



UFRJ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

**“NOMES SÃO COMPLICADOS”:
O retorno da audionovela na era da internet**

Gustavo Lima Silveira

Rio de Janeiro/RJ

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIENCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

“NOMES SÃO COMPLICADOS”:

O retorno da audionovela na era da internet

Gustavo Lima Silveira

Relatório técnico de graduação apresentado à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Radialismo.

Orientador: Ivan Capeller

Rio de Janeiro/RJ

2018

SILVEIRA, Gustavo Lima.

“Nomes são complicados”: O retorno da audionovela na era da internet / Gustavo Lima Silveira – Rio de Janeiro; UFRJ/ ECO, 2018.

39 f.

Trabalho de conclusão de curso (graduação em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2018.

Orientação: Ivan Capeller

1. Audionovela – Produtor de áudio. 2. Cinema sonoro. 3. Podcast. 4. Entretenimento

I. CAPELLER, Ivan. II. ECO/UFRJ III. Radialismo IV. Nomes são complicados.

“NOMES SÃO COMPLICADOS”: O retorno da audionovela na era da internet

Gustavo Lima Silveira

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

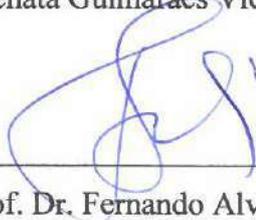
Aprovado por



Prof. Dr. Ivan Capeller, ECO/UFRJ – orientador



Prof^a. Ms^a Renata Guimarães Victor de Oliveira, FCS/UERJ



Prof. Dr. Fernando Alvares Salis, ECO/UFRJ

Aprovado em: 06/04/18

Grau: 9,0

Rio de Janeiro / RJ

2018

DEDICATÓRIA

A todos aqueles que ainda enxergam a arte como um instrumento de construção social antes de um produto de mercado.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à Universidade Federal do Rio de Janeiro e todo o seu corpo docente pela oportunidade espetacular de aprendizado que me foi proporcionada durante os últimos 4 anos. A esta instituição também devo boa parte da minha formação como pessoa desde antes do ensino superior, ao ingressar, em 2009, no ensino médio do Colégio de Aplicação da UFRJ e, por lá permanecer, durante 3 anos, onde pude conhecer professores, alunos e funcionários de extrema importância para o meu crescimento como ser humano e para a minha chegada até aqui. Num país com desigualdades sociais escancaradas e oportunidades escassas sinto-me um feliz por todo esse privilégio e encaro os anos que se seguem com um compromisso de retribuição máxima aos meus semelhantes que estiverem necessitados e ao meu alcance. Para formar comunicadores, técnicos de áudio, artistas e intelectuais das próximas gerações.

Aos meus familiares, em primeiro lugar, minha mãe, Maria da Graça Muniz Lima, que além de exímia ilustradora e professora é meu eterno guia. Sempre proveu meu lar de muito mais do que apenas o necessário. Esta pessoa é a primeira e principal responsável pelo meu viés artístico, minhas influências culturais e minha formação acadêmica. Durante o desenvolvimento deste trabalho de conclusão estive ao meu lado em todos os aspectos possíveis dando suporte emocional, dicas, informações e opiniões que deixaram esse produto final com um aspecto do qual me orgulho muito.

Em segundo lugar, à minha irmã, Letícia Lima Silveira, minha fiel companheira, minha melhor amiga, que por toda a vida dividiu o lar e a formação humanitária que passamos até nos tornarmos quem somos hoje. Obrigado por todos os debates acerca do mundo e da sociedade que varam madrugadas em nossos quartos e áreas comuns da casa.

Em terceiro e não menos importante, ao meu pai, Ricardo Ramalho Silveira, que também foi um grande mentor intelectual e provedor de todas as necessidades e regalias que me situam num patamar de privilégio sócio-cultural, bem abastado. Todos os seus ensinamentos, correções e prontidão para me auxiliar tanto na vida quanto no desenvolvimento deste documento foram imprescindíveis até o presente momento e nada disso seria capaz sem esta sua devoção a mim e à minha irmã.

Agradeço a todos os amigos que estão presente nos momentos de paz, harmonia e nos momentos de luta, de garra e de construção coletiva. Inicio esta etapa “mandando um salve” para o grupo que fez deste sonho uma realidade, o grupo que se conheceu ao ingressar no curso de Comunicação Social da UFRJ em 2014.2 e se manteve unido até o presente momento numa das manifestações mais bonitas da vida! - Mosca Produções, nós somos para sempre, obrigado por todas as vivências, vocês acreditaram no meu sonho e dividiram comigo a possibilidade de acreditar no de vocês, somos um grande time e me orgulho muito de cada um de nós! - Um agradecimento especial ao integrante Luiz Farias, sem a sua insistência não haveria estúdio e sem os seus ensinamentos e paciência eu não teria desenvolvido nem metade dos conhecimentos técnicos que me fizeram obter êxito nesta produção.

Gratidão eterna à T.R.E.T.A, lugar aonde tudo começou, lugar em que o Pudim se tornou lenda: antes da faculdade, antes da produtora audiovisual, esse lar representa muito para toda a equipe da audionovela *Nomes são Complicados!* Essa casa possibilitou a formação de um

movimento artístico que me proporcionou experiências inesquecíveis e extremamente grandiosas: Projeto Zaia, a minha segunda família! Obrigado a todos os membros que já fizeram parte da banda, em especial:

- Tai Albuquerque e nossa relação eterna de conflito entre amor, guerra, arte e criatividade incessante, você é uma irmã que a vida me deu e que vou levar para sempre.

- Sérgio Fiuza e sua exuberante capacidade artística, uma verdadeira enciclopédia rítmica e cultural, o grande idealizador deste projeto, parabéns para nós e um abraço eternizado neste documento.

- André Narcizo, também conhecido como “Monge Inka, O Professor”. Sem palavras para este improvisador nato, a pessoa com a maior afinidade intelectual que eu já tive contato. Me orgulho de nós e de todos os caminhos que percorremos juntos ao longo de mais de meia década de convívio incessante! Obrigado por todos os ensinamentos, por tornar o processo mais leve e o projeto mais completo.

Gratifico imensamente os amigos Carlos Eduardo Barros, também conhecido como “Kadu na Baleia” (colega de curso de radialismo) e Luiza Vieira (parceira de banda) que participaram do projeto a custo zero abraçando a ideia e somando na construção artística. - Sempre serão bem-vindos no desenvolvimento de novas histórias!

Agradeço à toda a banca, pela disponibilidade e o acompanhamento na minha caminhada acadêmica:

- Primeiramente à grande mestra Renata Victor que, quando foi minha professora, desenvolveu uma das experiências mais incríveis que tive na ECO: a criação do protótipo de um programa de rádio em que fiquei encarregado de fazer as vinhetas, tratamento de som e a montagem do programa, abrindo os meus horizontes artísticos e profissionais. Sou grato também pela sua postura sempre solícita, simpática e atenciosa desde o primeiro momento em que demonstrei a minha vontade de concluir o curso com este projeto, fazendo questão de ser banca mesmo lecionando, no presente momento, em outra instituição acadêmica.

- Ao professor Fernando Salis que também fora extremamente solícito com o convite para estar presente na banca. Sou grato pela insistência nas aulas que resultaram nos ensinamentos básicos sobre dirigir atuações que me possibilitaram ter algum embasamento para acrescentar aos meus colegas de equipe na hora de iniciarmos as gravações.

- De extrema importância, o meu muito obrigado ao meu orientador, Ivan Capeller, que, além de sucinto e certo em todos os comentários a respeito do desenvolvimento deste projeto, me deu uma noção ampla sobre o áudio no cinema durante a minha formação na instituição acadêmica. Suas aulas me instigaram a fazer dessa audionovela um material único, inovador.

Agradecimentos finais ao funcionário Alexandre de Oliveira Nascimento que sempre auxiliou a todos os membros da Mosca Produções nas pesquisas sobre equipamentos para a montagem do estúdio e sempre foi extremamente atencioso em qualquer demanda que surgiu conosco durante toda a nossa formação na instituição. E a Teresa Bastos que foi exemplar como guia e instrutora no processo de conclusão de curso.

EPÍGRAFE

“Paz não se pede, paz se conquista

E não será com guerra pois guerra-santa não existe, não insista

Guerra-santa, paz satânica? Acho que não!

Permita-me lembrar o que disse avatar mais notado da história da nossa esfera:

- Não sobrará pedra sobre pedra.

Pois se querem mesmo a paz: Por que as armas continuam a ser fabricadas em massa em nossa era?

Tudo nesse mundo é emprestado, não faz sentido algum então ficar apegado, agregado ao que não te leva mais além, não te deixa sossegado,

Pois se a liberdade hoje se parece com um cigarro ou com o carro mais potente do mercado

Me desculpe, mas as bolas foram trocadas bem na sua frente

E você nem se tocou: pagou, comprou, levou assim mesmo o seu atual presente

Felicidade completa como uma boca sem dente, tão libertário quanto uma bola de ferro com corrente algemada aos seus pés.

Eu digo: crescimento econômico não gerará paz na terra, já que a estatística do lucro não leva em conta a miséria e ao mesmo gera:

Miséria de alma que gera miséria humana.

Nada mais, nada menos que o reflexo da nossa atmosfera interna. “

B.Negão, músico brasileiro.

RESUMO

SILVEIRA, Gustavo L. **Nomes são complicados: O retorno da audionovela na era da internet.** Orientador: Ivan Capeller. Rio de Janeiro, 2018. Relatório Técnico (Comunicação – habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ.

Este relatório compreende, além do processo de criação e produção do episódio piloto *Pudim* da série *Nomes são complicados*, o embasamento teórico com o qual justifico e situo o retorno do estilo de produto de entretenimento que outrora figurou no rádio como “radionovela” e agora é apresentado como “audionovela” em plataformas online. A captação, montagem e criação foi produzida, majoritariamente, no estúdio Mosca Produções, produtora da qual sou um dos sócios fundadores, onde trabalho como técnico de áudio, artista e produtor cultural. Os roteiros tratam de situações banais e, por vezes, fantásticas, vividas por personagens com nomes e características peculiares contextualizados numa vida social extremamente urbana. Um dos focos principais da produção é explorar uma expressiva variedade de efeitos de áudio, para aguçar a imaginação do espectador, induzindo-o à experiência mais imersiva possível.

Palavras-chaves: Audionovela, radionovela, entretenimento sonoro, podcast

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
1.1. Contexto do Projeto.....	11
1.2. Inserção das telecomunicações na sociedade brasileira.....	13
1.3. A história das Radionovelas.....	15
2. IDEALIZAÇÃO, PRÉ-PRODUÇÃO E DESENVOLVIMENTO.....	17
2.1. Concepção inicial do projeto.....	17
2.1.1. Fatores motivacionais.....	18
2.2. Conceito e estrutura da série.....	18
2.2.1. O título da série e a vinheta.....	19
2.3. O episódio piloto: Pudim.....	20
2.4. Processo de criação e produção.....	21
3. RELATÓRIO TÉCNICO E ORGANIZAÇÃO DO PROJETO.....	23
3.1. Reuniões de criação, gravações em estúdio e finalização.....	23
3.2. Infraestrutura do projeto.....	23
3.3. Orçamento estimado para o episódio Pudim.....	24
3.4. Ficha técnica.....	25
4. MONTAGEM E PÓS-PRODUÇÃO.....	25
4.1. Direção, montagem e conceitos técnicos.....	25
4.2. Finalização e mixagem.....	26
4.2.1. Áudio binaural.....	26
4.3. Público alvo e distribuição.....	27
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
5.1 Referências em áudio.....	28
5.1.1 Referências em série/animação audiovisual.....	29
5.1.2 Referências Bibliográficas.....	29
5.2. Apêndice I – Roteiro do episódio piloto “Pudim”.....	30

1 INTRODUÇÃO

Este projeto se propõe a apresentar e dar continuidade ao processo evolutivo de uma série de entretenimento, intitulada *Nomes são complicados*, no formato de audionovela, com episódios entre 10 e 15 minutos. A primeira temporada será composta por 7 capítulos, que desenvolvem histórias despreziosas de fatos corriqueiros da vida urbana brasileira, retratadas não apenas no tempo atual, mas também em contextos históricos de algumas décadas passadas e de um futuro hipotético.

Como produto para avaliação, disponibilizo o piloto da série, *Pudim*, em áudio, e este relatório que descreve a metodologia utilizada na produção do mesmo e explica o processo de idealização assim como o contexto geral da série. Também abordo o desenvolvimento dos capítulos subsequentes que serão postos em prática após a avaliação da banca e defesa da tese referida. Este documento tem como finalidade não apenas abranger o desenvolvimento criativo e a produção, mas também elaborar a motivação pela escolha de tal formato e quais as possibilidades tecnológicas que o tornarão um produto único a ponto de competir em um mercado de entretenimento de amplos horizontes criativos restringindo-se apenas ao áudio para compor a narrativa.

1.1 Contexto do projeto

Em um tempo em que governos investem na difusão de WI-FI público, observa-se uma grande massificação da cultura do fone de ouvido, utilizado por boa parcela da população dos grandes centros urbanos do mundo quase como parte intrínseca do corpo humano. Esse costume não é de todo uma novidade, afinal os auscultadores foram oficialmente desenvolvidos em 1919, mas só foram abertos para o mercado a partir da década de 1930.* O surgimento dos headphones no livre mercado acompanha a evolução do rádio para o rádio de pilha e a aparição de novas tecnologias de reprodução e leitura de áudio portátil, como, por exemplo, a linha desenvolvida no último ano da década de 1970 pela Sony chamada Walkman, que tocava o áudio de fitas-cassete e vendeu aproximadamente 1,5 milhão de

*FISZMAN, G. Fone de ouvido: Conheça a história do acessório e seus primeiros modelos. **Techtudo**, 2015. Disponível em <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/07/fone-de-ouvido-conheca-historia-do-acessorio-e-seus-primeiros-modelos.html>>. Acesso 16/11/2018

aparelhos nos 2 primeiros anos[†]. Menos de uma década depois da inserção do produto no mercado, emerge o toca-cd portátil, sendo pioneira a linha Discman, também da Sony. No final dos anos 1990, os sul coreanos da empresa Saehan apresentaram mais uma inovação, os leitores mp3, que são reprodutores capazes de armazenar o áudio na memória do aparelho sem precisar mais da mídia física das fitas-cassete e dos “compact discs” para a reprodução do conteúdo.

No início dos anos 2000, a tecnologia mp3 toma conta do mercado e a grande maioria dos produtos de áudio passa a ser difundida nesse formato. Assim, o uso do fone de ouvido se consolida como uma febre e cresce cada vez mais, ampliando as possibilidades e o público consumidor dos produtos de áudio. Nas duas últimas décadas, com as maiores possibilidades apresentadas pelos aparelhos celulares, surgem e ganham força diversas plataformas de interação, leitura e reprodução de áudio como o Spotify, Apple Music, Soundcloud, Google Play Music, Myspace, entre outros, que não se restringem à reprodução da mídia, mas possuem diversas interatividades com as redes sociais, sendo algumas delas as próprias redes sociais – representando uma revolução na indústria fonográfica e na radiodifusão!

Neste contexto, o rádio e a televisão vêm perdendo mercado para novos canais e novas formas de entretenimento que outrora não encontravam espaço nos veículos de divulgação da grande mídia. Enquanto as emissoras dos meios tradicionais precisam encaixar em seus cronogramas diários os programas, anunciantes e notícias em ordem cronológica, a internet propicia que uma quantidade maior de produtores poste ilimitados tipos de conteúdo em seus próprios canais liberados para o público assistir quantas vezes quiser, no horário que escolher. Isto fortalece a liberdade criativa; afinal, não é mais necessário se pautar pelo segmento que a linha editorial de sua emissora adota.

Em 2005, surge o Youtube, que hoje é a maior plataforma de conteúdo audiovisual do mundo[‡]. Ela revoluciona a internet e propicia o surgimento de diversas alternativas nas produções de entretenimento, dando espaço ao lançamento dos youtubers, que se tornam cada vez mais abrangentes, cujos canais são alguns dos mais procurados e acessados entre crianças e jovens da nova geração. Esses youtubers se colocam entre os principais produtores de

[†]COOPERMITI. Museu Tecnológico. Disponível em <https://www.coopermiti.com.br/museu/?CategoriaId=10>> Acesso em 16/11/2018

[‡]KLEINA, Nilton. A história do youtube, a maior plataforma de vídeos do mundo. Tecmundo. 2017. Disponível em <https://www.tecmundo.com.br/youtube/118500-historia-youtube-maior-plataforma-videos-do-mundo-video.htm>> Acesso em 16/11/2018

conteúdo da internet, revelando-se para a indústria do entretenimento audiovisual como importantes formadores de opinião que, conseqüentemente, atraem o interesse de uma série de investidores e abrem caminho para o surgimento de um novo mercado consumidor – com alcance ilimitado e espaço para muito mais produtos e produtores!

O mercado de audiovisual aquece de forma geral e aponta o crescimento dos mais variados tipos de conteúdo. Apesar das incríveis possibilidades de entretenimento no campo da filmagem e da animação, proporcionados pela tecnologia e pela popularização dos meios de produção, formatos de programas que se restringem aos estímulos auditivos também encontram seu espaço no mercado do entretenimento. Além dos conteúdos musicais, alguns dos principais estilos difundidos são os programas nos formatos “podcast” e “áudio-book”. O primeiro abrange principalmente entrevistas, debates e até monólogos, enquanto o segundo pode ser definido como um livro narrado em áudio, para que o ouvinte possa absorver a história sem precisar ler as palavras. A maioria desses formatos não aplica em suas produções a soma total de: narrador, personagens, uma trilha sonora orgânica, sonoplastia e uma espacialização completa do áudio, não se restringindo apenas à horizontalidade e ao volume da pressão sonora, mas trabalhando com possibilidades e sentidos de todas as direções, lembrando o sistema Surround 5.1 utilizado nos cinemas. Conhecida como “áudio binaural”, essa técnica de gravação e reprodução de áudio permite uma compreensão ampla do ambiente, no entanto, só pode ser percebida através do fone de ouvido.

1.2 Inserção das telecomunicações na sociedade brasileira

A primeira transmissão radiofônica do Brasil tem registro no dia 7 de setembro de 1920, reproduzindo uma saudação do então presidente Epitácio Pessoa, durante a festa de comemoração do centenário da Independência na cidade do Rio de Janeiro[§]. Mesmo com a chegada do rádio ao país havia mais de uma década, sua popularização só foi se efetivar no cotidiano da sociedade brasileira após os investimentos no setor na Era Vargas. O mesmo processo ocorreu com a televisão, trazida por Assis Chateaubriand em 1950, que só passou a

[§]CAPOBIANGO, Maísa. Chegada do rádio no Brasil completa 90 anos. O Globo, 2012. Disponível em <<https://oglobo.globo.com/cultura/chegada-do-radio-no-brasil-completa-90-anos-6021399>> Acesso em 16/11/2018.

ter um alcance real a nível nacional no período da ditadura militar de 1964, com o surgimento em 1965 da TV Globo, embrião da Rede Globo.

A chegada do rádio e, posteriormente, da televisão em certas cidades pequenas ocorreu de forma parecida, resultando em mudanças na interação social das populações dessas áreas. Muitos povoados e vilarejos tinham o costume de receber periodicamente caravanas compostas por artistas de rua que, em sua passagem, reuniam a população em espaços públicos possibilitando um convívio coletivo em torno de suas apresentações. O surgimento do rádio foi uma tremenda novidade para essas populações, competindo diretamente com as outras formas de entretenimento tradicionais. Os dispositivos, porém, eram artigo de luxo e, se não fossem disponibilizados publicamente pelas prefeituras, só poderiam ser acessados pela elite, representada por poucas famílias. Portanto, as pessoas passaram a se reunir em ambientes privados, nas casas mais abastadas, para acompanhar determinadas programações, diminuindo a integração social nas praças, dando origem a um novo tipo de interatividade com base no conforto caseiro, na novidade tecnológica e no status social que a modernidade representava. Entretanto, com o tempo, o acesso aos aparelhos radiofônicos se amplia a ponto de quase todas as famílias possuírem seus próprios rádios, não apenas em casa, mas com a chegada do rádio de pilha, nos próprios bolsos, distanciando, de certo modo, até os indivíduos do mesmo núcleo. Este processo se repete e se intensifica com a chegada da televisão. Esta também passa por uma evolução - no formato, propósito e acessibilidade! Em muitas casas, cada cômodo passa a ter o seu aparelho televisor, acentuando a fragmentação na relação familiar.

Oswaldo Fernandes relata que, em inícios de 1970, por ser o único que possuía televisão na cidade, sua residência, principalmente à noite, ficava repleta de pessoas que desejavam acompanhar os programas. Ele não conseguiu quantificar o número de vicentinos que frequentavam sua residência, mas lembra que, dia após dia, surgiam mais e mais pessoas para assistir aos programas de TV. Por meio das entrevistas formais e também das conversas informais, percebemos que o aparelho de televisão de Oswaldo Fernandes é o mais lembrado por todos e o que despertou notável euforia em boa parte da população no início de 1970. Verdadeiras plateias se formavam em torno da TV do privilegiado dono, como narra ele: “Eu colocava a TV na área ou na calçada. A maior parte das pessoas ficava da calçada para fora, porque não cabia. Era bastante gente que vinha assistir, ficavam até no meio da rua (FERNANDES, 2011).

Assistir televisão denotava reunir a família, amigos, vizinhos e conhecidos para, juntos, acompanharem e se manifestarem sobre os programas a que assistiam. Ocorria ali, portanto, uma forma de convivência que levava à troca de opiniões e que aproximava pessoas que, por relações de parentesco e amizade, já possuíam um passado, uma história e experiências em comum (BARACHO, 2007, p.19). Vicentinos que não possuíam a televisão buscaram inventar modos de se relacionar com quem possuía uma na cidade para dividir o espaço da circulação televisiva. Esses deslocamentos realizados na cidade impuseram novos modos de interação. A televisão

instigou hábitos, criou necessidades, disseminou atitudes e comportamentos, incentivou o consumo e transformou a percepção do tempo. **

A popularização dos meios de comunicação é muito importante para a indústria do entretenimento, pois aumenta o alcance dos anunciantes e ajuda a difundir a cultura de massas denotando novos estilos de consumo e padrão de vida. Ela também possibilita ampla cobertura midiática e divulgação das informações consideradas necessárias pelos governos e pelas emissoras. Assim como o rádio e a televisão revolucionaram de modo muito rápido as relações interpessoais e a maneira de se comunicar, a internet surge e marca seu espaço de forma parecida. Inicialmente desenvolvida para manter segura a comunicação entre os militares no período da guerra fria, ela se expandiu para auxiliar pesquisas do meio acadêmico e, na década de 90, difundiu-se pelo mundo^{††}. No primeiro momento, o sistema era caro e poucas casas tinham acesso, o que possibilitou o surgimento de “Lan Houses” e “Cyber Cafés” atraindo pessoas que precisavam fazer uso da rede, promovendo mais um movimento de ocupação territorial coletiva. Em menos de três décadas, a massificação do sistema foi tão grande que, nos tempos atuais, praticamente todos os indivíduos das grandes e médias cidades possuem seus próprios aparelhos celulares com acesso a dados móveis numa interação individual e exclusiva do meio online.

1.3 A História das Radionovelas

Antes da televisão, produzia-se peças que eram ouvidas por telefone ou rádio. Após a entrada da TV e o surgimento da internet, esse tipo de produção diminuiu bastante. Hoje é praticamente uma novidade fazer cinema e teatro sem imagem. A maioria dos podcast tem como proposta serem plataformas de discussão, debate, áudio-aula, monólogos e muito poucos contém narrativas. As histórias em áudio perderam muito espaço para o audiovisual, mas isso nem sempre foi assim. Durante os anos de ouro do rádio, as radionovelas e a Copa do Mundo de futebol reuniram muitas famílias e amigos em seu entorno.

** 170 Revista Brasileira de História da Mídia (RBHM) - v.4, n.2, jul./2015 - dez./2015 - ISSN 2238-5126 [A chegada da televisão em São Vicente (RN): memórias da reconfiguração da sociabilidade e do cotidiano Ana Paula de Araújo RIBEIRO1 Kênia MAIA2]

††MEYER, Maximiliano. Como foi inventada a internet? Oficina da net, 2014. Disponível em <<https://www.oficinadanet.com.br/post/13707-como-surgiu-a-internet>> Acesso em 16/11/2018

A radionovela chega no Brasil na década de 1940 e tem como seu primeiro produto, produzido e veiculado no país, a série *Em busca da felicidade*, que teve sua primeira emissão dia 1 de julho de 1941 pela Rádio Nacional do Rio de Janeiro^{‡‡}. O formato foi um grande sucesso, que acompanhou a difusão do rádio pelo território nacional e, nos primeiros anos da década, foram transmitidas mais de 116 novelas pela emissora.

No início, muitos roteiros eram importados de Cuba e do México. A boa aceitação do público fez a demanda crescer tornando necessárias criações inteiramente brasileiras. Uma das principais radionovelas de idealização inteiramente nacional foi *Jerônimo, O Herói do Sertão* de Moysés Weltman. As produções atingem seu auge pouco antes da popularização da televisão no país, a Rádio Nacional deixa um legado de 807 produções feitas por 118 autores no período entre 1941 e 1959^{§§}.

O audiovisual é uma novidade que praticamente anula o poder da narrativa feita somente em áudio na transição dos anos 1960 e 1970. No início da década, ainda é possível disputar concorrência, pois o rádio de pilha é uma alternativa viável num país que ainda não possui um sistema de energia elétrica de qualidade em toda sua extensão territorial. Porém, com o passar do tempo, as radionovelas perdem, não só audiência, mas investimentos e seus roteiros começam a ser adaptados para as telenovelas. A própria *Jerônimo, O Herói do Sertão* é uma obra que migra para a televisão no início dos anos 1970 pela TV Tupi. Essa demanda no mercado audiovisual possibilita que alguns dos roteiristas que figuraram no rádio ganhem também papel de destaque nas produções televisivas, deixando as radionovelas ainda mais no esquecimento.

Algumas tentativas isoladas de retorno do gênero da dramaturgia no rádio fracassam ao longo das décadas e o estilo praticamente se extingue. Somente partir dos anos 2010, com a internet amplamente difundida, o podcast começa a ganhar representatividade no cenário independente brasileiro dando início a algumas novas vertentes de entretenimento sonoro. Entre elas, o audiodrama, que se inspira nas radionovelas originais. Este, encontra um público que cresce e se fideliza, mas ainda muito lentamente com um alcance muito menor do que o rádio já teve.

^{‡‡} VICENTE, Eduardo; SOARES, Rosana de Lima. Entre o rádio e a televisão: gênese e transformações das novelas brasileiras. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação |E-compós, Brasília, v.19, n2, mai/ago 2016. Página 1.

^{§§} COUTINHO, Rafael. As Radionovelas no Brasil. Culturamix, 2012. Disponível em <<http://cultura.culturamix.com/curiosidades/as-radionovelas-no-brasil>> Acesso em 20/11/2018.

2 IDEALIZAÇÃO, PRÉ-PRODUÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Este capítulo explica o surgimento da ideia, a interação do grupo, inspirações e vivências que acompanham o desenvolvimento do projeto e a evolução da equipe e dos processos de criação e produção.

2.1 Concepção inicial do projeto

Em meados de 2015, um grupo de alunos formado majoritariamente por estudantes de Rádio/Televisão da Escola de Comunicação da UFRJ, iniciados no curso em 2014.2, dá início a um projeto de montagem de uma produtora audiovisual. Ao longo de 2016, o projeto toma forma: a equipe batiza a sua marca como “Mosca Produções”. Ao final do ano, estreia sua sede em um prédio comercial situado no centro do Rio de Janeiro conhecido, até então, como “Território Inventivo” (nome que posteriormente foi trocado por “Front”). A produtora é composta por 8 sócios que dividem suas especialidades entre técnicos de áudio, fotógrafos, videomakers, roteiristas e produtores. O espaço disponível para o trabalho do grupo é dividido em duas salas, sendo uma ilha de edição de vídeo e um estúdio de gravação de áudio.

Com as possibilidades criativas afloradas pela consolidação da produtora e a estreia da sede física, multiplicam-se as parcerias artísticas. Ao longo de 2018, a Mosca Produções cria sua própria série, intitulada *Zumbido*, apostando em músicos promissores com pouco acesso a estrutura para produção de material audiovisual de qualidade. Em paralelo a esse projeto, surgem outras vertentes autorais dentro do grupo, como a produção de ensaios fotográficos e o lançamento de clipes de artistas oficiais da Mosca. A crescente produção artística da produtora e o contato constante entre Sérgio Fiuza, estudante de música da Uni Rio, André Narcizo, estudante de Letras da UniRio, Taiene Albuquerque (Tai), musicista, e Gustavo Silveira, estudante de Comunicação da UFRJ e sócio do Mosca Produções, abrem os horizontes para a proposta de criação de uma audionovela.

O projeto inicia-se por volta de julho de 2018 como uma brincadeira sugerida por Tai e Sérgio. Os primeiros encontros ocorrem na residência de Tai e, posteriormente, intercalam-se entre o seu endereço e o estúdio no Front. Nas duas primeiras reuniões, apresentam-se referências em diversos formatos de mídia e, em meio a conversas e lembranças

descontraídas, surgem as primeiras ideias e roteiros ainda incompletos. Com a possibilidade de gravação disponível, é marcada, no mesmo mês, a primeira sessão de estúdio de forma despretensiosa e com muita liberdade criativa, um processo totalmente aberto a experimentações.

Os encontros se intensificam de forma natural resultando na necessidade de uma organização efetiva. Então, a equipe cria um grupo no aplicativo de celular “Whatsapp”, para facilitar a comunicação e um e-mail, da Google, com drive compartilhado para dar acesso aos roteiros, prévias das gravações e calendário. Portanto, são acordados encontros semanais ocorrendo às segundas feiras com sessões de duração média de 4 horas, e o projeto se oficializa.

2.1.1 Fatores motivacionais

A ideia surge da descontração e expressão artística livre envolvendo amigos de longa data em um processo que dialoga, diretamente, com os interesses comuns que atraíram a relação dos mesmos durante a vida. As gravações e montagens propiciam ao produtor de áudio a exploração de novos métodos e tecnologias, assim como trabalham a criatividade e evolução artística dos músicos, atores e roteiristas envolvidos.

A medida em que as histórias se desenvolvem e a organização se faz necessária, novos horizontes e possibilidades são vislumbrados. O projeto se torna, oficialmente, portfólio para o estúdio da Mosca Produções e para os membros do grupo da audionovela em suas respectivas carreiras. Assim, a série vira trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social de Gustavo Silveira e é projetada para ter sua inserção no mercado do entretenimento como produto, de forma independente, ou através de comercialização com algum canal de maior alcance em 2019.

2.2 Conceito e estrutura da série

A série consiste em uma audionovela, ou seja, um material produzido somente em áudio, que conta histórias imersivas através de diálogos, narração, trilha sonora e sonoplastia. Intitulada “Nomes são Complicados”, sua primeira temporada é composta por 7 episódios de 10 a 15 minutos. O gênero predominante na composição das narrativas é a comédia e os roteiros apresentam brincadeiras com a pluralidade de trejeitos e expressões do linguajar

popular brasileiro, analogias, análises e críticas socioculturais fazendo abordagem de questões corriqueiras da vida, que se manifestam com liberdade de expressão, em forma de entretenimento e como instrumento de elucubração de um pensar coletivo. Ela pode ser veiculada em plataformas online que suportem arquivos de áudio ou através de rádios, como era o caso das radionovelas tradicionais.

Os episódios não se propõem a seguir uma ordem cronológica nem a desenvolver uma ligação clara entre si; porém, alguns dos mesmos personagens serão protagonistas eventualmente em outras histórias em contextos diferentes. O primeiro episódio da série serve como piloto e trata do ciclo da vida de um Pudim. Ele se passa no tempo presente, numa tarde de domingo em uma família do subúrbio carioca.

As 6 histórias subsequentes se dividirão em 3 temporalidades: anos 2010 a 2020, anos 1960 a 1970 e anos 2070 a 2080. Haverá 2 episódios para cada um desses momentos. Além do piloto, os referentes ao tempo presente já foram roteirizados e iniciaram o processo de gravação ainda em 2018. A produção dos demais será realizada em 2019, com mais tempo para elaborar estudos, pesquisas e propostas sobre a organização social, os comportamentos e os costumes das épocas em que serão contextualizados. A equipe pretende convidar mais atores e colaboradores para participações na sequência do projeto.

2.2.1 O título da série e a vinheta

Logo nas primeiras sessões no estúdio da Mosca Produções encontrou-se um livro, que estava no hall de entrada da produtora, chamado “Que nome darei ao meu filho”, das autoras Pandia e Ana Pandu, produzido pela editora Harper Collins Br. Ele contém sete mil nomes diferentes, organizados em ordem alfabética, acompanhados de seus significados.

O objeto sempre atraiu a atenção dos integrantes do grupo e convidados que chegavam ao local nos intervalos das gravações. No dia em que a vinheta estava sendo desenvolvida, propuseram que a escolha dos nomes (dos personagens que protagonizariam a cena) fosse feita com a abertura do livro em páginas aleatórias seguida pelo apontamento dos mais interessantes que aparecessem logo no primeiro momento. Esse processo foi bem aceito pelo grupo e se repetiu, inclusive, para determinar alguns personagens de outros roteiros.

O título da série deveria ser citado na vinheta e, por não existir até aquele momento, conversava-se sobre a dificuldade de se encontrar boas designações para as obras. Foram

lembrados inúmeros projetos artísticos anteriores que passaram por esse percalço. Em meio à discussão, Taiene proclamou em tom descontraído: “É, nomes são complicados...”. Em seguida, todos riram e se entreolharam concordando, de imediato, que aquele poderia ser um batismo interessante para a audionovela, já que exprime um tom cômico e combina com o fato de nomes atípicos qualificarem boa parte de seus personagens.

Depois de decidir o título, foi a vez de elaborar a abertura da audionovela. A proposta era criar uma cena que transmitisse a sensação de que o programa está sendo difundido de maneira orgânica, sendo possível que, em qualquer lugar, se depare com um conhecido que acompanha a série. Assim, a introdução do programa corresponde a uma cena com a seguinte situação: dois amigos de longa data, com nomes peculiares, encontram-se, por acaso, e desenvolvem um rápido diálogo em que um deles apresenta ao outro a novidade do momento, uma audionovela. Como o termo é pouco difundido, um dos personagens não entende direito o significado e pede para repetir. A resposta é dada com o nome da série “Nomes são complicados”. O título serve como uma frase que se encaixa no contexto da conversa com um duplo sentido espirituoso. Em seguida, inicia-se uma breve trilha sonora feita apenas com violão. Ela resume um pouco do estilo das trilhas predominantes nos episódios.

Alípio e Lavínia, interpretados por Sérgio e Taiene, são os protagonistas da primeira vinheta. Eles também fazem parte de outras histórias da série. Essa mesma abertura se repetirá em mais alguns episódios de forma idêntica; no entanto, em outros, sofrerá pequenas variações: O formato e a situação da cena ocorrerão de forma bem similar com novos personagens.

2.3 O episódio piloto: Pudim

O episódio piloto, “Pudim”, trata do ciclo da vida de um doce popular de origem colonial. A história é contada por Roberto, um narrador que, na maior parte do tempo, se destaca do cenário. Ele observa e conta os acontecimentos de fora; porém, em determinados momentos, é puxado para dentro da cena devido a interrupções bruscas cometidas pelos personagens, deixando clara a proximidade espacial entre ele e os acontecimentos.

O capítulo se inicia com o preparo do pudim que vai servir de sobremesa num almoço de domingo da família Nogueira. O primeiro personagem desenvolve a receita em paralelo às falas do narrador. Em seguida, a massa vai ao forno, onde suas partículas ganham vida

guiadas por uma trilha sonora épica. Depois de pronto, o pudim é levado à geladeira e interage com outros alimentos que estão há mais tempo no local. Sua passagem pela “caixa gélida”, como descreve Roberto, é curta, e seu diálogo logo é interrompido por uma das mulheres da família, que leva a sobremesa até os demais parentes. A partir de então, o doce passa pelo processo de repartição na mesa, alimenta a todos, é digerido, se transforma em esgoto e, posteriormente, em adubo. A história se completa com o início de um novo ciclo: Em outra casa, uma nova personagem, um pouco mais desligada, começa a confeccionar um novo pudim, mas a sua receita é um pouco exagerada, e ela, não seguindo as instruções corretamente, termina queimando o doce.

2.4 Processo de criação e produção

A idealização do projeto ocorreu de maneira espontânea e foi se moldando conforme os encontros se intensificavam. As primeiras reuniões, na casa da Tai, deram origem ao esboço de três roteiros. Entre eles, o Pudim. Essa história foi inspirada em um acontecimento vivenciado por alguns dos integrantes do grupo, entre outros amigos, em uma social na antiga residência da Tai, batizada como *Treta* – esse lugar proporcionou a união e boa parte das vivências coletivas do grupo!

Certa madrugada no local referido, resolveram pedir um lanche delivery e o restaurante dispunha do famoso doce colonial em seu cardápio. O pedido, que incluía o doce, demorou muito para chegar, até que decidiu-se ligar novamente para o estabelecimento. Na ligação, foram informados que o entregador havia sido assaltado e perdera a mercadoria. A história, de certo modo cômica e difícil de acreditar, virou uma lenda entre os amigos que prometeram um dia contar ao mundo sobre “A Saga do Pudim”.

No dia da primeira gravação, a história ainda estava incompleta, mas era possível desenvolver a primeira cena com o que já havia sido escrito. Por ser o primeiro episódio, o grupo ainda não provinha de tanta técnica e o foco era a experimentação. O microfone estava ligado com a captação omnidirecional ativada (para captar estímulos sonoros de todos os lados da sala), não havia narrador, era apenas um ator reproduzindo as falas do personagem principal, outro as do coadjuvante e a sonoplastia feita concomitantemente. Sérgio levava seu violão e, ao terminar a fala que concretizava o preparo e dava a deixa para o Pudim ir ao forno, começou a improvisar uma música épica. Todos na sala embarcaram em sua viagem, a partir de então, a história tomou uma forma inesperada e a gravação seguiu por volta de 8

minutos ininterrupta. Após esse período o processo teve um intervalo, ouviu-se o que foi produzido até ali e retomou-se o improvisado até fechar o enredo final com cerca de 15 minutos. A história fugiu um pouco do roteiro inicial, mas rumou por um caminho muito divertido e peculiar.

Depois de gravado, o episódio foi ouvido algumas vezes pela equipe. Decidiu-se roteirizá-lo novamente, com base no protótipo inicial, enxugando partes que poderiam ser descartadas e adicionando um narrador para interagir com o ouvinte no acompanhamento dos processos vividos pelo Pudim. Ao longo das semanas seguintes, as falas, sonoplastia e trilha sonora foram gravadas com calma e separadamente seguindo o novo roteiro com muito mais fidelidade do que na primeira tentativa.

Apenas o episódio piloto teve uma criação tão experimental e espontânea. Os demais, até o momento, seguem uma lógica mais fria e direta dividida em algumas etapas:

- Os criadores desenvolvem ideias em conjunto, o roteiro é escrito por um dos integrantes, passa por uma ou mais revisões coletivas e, após aprovado, inicia-se a gravação das falas.

- A narrativa costuma seguir a proposta escrita à risca, mas as falas, por vezes, recorrem ao improvisado.

- A sonoplastia é, em parte, proposta durante a criação do roteiro, mas se molda mesmo na finalização técnica do conto.

- A trilha sonora costuma ser desenvolvida após o registro dos personagens. Os instrumentos são gravados, muitas vezes, de forma espontânea, sem arranjo previamente elaborado. Na paisagem sonora dos contos, também são utilizados sintetizadores eletrônicos e samples retirados de obras de domínio público.

- A mixagem começa logo no processo de gravação, pois seu primeiro passo é dado na organização da estrutura dos canais para a voz de cada personagem. Entre um take e outro, ou nas pausas para audição do que foi produzido até ali, a sessão passa por pequenos ajustes de volume, transições, limpeza de ruídos, equalização e efeitos, para, ao final de todo o processo, só precisar dos últimos detalhes criativos e acertos técnicos como compressão e espacialização dos estímulos sonoros.

Todas as etapas acontecem na presença de mais de um membro da equipe e passam pela aprovação final de todo o coletivo.

3 RELATÓRIO TÉCNICO E ORGANIZAÇÃO DO PROJETO

3.1 Reuniões de criação, gravações em estúdio e finalização

Realizou-se encontros semanais no período entre julho e novembro de 2018. A maioria desses aconteceu nas segundas-feiras entre 16h e 20h, totalizando, aproximadamente, 16 encontros para produzir e finalizar o Pudim e encaminhar mais dois outros capítulos da primeira temporada da audionovela.

O processo de criação de roteiro ocorre, na maioria dos casos, no apartamento da integrante Taiene Albuquerque, procurando sempre respeitar os dias e horários previstos para o encontro da equipe. A parte prática do projeto, incluindo a revisão do roteiro e finalização dos episódios, desenvolve-se no estúdio da Mosca Produções, situado na região da Central do Brasil, no centro da cidade do Rio de Janeiro.

3.2 Infraestrutura do projeto

Para a realização das gravações, desenvolvimento da sonoplastia e mixagem, são utilizados os seguintes equipamentos, instrumentos e software:

- 3 Microfones: AKG C-414 / Rodes NT6 / Electro Voice Re20
- 1 Computador: Mac OS X 2010
- 1 Placa de som: Focusrite Scarlett 2i6
- 4 Cabos de áudio: 2 p10 e 2 XLR
- 1 Adaptador: p2/p10
- 1 No Break SMS 1200 VA 6 tomadas
- 2 Monitores de áudio: Yamaha HS8
- 2 Fones de ouvido: AKG K 240 / Sennheiser HD280 pro
- 1 Software de gravação e edição: Ableton Live 9
- 1 Violão Yamaha XC40
- 1 Teclado Yamaha PSR E423

A sonoplastia é desenvolvida a partir da mistura de gravações próprias de sons de objetos que possuímos no estúdio, pacotes de sons de uso livre baixados na internet e efeitos sonoros desenvolvidos com sintetizadores, efeitos e instrumentos.

3.3 Orçamento estimado para o episódio Pudim

Aluguel do estúdio:

- 1 encontro para experimentação inicial;
- 2 encontros para gravação das falas;
- 2 encontros para montagem gravação da sonoplastia e trilha sonora;
- 1 encontro para finalização da mixagem e revisão:
- Total: 6 encontros

4 horas por encontro:

- Total: 24 horas

Aluguel do estúdio a R\$ 40,00 por hora:

- Total: R\$ 960,00.

Ajuda de custo:

Passagem R\$ 8,00 + Alimentação R\$ 15,00 (valores aproximados) para 4 pessoas:

$R\$ 23,00 \times 4 = R\$ 92,00$ por dia para a equipe principal.

- Total: R\$ 552,00 (ajuda de custo da equipe principal)

Alimentação + passagem dos convidados:

Em 3 encontros houve a presença de um convidado extra:

- Total $R\$ 23,00 \times 3 = R\$ 69,00$.

Estimativa total: R\$ 1.581,00.

(Não considera o custo dos equipamentos utilizados, pois a estimativa foi feita como se a equipe da audionovela estivesse alugando a hora no estúdio como clientes sem vínculo com a produtora.)

3.4 Ficha técnica

Todas as etapas passam por aprovação do coletivo e estão sujeitas a sugestões, mudanças e participação de todos os membros da equipe e convidados.

A divisão das funções ocorreu majoritariamente da seguinte forma:

- Taiene Albuquerque – roteiro, direção e atuação.
- Sérgio Fiuza – roteiro, direção, atuação e trilha sonora.
- André Narcizo – atuação.
- Gustavo Silveira – gravação e mixagem de áudio.

A sonoplastia e a edição foram realizadas em conjunto.

- Kadu Brarros – ator convidado no dia de experimentação do episódio piloto e num dos dias de gravação do mesmo.
- Luiza Vieira – atriz convidada para um dia de gravação do episódio piloto.

4 MONTAGEM E PÓS-PRODUÇÃO

Este capítulo discorre sobre a finalização dos episódios e a inserção do produto no mercado.

4.1 Montagem e conceitos técnicos

Durante a montagem, a equipe se reúne para determinar as partes que podem ter acréscimos, cortes ou mudanças no conteúdo, tais como regravações ou até novidades no roteiro. Após a sequência das faixas de gravação ser totalmente definida, é hora de alinhar os

fades (passagem de volume entre um som e outro) e volumes gerais para dar uma uniformidade ao episódio e ao mesmo tempo realçar as partes tensas e suaves e, posteriormente, dar atenção aos efeitos sugeridos durante as gravações.

4.2 Finalização e mixagem

Neste momento, cabe a parte técnica para definir qual tipo de efeito aplicar em cada situação, os motivos que guiam as escolhas variam desde aos preceitos técnicos básicos como limpeza de ruídos desnecessários como o corte de frequências graves que não são desejadas, até a criatividade livre que passa pela necessidade de se criar tensão, relaxamento, sustos, tornar a situação mais real ou mais lúdica ou apenas deixar mais clara a presença de cada partícula sonora no conjunto da obra.

Alguns exemplos de efeitos produzidos no episódio piloto:

- Dentro da geladeira optamos por deixar o som mais reverberado, devido à textura lisa das paredes e o formato retangular de um refrigerador.

- Cada um dos alimentos que dialogam com o Pudim passou por um tratamento diferente, com modificação no pitch (tom) da gravação de quase todos e multiplicação no número de vozes de alguns.

- No momento em que o Pudim está nascendo, para aumentar a confusão na hora do “parto”, o efeito binaural foi posto em prática fazendo as vozes das partículas girarem aleatoriamente por todos os lados. A medida que as vozes giram e o violão fica mais frenético, foi adicionado um sample de subgrave eletrônico tocando apenas uma nota com efeito de reversão da onda com fade in (volume inicial zero, aumentando aos poucos), para deixar a situação mais tensa sem dar para perceber de onde vem a pressão extremamente grave no som, que acaba de repente quase como se explodisse, sem haver uma explosão de fato, interrompida pelo narrador que afirma “E assim nasce o Pudim”.

4.2.1 Áudio binaural

Áudio binaural é uma técnica de gravação e reprodução que permite que o cérebro identifique estímulos sonoros vindos de todos os lados, causando uma sensação 3D. Para que esse efeito seja possível, durante a captação são necessários 2 microfones, posicionados de

determinada forma, à distância de 18 cm entre si. Alguns gravadores e microfones possuem sensores já programados para este formato, mas também existem diversos softwares capazes de emular o efeito. A percepção da direção do estímulo sonoro, no entanto, só é acontece através de fones de ouvido stereo, pois essa tecnologia implica na filtragem de determinadas frequências e cancelamentos que o cérebro não capta com o posicionamento de falantes normais. Afinal, quando o som sai de caixas stereo, reflete no ambiente e passa por massas de ar antes de chegar aos ouvidos, alterando certas propriedades que possibilitariam a interpretação correta ao cérebro.

A única novidade nessa técnica são os softwares emuladores do efeito, pois a gravação e reprodução binaural já ocorre desde 1881 nos EUA^{***}. O efeito já foi explorado por bandas e é cada vez mais utilizado em jogos eletrônicos, no entanto, por mais incrível que seja, ainda é uma raridade entre os produtos de podcast e audiobooks.

4.3 Público alvo e distribuição

O projeto visa atingir um público jovem, com acesso à internet móvel, consumidor de entretenimentos sonoros, de faixa etária que varia de 16 e 24 anos, não sendo recomendado para menores que este limite por conter linguagem chulo e abordar o consumo de drogas em algumas histórias.

Idealizada para servir de distração em atividades como o deslocamento urbano em transporte público ou plano de fundo para a execução de tarefas domésticas, é interessante que seja executada em fones de ouvido, pois só estes possibilitam a reprodução mais fiel dos efeitos de ambientação espacial de certas cenas.

Alguns dos fatores diferenciais da audionovela “Nomes são complicados” são a experimentação dos efeitos de áudio binaural, mais exploradas nos capítulos seguintes do Pudim, trilhas sonoras abundantes, dando um caráter musical que guia a dinâmica das narrativas, além de uma narração pouco mastigada do roteiro, que auxilia o espectador, mas não monopoliza sua atenção nem menospreza sua capacidade de percepção explicando cada mínimo acontecimento da história.

^{***}ARRUDA, Felipe. Áudio Binaural: efeito 3D em fones de ouvido estéreo. Tecmundo, 2011. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/fone-de-ouvido/11683-audio-binaural-efeito-3d-em-fones-de-ouvido-estereo.htm>> Acesso em 25/11/2018.

Como os projetos de audionovela, no Brasil, em 2018 ainda são muito embrionários e não revelaram um caminho certo para a sua difusão, a primeira temporada servirá como teste e, por isso, será disponibilizada em diversas plataformas concomitantemente, tais como Youtube, Soundcloud, Spotify e UBOOK, afim de compreender em qual delas o modelo foi mais aceito pelo público. Uma possível venda do projeto para uma grande emissora ou parcerias com patrocinadores que possam mudar os rumos da distribuição não são descartados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Apesar do gênero escolhido na produção deste conteúdo ser um derivado das radionovelas e o embasamento teórico da tese referenciar-se nesse estilo e no seu legado, as nossas principais fontes de inspiração e referência na criação do roteiro e ambiência são música, (de diversos gêneros, sobretudo nacionais), desenhos animados e teatro de rua.

5.1 Referências em áudio:

SOARES, Afonso; BELISSÁRIO, Mário. **Patrulha da cidade**. (Rio de Janeiro) Rádio Tupi. 1950-presente. Programa policial e humorístico.

NUNES, Max; BARBOSA, Haroldo. **Balança, mas não cai**. (Rio de Janeiro) Rádio Nacional. 1950-1967. Programa humorístico.

WELTMAN, Moysés. **Jerônimo, o herói do sertão**. (Rio de Janeiro) Rádio Nacional. 1953-1967. Radionovela.

RÁDIO, Relíquias do. **Rádio Nacional RJ – trechos e prefixos clássicos**. 2017. (28m54s). Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=6cvUIchhHbM>>. Acesso em 20 ago. 2018.

OGI, Rodrigo. **Crônicas da Cidade Cinza**. [São Paulo], Laboratório Fantasma, c2011. 1 CD.

OGI, Rodrigo. **Rá**. [São Paulo], Laboratório Fantasma, c2015. 1 CD.

LIMA, Keidje Torres. **Fim da ditadura**. Intérprete: Valete. In: VARIOUS. *Nação Hip Hop 2005*. Portugal: EMI-Valentim De Carvalho, Música Ltda., p2005. 1 cd sonoro. Faixa 18.

LIMA, Keidje Torres. **Roleta Russa**. Intérprete: Valete, In: VALETE. *Serviço Público*. Portugal: Horizontal Records, p2005. 1 cd sonoro. Faixa 14.

PEREIRA, Pedro Paulo Soares. **Tô ouvindo alguém me chamar**. Interprete: Mano Brown, In: RACIONAIS MC'S. *Sobrevivendo no Inferno*. São Paulo: Cosa Nostra, p1997. 1 cd sonoro. Faixa 4.

5.1.1 Referências em série/animação audiovisual

BOLAÑOS, Roberto Gómez. **El Chavo Del Ocho**. (México) Televisión Independiente. 1971-1979. Série humorística.

FANTI, Franco; ALVES, Marco Antônio; FANTI, Fausto; PEREIRA, Adriano; SUTTER, Bruno; TORRES, Felipe. **Hermes e Renato**. (São Paulo) MTV Brasil. 1999-2009. Série humorística.

ENRICO, Juliano. **Irmão do Jorel**. (São Paulo) Copa Studio; Cartoon Network. 2014-presente. Série de animação humorística.

BROWGARDT, Peter. **Uncle Grandpa**. (Estados Unidos da América) Cartoon Network. 2013-2017. Série de animação humorística.

ROILAND, Justin; HARMON, Dan. **Ricky and Morty**. (Estados Unidos da América) Adult Swim; Cartoon Network. 2013-presente. Série de animação humorística.

WARD, Pendleton. **Adventure Time**. (Estados Unidos da América) Cartoon Network. 2007-2018. Série de animação humorística.

PARKER, Trey; STONE, Matt. **South Park**. (Estados Unidos da América) Comedy Central Productions. 1997-presente. Série de animação humorística.

5.1.2. Referências bibliográficas

FLORES, Tábata Cristina Pires. **A nova mídia podcast: um estudo de caso do programa Matando Robôs Gigantes**. 2014. 53 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2014.

VICENTE, Eduardo; SOARES, Rosana de Lima. **Entre o rádio e a televisão: gênese e transformações das novelas brasileiras.** Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós, Brasília, v.19, n.2, maio/ago. 2016

DINIZ, José Alencar. **A recriação dos gêneros eletrônicos analógico-digitais: Radionovela, Telenovela e Webnovela.** 2009. 254 f. Tese de Doutorado em Comunicação Social, Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2009.

5.2. Apêndice I – Roteiro do episódio piloto “Pudim”

CENA 1 – Cozinha:

Narrador Roberto:

- Era uma tarde agradável na cozinha tradicional de uma família nada agradável, mais um dia da alquimia portuguesa, reabilitação dos sorumbáticos, materialização branca do laurear eterno.

*Pessoa entra na cozinha. (Som de passos.)

Com vontade de um doce colonial

Personagem 1:

- Vamos lá. Uma lata de leite condensado (Som de armário batendo)

Narrador:

O ser humano

Personagem 1

- Uma medida da lata de leite condensado de leite (Som de armário e outros utensílios)

Narrador:

Sai em busca da felicidade...

Personagem 1

- 3 ovos (Som do ovo sendo quebrado)

Narrador:

...de um breve e satisfatório momento de se saciar

Personagem 1:

- Cadê o liquidificador?

(Som de armários batendo e em seguida o aparelho sendo ligado)

Narrador:

Movido pela maravilha da energia mecânica realizando seu trabalho “meta-humano”...

Personagem:

- Agora pra calda, água e açúcar (Som de potes e água)

Narrador:

...a fim de prover o deleite real seu e de seus semelhantes!

Personagem 1:

- Oh Roberto!

Narrador:

- Oi? O que foi?

Personagem 1:

- Tá com a colher aí? Joga a colher aí

(Som de talher sendo jogado)

Narrador:

- Aqui ôô...

Personagem 1:

- Eita porra!!

Agora é só ir pro forno

(Som da porta do fogão batendo)

*Inicia-se uma música suave no violão que progride de forma épica enquanto múltiplas vozes vão surgindo e acompanhando o andamento da melodia.

Pudim (Vozes simultâneas)

- Puta que pariu, que calor! Tá quente. AHHHHHHRRRRR! Tá quente.

*A música cresce junto às vozes do pudim e, ao chegar no ápice, faz-se um breve silêncio e a porta do forno bate.

CENA 2 – Geladeira:

Narrador:

- E assim nasce o Pudim. Numa trajetória pré-definida, seus primeiros passos são a caminho daquela caixa gélida que mantém resfriada a momentânea vida de seus alimentos.

*Chegada do pudim da geladeira. Um tambor puxa o ritmo. Os alimentos começam a comentar e cantar a chegada do Pudim. (Polifonia atonal) Bateria de torcida “eleleô”.

Alimentos na geladeira:

- Alô, comunidade da uva! ‘Cês viram quem chegou no pedaço? (Risos)

- Aí, Iogurte! Saca só a figura que colou!

- Uaaaaaaaau! Como ‘cê se chama, camarada?

*Os Instrumentos guiam o andamento. (Polifonia tonal)

Pudim:

- Eu sou... caramba, eu to dentro de uma cápsula transparente

Jarra d’água:

- Mas qual o seu nome??

Pudim:

- Eu sou o Pudim, pudim, eu sou o pudim, pudim...

*Conversa dentro da geladeira e música são interrompidas bruscamente.

CENA 3 – Quintal.

Integrante da família:

- Ohhh vam'bora, cambada! Recolhe a mesa e coloca os pratinhos de sobremesa, os pratos... Tem pudim cambada!!

*Burburinho da família conversando cresce e entra um samba de fundo.

Parente 1:

- MÃÃÃÃÃE, Eu não quero comer, não quero não quero não quero

Parente 2:

- Olha aí o cachorro puxando a toalha

Parente 3:

- Cadê a faca pra cortar esse pudim

Parente 4:

- Pega o prato aí

Neta:

- Cadê o pudim?? Ô tia, pega o Pudim aí!?

Tia-Avó:

- Oxê bichinha. Tu não tem perna não? Tu não tem braço não pra pegar o “pudinho” sozinha? Tem que ter tudo ter eu aqui nessa casa, que eu já tô ficando cansada que eu sou uma senhora de idade já...

Neta:

- Mas tia, a senhora tá mais perto da porta.

Tia-Avó:

- Que isso, é tudo eu aqui nessa casa desde sempre. Desde sempre provendo tudo pra vocês.

Neta:

- Por favor, por favor!

Tia-Avó:

- E retorno não tem nenhum!

Neta:

- Por favor...

Tia-Avó:

- Eu quero ver quando eu tiver caída no chão como é que ‘cês vão se virar! E só quem não se vira é tatu e peba gordo, tamanduá bandeira não se cria aqui ligeiro em terra de samambaia não! Tu tá de bobeira? Tu tá de maracutaia? Eu vou pegar esse “pudinho” porque também se eu não pegar, ninguém pega nessa casa, ninguém faz nada, ninguém move uma palha pra fazer as coisas e eu tô velha já! Ninguém me dá um pingão de atenção, ninguém me dá um pingão de comida e eu fico com o cu na mão assim também, mas eu vou pegar esse “pudinho” porque a gente precisa comer que o negócio tá bom que eu tô vendo que tá bom... é isso então, vamo comer esse pudim!

*O sambinha aumenta.

Narrador:

- E essa é a história da Família Nogueira

*O sambinha acaba.

Narrador:

- A hora da sobremesa. Hmmmm!! Aquele momento que todos esperam. A faca posta para fatiar delicadamente, pedaço a pedaço, numa consistência macia e molhada, adoçando a vid....

Personagem da família:

- Ôh roberto, não vai dá pudim pro músico não é!?

Narrador:

- Oh desculpa, desculpa, desculpa...

Tia-Avó:

- Oxe minha gente, vamos cortar esse pudinho agora que o negócio tá bonito, tá retinto. Pegue uma faca, só não vai querer que eu corte agora porque se não é muita folga pro meu ladinho.

*Barulho de coração batendo fraco, vai se intensificando

Pudim:

- AHHHHHHH Eles vão me cortaaaaar, NÃÃO!!

- Facada no peito!

- Tãõ me cortando tey tey

- Ai!

- Mais um corte!

- Capaz de aguentar a dor, tey tey!

- Ai não, essa parte não!!!

- AHHHH, aaaaaghr!!

Narrador:

- Essa foi dolorosa. Uma penosa dor pela qual nosso Pudim de cada dia passou e passa e passará e ...

CENA 4 – Interna, casa – Conversa entre pai, filho e tia-avó.

*Som de bocas mastigando, acompanhadas de barulhos de prato e um violão de fundo.

Filho:

- Papai... acho que esse pudim não me fez bem...

Pai:

- Pooooorra, garoto burro, não falei pra tu não exagerar!? Á po carai...

Filho:

- Mas pai, tava gostoso por demais, mas agora minha barriga tá doendo.

Pai:

- Bota tudo pra foro moleque, bora porra, descarrega no penico!

Tia-Avó:

- Deixa esse menino se virar sozinho meu deuso!

Filho:

- Ueeeeeeehhh, ta doendo vovó.

Tia-Avó:

- Eu que não vou ficar cuidando de marmanjo de bigode não que eu não sou gato. Oh boyzinho tu não pode se virar pro lado não? Oxe, que tá arretado, arriégua, meu deuso, que isso menino, tá de sacanagem? Isso aqui é família Nogueira, mais respeito! Agora eu vou dar uns tapas pra ver se sai essa... pindaíba toda aí de dentro, agora que vai de uma vez só que...

*Som de tapas

*Som de diarreia

CENA 5 – Esgoto

Narrador:

- Para o infortúnio do pudim, sua flácida consistência não caiu bem para o estômago do serelepe guri...

Pudim:

- Virei merdaaa...

- Uaaaaaaaaaaai

- Cocozinho tey tey

*Som de descarga

*Som de vento, música apoteótica.

Narrador:

- Vossa essência se transforma em pura merda, pensamentos de uma vida outrora doce... Agora só resta o adubo e a foice! Das horas em conversão à nova vida, tais são os fatos do ciclo natural: esgoto, oceano, ração da vida marinha, chuva para as nossas matas atlânticas. E para seus filhos de fauna, flora, cores estas, estampas do mundo primitivo na expiração desta Deusa, da transpiração da terra.

*Barulho de trovão.

CENA 6 – Floresta

*Som de chuva; som de macacos; sons de floresta;

Narrador:

- Primatas adoram brincar com bosta.

Pudim:

- Hey, senhor, cuidado com a minha boc...

- O senhor pode tirar o dedo da minha boca

Narrador:

- Primatas... (risos)

Pudim:

- Senhor pare de me rolar pra um lado e pro outro, cuidado, cuidado você tá me amassando.

- Cuidado, você tá me amassando.

- Moço, cuidado moço, não pisa em mim, ei, ei, eeeeeeeeeei...!

- IH, VIREI ADUBO!!!!!!

*Sons de floresta; sons de galinha e galo.

CENA 8 – Nova cozinha

Personagem 2:

- 30 ovos, uma lata de leite condensado e uma de leite... joga tudo no liquidificador, hmmm, cadê, ué, cadê? Ah, show...

*(Som de liquidificador).

Agora a calda, açúcar e água... Hmmm, isso vai ficar bom. Ai, agora é só forno! Pré-aquecer por 20min? Ué, mas isso não faz o menor sentido, vou colocar aqui direto mesmo, foda-se...

*Sonoplastia do preparo e no final porta do forno batendo.

*Música entra suave e as vozes do pudim vão aparecendo enquanto a música vai ficando mais forte.

Pudim:

- Hmm, tá pegando fogo...

- Tá pegando fogo...

- Ui, tá quente!

- Tá queimando!

- Tá quente!

- Apaga, apaga, apaga!

- Tá queimando, tá queimando, fogo!

*Som de vozes e música caóticos. Tosses fortes.

Personagem 3:

- Porra bicho, maneiro esse pudim que tu trouxe de Amsterdã hein!?

Personagem 4:

- É o glicose haze.