

Explorando a paisagem sonora de *Ping Pong the Animation*: o papel do som ambiente, dos efeitos sonoros e o poder da música para construção da narrativa do primeiro episódio da série.

Resumo: Neste artigo busca-se ressaltar a importância narrativa dos diferentes elementos que compõem a trilha sonora de *Ping Pong the Animation*, explorando suas particularidades e instigando reflexões sobre a complexidade e relevância da produção sonora no contexto cinematográfico, especialmente em animações. A hipótese central é que a trilha sonora desta série animada estabelece um diálogo com o ritmo acelerado e intenso do esporte, expressando de forma vívida as emoções humanas em seus altos e baixos, retratando o desequilíbrio e o equilíbrio emocional dos personagens. Além disso, a obra aborda temas como amizade e convivência. Neste trabalho pode-se observar que ao valorizarmos a importância do som no contexto audiovisual, somos capazes de aprofundar nossa apreciação pelas produções artísticas e enriquecer nossa própria compreensão das histórias que nos são contadas.

Palavras-Chave: *Ping Pong The Animation*; *Paisagem Sonora*; *Sound Design*; *Trilha Sonora*; *Kensuke Ushio*.

Autor:

Silverman Stefan Matos Barbosa¹

Ping Pong the Animation é uma série de animação japonesa que possui um total de onze episódios e foi produzida pelo estúdio *Tatsunoko Production*. No Japão, foi ao ar entre os meses de abril e junho de 2014. A série é baseada no mangá de mesmo nome, escrito e ilustrado por Taiyō Matsumoto.

Taiyō Matsumoto, nascido em 25 de outubro de 1967 em Tóquio, Japão, é um artista mangaká². *Ping Pong* (1996), *Blue Spring* (1993) e *Tekkonkinkreet* (1993) foram adaptadas para o universo cinematográfico.

A história da série de animação *Ping Pong the Animation* concentra-se em dois amigos de infância, Makoto “Smile” Tsukimoto (Kouki Uchiyama) e Yutaka “Peco” Hoshino (Fukujuurou Katayama), ambos jogadores de tênis de mesa com habilidades

¹ Acadêmico do 8º período do curso de cinema e audiovisual da Universidade Federal de Sergipe — UFS; silvermanstefan@academico.ufs.br.

² SCHODT, Frederik. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. 3ª ed. Berkeley: Stone Bridge Press, 1997. Reconhece o termo “mangaká” como uma palavra japonesa para artistas e autores de mangá. Ele destaca sua importância na indústria, reconhecendo os mangakás como criadores fundamentais. Schodt também aborda a evolução e a ampla utilização do termo para descrever os profissionais que trabalham na criação de mangás, valorizando seu trabalho na sociedade japonesa.

distintas. Enquanto Peco é um jogador imprevisível e confiante, Smile é mais técnico, possui uma personalidade introvertida e joga tênis de mesa apenas porque é bom nisso. A trama segue os dois amigos enquanto competem em torneios de tênis de mesa, enfrentam adversidades pessoais e lidam com suas ambições e desejos relacionados ao esporte e à vida.

No extremo oposto da trama, encontramos os jogadores de elite Wenge “China” Kong (Yousei Bun) e Ryūichi “Dragon” Kazama (Shunsuke Sakuya), o segundo fazendo sua primeira aparição no segundo episódio da série. Ambos vivenciam experiências opostas no mundo do esporte. Enquanto Dragon está em seu auge e é o mesa-tenista japonês mais renomado, China foi excluído da equipe chinesa e teve que buscar oportunidades no Japão, um país consideravelmente menos competitivo no âmbito esportivo do tênis de mesa em comparação com a China.

Ao longo da trama, os caminhos dos personagens se entrelaçam nas quadras e na vida, influenciando-se mutuamente. A sensação que permeia logo no primeiro episódio é a de que os personagens estão sempre buscando algo, porém perdidos em suas escolhas, ansiando por coisas que talvez não sejam exatamente o que desejam, ou não da forma que almejam. No entanto, o fascinante na série é que, embora conheçamos cada um desses personagens através do esporte, o anime transcende essa temática. Pode ser definido como um mergulho introspectivo, um retrato de autoconhecimento, no qual encontramos o verdadeiro estímulo que nos impulsiona na vida.

Ao retratar essa jornada de autodescoberta, a trama não atribui protagonistas ou antagonistas definidos; os personagens são multifacetados, despertando simpatia em alguns momentos e antipatia em outros. Uma característica marcante dessas figuras é a sutileza de suas transformações, frequentemente expressas por meio de cenas simbólicas. Quando o estilo de "empunhadura" (modo de segurar a raquete) de cada jogador é explicado, pode parecer apenas uma informação técnica para distinguir Peco como um

"hitter"³ (agressivo, sempre atacante) e Smile como um "chopper"⁴ (defensivo baseado em *slices*⁵).

À medida que testemunhamos os personagens alternarem seus estilos de jogo, essa mudança tática também se associa a uma transformação comportamental. Ao longo da trama, percebe-se que as ações dos personagens são internalizadas, com eles aprendendo a lidar consigo mesmos, sendo o tênis de mesa a força propulsora desse processo.

Como um todo, a animação foi bem recebida pelo público e pela crítica devido à sua abordagem não convencional do gênero esportivo e por seus personagens emocionalmente complexos e convincentes.

Ping Pong the Animation é notável por seu estilo único de animação, que utiliza uma mistura de animação tradicional e técnicas de animação digital. A série também chama bastante atenção por sua trilha sonora, composta por quarenta e duas músicas de autoria de Kensuke Ushio, um nome importante que exploraremos ao longo deste artigo. Kensuke Ushio emprega a técnica de composição ilustrativa conhecida como "*mickeymousing*", que consiste em sincronizar de forma intensa os elementos musicais, como ritmo, melodia e tempo, com a ação visual do filme. Segundo o pesquisador Ney Carrasco (2003), essa técnica é inspirada na orquestração exagerada presente nos desenhos animados, em que a música destaca e acompanha todas as ações e movimentos na tela. Segundo a pesquisadora Suzana Reck Miranda (2011), essa abordagem possibilita que a música acompanhe não apenas o ritmo da cena, mas também os aspectos emocionais e os elementos de edição, como cortes, transições e *fades*⁶.

Kensuke Ushio, nascido em 1º de março de 1983 em Tóquio, Japão, é um compositor, músico, produtor musical e engenheiro de som. Artisticamente, ele se apresenta sob um

³ MCAFEE, Richard. **Table Tennis: Steps to Success**. 1ª ed. Champaign: Human Kinetics, 2009. Reconhece um "hitter" no tênis de mesa como um jogador agressivo que busca atacar a bola com força e velocidade para finalizar os pontos rapidamente. Eles se posicionam mais longe da mesa e têm movimentos amplos para gerar potência nos golpes. São conhecidos pela sua agressividade, mas podem ser vulneráveis a bolas bem colocadas e variações de efeito.

⁴ MCAFEE, Richard. **Table Tennis: Steps to Success**. 1ª ed. Champaign: Human Kinetics, 2009. Reconhece um "chopper" no tênis de mesa como um jogador defensivo que se posiciona longe da mesa e utiliza cortes e defesas precisas para retornar os ataques do oponente. Eles são habilidosos em controlar a bola e dificultar o ataque do adversário.

⁵ MCAFEE, Richard. **Table Tennis: Steps to Success**. 1ª ed. Champaign: Human Kinetics, 2009. "Slices" no tênis de mesa são golpes em que a bola é cortada ou girada com efeitos de rotação lateral, como corte (backspin) ou efeito lateral (sidespin). Esses efeitos tornam a bola mais difícil de ser devolvida pelo oponente. Os slices podem ser usados para jogadas defensivas ou ofensivas, proporcionando variações e mudanças de direção na bola.

⁶ MURCH, Walter. **Num Piscar de Olhos: Uma Perspectiva sobre a Edição de Filmes**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2004. "Fades" no contexto audiovisual são transições suaves entre cenas ou clipes de áudio e vídeo. Eles envolvem o gradual desaparecimento ou surgimento da imagem e do som, proporcionando uma transição suave e estética. Os principais tipos de fades incluem o fade in, fade out e crossfade.

de seus pseudônimos, *Agraph*. Durante sua universidade, estudou música e artes contemporâneas, período em que aprendeu a utilizar o software de edição de áudio *Pro Tools*, um programa *DAW*⁷.

A direção de som da série ficou a cargo de Eriko Kimura, nascida em 5 de julho de 1961 em Yokohama, Japão. Ela é uma diretora de som conhecida por seu trabalho como diretora de voz em dublagens de filmes estrangeiros.

O diretor geral da série, Masaaki Yuasa, nasceu em 16 de março de 1965 em Fukuoka, Japão. Ele é um diretor, roteirista e animador japonês afiliado à *Science SARU*, um estúdio de animação japonês que ele co-fundou com a produtora coreana Eunyoung Choi em 2013.

Neste estudo, busca-se ressaltar a importância narrativa dos diferentes elementos que compõem a trilha sonora de *Ping Pong the Animation*, explorando suas particularidades e instigando reflexões sobre a complexidade e relevância da produção sonora no contexto cinematográfico, especialmente em animações.

A hipótese central é que a trilha sonora desta série animada estabelece um diálogo com o ritmo acelerado e intenso do esporte, expressando de forma vívida as emoções humanas em seus altos e baixos, retratando o desequilíbrio e o equilíbrio emocional dos personagens. Além disso, a obra aborda temas como amizade e convivência. Por fim, é importante destacar que *Ping Pong the Animation* é uma obra atemporal, acessível a todas as faixas etárias.

Analisando a trilha e a paisagem sonora em *Ping Pong the Animation*

O sentimento expresso na trilha sonora de *Ping Pong the Animation* é bastante variado e reflete as emoções dos personagens e a natureza do esporte em si. Algumas músicas são energéticas e agitadas, como a "*Hero Theme*"⁸, que é tocada durante as cenas de ação intensa e vitórias dramáticas. Outras músicas, como "*Tenorahiwotaiyouni*"⁹, são mais suaves e emotivas, transmitindo os sentimentos mais profundos dos personagens e suas experiências pessoais. Uma técnica comumente utilizada na trilha sonora da série é

⁷ COOK, Frank D. **Pro Tools 101: An Introduction to Pro Tools 10**. 1ª ed. Connecticut: Cengage Learning, 2011. Uma *DAW* é um software usado na produção musical para gravar, editar, mixar e produzir música em formato digital. Ela fornece todas as ferramentas necessárias para criar e manipular faixas musicais, como gravação de áudio, edição de áudio, sequenciamento MIDI e mixagem. É uma ferramenta essencial na produção musical moderna.

⁸ Disponível em: <http://youtu.be/KjHCTapBgvA>

⁹ Disponível em: https://youtu.be/9OU_lahOOSk

o *leitmotiv*, usada para destacar personagens, locais ou temas recorrentes em um filme. Segundo o pesquisador Matthew Bribitzer-Stull, em seu livro “*Understanding the Leitmotif*” (2017), ele discorre como Richard Wagner foi o primeiro compositor a utilizar repetidamente um tema musical em suas óperas. Conforme descrito pelo compositor Richard Wagner em seu livro *A Arte e a Revolução (Die Kunst und die Revolution, 1849)*, traduzido por José M. Justo (2000), a música, especialmente na ópera wagneriana, utiliza uma técnica de composição que entrelaça motivos musicais com diversas ideias narrativas. Essa abordagem prioriza as exigências dramáticas do texto em detrimento da forma musical em si, resultando em uma estrutura sintática singular. Através da aplicação da técnica do *leitmotiv*, cada personagem recebe um tema musical distintivo, que ressoa quando o personagem é introduzido ou quando suas ações são enfatizadas, conferindo uma identidade musical singular a cada elemento da história.

A música na trilha sonora de *Ping Pong the Animation* contribui fortemente para a paisagem sonora da série. Kensuke Ushio utiliza uma variedade de instrumentos e estilos musicais para criar uma mistura única de sons que se encaixam perfeitamente na trama. Uma das músicas compostas, intitulada “*China*”, incorpora elementos da música tradicional chinesa, enquanto “*Ping Pong Phase2*”¹⁰ traz uma empolgante mixagem dos sons das bolinhas de pingue-pongue em sintonia e ritmo com batidas eletrônicas e sons de sintetizadores¹¹. O que é interessante nessas composições é que, apesar de serem músicas agitadas e melódicas, não podem ser consideradas comerciais. Segundo os pesquisadores e musicistas Theodor W. Adorno e Hanns Eisler em seu livro *El cine y la música (Komposition für den Film, 1947)* na obra traduzida por Fernando Montes (1976), a música de filmes frequentemente perde sua autonomia estética e artística, sendo utilizada como uma ferramenta de manipulação comercial e ideológica. Ao ser integrada à indústria cultural, busca entreter e seduzir as massas, o que resulta em alienação e conformidade, enfraquecendo a capacidade de apreciação crítica e estética.

Com isso, é possível afirmar que a música na trilha sonora de *Ping Pong the Animation* não apenas acrescenta um elemento narrativo à história, mas também contribui de forma ousada para a paisagem sonora da série. Dessa forma, a música se torna uma

¹⁰ Disponível em: <https://youtu.be/4z0331DziwA>

¹¹ PEREIRA, Francisco. **Sintetizadores à Brasileira: Usos e Aplicações**. 1ª ed. Rio de Janeiro: H. Sheldon, 2019. Sintetizadores são instrumentos eletrônicos que geram sons através da síntese de ondas sonoras. Eles oferecem uma ampla variedade de possibilidades sonoras, permitindo aos músicos moldar e personalizar o som. Os sintetizadores são usados em diversos gêneros musicais e desempenham um papel importante na criação de linhas de baixo, leads, pads e efeitos sonoros.

parte essencial da experiência de assistir às animações, enriquecendo a imersão do espectador no universo da obra.

Segundo o pesquisador e musicista canadense R. Murray Schafer em seu livro *Afinação do Mundo* (*The Tuning of the World*, 1977), na obra traduzida por Marisa Trench Fonterrada (2012), a música é um registro permanente dos sons do passado, que pode ser utilizado como um guia para estudar modificações nos hábitos e nas percepções auditivas. Assim como a paisagem visual, a paisagem sonora é uma parte essencial de nossa experiência diária com o mundo. A paisagem sonora é composta por sons naturais e sons criados pelo homem, que moldam desde nossa identidade cultural até nosso bem-estar físico. Nesse contexto, faz-se imprescindível uma maior atenção aos sons que permeiam nosso entorno, bem como a conscientização acerca dos impactos que exercem em nossa qualidade de vida.

Os estudiosos e analistas têm dedicado esforços consideráveis em demonstrar como os músicos extraem a música da esfera da imaginação ou a partir de outras expressões musicais. No entanto, é fundamental reconhecer que esses músicos são seres imersos no mundo real e, de múltiplas maneiras, os sons e ritmos provenientes de diversas épocas e culturas exercem influência em seu trabalho, seja de forma consciente ou inconsciente.

Dito isso, a trilha sonora de *Ping Pong the Animation* é um excelente exemplo de como a música pode contribuir para a construção de uma paisagem sonora envolvente e transformadora. O termo se refere aos sons que compõem um cenário, seja ele ficcional ou não.

Segundo o compositor e pesquisador Barry Truax em seu livro *“Acoustic Communication”* (1984), no campo de estudo do termo "Paisagem Sonora", analisa-se o som em relação à nossa percepção do mundo e nossa interação com os cenários e ambientes. O som é um elemento fundamental da vida cotidiana que frequentemente é negligenciado ou ignorado. Dentro desse campo de estudo, há também um conceito importante chamado "Espaço Sonoro", que se refere à distribuição dos sons em um determinado ambiente. Sua argumentação sustenta que a organização dos sons nesse espaço pode exercer um impacto significativo em nossa percepção e interação com o ambiente.

A expressão sonora tem a capacidade de influenciar nosso comportamento, humor e sentimentos, desempenhando um papel importante nas escolhas de nossas vidas, e isso inclui as artes e as obras audiovisuais que consumimos. Portanto, a compreensão e a conscientização sobre a paisagem sonora não apenas contribuem para a melhoria da

qualidade de vida, mas também fornecem *insights* valiosos sobre o impacto dos sons em nossas experiências cotidianas e em nosso bem-estar emocional.

Em *Ping Pong the Animation*, a transmissão da sensibilidade emocional vai além do aspecto visual e da trama, alcançando cada aspecto do design de som e da trilha sonora. Este artigo se concentra nas paisagens sonoras presentes na série, destacando a direção sonora e a composição musical como elementos fundamentais para a compreensão da obra. Além disso, enfatiza-se a importância do som não apenas na criação de uma experiência audiovisual, mas também como um elemento poderoso que influencia a vida das pessoas. Segundo a pesquisadora Claudia Gorbman, no artigo "*Unheard Melodies - Narrative Film Music*" (1987), a relação entre som e imagem destaca como a música pode complementar e realçar as imagens visuais. O uso de *leitmotifs*, sincronização musical e outros recursos musicais ajuda a criar uma conexão emocional com o público.

Dissecando a trilha sonora no primeiro episódio da série *Ping Pong the Animation*

No episódio inaugural intitulado "O Vento Atrapalha o Barulho", somos apresentados a Peco e Smile, dois amigos de infância que se destacam como habilidosos jogadores de tênis de mesa em uma escola secundária japonesa. Apesar de sua amizade, suas personalidades são notavelmente contrastantes.

No início do episódio, nos primeiros 15 segundos, somos introduzidos a uma figura enigmática que evoca simbolicamente a imagem de um herói. Sua presença é apenas insinuada por uma suave penumbra e uma silhueta com poucos detalhes distintos. Acompanhando essas imagens, são utilizados efeitos sonoros como "*Whooshes*"¹² e "*Impacts*"¹³, com a função de enfatizar as legendas pontuais em japonês que dizem: "Me chame quando estiver em apuros! Diga estas palavras em voz baixa: O herói chegou, o herói chegou, o herói chegou! Se fizer isso, irei até você.". O suposto herói abre suas asas, acompanhado de um efeito sonoro sincronizado, antes de alçar voo e encerrar a cena. Essa sequência introdutória estabelece o enigma central da série. Segundo o pesquisador e

¹² VIERS, Ric. **The Sound Effects Bible**. 3ª ed. Boston: Focal Press, 2008. "Whooshes" são efeitos sonoros de movimento rápido usados em produções audiovisuais para transmitir a sensação de algo se movendo rapidamente. Eles são comumente utilizados em filmes, programas de TV e vídeos promocionais para enfatizar ação, velocidade e transições visuais.

¹³ VIERS, Ric. **The Sound Effects Bible**. 3ª ed. Boston: Focal Press, 2008. "Impacts" são efeitos sonoros que representam colisões ou choques e são usados em produções audiovisuais para intensificar a ação e transmitir a sensação de força e impacto físico. Eles são utilizados em cenas de luta, acidentes, explosões e outras situações que exigem enfatizar um evento impactante.

musicista francês Michel Chion em seu livro *A Audiovisão (Audio-vision: Sound on Screen, 1994)*, na obra traduzida responsável pela editora Texto & Grafia (2011), o som na animação e a sonorização de seus elementos podem ser utilizados para complementar ou contrastar com a imagem, criando uma tensão dinâmica entre esses dois elementos.

Segundo o designer de som e autor conhecido no campo do áudio e dos efeitos sonoros, Ric Viers, em seu livro *"The Sound Effects Bible"* (2008), o termo "Efeitos Sonoros" pode ser utilizado para qualquer som que não seja música ou discurso, reproduzido artificialmente para criar um efeito em uma apresentação, como o som de um temporal ou de uma porta rangendo. O uso de efeitos sonoros nos filmes ajuda a dar peso a uma grande rocha que só pode ser feita de papel machê ou por milhões de pequenos *pixels*¹⁴ animados através de *CGI*¹⁵. Ele pode dar uma sensação de desgraça iminente por meio de um relógio que mostra ao público que o tempo está se esgotando. Um efeito sonoro pode evocar sentimentos, simulando o som de uma história ou evento. Eles são amplamente utilizados em diversas indústrias e áreas, como cinema, televisão, rádio, teatro, multimídia, videogames, telefones celulares, entre outros.

Em uma sequência subsequente, Smile está com seus amigos na escola. Nesse momento, um colega surge repentinamente, convocando todos para o treinamento de tênis de mesa que começara no ginásio. A cena, então, transita para um novo corte, introduzindo a primeira trilha musical da série, intitulada *"Katase High School Ping Pong Club"*¹⁶, som este introduzido de forma não-diegética. A música é energética, cativante e reflete o espírito competitivo e a paixão pelo tênis de mesa que permeiam a história. Com uma combinação de ritmos dinâmicos, melodias vibrantes e arranjos cuidadosamente elaborados, a composição captura a essência da empolgação e da intensidade dos jogos e treinamentos dos estudantes.

Essa composição musical é significativa, pois carrega consigo o nome da equipe e da instituição educacional à qual os jovens pertencem. Durante essa cena, é possível apreciar o som das bolinhas de pingue-pongue em meio à reverberação do ginásio, os efeitos

¹⁴ GONZALEZ, Rafael C. & WOODS, Richard E. **Processamento Digital de Imagens**. 3ª ed. BCE-UnB: Pearson, 2009. Pixels são os pontos ou quadrados que compõem uma imagem digital. Eles são a menor unidade de informação visual e possuem atributos como cor e brilho. Quanto mais pixels uma imagem possui, maior é sua resolução e qualidade visual. Os pixels são essenciais para a representação e exibição de imagens em dispositivos eletrônicos.

¹⁵ GONZALEZ, Rafael C. & WOODS, Richard E. **Processamento Digital de Imagens**. 3ª ed. BCE-UnB: Pearson, 2009. CGI significa "Computer Generated Imagery" e refere-se à criação de imagens e efeitos visuais por meio de computadores. É amplamente utilizado na indústria do entretenimento para criar elementos visuais e cenas inteiras que seriam difíceis ou impossíveis de serem produzidos na vida real. A técnica permite criar ambientes virtuais, personagens animados, objetos e efeitos especiais.

¹⁶ Disponível em: <https://youtu.be/v62hWONngCM>

sonoros dos passos dos alunos arrastando-se pelas quadras, bem como as respirações e as sutis reações. Esses elementos sonoros contribuem para a imersão auditiva e a construção do ambiente realista da prática esportiva.

Em uma nova sequência, a narrativa se desloca para um dojo chamado "Tênis de Mesa Tamura", onde ocorre um encontro entre Peco e um garoto que o desafia para uma partida apostada no tênis de mesa. A segunda trilha musical, intitulada "*A Day of Peco*"¹⁷, entra em cena, som este, não-diegético. Ela caracteriza uma das trilhas sonoras recorrentes relacionadas ao personagem de Peco.

A utilização consistente de trilhas musicais e a trilha sonora como um todo desempenham um papel crucial na série. Essas trilhas musicais são nomeadas em referência aos personagens e são empregadas para sua introdução ou para enfatizá-los em momentos-chave ao longo da trama, conferindo a cada personagem e situação uma identidade sonora única. A relação estabelecida entre a música e a narrativa desempenha um papel significativo em *Ping Pong the Animation*. As músicas contribuem para a caracterização dos personagens, evocando suas personalidades, estados emocionais e evolução ao longo da trama. A música não apenas acompanha visualmente as cenas, mas também complementa a narrativa, aprofundando a compreensão e a conexão do público com os personagens e sua jornada no tênis de mesa.

Ao destacar a música "*A Day of Peco*" e a presença consistente de trilhas musicais com nomes relacionados aos personagens, é possível compreender a importância da música na construção da identidade e da experiência estética da série. Temos em prática o conceito *leitmotiv*, que são temas musicais recorrentes associados a personagens, objetos ou ideias em um filme. Segundo o pesquisador Matthew Bribitzer-Stull, em seu livro "*Understanding the Leitmotif*" (2017), os *leitmotifs* estabelecem uma conexão emocional consistente com o público, aprimorando a narrativa e expressando emoções, contribuem para a continuidade temática e enriquecem a experiência estética e emocional do público. A música se torna um elemento expressivo essencial, fornecendo suporte emocional e enfatizando a relevância das situações vivenciadas pelos personagens.

Essa abordagem cuidadosa e distintiva na composição musical para *Ping Pong the Animation* reforça a relevância da paisagem sonora na narrativa audiovisual. As trilhas musicais não apenas acrescentam camadas de significado e emoção à série, mas também

¹⁷ Disponível em: <https://youtu.be/ABcxiNq6APA>

oferecem uma experiência sensorial enriquecedora aos espectadores, contribuindo para uma maior imersão e compreensão da história e dos personagens apresentados.

Fazendo parte da paisagem sonora na sequência da cena, temos a *opening* (abertura) dos episódios da série *Ping Pong the Animation*, onde podemos ouvir uma nova trilha musical, a música "*Tadahitori*"¹⁸ da banda de rock japonesa *Bakudan Johnny*, som este, também não-diegético. Depois de sermos apresentados à abertura da série, uma nova cena se desenrola no dojo, onde Smile aparece para transmitir uma mensagem do time do colégio a Peco. Nesse momento, somos envolvidos por outra trilha musical não-diegética "*A Recipe of Hero*"¹⁹, uma música instrumental alegre e divertida, com uma rítmica percussiva simples, porém vibrante, que se harmoniza perfeitamente com o estilo descontraído de jogo de Peco. Enquanto Peco facilmente derrota seu desafiante no dojo, Smile tem uma breve conversa com Obaba Tamura (Masako Nozawa), uma senhora de idade avançada, a proprietária do local, que já conheceu os garotos desde a infância deles.

De volta à cena no colégio Katase, os alunos discutem o motivo pelo qual Smile nunca sorri. Ao defender Smile, Peco confronta os demais estudantes, debochando deles. Essa interação provoca uma pequena agitação no ginásio. Cada detalhe do som é cuidadosamente pontuado. Há uma imersão na rica ambientação sonora das cenas quando elas acontecem no momento em que os alunos estão nos ginásios. O habilidoso uso de reverberação e espacialização dos sons diegéticos chama atenção. Segundo Michel Chion (2011), os sons diegéticos são um termo criado para se referir aos sons que fazem parte do mundo ficcional representado na tela. Os sons retratados reproduzem fielmente o clima de um ginásio real, desde os diálogos até os efeitos sonoros das bolinhas de pingue-pongue.

O trabalho de pós-produção realizado pela equipe de som nos estúdios da *Tatsunoko Production* é meticuloso. A equalização das vozes nos momentos dos diálogos e o encaixe das trilhas musicais e dos efeitos sonoros são rigidamente pontuados.

Seguindo a cena, a trilha sonora não-diegética "*Katase High School Ping Pong Club*" retoma, marcando presença sempre que as cenas se passam nos treinamentos de tênis de mesa no ginásio do colégio Katase. Quando o senhor Koizumi (Yusaku Yara), treinador do time, entra em cena, prontamente inicia o treinamento, e o ambiente se acalora. Os sons meticulosamente projetados, como os efeitos sonoros das bolinhas batendo nas

¹⁸ Disponível em: <https://youtu.be/kboaffORlic>

¹⁹ Disponível em: https://youtu.be/Jvv4_1xJXtU

raquetes, os sons de borracha dos tênis nas movimentações dos atletas e as respirações, suscitam a ideia de comprometimento dos alunos perante aos treinos.

No decorrer do treino, o treinador Koizumi inicia uma conversa com Yamada (Shohei Shimada), o capitão da equipe, a fim de obter informações sobre o promissor jogador novato, Smile, que ingressou no time naquele ano. Koizumi expressa curiosidade sobre o fato de Smile parecer tão descontraído durante os treinos com Peco. Yamada prontamente responde, destacando que essa postura tranquila é uma constante no comportamento de Smile quando joga ao lado de Peco.

Neste ponto da trama, a trilha musical "*Obaba Tamura*"²⁰ é introduzida, sendo um som não-diegético. Os sons não-diegéticos são um termo utilizado para descrever os sons que não fazem parte do mundo ficcional retratado na tela. Eles não são produzidos pelos personagens, objetos ou eventos da história, mas são adicionados posteriormente durante a produção do filme, como parte da trilha sonora ou dos efeitos sonoros. Segundo Michel Chion (2011), esses sons têm a função de enfatizar emoções, estabelecer atmosferas ou criar efeitos dramáticos, desempenhando um papel significativo na construção da experiência sonora do espectador. Ao ser reproduzida, a música sincroniza-se perfeitamente com a resposta de Yamada ao treinador. "*Obaba Tamura*" é uma composição musical que marca o início da história de amizade entre Smile e Peco e o início de sua jornada no esporte de tênis de mesa. Caracterizada por uma combinação envolvente de instrumentos de sopro, percussão e elementos eletrônicos, "*Obaba Tamura*" é uma música que evoca uma gama de emoções nostálgicas. Ao longo da série, essa trilha musical é frequentemente associada aos momentos vividos no dojo "Tênis de Mesa Tamura", local onde Smile e Peco deram os primeiros passos em sua jornada esportiva durante a infância.

Dando sequência à cena, Smile e Peco abandonam o treinamento, saem do ginásio e dirigem-se ao colégio Tsujido para assistir ao treinamento de Wenge Kong, também conhecido como China. Wenge Kong é um aluno de intercâmbio vindo da China, que recebeu um convite e aceitou uma bolsa de estudos do prestigiado colégio japonês Tsujido para representar a instituição. Smile não compreende totalmente o motivo para tal feito, mas Peco, muito entusiasmado, responde afirmando que fazer parte do melhor time de uma província chinesa equivale a integrar a seleção nacional de outro país. Portanto,

²⁰ Disponível em: <https://youtu.be/1MyczhQhR2k>

aquela seria uma oportunidade para os garotos observarem de perto o desempenho de um atleta de alto nível.

Durante a jornada dos protagonistas em direção ao colégio Tsujido, no interior do trem, somos imersos na atmosfera sonora do vagão. Podemos apreciar os sons (sons estes, diegéticos) característicos do trem e seu percurso, o que nos permite perceber com maior clareza as frequências dos sons médios e médio-graves. No entanto, devido à transição de cena para o interior do vagão, a audição das frequências mais altas fica comprometida. Essa escolha de mixagem proporciona uma experiência sonora mais realista e imersiva, refletindo a complexidade dos sons presentes no ambiente do trem.

A abordagem sonora presente em cada cena da série segue um padrão consistente. Os sons diegéticos são utilizados de forma a criar um clima que transcende a noção de uma simples animação. É notável a excelência artística da equipe de som ao garantir uma reprodução sonora fiel aos limites científicos do sistema auditivo humano. Além disso, a cena é intensificada por efeitos sonoros, como o som da goma de mascar sendo mastigada por Peco, que brinca com os chicletes, e os sons emitidos por um videogame portátil carregado por Smile. Esses detalhes sonoros acrescentam um elemento de imersão e sutileza à trama.

Em uma nova sequência, testemunhamos o pouso de um avião, marcando a introdução de Wenge "China" Kong, o caneteiro chinês²¹, um atleta recém-chegado da China com o propósito de representar o colégio Tsujido nos torneios de tênis de mesa daquele ano. Sua chegada ao Japão marca sua primeira aparição na trama, acompanhada pela reprodução da trilha musical intitulada "*China*"²², som este, não-diegético. Na série, o personagem China é conhecido por seu estilo de jogo agressivo e dominante, o que lhe confere uma reputação distinta entre os demais jogadores.

Os sons de avião frequentemente associados a China na série possuem uma relevância simbólica significativa. Inicialmente, em sua primeira reprodução, esses sons são apresentados de forma diegética, integrados ao ambiente sonoro da cena. Conforme a trama se desenrola, esses sons adquirem uma natureza meta-diegética, transcendendo a realidade da narrativa. Segundo Michel Chion (2011), os sons meta-diegéticos são aqueles que ultrapassam a realidade ficcional do filme. Eles são acrescentados

²¹ MCAFEE, Richard. **Table Tennis: Steps to Success**. 1ª ed. Champaign: Human Kinetics, 2009. "Caneteiro chinês" é um termo usado no tênis de mesa para descrever um estilo de jogo em que o jogador segura a raquete de forma semelhante a uma caneta, com o dedo indicador apoiado na parte de trás. É um estilo de jogo rápido, agressivo e preciso, popular entre os jogadores chineses.

²² Disponível em: <https://youtu.be/OruPG8VlaYs>

intencionalmente durante a produção para transmitir significados simbólicos ou reflexões metafóricas. Esses sons são geralmente associados a personagens que levantam questionamentos e problemáticas psicológicas. Esses sons podem incluir, por exemplo, elementos sonoros como comentários, trilhas sonoras autorreflexivas, vozes narrativas ou qualquer outro som que vá além do mundo ficcional, contribuindo para uma experiência mais metaficcional ou reflexiva. Além disso, a presença sonora do avião é habilmente utilizada para transmitir a ideia de velocidade, poder e imponência, características que se refletem tanto na personalidade do personagem quanto em seu estilo de jogo. Essa associação sonora ressalta o status de China como um jogador formidável e intimidador.

Os sons de avião presentes na narrativa também podem ser interpretados como uma metáfora para a origem do personagem. Como um atleta chinês, ele simboliza a força e a excelência do tênis de mesa em seu país de origem, uma vez que a China é amplamente reconhecida como referência no esporte.

Ao longo da trama, observa-se uma evolução na representação sonora dos aviões, que adquirem novas formas e se transformam em um lembrete constante para o personagem. Nesse ponto, quando os sons de avião ecoam em seu subconsciente, é nesse momento que os sons tornam-se meta-diegéticos, vibrando em sua consciência a distância que o separa de sua terra natal, reforçando a importância de seu sucesso nos confrontos contra os atletas japoneses, já que ele, sendo um atleta de elite, supostamente teria superioridade sobre os demais atletas.

China é frequentemente tomado por pensamentos em relação à sua mãe, mas isso só é visto nos episódios póstumos. Nesse contexto, os sons de avião ganham uma simbologia adicional. À medida que a narrativa avança, o conceito de fracasso perde sua relevância, uma vez que a atenção de China passa a ser tomada por um intenso desejo de retorno triunfante à sua terra natal. Sua aspiração é ser recebido como um vencedor em seu país de origem. A transformação sonora, ao acompanhar a jornada emocional de China, reflete sua determinação em alcançar seus objetivos. Essa progressão sonora simboliza a ambição e o empenho do personagem em conquistar o reconhecimento como um jogador excepcional.

Na nova sequência, já no ginásio de treinamento do colégio Tsujido, ocorre uma breve apresentação de China, em meio ao novo ambiente e aos demais colegas de equipe. China exibe confiança o tempo todo, porém ridiculariza o ritmo dos atletas locais. Seu treinador (interpretado por Tei Ha) o convida para terem uma conversa a sós em outro local. Quando Smile e Peco chegam ao ginásio do colégio Tsujido, aguardam pela

aparição de China e decidem jogar uma partida amistosa de tênis de mesa. China estaria no terraço do ginásio com seu treinador, e enquanto este o repreende por seus modos com os atletas locais, eles começam a captar os sons das movimentações das bolinhas de pingue-pongue e das tacadas de Smile e Peco. Durante a conversa, eles especulam sobre o estilo de jogo de cada um dos jogadores e narram a partida exclusivamente com base em sua audição apurada. Esse momento destaca a habilidade dos personagens em interpretar os sons como indicadores do jogo, revelando a importância do aspecto sonoro no contexto do tênis de mesa, e pressupondo o conhecimento técnico que China e seu treinador têm sobre o esporte.

China pede ao seu treinador para retornarem ao ginásio, onde possam acompanhar a partida de perto, alegando que o vento atrapalha o barulho. Nesse momento, a cena transita para uma sequência de tipografia exibindo o nome e o número do episódio. Podemos notar que nessa transição é enfatizada a importância da acústica e do ambiente controlado para a apreciação e melhor compreensão durante os jogos de tênis de mesa.

Em uma breve sequência, a cena volta para o colégio Katase, onde os alunos continuam envolvidos em suas sessões de treinamento. O treinador Koizumi percebe a ausência de Peco e Smile e questiona o capitão Yamada sobre o paradeiro deles. Yamada prontamente responde ao treinador o que eles teriam feito, e nesse momento a trilha musical "*Katase High School Ping Pong Club*" retoma novamente, acompanhando a cena.

Continuando a trama, mais uma nova sequência retoma para o colégio Tsujido. China faz sua entrada no ginásio junto ao seu treinador, acompanhado pela trilha musical "*China*", som este, não-diegético. Nesse momento, ele brevemente oferece um conselho a Smile sobre seu estilo de jogo, mas utiliza o cantonês como idioma. É incerto se Smile compreende sua mensagem, no entanto, é evidente que Peco não entende o que foi dito.

O uso frequente do cantonês pelo personagem China na trama possui uma série de razões e significados. Esses aspectos podem ser explorados tanto do ponto de vista narrativo quanto cultural. China é um personagem chinês que veio estudar e competir no Japão. O uso do cantonês como sua língua nativa é uma forma de ressaltar sua nacionalidade e destacar suas raízes culturais. Isso ajuda a estabelecer um contraste entre ele e os personagens japoneses, reforçando sua identidade como estrangeiro. O uso do cantonês como idioma de China cria uma barreira linguística entre ele e os outros personagens. Essa barreira reflete não apenas as diferenças culturais e linguísticas reais entre China e seus colegas japoneses, mas também simboliza as barreiras emocionais e psicológicas que existem entre eles. O uso do cantonês também pode ser interpretado

como uma forma de comunicação não verbal. Embora os outros personagens possam não entender literalmente o que China está dizendo, eles são capazes de captar as emoções, intenções e desafios implícitos em sua linguagem corporal e no contexto da situação. Ao usar o cantonês, China também pode transmitir mensagens estratégicas ou psicológicas para seus oponentes sem que eles compreendam completamente o conteúdo das palavras. Isso pode ser uma estratégia para desestabilizar seus adversários, mantendo-os em desvantagem durante as partidas de tênis de mesa.

A trilha musical "*China*" é uma composição que captura a essência do personagem China e seu estilo de jogo. A música reflete sua origem e suas características como um jogador de tênis de mesa agressivo e dominante. Ela transmite energia, poder e intensidade, combinando elementos musicais de diferentes gêneros. Apresenta uma combinação de instrumentos que inclui percussão marcante, elementos eletrônicos e possivelmente instrumentos tradicionais chineses, como a guzheng²³ ou o erhu²⁴.

Dando continuidade à sequência, China desafia Smile para uma partida, mas Peco toma a frente. Ouvimos a trilha musical "*Like a Dance*"²⁵, som este não-diegético, e, assim, a partida tem início, colocando China contra Peco. Com sua velocidade e ataques ferozes, China domina o jogo, gerando uma intensidade tal que mal conseguimos distinguir os sons das bolinhas. É evidente que a proposta dos efeitos sonoros como sons diegéticos desta cena visa colocar em cheque a força e habilidade que o atleta China possui. Peco se surpreende com tamanha técnica de seu oponente.

A música "*Like a Dance*" que entra em cena no momento exato da partida entre China e Peco possui uma melodia muito marcante. Combinando elementos eletrônicos, melodias de guitarra e sintetizadores, com batidas percussivas geralmente associadas ao estilo musical *Techno*²⁶, a música cria um ritmo vibrante e pulsante, capturando a ação e a paixão presentes nos jogos de tênis de mesa retratados na animação.

Na cena em questão, durante o momento em que China sente que está dominando seu oponente, ocorre a primeira aparição dos sons do avião em sua mente, que assumem uma

²³ XI, Qiang & NIU, Jiandang. **Chinese Music and Musical Instruments**. 1ª ed. Shanghai: Shanghai Press, 2011. O guzheng é uma cítara chinesa, um instrumento musical de cordas tradicional.

²⁴ XI, Qiang & NIU, Jiandang. **Chinese Music and Musical Instruments**. 1ª ed. Shanghai: Shanghai Press, 2011. O erhu é um instrumento musical tradicional chinês de duas cordas tocado com um arco. Possui uma caixa de ressonância em forma de tambor.

²⁵ Disponível em: <https://youtu.be/hqv1rP3Ked8>

²⁶ BREWSTER, Bill. **Techno Rebels: The Renegades of Electronic Funk**. 2ª ed. Detroit: A Painted Turtle Book, 2010. O techno é um gênero de música eletrônica com batidas rítmicas repetitivas, sintetizadores e ênfase na música instrumental. Surgiu em Detroit nos anos 80 e é conhecido por seu som pulsante e futurista, amplamente utilizado em clubes e festas.

natureza meta-diegética. Esses sons desencadeiam uma sensação de frustração em China, mesmo com o controle da partida, levando-o a questionar sua motivação. Apesar de ter aceitado a oportunidade de vir ao Japão, fica evidente ao longo da trama que China não está satisfeito com sua escolha. Sua presença no Japão não é vista com bons olhos pelo personagem, e o fato de não estar mais no cenário de destaque do tênis de mesa o perturba profundamente. China carrega consigo expectativas passadas em sua vida, o que fica evidente na cena em que ele está no avião com seu treinador. Momentos antes do desembarque, ele expressa sua preferência por estar na Europa, por exemplo.

Nesse contexto, os sons do avião desempenham um papel significativo ao intensificar a representação da tensão emocional experimentada pelo personagem, contribuindo para seu estado de frustração e desmotivação decorrente da distância de sua terra natal. É importante ressaltar que a utilização dos sons do avião como um elemento simbólico na trama reflete não apenas as lutas competitivas no contexto do esporte, mas também as batalhas internas e emocionais enfrentadas pelo personagem. Através da imersão sonora, a narrativa da série se aprofunda na exploração das complexidades psicológicas e das barreiras culturais que influenciam as motivações e as ambições dos personagens, adicionando camadas de profundidade e realismo à história. Assim, o uso habilidoso dos sons do avião na cena em que China joga contra Peco contribui para a construção do arco emocional de China, retratando de maneira sensível e impactante a tensão entre sua busca pela excelência esportiva e seu anseio por reconhecimento e pertencimento em sua terra natal.

No desenrolar do episódio, Peco é surpreendido por uma derrota humilhante frente a China, o que o pega completamente desprevenido e o leva às lágrimas. Nesse momento, Smile se aproxima de Peco na tentativa de consolá-lo, mas a situação se intensifica quando China, já furioso, também confronta Smile, que recusa o desafio e afirma que a partida estaria destinada à derrota. Enquanto China espera seu treinador traduzir a resposta de Smile, ele se distrai brevemente e, rapidamente, Peco e Smile já haviam partido. A resposta enigmática de Smile deixa China confuso, sem entender claramente a quem ele se referia como o derrotado.

Essa sequência do episódio retrata um momento crucial de conflito e tensão emocional entre os personagens. A derrota inesperada de Peco para China desencadeia uma série de reações intensas, incluindo o choro de Peco e a tentativa de consolo de Smile. Essa cena é essencial para a construção do desenvolvimento dos personagens e dos conflitos interpessoais ao longo da narrativa. A ambiguidade da resposta de Smile deixa

em aberto questões sobre a mentalidade de vitória e derrota, assim como a natureza do jogo em si. Essa tensão emocional e a falta de clareza nas intenções de cada personagem contribuem para a complexidade das interações entre eles, estimulando a curiosidade e o interesse do espectador na trama.

No caminho de volta para casa, Peco está profundamente entristecido, e Smile, à sua maneira, se preocupa com seu amigo. Ouvimos a trilha musical “*Childhood*”²⁷, sendo esse som reproduzido de forma não-diegética. A música “*Childhood*” é uma composição melódica e evocativa, caracterizada por sua delicadeza e sutileza. Ela transmite uma sensação profunda de afeto e amizade. Essa composição musical transporta os espectadores para um estado de contemplação e introspecção, conectando-se com suas próprias experiências pessoais.

“*Childhood*” foi elaborada com um arranjo cuidadoso e apresenta harmonias suaves que contribuem para sua sonoridade cativante. A composição incorpora elementos de piano clássico e piano *Rhodes*²⁸, instrumentos que trazem uma sonoridade rica e emotiva. Além disso, a música também utiliza *pads*²⁹, que são camadas sonoras comumente encontradas na música eletrônica, para adicionar texturas e nuances à composição. Alguns elementos percussivos associados à música eletrônica também estão presentes na música, acrescentando ritmo e fluidez à sua estrutura. Ao longo da série, a trilha musical “*Childhood*” desempenha um papel significativo, sendo reproduzida em momentos-chave que retratam os laços de amizade profunda entre Peco e Smile. A música complementa perfeitamente as cenas e os momentos emocionais, realçando a intensidade e a beleza das relações afetivas retratadas na animação.

Na continuação da cena, mesmo diante de sua frustração, China experimenta um momento de renovação de ânimo e, por algum motivo, decide envolver seu treinador para que continuassem com seu treinamento. Ele expressa ao treinador, referindo-se a Smile: “Se houver mais pessoas como ele por aqui, talvez eu me sinta mais motivado”. Esse momento revela uma mudança de perspectiva de China, indicando que a presença de

²⁷ Disponível em: <https://youtu.be/NDPivAmdQKk>

²⁸ MCCAULEY, Gerald. **Down the Rhodes: The Fender Rhodes Story**. 1ª ed. Winona: Hal Leonard Publishing Corporation, 2013. Rhodes é um piano elétrico conhecido como Fender Rhodes. Ele produz um som suave e vibrante através de hastes de metal tocadas por martelos. Foi popular nas décadas de 1960 e 1970, usado em estilos como jazz, soul e rock. Seu som é caracterizado por harmônicas ricas e é amplificado eletronicamente.

²⁹ PAPAN, Rob. **The 4 Element Synth: The Secrets of Subtractive Synthesis**. 1ª ed. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2020. Pads são sons contínuos e sustentados usados como atmosfera de fundo na música. Eles preenchem o espaço sonoro e criam uma sensação ambiental. São usados em gêneros como música ambiente, eletrônica e música cinematográfica.

desafiantes à altura pode despertar um novo ímpeto competitivo e estimular seu desejo de superação. A frase enuncia sua necessidade de enfrentar adversários à altura, possivelmente reconhecendo que a excelência só pode ser alcançada por meio de confrontos intensos e desafiadores.

No desfecho de cada episódio da série, somos brindados com a música "*Ano Hero to Bokura ni Tsuite*"³⁰ da banda japonesa de rock contemporâneo, *Merengue*. Essa composição musical é uma fusão de elementos marcantes do gênero rock, incluindo *riffs* de guitarra distintos, uma bateria impactante e linhas de baixo pulsantes. A voz do vocalista se destaca, contribuindo para a energia geral da música e transmitindo uma intensidade relativa à narrativa da série.

Conclusão

Em suma, este artigo explorou uma parte da paisagem sonora da série *Ping Pong the Animation* e destacou o papel crucial que o som ambiente, os efeitos sonoros e a música desempenham na construção da narrativa da série. Através da análise cuidadosa dos elementos sonoros presentes em cada cena deste primeiro episódio, podemos compreender como a equipe da produção sonora, utilizou o poder do som para aprofundar a imersão dos espectadores na história e intensificar a experiência audiovisual.

O som ambiente estabelece o contexto no qual a trama se desenrola, desde os sutis sons das raquetes batendo nas bolinhas até os sons de um grande ginásio de uma academia de tênis de mesa superlotada. O som ambiente contribui para a sensação de um realismo profundo, transportando o público diretamente para o mundo dos personagens.

Além disso, os efeitos sonoros desempenham um papel dinâmico na série, amplificando a ação e as emoções transmitidas pelas imagens. Os sons dos golpes das tacadas nos momentos de ação nas partidas de tênis de mesa, por exemplo, são cuidadosamente projetados para transmitir a intensidade, velocidade e a energia dos jogadores, enfatizando o envolvimento emocional entre eles.

No entanto, é a música que realmente se destaca como um elemento poderoso na construção da narrativa de *Ping Pong the Animation*. A trilha sonora original, composta por faixas vibrantes e variadas, complementa perfeitamente as cenas e os momentos-chave da série. Desde músicas energéticas e ritmadas que acompanham as partidas de

³⁰ Disponível em: <https://youtu.be/rMJf7epEJCg>

tênis até peças melancólicas e contemplativas que capturam os momentos de reflexão dos personagens.

Todas as trilhas musicais da série se tratam de músicas instrumentais, e através da integração harmoniosa desses elementos sonoros, *Ping Pong the Animation* alcança um nível de imersão e narrativa que transcende as expectativas. O som ambiente, os efeitos sonoros, e a música desempenham papéis sinérgicos na construção de uma experiência audiovisual completa, mergulhando os espectadores no mundo dos personagens e enriquecendo sua compreensão e apreciação da história.

Em última análise, a paisagem sonora de *Ping Pong the Animation* nos lembra do poder do som como uma ferramenta narrativa essencial. Esse estudo nos ajuda a compreender e apreciar o cuidado e a maestria por trás da criação de uma trilha sonora bem-sintonizada com a narrativa visual. Ao valorizarmos a importância do som no contexto audiovisual, somos capazes de aprofundar nossa apreciação pelas produções artísticas e enriquecer nossa própria compreensão das histórias que nos são contadas.

Referências Bibliográficas

- ADORNO, T; EISLER, H. **El cine y la música**. Madrid: Editorial Fundamentos, 1976.
- BREWSTER, Bill. **Techno Rebels: The Renegades of Electronic Funk**. 2ª ed. Detroit: A Painted Turtle Book, 2010.
- BRIBITZER-STULL, Matthew. **Understanding the Leitmotif**. Reprint ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2017.
- CARRASCO, Ney. **Syghchronos: a formação da poética musical do cinema**. 1ª ed. São Paulo: Via Lettera Editora, 2003.
- CHION, Michel. **A Audiovisão**. 1ª ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.
- COOK, Frank D. **Pro Tools 101: An Introduction to Pro Tools 10**. 1ª ed. Connecticut: Cengage Learning, 2011.
- GORBMAN, Claudia. **Unheard Melodies - Narrative Film Music**. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- GONZALEZ, Rafael C; WOODS, Richard E. **Processamento Digital de Imagens**. 3ª ed. BCE-UnB: Pearson, 2009.

MCAFEE, Richard. **Table Tennis: Steps to Success**. 1ª ed. Champaign: Human Kinetics, 2009.

MCCAULEY, Gerald. **Down the Rhodes: The Fender Rhodes Story**. 1ª ed. Winona: Hal Leonard Publishing Corporation, 2013.

MIRANDA, Reck Suzana. **A clássica música das telas: O uso e a formação do tradicional estilo sinfônico**. Revista Ciberlegenda. São Carlos, 2011.

MURCH, Walter. **Num Piscar de Olhos: Uma Perspectiva sobre a Edição de Filmes**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

PAPEN, Rob. **The 4 Element Synth: The Secrets of Subtractive Synthesis**. 1ª ed. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2020.

PEREIRA, Francisco. **Sintetizadores à Brasileira: Usos e Aplicações**. 1ª ed. Rio de Janeiro: H. Sheldon, 2019.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**. 2ª ed. São Paulo: Editora Unesp, 2012.

SCHODT, Frederik. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. 3ª ed. Berkeley: Stone Bridge Press, 1997.

TRUAX, Barry. **Acoustic Communication**. 2ª ed. New York: Praeger, 1984.

VIERS, Ric. **The Sound Effects Bible**. 3ª ed. Boston: Focal Press, 2008.

WAGNER, Richard. **A Arte e a Revolução**. 1ª ed. Lisboa: Antígona, 2000.

XI, Qiang; NIU, Jiandang. **Chinese Music and Musical Instruments**. 1ª ed. Shanghai: Shanghai Press, 2011.