

Processos formativos em cinema e audiovisual

RUIDOS SONOROS EM *PODCASTS*¹: Uma análise do episódio RPG Cyberpunk 1 “O Grande Assalto”

Mikaela Esber Pasa²
Thais Rodrigues Oliveira (orientadora)³
Universidade Estadual de Goiás (UEG)

Resumo: A presente pesquisa irá abordar a importância dos ruídos sonoros em podcasts, através da análise do episódio RPG Cyberpunk 1 *O Grande Assalto* (NERDCAST, 2013). O principal objetivo é demonstrar que tais ruídos são essenciais para a imersão dos ouvintes nas histórias, principalmente no formato de RPG⁴. Para isso iremos fazer uma análise do episódio, mas também um estudo sobre a importância dos sons no gênero de ficção científica, já que a história é ambientada no universo Cyberpunk⁵.

Palavras-chave: ruídos sonoros, *podcast*, ficção científica, imersão, RPG.

Resumo expandido: O *podcast* é um tipo de produção fonográfica, ou seja, um arquivo feito para a escuta, e nesse caso o som se faz essencial, desde a fala, música, até os ruídos sonoros. O estilo do som está conectado diretamente com o tipo de conteúdo e tema do *podcast*, variando a abordagem sonora utilizada em cada um, a partir principalmente de seus episódios e “é um material gravado e arquivado em áudio, disponibilizado na internet em plataformas digitais de streaming e de áudio, que pode ser escutado quando o usuário desejar” (OLIVEIRA, 2020, p.202). Ou seja,

diferentemente da radiodifusão, chamada também de broadcasting, onde o ouvinte recebe passivamente as informações de áudio passadas através de ondas eletromagnéticas por uma central de distribuição e é recebida por um aparelho de rádio somente nos locais e momentos disponibilizados pela central de distribuição, o *podcast* é disponível a qualquer momento e a qualquer pessoa que assinou e baixou o arquivo quiser. (ASSIS; GUANABARA; LUIZ; SALVES; 2010, p.4)

Segundo a Podpesquisa 2019, o programa de *podcast* mais ouvido no Brasil é o *Nerdcast*⁶, que abordam os mais diversos assuntos, como história, ciência, cinema, RPG, entre outros. O *Nerdcast* consegue alcançar um público bem diverso e amplo,

¹ Trabalho apresentado à 10ª SAU 2021 - Semana do Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás.

² Editora de som e estudante de cinema e audiovisual. E-mail: mikaela030101@gmail.com

³ Docente efetiva do curso de cinema e audiovisual. E-mail: thais.oliveira@gmail.com

⁴ RPG é uma sigla em inglês para Role-Playing Game, que é um estilo de jogo em que geralmente seus jogadores assumem personagens e aventuras fictícias.

⁵ Cyberpunk é um subgênero da ficção científica, conhecido por seu enfoque de Alta tecnologia e baixa qualidade de vida.

⁶ Da empresa Jovem Nerd, os criadores Alexandre Ottoni e Deive Pazos.

Processos formativos em cinema e audiovisual

mas tem como seus principais ouvintes o público nerd, principalmente quando se trata dos episódios de RPG.

O objetivo desse trabalho é mostrar a importância dos ruídos sonoros através da análise do episódio RPG Cyberpunk 1 *O Grande Assalto* (NERDCAST, 2013)⁷. O som trabalha diretamente com o imaginário do ouvinte, já que o único auxílio imagético físico que temos é o pôster do episódio. O seu valor de uso mágico reside exatamente nisso: os sons organizados nos informam sobre a estrutura oculta da matéria no que ela tem de animado” (WISNIK, 1989, p. 28). Ao todo a aventura se passa em três episódios, sendo que o primeiro é o que será analisado neste trabalho, justamente por focar mais na introdução tanto da história, quanto na do universo em que ela se passa. O som “é o elo comunicante do mundo material com o mundo espiritual e invisível.

Será realizada uma revisão no gênero de ficção científica com base no estilo Cyberpunk e

por mais que a ficção científica possa se distanciar de suas origens literárias, a noção de construir uma visão de um tempo futuro é consistentemente sustentada pela presença da utopia. O peso dessa responsabilidade é histórico; o cinema de ficção científica deve construir uma trajetória completa da história, um passado, um presente e futuro, e codificar um padrão linear de movimento que reforça uma visão utópica. Essa utopia é ideológica; o futuro que apresenta fala diretamente para nossa própria subjetividade ideológica hoje. (MULLIKEN, 2010)

Como se dá a construção sonora, para a criação dessa utopia? Quais ruídos são necessários para imersão sonora em ficção científica? Para essa averiguação será realizada uma análise da narrativa dos sons do episódio do podcast identificando os elementos sonoros (vozes, ruídos e música) com atenção dos destaques selecionados para os ruídos sonoros (CHION, 2011).

Considerando que “filmes de ficção científica são veículos altamente adequados para experimentos com som, visto que o gênero como tal visa projetar e imaginar novos e mundos alternativos. (KONZETT, 2010, p.101), também nos embasaremos nos estudos sobre o som no gênero de ficção científica no cinema, com os livros *Sound Design and Science Fiction* (WHITTINGTON, 2007, p. 10) e *Sounds of the future- Essays on Music in Science Fiction Film* (BARTKOWIAK, 2010).

⁷ Pode ser acessado em: <https://jovemnerd.com.br/playlist/rpg-cyberpunk/>

Processos formativos em cinema e audiovisual

O episódio *O grande assalto*, foi ao ar em dezembro de 2013 e conta como um grupo de mercenários, dos mais variados seres, que acabam se reunindo para assaltar uma grande empresa, tendo como fundo o universo cyberpunk. Como a história se passa dentro de um universo cyberpunk, a construção sonora conta com a utilização de vários ruídos sonoros, que nos contextualizam o espaço em que está acontecendo as ações do RPG como por exemplo, o som de veículos futuristas, máquinas, robôs, explosões e, vários outros. A sonoridade também ajuda a identificar personagens. Tais sons fazem com que o público tenha uma experiência de imersão, mas ao mesmo tempo dá uma liberdade criativa para o ouvinte imaginar além do que se está escutando.

O projeto também poderá contribuir diretamente para a área do som tanto na parte acadêmica quanto de produção, tendo como um dos objetivos mostrar a importância desse estudo sonoro para os dias de hoje.

Referências Bibliográficas

ABPOD. **Pod Pesquisa**. 2020.

ASSIS, Pablo; GUANABARA, Gustavo; LUIZ, Lucio; SALVES, Déborah. **O podcast no Brasil e no mundo: democracia, comunicação e tecnologia**. In: Simpósio Nacional ABCiber, 4; Rio de Janeiro, 2010.

BARTKOWIAK, Mathew J. **Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film**. Norte da Carolina e Londres, McFarland e Company, 2010.

CHION, Michel. **A Audiovisão: som e imagem no cinema**, Ed. 1; Paris: Nathan, Texto e Grafia, 2011.

KONZETT, Matthias. Sci-Fi Film and Sounds of the Future. In: BARTKOWIAK, Mathew J. (org). **Sounds of the Future- Essays on Music in Science Fiction Film**. London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010.

MULLIKEN, Seth. Ambient Reverberations: Diegetic Music, Science Fiction, and Otherness. In: BARTKOWIAK, Mathew J. (org). **Sounds of the Future- Essays on Music in Science Fiction Film**. London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010. 88- 99

OLIVEIRA, Thais Rodrigues. **Diários da quarentena: a experiência do podcast em tempos de isolamento social**. Revista Comunicação & Inovação. São Caetano do Sul, SP. v.21, n. 47, p. 199-215. 2020

Processos formativos em cinema e audiovisual

WHITTINGTON, William. **Sound Design e Science Fiction**, Ed. 1; Austin, University of Texas Press, 2007.

WISNIK, José Miguel. **O som e o sentido**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

Material fonográfico consultado:

RPG CYBERPUNK 1: O grande assalto. Edição: Jovem Nerd. 2013.