborda os dois e ameaça França. O assassino termina dizendo que:</p> <p>Thomas Rosa - Esse arco da história está chegando ao fim detetive França.</p> <p>França apenas grita após ser atingido pela arma de choque.</p> <p>Thomas Rosa - A faca. Perfeito! O desfecho agora se revela inevitável. O que nos leva novamente ao centro de toda a tragédia grega. Não importa quais decisões o herói tome, desafiar os deuses sempre traz consequências.</p> <p>França grita para Angela.</p> <p>Logo após Thomas ir embora, Angela chama por Nelson, e ele implora para ela ficar com ele e sobreviver.</p> <p>Noronha chega na cena desnorteado, xinga França, briga com os policiais por querer bater no detetive. França tenta se defender dizendo que foi o Assassino do Labirinto. Noronha fala que “ele vai pagar” e dá voz de prisão à França. O episódio termina com um grito contínuo de França.</p>
<p>Descrição da paisagem sonora</p>	<p>A paisagem sonora dessa cena ressaltou, com sucesso, a aflição dos personagens e dos acontecimentos. Escutamos, durante toda a narrativa, os elementos que eram utilizados na cena. Foi possível escutar com exatidão o barulho da arma de choque, da faca utilizada pelo assassino, a fita adesiva utilizada para tapar a boca da Ângela. Além disso, foi possível localizar o barulho da polícia chegando, da algema prendendo o Nelson e de todos os comentários e ações traçadas pela polícia.</p>

Utilização do recurso binaural	O binaural reforçou a aflição da cena, montando a paisagem sonora em sua totalidade. Entendemos todos os passos que eram tomados pelo Assassino, como pegar a faca, a distância da Angela para França e para Thomas, os choros de França quando Angela morre e a aproximação da polícia. Ouvimos com exatidão a arma de choque e as brigas entre os policiais para conter o Noronha. É possível sentir a distância quando chamam o delegado para conversar e o choro agudo de França perpassando pelos ouvidos.
--------------------------------	---

A sequência final escolhida para esta análise representa o ápice da aflição sensorial, onde a paisagem sonora e os diálogos convergem para a conclusão do plano arquitetado por Thomas Rosa. Nesta cena decisiva, a tecnologia binaural não apenas situa o ouvinte no espaço, mas obriga-o a testemunhar a desintegração do mundo do protagonista e a morte de Angela Morel.

Ao chegar em sua residência e encontrar a porta aberta, o estranhamento de França é validado pelo impacto agudo da arma de choque, um signo sonoro que rompe a expectativa de segurança do lar. A partir desse momento, a perspectiva binaural coloca o ouvinte em uma proximidade aterrorizante com a vítima, Angela Morel.

A primazia do áudio binaural manifesta-se nos detalhes, o som da faca sendo manuseada, o atrito da fita adesiva e a respiração controlada de Thomas Rosa em contraste com os apelos desesperados de Nelson França ao fundo. Thomas utiliza a proximidade física para reafirmar sua supremacia. Sua voz, sussurrada e ampliada pela sutileza do binaural, transmite uma sensação de triunfo e sadismo. O ouvinte não apenas escuta o crime, mas percebe a movimentação do assassino no espaço.

Após a execução do crime, o ambiente é preenchido pelo choro de Nelson, um som que ocupa todo o campo de audição e estabelece o clima de luto. A chegada das autoridades introduz novos elementos à ambiência, como a sirene que se aproxima, os passos pesados e os sussurros da polícia.

O diálogo final entre França e o delegado Noronha é marcado por uma discussão angustiante. A sobreposição de vozes, a tentativa desesperada de França em denunciar o verdadeiro assassino e o luto agressivo de Noronha são potencializados pelo binaural, que coloca o ouvinte no centro deste embate. A cena termina, então, com um misto de

sentimentos, com a prisão de França. O grito agudo do protagonista, que ecoa de forma persistente, não apenas sinaliza a derrota do herói, mas permanece reverberando nos fones de ouvido do espectador, demonstrando a sensação agonizante do protagonista.

Conforme demonstrado ao longo deste capítulo, a análise de França e o Labirinto busca entender a obra, que não utiliza o áudio binaural como um mero adereço tecnológico, mas como a fundação de sua arquitetura narrativa. Os recortes selecionados, que percorrem desde o estabelecimento da identidade do detetive no veículo de aplicativo até o desfecho traumático em sua residência, evidenciam uma construção de paisagem sonora e diálogo voltada para a imersão dos ouvintes.

Retomando a premissa de Viana (2020), a obrigatoriedade do uso de fones de ouvido atua como um contrato de imersão, preparando o ouvinte para uma experiência que transcende a escuta passiva. Essa preparação é o que permite ao público não apenas acompanhar o enredo, mas habitar a subjetividade de Nelson França, compartilhando suas deduções, vulnerabilidades e, por fim, o seu luto.

Observa-se, na articulação entre a paisagem sonora e o diálogo, uma ligação que parece fundamentar a estrutura de França e o Labirinto. Enquanto a ambiência encarrega-se de delinear a arquitetura do mundo, transitando entre a claustrofobia do veículo, a reverberação do que acontece na prisão e a fragmentação sensorial quando França está sob efeito de entorpecentes, o diálogo atua como o fio condutor da história de Nelson França. Pela mediação do áudio binaural, a interação verbal passa a ser percebida como um evento físico no espaço, onde o som, aliado ao diálogo e a paisagem sonora, sugere uma tridimensionalidade quase tátil.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, investigamos a trajetória das narrativas sonoras, partindo das raízes ancestrais da contação de histórias até a sofisticação tecnológica das audiosséries contemporâneas. Ao longo deste percurso, foi possível constatar que, embora os suportes tenham evoluído do folhetim impresso às plataformas de *streaming*, o desejo humano de habitar universos ficcionais permanece como uma força inalterada. O som, nesse cenário, reafirmou-se como um elemento de imersão capaz de edificar cenários complexos no vácuo de uma imagem visualmente já construída.

Através do resgate histórico, observamos que a radionovela pavimentou o caminho para a escuta íntima e seriada que hoje é ressignificada pelas audiosséries. A transição para o modelo *on-demand* não apenas modernizou o acesso, mas alterou a natureza da escuta, tornando-a individual e tecnicamente mais exigente.

Através da Análise da Materialidade Audiovisual, proposta por Coutinho (2016), o estudo de França e o Labirinto demonstrou que o áudio binaural é o elo entre o rigor técnico e a sensação de imersão proposta da narrativa para o ouvinte. A articulação entre a tecnologia e a narrativa ocorre pela convergência entre a perspectiva do protagonista e a experiência sensorial do público. Ao mimetizar a audição humana, o binaural permite que o ouvinte sinta a espacialidade da cena exatamente como o detetive França. Quando, por exemplo, o assassino Thomas Rosa sussurra ou se desloca ao seu redor, experimenta-se o que Murray (2003) define como o “mergulho no oceano”. Ao fornecer pistas sonoras naturais, como o som de uma sirene se aproximando ou o rosnado de Bonaparte, a obra facilita a “criação ativa da crença”, permitindo que o ouvinte habite o cenário fisicamente através da precisão acústica e da manipulação técnica de estados emocionais, como o delírio ou o sufocamento.

Observou-se que a obra opera uma remediação da linguagem radiofônica clássica, atualizando-a para a era digital. A base da radionovela persiste no uso intensivo do diálogo vococêntrico (Chion, 1993) e na sonoplastia, mantendo heranças como os ganchos e o resumo narrativo. A voz de Selton Mello carrega a “flecha de sentido” (Dolar, 2007), onde a entonação substitui a expressão facial e permite vivenciar os sentimentos do protagonista.

A reinvenção das narrativas ficcionais nas produções contemporâneas ocorre pela personalização e imersão tecnológica. Essa reinvenção exige que o público “complete” a cena, munido de seu repertório cultural, o que já acontecia com o rádio, mas não no sentido de ocupação espacial do ambiente narrado. O ouvinte reconstrói o cenário tridimensionalmente a partir de coordenadas espaciais. A ficção sonora atual utiliza o prestígio de atores consagrados e estruturas de roteiro dinâmicas, mas confia exclusivamente na “ecologia acústica” (Schafer, 2011) para validar mundos complexos.

A partir disso, compreende-se que a eficácia de uma audiossérie imersiva reside na harmonia entre a paisagem sonora, que delinea a arquitetura do mundo, e o diálogo, que conduz a subjetividade. Quanto à reinvenção das narrativas ficcionais no meio sonoro, compreende-se através do estudo de França e o Labirinto som deixou de ser um acompanhamento para se tornar a prova material da trama.

O uso obrigatório de fones de ouvido consolidou um pacto sensorial que permitiu ao público sentir aquilo que o protagonista estava sentindo, validando a tese de que o áudio, quando espacializado, possui a potência de transformar a audição em uma fonte de presença absoluta. Nota-se, desta forma, que narrativas ficcionais são reinventadas nas produções sonoras imersivas na medida em que a obra sonora convoca o ouvinte a ocupar o espaço diegético, utilizando a técnica para transformar a simples audição em uma vivência sensorial plena.

Esta pesquisa pretende contribuir com os estudos de mídias sonoras ao propor uma reflexão sobre a valorização do som na era digital. Ao evidenciar o potencial do áudio binaural, o trabalho demonstra como a tecnologia resgata a força da oralidade, consolidando uma linguagem que transcende a escuta passiva e se estabelece como uma ferramenta estratégica para a construção de sentidos e de novas experiências sensoriais.

7. Referências Bibliográficas

- ARSENAULT, D. Dark Waters: **Spotlight on Immersion**. In: Game On North America, Conference Proceedings, p. 50-52, 2005.
- BALSEBRE, A. **El lenguaje radiofónico**. Madrid: Cátedra, 1996.
- CALABRE, L. **No tempo das radionovelas**. São Paulo: Intercom, 2007.
- CALLEJA, G. **Digital Games as Designed Experience: reframing the concept of immersion**. Wellington: Victoria University of Wellington (Tese de Doutorado em Filosofia), 2007.
- CHAVES, G. R. G. **A radionovela no Brasil: um estudo de Odette Machado Alamy (1913-1999)**. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.
- CHION, M. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Texto & Grafia, 2011.
- COUTINHO, I. **O telejornalismo narrado nas pesquisas e a busca por cientificidade: A análise da materialidade audiovisual como método possível**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2016.
- DOLAR, M. **Una voz y nada más**. Buenos Aires: Manantial, 2007.
- FERRARETTO, L.A. **Rádio: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2014.
- HAYE, R. **El arte radiofónico: algunas pistas sobre la constitución de su expresividad**. Buenos Aires: LaCrujia, 2004.
- KISCHINHEVSKY, M. **Rádio em episódios, via internet: aproximações entre o podcasting e o conceito de jornalismo narrativo**. Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación, 74-81, 2018.
- KISCHINHEVSKY, M. **Cultura do podcast: reconfigurações do rádio expandido**. 1. ed. Rio de Janeiro: Mauad X, 2024.
- LOPES, M. de T. **Tecnologia e-Motion: possibilidades de imersão na narrativa ficcional digital**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2024.
- LOPEZ, D. C.. **Novo Rádio, Velhas Narrativas: Apropriações Estéticas na Ficção e no Jornalismo Sonoros**. Covilhã, Portugal: LabCom 2022.
- LOPEZ, D.C.; VIANA, L.; AVELAR, K. **Imersividade como Estratégia Narrativa em Podcasts investigativos: pistas para um radiojornalismo transmídia em In the Dark**. Anais do 27º Encontro Nacional da Compós, Belo Horizonte, 2018.
- MARIÉTAN, P. **L'environnement sonore: approche sensibles, concepts, modes de représentation**. Nîmes: Champ Social, 2005.
- MASSAROLO, J.; MESQUITA, D. **Imersão em realidades ficcionais/Immersion in fictional realities**. Revista Contracampo, nº 29, p. 46-64, 2014.
- MOTTA, L. G. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora UnB, 2013.
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.
- NADAF, Y. J. **O romance-folhetim francês no Brasil: um percurso histórico**. Letras, Santa Maria, v. 19, n. 2, p. 119–138, jul./dez. 2009
- OLIVEIRA, L. A. C. de O.; LIMEIRA, M. A. B.; KNEIPP, V. A. P. **Podcasts reconfigura a ficção radiofônica na era digital: uma análise das audioséries “Sofia” e “Gilmar Baltazar, Detetive Particular”**. Revista de Estudos em Mídia Sonora, v. 13, n. 01, p. 95-118, 2022.
- ORTIZ, R.; BORELLI, S. H. S.; RAMOS, J. M. O. **Telenovela: história e produção**. São Paulo: Brasiliense, 1989.

PAIVA, A. S. & MORAIS, R. **The revenge of áudio:** o despertar do som binaural na era dos podcasts e das narrativas radiofônicas. *Media & Jornalismo*, 20(36), 129-151, 2020.

PERNISA JR., C., VIANA, L. **Narrativas imersivas em meio digital:** a websérie “Se eu estivesse aí”. Editora UFJF/Comunicação e Sociedade, 2023.

POLETTI, T. R.; FERNANDES, M. **Sons para sonhar:** sonhos para ouvir-as radionovelas e a mágica da palavra falada no rádio. Ide, 2009.

SCHAEFFER, P. **Traité des objets musicaux.** Paris: Seuil, 1966.

SCHAEFFER, P. **Machines à communiquer I.** Genèse des simulacres. Paris: Seuil, 1970.

SCHAFER, M. **A afinção do mundo.** São Paulo: Unesp, 2011.

SILVA, F. **Áudio imersivo em narrativas jornalísticas de Realidade Virtual, Aumentada e Estendida.** *Revista Eco-Pós*, v. 25, n.1, p. 180 -197, 2022.

VARDIERO, T. P. **50 tons de branco:** A representação da relação médico-paciente na telenovela. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Federal de Juiz de Fora, 2017.

VARELA JUNIOR, David Blanco. **Áudio 3D em jogos.** Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais) – Faculdade de Tecnologia de Americana, Americana, 2011.

VARELA JUNIOR, D. B. & FORTE, C. E. **Áudio 3D em jogos.** *Revista Tecnológica da Fatec Americana*, 35-56, 2014.

VIANA, L. **Áudio imersivo em podcasts: o recurso binaural na construção de narrativas ficcionais.** *Revista Estudos em Jornalismo e Mídia (EJM)*, 2020.

VIANA, L. **O áudio pensado para um jornalismo imersivo em podcasts narrativos.** *Comunicação Pública*, v. 16, n. 31, p. 1-19, 2021.

VIANNA, G. V. G. de M. **Imagens sonoras no ar:** a sugestão de sentido na publicidade radiofônica. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação), Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009

VIGIL, J. I. L. **Manual Urgente para Radialistas Apaixonados.** São Paulo: Paulinas, 2003.