

Uma proposta de organização dos elementos simbólicos no podcasting como linguagem

A proposal for organizing symbolic elements in podcasting as a language

Una propuesta de organización de los elementos simbólicos en el podcasting como lenguaje

Vitor Hugo de Oliveira-Lopes; Marcelo Freire

Resumo

Este artigo utiliza uma revisão narrativa de literatura para testar se o podcasting como linguagem possui uma estrutura própria, composta por elementos simbólicos sonoros, hipermidiáticos e parassonoros. O objetivo é propor uma sistematização dos elementos simbólicos no podcasting, contribuindo para a compreensão de como ocorre seu processo de significação. Os resultados confirmam que o podcasting integra características da linguagem radiofônica e da hipermídia, proporcionando uma experiência imersiva e interativa. A principal contribuição do estudo é a proposta de uma estrutura que organiza esses elementos, destacando a sua complexidade.

Palavras-chave: Podcasting. Linguagem. Elementos simbólicos. Processo de significação.

>> Como citar este texto:

OLIVEIRA-LOPES, Vitor Hugo de; FREIRE, Marcelo. Uma proposta de organização dos elementos simbólicos no podcasting como linguagem. **Radiofonias – Revista de Estudos em Mídia Sonora**, Mariana-MG, v. 16, n. 01, p. 100-121, jan./abr. 2025.

Sobre a autoria

Vitor Hugo de Oliveira-Lopes

vitor.hol@aluno.ufop.edu.br
<https://orcid.org/0000-0001-9800-0364>

Vitor Hugo de Oliveira-Lopes é mestre em Comunicação na Universidade Federal de Ouro Preto (PPGCOM/UFOP), Bolsista de Desenvolvimento em Ciência, Tecnologia e Inovação (Fapemig) e pesquisador do Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo (ConJor).

Marcelo Freire

marcelofreire@ufop.edu.br
<https://orcid.org/0000-0003-1936-7243>

Marcelo Freire é Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea (UFBA), com estágio pós-doutoral na Universidad de Extremadura (Espanha). É professor do PPGCOM e da graduação em Jornalismo (UFOP). Coordena o Laboratório de Humanidades Digitais da UFOP (LabHD UFOP).

Abstract

This article uses a narrative literature review to test whether podcasting as a language has its own structure made up of symbolic sound, hypermedia and parasound elements. The aim is to propose a systematisation of the symbolic elements in podcasting and to contribute to an understanding of how the process of signification occurs in podcasting. The results confirm that podcasting integrates features of radio language and hypermedia, providing an immersive and interactive experience. The main contribution of the study is the proposal of a structure that organises these elements and highlights their complexity.

Keywords: Podcasting. Language. Symbolic elements. Process of signification.

Resumen

Este artículo utiliza una revisión narrativa de la literatura para comprobar si el podcasting como lenguaje posee una estructura propia, compuesta por elementos simbólicos sonoros, hipermedia y parasonoros. El objetivo es proponer una sistematización de los elementos simbólicos del podcasting que contribuya a comprender cómo se produce su proceso de significación. Los resultados confirman que el podcasting integra características del lenguaje radiofónico y del hipermedia, proporcionando una experiencia inmersiva e interactiva. La principal aportación del estudio es la propuesta de una estructura que organiza estos elementos, poniendo de relieve su complejidad.

Palabras clave: Podcasting. Lenguaje. Elementos simbólicos. Proceso de significación.

Introdução

O *podcasting* surgiu em 2004 a partir do desenvolvimento da tecnologia *Really Simple Syndication* (RSS), um sistema que otimiza os processos de busca, recebimento e armazenamento de conteúdos na *internet* (Tigres, 2021). O fenômeno se encontra em consolidação como área e objeto de estudos, no campo da comunicação (Lopez et al., 2023). Parte-se da hipótese de que o *podcasting* é uma linguagem derivada do rádio, que, ao ser inserida no ambiente digital, manteve o som como protagonista (Lopez, 2009; Viana e Chagas, 2021;

Lopez, 2024), mas adquiriu novas camadas de sentido, desenvolvendo uma estrutura própria de ser e de contar histórias (Lopez et al., 2023; Silva, 2023; Lopez, 2024).

Conforme Ferdinand Saussure (1975), a linguagem é uma instituição social que se desenvolve, tanto coletiva quanto individualmente (no âmbito das práticas sociais), ao longo do tempo. Isso ocorre a partir da união entre uma unidade acústica-vocal (som) e uma unidade fisiológica-ideológica (mental) (Battisti, Othero e Nascimento, 2021). Tal processo revela que a linguagem é um veículo das ideologias, desempenhando um papel fundamental na interação entre humanos e entre humanos e a natureza. Assim, uma linguagem atua como um ato social carregado de implicações, relações de poder e constituição de identidades (Guerra, 2010).

Nesse contexto, o *podcasting* permite a expressão de ideias por meio do som em ambiente digital, possibilitando interações sociais entre *podcasters*¹ e *podouvintes*², através de uma mediação *online* (Assis, 2011; Thompson, 2018; Primo, 2024). O *podcasting* como linguagem está inserido no fenômeno do rádio (Lopez, 2024), sendo parte do processo de radiomorfose impulsionado pela *internet* (Prata, 2008). Esse processo unificou a linguagem radiofônica (Balsebre, 1994) com a programação digital (*XML*, um dos componentes da tecnologia *RSS*), favorecendo a inclusão de outros elementos, além dos sonoros, em sua estrutura (Sullivan, 2024). Nesse sentido, surge o questionamento: “Como os elementos simbólicos se organizam no *podcasting* como linguagem?”

Defende-se que, para analisar os *podcasts*³, é necessário considerar todos os elementos simbólicos, pois eles trabalham em conjunto na produção de significados. A estrutura do *podcasting*, pressupõem-se, visa a construção de bancos multimidiáticos ricos em elementos sonoros, hipermidiáticos e parassonoros, o que contribui para o avanço dos estudos de linguagem

¹ O criador de conteúdo/mídia sonora, o produtor de *podcast* (Assis, 2011).

² Consumidor final do produto, em outras palavras o ouvinte da mídia sonora, o ouvinte de *podcast* (Assis, 2011).

³ Um produto midiático sonoro nativo do ambiente digital (Prata, Avelar e Martins, 2021; Primo, 2024).

hipermídia (Bairon, 2012). O objetivo deste artigo⁴ é propor uma organização estrutural dos elementos simbólicos do *podcasting* como linguagem em seu processo de significação.

Metodologicamente, adotou-se uma abordagem qualitativa a partir de uma revisão narrativa de literatura. Segundo as pesquisadoras Edna Rother (2007), Lívia Cavalcante e Adélia Oliveira (2020), este tipo de revisão permite uma descrição e discussão ampliada, que visam aproximar o pesquisador de seu objeto de estudo. Através da revisão narrativa é possível explorar as referências acionadas de maneira mais aprofundada, sem a preocupação em desenhar o cenário quantitativo das publicações de determinada área. Na presente pesquisa, retomamos autoras e autores centrais no desenvolvimento dos estudos radiofônicos brasileiros, especialmente na interface com a comunicação digital e na configuração do podcast como um fenômeno. Por isso, nossa orientação na busca por referências transitou pelos dois eixos: estudos de rádio e mídia sonora e comunicação digital. A revisão narrativa permitiu estabelecer diálogo entre esses elementos, o que resultou na elaboração de uma estrutura para o *podcasting* como linguagem, levando em consideração a multidimensionalidade do objeto radiofônico (Lopez e Chagas, 2021), adotando “o som como guia da experiência [...]; a integração narrativa entre elementos sonoros e parassonoros; [...] as tecnologias e suas apropriações [...] em um contexto de plataformização” (p.6).

O artigo está organizado em quatro momentos: I) uma discussão sobre os elementos sonoros, com foco na compreensão da linguagem radiofônica e dos aspectos constitutivos do som; II) uma discussão dos elementos hipermediáticos, visando a aproximação desse campo ao *podcasting*; III) uma análise dos elementos parassonoros, centrada nos recursos que não são formados pelo som e IV) a construção da proposta de organização dos

⁴ O artigo vincula-se à dissertação de mestrado desenvolvida pelo primeiro autor no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Ouro Preto e financiada pela CAPES e ao projeto de pesquisa Metodologias de pesquisa para os estudos radiofônicos: desafios para entender o campo, financiado pelo CNPq e integrado pelos dois autores.

elementos simbólicos no *podcasting*.

Características da linguagem sonora

Como mencionado anteriormente, o *podcasting* mantém o som como protagonista. Isso ocorre durante a produção de conteúdos sonoros, onde baseados em características do meio radiofônico o *podcast* se apropria da linguagem sonora. A linguagem sonora apresenta características próprias, com uma estética que envolve uma sintaxe e uma semântica sonora, diferenciando-se de outras formas de expressão, como a linguagem corporal, a visual e a literária (Santos, 2018).

A linguagem sonora é um sistema comunicativo complexo, formado pela combinação de signos sonoros, como silêncio, música, voz e efeitos sonoros, que carregam significados variados para os ouvintes. Essa combinação permite a representação de símbolos que se manifestam em diferentes tipos de conteúdos, desde mensagem de voz em celular até conteúdos jornalísticos e de entretenimento, como os presentes no rádio, cinema, TV e até mesmo nas mídias sociais vinculadas à *internet* (Santos, 2018).

No caso do rádio, a linguagem radiofônica é vista como sinônimo de linguagem sonora. Segundo Armand Balsebre (1994), a linguagem radiofônica refere-se à produção de sentido por meio da representação simbólica de signos sonoros. Esses signos são a voz/palavra, a música, os efeitos sonoros e o silêncio (Balsebre, 1994; Ferraretto, 2014). Luiz Artur Ferraretto (2014) afirma que cada um desses elementos contribui com suas próprias características para a produção da mensagem, estabelecendo formas e conteúdos de acordo com suas possibilidades e limitações.

A voz/palavra é um elemento fundamental da linguagem sonora, uma vez que ela é o elemento principal para despertar a imaginação do ouvinte (Santos, 2022). Armand Balsebre (1994) apresenta a voz como um texto “escrito/sonoro”, que é imaginado e permite a improvisação verbal. Através da voz, é possível perceber o uso de recursos expressivos e da realidade acústica, que se

manifestam em aspectos como intensidade, volume, intervalo e ritmo, além da conotação estética da palavra (tratamento extra-linguístico da voz) (Balsebre, 1994). Esses aspectos são, por vezes, vistos com fascínio e sedução (Spritzer, 2005).

A palavra contém sons musicais que dão forma e cor à voz, sendo as consoantes responsáveis por essa construção. O agudo, por exemplo, remete à luminosidade e à proximidade, sendo mais utilizado em programas noturnos; enquanto o grave evoca o obscuro e o distanciamento, comum em programas diurnos (Balsebre, 1994). Nesse sentido, Carlos Jáuregui e Debora Cristina Lopez (2021) afirmam que, em uma peça radiofônica, o timbre é responsável pelo andamento da cena, passando uma sensação de urgência ou de emergência. Além disso, o timbre da voz carrega uma identidade, idade e gênero do falante (Spritzer, 2005, p.127), e o tom serve como contraste entre polaridades (lento/rápido; forte/fraco; etc.) (Jáuregui e Lopez, 2021). A musicalidade presente na voz também se relaciona com a melodia e a entonação (Balsebre, 1994). Para Armand Balsebre, a voz é polissêmica, criando movimento afetivo e noção de continuidade, apresentando harmonia e ritmo - esse último derivado das pausas, da melodia e da harmonia (Balsebre, 1994).

Patrícia Consciente Pereira dos Santos (2022), embasada por Mirna Spritzer (2005) e Virginia Guarinos (1999), afirma que a voz constrói ambientes, situando o ouvinte em relação ao tempo, espaço e movimentações dos personagens. Através de diálogos descritivos e da expressividade da voz, constrói-se a caracterização e o perfil dos personagens de uma peça radiofônica. Mirna Spritzer (2005), ao investigar a peça radiofônica como exercício na formação de atores e atrizes, reafirma que a voz é a protagonista da ação sonora⁵. Segundo a autora, “a voz encarna na experiência radiofônica, constituindo uma corporeidade inteira, total responsável pela tarefa do corpo”

⁵ Para Mirna Spritzer (2005), a ação sonora ou ação radiofônica resulta em um acontecimento sonoro realizado pelo emissor (pela fala, pela sonoplastia), que acontece e repercute no tempo, dando ritmo e intensidade. No entanto, é importante ressaltar que “a ação executada exatamente como é realmente, não aparece sonoramente como tal” (Spritzer, 2005, p.94).

(2005, p.71).

Assim, as palavras são corporificadas pela voz, materializando-se como um corpo (corporeidade da voz) que, por meio da oralidade, transmite uma experiência corporal e sensorial. A autora destaca que todo “dizer inclui os gestos, a melodia das palavras, o olhar envolvente” (p.30), conferindo às palavras um estatuto de corpóreo que ocupa espaço e se apropria do tempo. A experiência radiofônica se faz presente na voz-corpo de quem realiza o dizer⁶, determinando o andamento da narrativa. O ato de “dizer” no rádio se configura a partir dos cinco sentidos de quem o realiza, buscando nas memórias referências para a construção da voz-corpo, que se materializa em um tempo-espaço. Nesse processo, o corpo se disponibiliza para a ação vocal, envolvendo gesto, som, emoção, tonicidade e movimento (Spritzer, 2005).

A composição sonora de um personagem radiofônico exige uma clareza nas intenções, sendo necessário encontrar recursos pessoais para transformar a voz em um corpo por inteiro. Gestos, ações e intenções são colocadas tanto no dizer quanto no silêncio. Compor um personagem radiofônico, portanto, “é transportar para a voz e para a escuta o mundo visível do personagem” (Spritzer, 2005, p.108). Por fim, Mirna Spritzer (2005), destaca que a escuta desempenha um papel fundamental, uma vez que o corpo do ouvinte, em conjunto com a voz-corpo, concretiza os efeitos de sentido da palavra a partir da imaginação, subjetividade e sensibilidade. Em outras palavras, a escuta também possui uma corporeidade, pois o ouvinte sente em si o que escuta a partir de sua identificação com a voz de quem fala.

A música é outro elemento fundamental na composição da linguagem sonora. Junto com a palavra, ela contribui para a sensação de harmonia, sendo geralmente utilizada em plano de fundo para dar uma impressão de profundidade espacial à cena sonora (Balsebre, 1994). A música exerce funções estéticas importantes: a função expressiva, promovendo emoções como alegria ou

⁶ Assume-se como dizer radiofônico aquele que fala, seja o locutor, o(s) personagem(s), ou seja, a palavra a voz-corpo.

tristeza no ouvinte; e a função descritiva, ajudando a situar o ouvinte no tempo e no espaço. Além de expressar e descrever as características dos personagens que estão presentes em cena (Balsebre, 1994; Kaplún, 2017).

Mario Kaplún (2017) acrescenta que a música é o principal elemento na construção de um tema em uma cena sonora, desempenhando também funções gramaticais, reflexivas, e ambientais. Na função gramatical, a música age como um signo de pontuação, marcando a transição entre textos ou cenas; na função reflexiva, ela permite ao ouvinte um tempo para assimilar informações densas ou cruciais para a continuidade do conteúdo sonoro; finalmente, na função ambiental, a música representa o som que os personagens estão escutando em um determinado ambiente, como em uma festa (Kaplún, 2017). O ritmo e melodia da música conferem movimento e cor à peça radiofônica (Balsebre, 1994).

Os efeitos sonoros representam a realidade referencial objetiva e ajudam a ambientar a cena, reproduzindo sons como ruídos de trem ou fábrica, além de serem o próprio objeto do qual a linguagem emana (Balsebre, 1994; Kaplún, 2017). Eles criam uma atmosfera e transmitem sensações psicológicas, como mistério, alegria ou tristeza, podendo dar sentido à cena por meio da justaposição ou sobreposição com música ou palavras (Balsebre, 1994).

Para Armand Balsebre e Mario Kaplún, os efeitos sonoros desempenham cinco funções principais: a função ambiental e descritiva, que acompanha a fala e serve como plano de fundo para a cena; a função expressiva, que cria uma atmosfera carregada de significado por si só; a função narrativa, que conecta diferentes cenas e sugere uma progressão cronológica, como o passar do dia; a função ornamental, que contribui para envolver o ouvinte na cena, ainda que não seja essencial; e a função ilustrativa, que permite visualizar dados abstratos, como gráficos de fatos relevantes, por meio da sonificação⁷ (Balsebre, 1994;

⁷ Para Carlos Jáuregui e Debora Cristina Lopez (2021) trata-se de uma delimitação inserida nos estudos de *auditory display* (a expressão em português remete a um dispositivo auditivo). O dispositivo auditivo é definido como o uso do som na interação entre humanos e dispositivos técnicos e a sonificação consiste em um “conjunto de práticas que contribuem para a interpretação do mundo por meio do som, especialmente no que diz respeito à informação de caráter estatístico” (p.3).

Kaplún, 2017; Jáuregui e Lopez, 2021). Mario Kaplún (2017) defende que a linguagem sonora não apenas retrata a realidade, mas também transmite um estado de espírito.

O silêncio, conforme Armand Balsebre (1994), constrói significados ao ser intercalado com o som, criando sequências que delimitam núcleos narrativos e conferem movimento afetivo à linguagem verbal. É válido reconhecer outros elementos que são constitutivos do som, como os aspectos auditáveis e a sonificação. Ao refletirem acerca das especificidades e das complexidades do som no meio radiofônico, Eduardo Meditsch e Juliana Gobbi Betti (2019) revelam os aspectos auditáveis da informação sonora. Para os autores esses aspectos aparecem na forma de respiração, sotaque, vícios de linguagem, gírias de grupos sociais (contexto sociolinguístico), sons ambientais, timbre, entonação, o som do toque dos lábios... que tendem a ser neutralizados na produção radiofônica, uma tentativa de padronizar a fala, passando autoridade, elegância e superioridade de classe. Dessa forma, durante a escuta, os ouvintes acabam por considerar estes elementos como insignificantes ou indesejados (Meditsch e Gobbi, 2019).

Carlos Jáuregui e Debora Cristina Lopez (2021), ao analisarem a sonificação fornecem outros exemplos de elementos auditáveis que podem compor uma produção de informação sonora, como o apito de uma máquina industrial que sinaliza algum defeito, o *bip* de um automóvel emitido ao engatar a marcha ré ou uma sequência de *bips* que indicam dados de um acontecimento como a contabilização de casos de infecção por *Covid-19*. Os autores destacam que a velocidade, emergência ou urgência da informação podem ser inferidas a partir do aumento ou da diminuição dos *bips*, além disso ressaltam a necessidade do desenvolvimento de uma escuta apurada para que se possa perceber e interpretar os sons mencionados.

Embora o *podcasting* tenha suas raízes no meio radiofônico, do qual ele herda suas principais características como uma linguagem (Silva, 2023; Moraes, 2023; Lopez et al, 2023a), é essencial considerar o ambiente digital em que o

fenômeno se desenvolveu. A integração de elementos sonoros com a programação digital reflete uma transição natural da linguagem radiofônica para uma forma mais complexa no ambiente hipermidiático, própria do contexto digital. Dessa forma, reconhece-se que o *podcasting* como linguagem, também se apropria de características da linguagem hipermídia (Bairon, 2012).

Características da linguagem hipermídia

Sérgio Bairon (2012) define a hipermídia como a expressividade de outras linguagens (verbal, sonora e/ou visual) em um contexto digital/web, transcendendo suas formas únicas para uma forma hibridizada de ser. Trata-se de uma expressão que não apresenta linearidade para “leitura” do conteúdo, atuando de forma multimidiática. Para o autor, multimídia se refere à sustentação do conteúdo exposto em um ambiente hipermídia por meio da interação entre imagens, textos e sons. O autor também acrescenta que a hipermídia não se reduz a uma estrutura “tecnicizante”, mas é uma “mutação” que a linguagem adquire no ambiente digital, especialmente devido à sua não linearidade. Ela oferece múltiplas potencialidades, sem um “destino” final exato (Bairon, 2012).

Sérgio Bairon (2012) argumenta que uma hipermídia possui múltiplos actantes que afetam a produção textual e de significados, propondo o conceito de polifonia multimidiática, baseado no conceito de polifonia de Mikhail Bakhtin. Neste sentido, a polifonia multimidiática consiste nas diferentes percepções que os usuários assumem no contexto hipermídia. A linguagem hipermídia, segundo o autor, é composta por “argumento, entorno, relação entre as soluções de programação e a expressividade conceitual, formação de bancos iconográficos e/ou áudio reticular” (p.115) e randomismo. O argumento refere-se à definição do fator onde serão aplicadas um conjunto de operações conceituais em rotação e circulação, que norteará a criação de um ambiente sógnico (entorno) e das variáveis que permitirão a interação do ambiente com a programação digital.

Um ambiente hipermídia apresenta uma estrutura digital de criação híbrida, onde imagens, áudios, vídeos e programações interagem, possibilitando

a imersão do usuário em uma nova realidade. Sérgio Bairon entende a imersão como a experiência de construção de sentidos fundamentada na relação entre o ambiente e os usuários. Trata-se do acolhimento de subjetividades, embasado no conhecimento de mundo de cada usuário, que se expressa na criação de ambientes digitais por meio de relações dialógicas. Essas relações envolvem interação programada conceitualmente, abstração configurada, o estranhamento, e referência ao cotidiano, denominadas como entorno (Bairon, 2012).

A programação deve ser considerada em relação com o todo significativo, isto é, o diálogo conceitual com as estruturas multimídia. Sérgio Bairon (2012) argumenta que uma expressividade hipermídia nunca está finalizada. Uma vez disponível na internet, a criação assume interpretações e semioses limitadas pela compreensão do usuário, que decide como iniciar e interromper o ciclo de interpretação, recompondo novas experiências imersivas. A formação e demonstração de bancos iconográficos referem-se à utilização de imagens no ambiente hipermídia, que podem se apresentar de forma fixa ou em movimento. Essas imagens podem ser apenas citadas quando constam no ambiente, manipuladas quando se encontram justapostas (montagem) ou funcionar como links, expressando caminhos a serem seguidos (Bairon, 2012).

Em relação ao áudio reticular, Sérgio Bairon (2012) propõe possibilidades para pensar o áudio no ambiente hipermídia, já que este ainda é pouco explorado nesse contexto. O áudio ou textura musical permite ao usuário recompor a navegação por meio de edições, sendo composto por locuções, ilocucionário, efeito de transição (passagens), rotatividade sígnica e cacos sonoros. As locuções⁸ consistem em fragmentos de frases ricos em significação, que se completam com as imagens reticulares, com o entorno e com as suas condições existenciais de corte, irrupção e ruptura. O ilocucionário revela a intenção e a materialidade sonora desses fragmentos por meio das interações (Bairon, 2012).

⁸ Trata-se de locuções para o estudo da linguagem hipermídia. Para Sérgio Bairon (2012) as locuções estão relacionadas à toda e qualquer sonoridade do áudio no ambiente hipermidiático.

Ambos os conceitos enfatizam a natureza fragmentada e não linear da hipermídia.

A imersão sonora ocorre a partir da concepção de mundo construída pelos usuários. Nesse contexto, o efeito de transição ou as passagens auxiliam na imersão sonora, conectando eventos sem abandonar o entorno no qual foram criados. A rotatividade sígnica em texturas musicais configura uma locução conduzida pela navegabilidade do usuário, que cria conjuntos de áudios que se sobrepõem em uma mesma estrutura dada. Os cacos sonoros são pedaços de fonemas, palavras ou ruídos, que juntos, formam irrupções, contribuindo para a construção de sentidos a partir da fala em uma textura musical (Bairon, 2012). É relevante acrescentar que os cacos sonoros se relacionam tanto com elementos da própria produção sonora, como aspectos auditáveis e sonificação, quanto com elementos gerados no momento da escuta, como sons de cliques (quando o consumo ocorre em computador de mesa ou notebook) e voz de GPS (quando o consumo ocorre no carro).

Por fim, Sérgio Bairon (2012) define o conceito de randomismo como o processo em que eventos no ambiente hipermídia se apresentam aleatoriamente, equilibrando probabilidade com improbabilidade em todos os pontos de interatividade. O ambiente hipermídia é, assim, um jogo aleatório dos componentes de programação, com eventos apresentados conforme a qualidade e indexação do conteúdo no ambiente multimídia (Bairon, 2012).

No cenário da plataformização, o randomismo está em constante tensionamento, afetado pela mediação algorítmica que adiciona camadas de sentido às dinâmicas de circulação de conteúdo (Cortez, 2016). A natureza digital trouxe uma complexidade adicional ao podcasting, permitindo a incorporação de elementos que vão além do som, como os parassonoros - textos e imagens, por exemplo - especialmente no contexto de streaming (Sullivan, 2024). Ademais, Marcelo Kischinhevsky e Cláudia Figueiredo Modesto (2014) destacam que os estudos radiofônicos, no contexto digital, devem contemplar tanto os elementos sonoros quanto os parassonoros.

Características da linguagem parassonora

O uso de elementos parassonoros vai além de uma simples estratégia para chamar a atenção dos ouvintes para o consumo de *podcast*, sendo uma linguagem fundamental para a circulação da mídia sonora (Oliveira e Kneipp, 2023). Neste sentido, Debora Cristina Lopez e Aline Monteiro Homssi (2021) elucidam que o conteúdo parassonoro refere-se aos elementos que não são estritamente sonoros, destacando a presença de marcas visuais e multimídia que acompanham o conteúdo sonoro, sendo complementares ou alternativos em um ambiente plataformizado.

Lorena Aracelly Cabral de Oliveira e Valquíria Aparecida Passos Kneipp (2023) analisaram os elementos parassonoros presentes no *podcast Pistoleiros*, um programa do original *Globoplay*⁹ em parceria com o jornal *O Globo* que conta a história da pistolagem no Rio de Janeiro. Elas discutem a presença do hipertexto, que acompanha o áudio com matérias novas e antigas relacionadas ao escopo de cada episódio, o uso de reportagens que aprofundam os detalhes apresentados no conteúdo em áudio, fotografias e arquivos para consumo simultâneo disponibilizado no site, que ilustram o enredo do áudio. As autoras enfatizam a presença de transcrições dos áudios que facilitam o acesso ao conteúdo e, no corpo do texto escrito (“roteiro”), contém *hiperlinks* para os conteúdos de aprofundamento sugeridos no áudio. Além disso, destacam os *QR Codes* inseridos em notícias impressas sobre a pistolagem, direcionando o leitor para o conteúdo em áudio.

Debora Cristina Lopez e Aline Monteiro Homssi (2021) ampliam essa análise, incluindo os elementos em formato de vídeo, especialmente no contexto de *videocast*, além das comunidades e publicações criadas em redes sociais digitais em torno do conteúdo de áudio ou de *podcasts* disponíveis na internet. Marcelo Kischinhevsky e Cláudia Figueiredo Modesto (2014) complementam

⁹ A *Globoplay* é uma plataforma de *streaming* que oferece conteúdos de vídeo e áudio originais e exclusivos da TV Globo e do Canal Futura (Globoplay, 2020).

com a inclusão de infográficos, interfaces de sites das emissoras, mapas, ícones, e aplicativos de *streaming* e espaços projetados para interação, como botões de compartilhar, etiquetar, curtir e área para comentários.

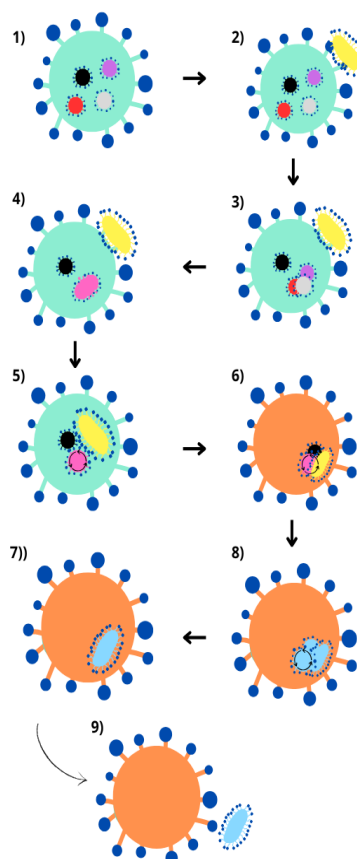
Os elementos parassonoros permitem ampliar a narrativa, gerando uma experiência de escuta complexificada, com a inserção de elementos da arquitetura de interação e estratégias que vão além do som. Na podosfera, por exemplo, não é possível excluí-los do processo de fruição, já que elementos como as capas e o texto de apresentação do podcast e dos episódios possuem uma carga significativa de expressividade (Gariglio *et al*, 2023) e atuam na construção da identidade editorial da produção (Suárez-Carballo; Pérez-Maillo, 2022). No entanto, como lembram Lopez e Monteiro Homssi (2021), não devem ser considerados indispensáveis para a compreensão do conteúdo transmitido. Para as autoras, os elementos sonoros podem, além de ampliar a narrativa, atuar na construção de uma relação produtor x produto x público, reforçando laços e chegando à consolidação de bases de fãs.

Ainda que os estudos de fandom não sejam nosso objeto neste artigo, é importante demarcar que as interações se apoiam no acionamento de imagens, de vídeos, de textos, ampliando a experiência de escuta e os vínculos da podosfera. Se no rádio transmitido no dial os laços se formavam através dos sujeitos, da voz, das personas criadas por comunicadores, na podosfera esses elementos se mantêm em diálogo com a complementação, com a adição de novas camadas informativas (gráficos, tabelas, documentos, registros do acontecimento) e emocionais (com retomadas imagéticas da experiência, com o desvelamento de quem são os sujeitos do acontecimento, com a oferta de novas rotas de leitura para o fato). A caracterização do podcasting como um fenômeno comunicacional ancora-se, portanto, na diversidade de linguagens e de caminhos narrativos possíveis, na apropriação das características de uma narrativa hipermidiática, que coordena expressividades possíveis originadas no áudio e no digital, metamorfoseando o fazer e retomando o processo definido por Nair Prata (2008) como Radiomorfose.

Organização dos elementos simbólicos no *podcasting*

O estudo do *podcasting* deve levar em conta sua natureza digital oriunda do RSS¹⁰, que promoveu “mutações” na linguagem radiofônica (radiomorfose, segundo classificou Nair Prata em 2008), resultando na expansão da linguagem radiofônica para o ambiente hipermidiático (Kischinhevsky, 2016; Lopez, 2009). Além disso, a *internet* complexificou o fenômeno, permitindo a integração dos elementos sonoros com parassonoros. A seguir, apresenta-se um esquema do processo de significação do *podcasting* como linguagem (FIG. 1).

FIGURA 1 – Processo de significação do podcasting como linguagem



FONTE - Adaptado De Bairon, 2012.

¹⁰ O RSS é uma tecnologia que permitiu o desenvolvimento e popularização do podcasting, já que é através dela que se alteraram as dinâmicas de atualização e distribuição de áudio. Para Gariglio *et al* (2024, p. 7), “a incorporação do RSS como uma tecnologia que forma parte das plataformas de áudio é afetada pelos algoritmos e pelas dinâmicas de escuta plataformizada”.

A figura evidencia a natureza circular e interativa do *podcasting*. O processo de navegabilidade inicia-se com o Argumento (em azul claro), onde os elementos simbólicos (som, texto e imagens) são disponibilizados para interação. O argumento inclui operadores expressivos e de programação. Neste processo, o *podcaster* define um tema central, recolhe informações de qualidade e as agrupa em um banco multimidiático (argumento). Esse argumento norteia a construção do Entorno, que se forma a partir das conexões entre Soluções de programação, Imersão e Rotatividade sígnica.

A Imersão (em amarelo) ocorre quando o *podouvinte* se identifica com o conteúdo trazendo sua subjetividade para a interação. O Randomismo, representado pelos “pinos” em azul escuro, refere-se aos pontos de interação entre os elementos do *podcasting* como linguagem. Dessa forma, o argumento, a imersão e o randomismo, juntos, conduzem o processo de navegabilidade do *podouvinte*, determinando aleatoriamente os “caminhos possíveis” de interpretação do conteúdo, o que destaca o fluxo imprevisível da navegação na hipermídia.

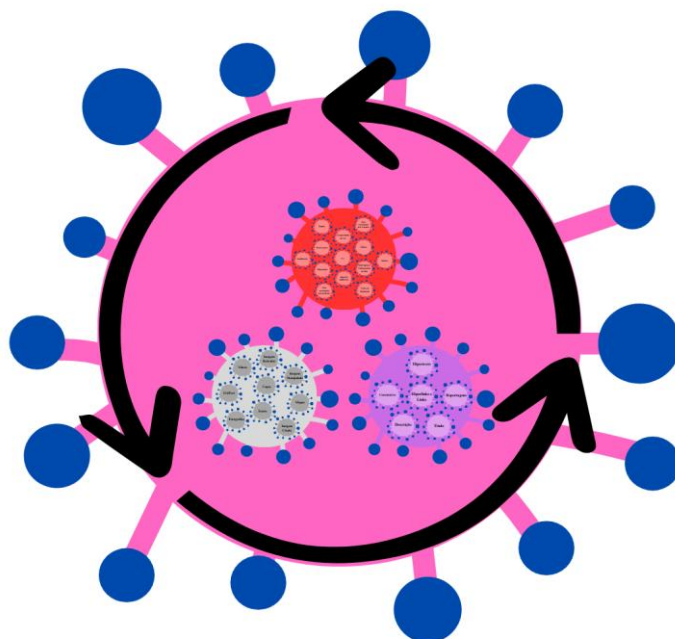
Esse processo leva os operados expressivos a um estado de Rotatividade sígnica¹¹ (em rosa), onde os elementos podem ser interpretados em justaposição ou não. Pelo menos o áudio, a capa do episódio, o título do episódio e a descrição do episódio serão acionados no início do consumo de um *podcast*, principalmente no contexto de *streaming*, embora o áudio possa prevalecer posteriormente. Quando a rotatividade sígnica, as soluções de programação e a imersão se conectam pelo randomismo, forma-se o Entorno (em laranja). A não linearidade da hipermídia pressupõem que o entorno nunca é fixo, pois a navegabilidade pode ser interrompida e retomada conforme a escolha do *podouvinte*, gerando diversas possibilidades de construção do entorno.

Do entorno, surge a formação da Expressividade (em azul ciano), que é o resultado do processo de navegabilidade do *podouvinte* e do significado

¹¹ É relevante reconhecer que a sobreposição de elementos da hipermídia não é restrita apenas ao áudio, uma vez que o ambiente hipermidiático possibilita infinitas possibilidades de acesso a conteúdos em conjunto.

produzido durante a imersão. O randomismo sistematiza a expressividade ao determinar os “caminhos possíveis” de interações a partir de uma estrutura de programação. No *podcasting*, o randomismo é “invisível”, mas pode ser sugerido pela voz, como quando o *podcaster* diz: “para mais informações, acesse o *link* disponível na descrição”.

FIGURA 2 – Visualização dos elementos simbólicos na rotatividade sígnica



Fonte - Adaptado De Bairon, 2012.

A figura acima ilustra a interação dos elementos simbólicos do *podcasting* na Rotatividade sígnica, que se distribuem entre Elementos Sonoros (em vermelho), como a voz/palavra, timbre, entonação, corporeidade da voz, sonificação, vícios de linguagem, sobreposições de fala, interrupções de fala, aspectos auditáveis, música, efeitos sonoros, sons ocasionados pela produção, sons ocasionados durante a escuta, além do silêncio; Elementos Textuais (em magenta), como o título dos episódios, descrição, hipertextos, *links* e *hyperlinks*, comentários e reportagens; e Elementos Imagéticos (em cinza-claro), como as

capas dos episódios, imagens citadas, imagens manipuladas, imagens reticulares, fotografias, vídeos, ícones, gráficos e mapas.

Esses elementos podem se sobrepor ou não, e mesmo quando sobrepostos, o ouvinte pode desconsiderá-los no processo de construção de sentidos (expressividade). Contudo, eles obrigatoriamente apresentam pontos de interações entre si, que se conectam na construção do entorno e, posteriormente, na expressividade sónica via randomismo. No *podcasting*, as interações entre o *podcaster* e o *podouvinte* ocorre por meio da integração de diversos elementos (sonoros, textuais, imagéticos e programação), conectados através do randomismo.

Considerações finais

Este estudo propôs uma organização estrutural dos elementos simbólicos do *podcasting* como linguagem em seu processo de significação. Para isso, desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica qualitativa, baseada na revisão narrativa de literatura, recorrendo aos estudos radiofônicos e de hipermídia já realizados. As considerações apresentadas permitem compreender que, no *podcasting* como linguagem, o argumento inclui todos os elementos pensados durante a produção do *podcast* e que foram disponibilizados para interpretação na fase de consumo, ou seja, um ambiente multimidiático ou ecologia.

Compreendemos que o *podcasting* compõe-se a partir de uma orientação multilateral, com influências diretas do rádio (seu meio de origem) e do espaço digital (por onde circula e onde nasce). Estas influências se representam em remediações dos sujeitos do processo e da materialidade do objeto. No primeiro caso, as formas de consumo, a incorporação de players em dispositivos multitarefa e as mudanças tecnológicas que propiciam uma potencialização das características de mobilidade e autonomia do rádio (Ortriwano, 1985; Gomes, 2016) permitem compreender como o rádio e a linguagem sonora, ambos em constante mutação, agem sobre a compreensão do *podcasting* como fenômeno comunicacional.

Já a materialidade do objeto, ao pensarmos no podcasting, diversifica-se: pode ser percebida no dispositivo de escuta sonora, mas também nas distintas materialidades das produções parassonoras, na integração entre dispositivos em práticas de escuta (Lopez, Gambaro e Freire, 2023) e na própria compreensão do som e de seus elementos auditáveis como uma expressão material associada às dinâmicas de articulação narrativa das plataformas digitais.

Entendemos então que a linguagem é um eixo central para a compreensão conceitual do podcasting. A interação dos elementos simbólicos do podcasting, como dissemos, articula-se (por sobreposição ou não) entre sonoros, textuais e imagéticos, sempre agindo em um ambiente digital que diversifica os caminhos narrativos oferecidos à audiência, impedindo um descolamento destas rotas comunicacionais na compreensão das relações entre o objeto e as audiências.

Neste contexto, entre as múltiplas possibilidades oferecidas pelo randomismo, o *podouvinte*, de acordo com sua subjetividade, busca se aproximar de sua realidade, construindo um entorno e selecionando os elementos que ajudarão a compreender o conteúdo. No entorno, por meio do randomismo, as soluções de programação, a rotatividade sígnica e a imersão se combinam, resultando na expressividade. A interação destes elementos evidencia que a comunicação no *podcasting* não é linear nem tem destino final, sendo complementada pela presença e participação ativa do *podouvinte*. Essa dinâmica influencia como cada ouvinte compreende o conteúdo, destacando as múltiplas possibilidades de interpretação que o meio apresenta. A compreensão no *podcasting* se encerra com a interrupção do consumo, mas permanece suspensa, podendo ser retomada a qualquer momento e a partir de qualquer ponto, inclusive seguindo caminhos interativos diferentes.

Bibliografia

ASSIS, Pablo de. O Imaginário do Rádio e o Podcast. **Comunicologia - Revista de Comunicação da Universidade Católica de Brasília**, v. 4, n. 2, p. 84-106, 15 dez. 2011.

BAIRON, Sérgio. **O que é hipermídia**. São Paulo: Brasiliense, 2012. (Coleção Primeiros

Passos, 342). 1ª reimpr. da 1ª ed. de 2011.

BALSEBRE, Armand. A linguagem radiofônica. Tradução resumida do livro *El language radiofónico*. Madri: Editora Cátedra, 1994. In.: **MEDITSCH, Eduardo (Org.). Teorias do rádio: textos e contextos**. Florianópolis: Insular, 2005. 368p. ISBN 85-7474-269-4.

BATTISTI, Elisa; OTHERO, Gabriel e FLORES, Valdir do Nascimento. **Conceitos básicos de linguística: sistemas conceituais**. São Paulo: Contexto, 2021. 288p.

CAVALCANTE, Livia Teixeira Canuto e OLIVEIRA, Adélia Augusta Souto de. Métodos de revisão bibliográfica nos estudos científicos. **Psicol. rev. (Belo Horizonte) vol.26 no.1 Belo Horizonte jan./abr.**, 2020.

CORTEZ, Natália Moura Pacheco. Dinâmicas de circulação de músicas na ecologia de streaming: semiose em redes híbridas. 2016. 185 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte, 2016.

FERRARETO, Luiz Artur. **Rádio: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2014. 272 p.:il.

GARIGLIO, Livia; FREIRE, Marcelo; LOPEZ, Debora Cristina; MARCENES, João. Uma periodização do RSS como tecnologia de circulação de áudio: 25 anos depois. In: **Anais do XVII Congresso Latino-Americano de Pesquisa em Comunicação**, 2024, Bauru. Anais... Bauru, Alaic, 2024.

GARIGLIO, Livia; ALMEIDA, Amanda Paula; OLIVEIRA-LOPES, Vitor Hugo; LOPEZ, Debora Cristina. Estudos sobre design e podcasting: uma revisão de literatura. In: **Anais do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2023, Belo Horizonte. Anais... São Paulo, Intercom, 2023.

GLOBOPLAY. O que é Globoplay? Ajuda Globoplay, 2020. Disponível em: <https://ajuda.globo/globoplay/app/sobre-o-globoplay/faq/o-que-e-o-globoplay.ghtml>. Acesso em: 02 jan. 2025.

GOMES, Rafael de Jesus. Rádio e Tecnologia – Uma rediscussão das características do rádio frente às tecnologias contemporâneas. **Rádio-Leituras**, v. 7, n. 1, 2016.

GUERRA, Vânia Maria Lescano. A análise do discurso de linha francesa e a pesquisa nas ciências humanas. **Anais do Sciencult**, v. 1, n. 1, 2010.

JÁUREGUI, Carlos; LOPEZ, Debora Cristina. Sonificação de dados: uma aproximação metodológica. In.: **44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Virtual, Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, 2021.

KAPLÚN, Mario. **Produção de Programas de Rádio, do roteiro à direção**. Mario Kaplún. Eduardo Meditsch e Juliana Gobbi Betti (Organizadores). São Paulo: Intercom, Florianópolis : Insular, 2017.

KISCHINHEVSKY, Marcelo; MODESTO, Cláudia Figueiredo. Interações e mediações – Instâncias de apreensão da comunicação radiofônica. **Questões Transversais**, São Leopoldo, Brasil, v. 2, n. 3, 2014. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/questoes/article/view/8557>. Acesso em: 12 dez. 2024.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. **Rádio e mídias sociais – mediações e interações**

radiofônicas em plataformas digitais de comunicação. Rio de Janeiro: Ed. Mauad x, 2016.

LOPEZ, Debora Cristina. **Radiojornalismo hipermidiático: tendências e perspectivas do jornalismo de rádio all news brasileiro em um contexto de convergência tecnológica**. 2009. 301 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – Faculdade de Comunicação. Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, 2009.

LOPEZ, Debora Cristina; GAMBARO, Daniel; FREIRE, Marcelo. Binge Listening: Dimensões do consumo de áudio em podcasting. **Radiofonias** – Revista de Estudos em Mídia Sonora, v. 14, n. 3, p. 199-226, 18 jan. 2024.

LOPEZ, Debora Cristina; CHAGAS, Luán José Vaz. A multidimensionalidade do objeto radiofônico: caminhos para compreender o debate. **Esferas**, v. 1, n. 23, p. I-XIII, 1 jul. 2022.

LOPEZ, Debora Cristina e HOMSSI, Aline Monteiro. Cuando se encuentran cultura fan y podcasting: las nuevas relaciones con la audiencia en O Caso Evandro. **Hipertext.net**, (23), 2021. 93-103. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.09>

LOPEZ, Debora Cristina; JÁUREGUI, Carlos; FREIRE, Marcelo; QUADROS, Mirian; MEIRELES, Norma; KOCHHANN, Roscéli; SENA, Marcelo; SILVA, Thiago; LOPES, Vitor Hugo de Oliveira e GARIGLIO, Livia. Estudos de podcasting: panorama da pesquisa em teses e dissertações brasileiras (2004-2021). In.: **46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – PUC MINAS, 2023. Anais**. Belo Horizonte: Intercom, 2023.

LOPEZ, Debora Cristina. A complexidade do podcasting como fenômeno. In.: **KISCHINHEVSKY, Marcelo. Cultura do podcast: reconfigurações do rádio expandido**. - 1 ed. - Rio de Janeiro: Mauad, 2024.

MEDITSCH, Eduardo; BETTI, Juliana Gobbi. Os elementos sonoros na análise da informação radiofônica: em busca de métodos. In.: **17º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo. Goiânia. Anais do 17º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo. Goiânia: SBPjor**, 2019.

OLIVEIRA, Lorena Aracelly Cabral de e KNEIPP, Valquiria Aparecida Passos. a identificação dos elementos parassonoros no podcast: um estudo da série Pistoleiros. **Revista Alterjor**, São Paulo, Brasil, v. 28, n. 2, p. 373–389, 2023. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/alterjor/article/view/212553>. Acesso em: 15 ago. 2024.

ORTRIWANO, Gisela Svetlana. **A informação no rádio: os grupos de poder e a determinação dos conteúdos**. São Paulo: Summus, 1985.

PRATA, Nair. **Webradio: novos gêneros, novas formas de interação**. 2008. 395 f. 2008. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

PRATA, Nair, AVELAR, Kamila, e MARTINS, Henrique Cordeiro. Podcast: a research trajectory and emerging themes: Podcast: trajetória de pesquisa e temas emergentes. **Comunicação Pública**, 16(31), 2021. <https://doi.org/10.34629/cpublica.67>

PRIMO, Alê. Para além da emissão sonora: as interações no podcasting. **Radiofonias - Revista de estudos em mídia sonora**, Mariana/MG, v.15, n.01, p. 59-90, jan/abril. 2024.

ROTHER, Edna Terezinha. Revisão sistemática X revisão narrativa. **Acta Paulista de**

Enfermagem, v. 20, n. 2, p. v–vi, abr. 2007.

SANTOS, Patrícia Consciente Pereira dos. **A criação de ambientes através do som: caminhos imersivos no podcast de storytelling ficcional "Contador de Histórias"**. 2022. 195 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Instituto de Ciências Sociais e Aplicadas, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2022.

SANTOS, Roberval de Jesus Leone dos. A importância da audiobiografia na revelação de tesouros. In.: **PINHEIRO, Elton Bruno. (Org.). Pesquisa e Produção em Linguagem Sonora: Experiências Compartilhadas**. Edição de Arte – LabAudio/FAC. Brasília: Universidade de Brasília, Faculdade de Comunicação, 2018. 225 p.

SILVA, Jaqueline Florentino da. **Podcast e produção de notícia**. 143p. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Diretoria de pós-graduação e pesquisa, Programa de pós-graduação em comunicação da Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2023. (Dissertação de Mestrado) Universidade Federal de Ouro Preto, 2022. San195 f.

SPRITZER, Mirna. **O corpo tornando voz: a experiência pedagógica da peça radiofônica**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Educação, Programa de Pós-graduação em Educação. Porto Alegre, 2005. 191f.

SUÁREZ CARBALLO, Fernando; PÉREZ-MAÍLLO, Aurora. El diseño gráfico de pódcast: análisis de estrategias visuales. **Grafica**, v. 10, n. 19, p. 55-62, 2022.

SULLIVAN, John L. **Podcasting in a Platform Age: From an Amateur to a Professional Medium**. London : Bloomsbury Publishing, 2024 - 296 p. Bloomsbury Podcast Studies - ISBN: 9781501380679

THOMPSON, Jhon. B. A interação mediada na era digital. **Matrizes**, vol. 12, núm. 3, 2018, Setembro-, pp. 17-44.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 1998.

TIGRES, Rodrigo. **Podcast S/A: Uma revolução em alto e bom som**. São Paulo, SP: Editora Nacional, 2021.

VIANA, Luana; CHAGAS, Luan José Vaz. Categorização de podcasts no Brasil: uma proposta baseada em eixos estruturais. **Observatorio (OBS*)**, [S. l.], v. 18, n. 1, 2024. DOI: 10.15847/obsOBS18120242369. Disponível em: <https://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/2369>. Acesso em: 22 apr. 2024.