

INSÓLITA

REVISTA BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DO INSÓLITO, DA FANTASIA E DO IMAGINÁRIO
VOLUME 2 | NÚMERO 2 | DEZEMBRO 2022

ISSN: 2764-054X



PAREDE DO BANHEIRO

UM, DOIS, TRÊS...
PUXE A DESCARGA OUTRA VEZ

QUATRO, CINCO, SEIS...
AGORA É A SUA VEZ

SETE, OITO...
DEIXE SOZINHO O AMIGO AFOITO
NOVE, DEZ...

APAGUE A LUZ E DÊ NO PÉ

OLHE O ESPELHO, SE TIVER CORAGEM
SERÁ O AMIGO ZOMBETEIRO, NA IMAGEM?
O QUE SE VÊ É UM ASSOMBRO

NO ESCURO, À LUZ DA VELA,
O REFLEXO FINALMENTE SE REVELA
UMA LOIRA COM A MÃO NO SEU OMBRO

KIKO GARCIA

EDITORIAL

Da insólita arte de imaginar

Ao final do ano de 2022, a **Insólita**, revista editada pelo Programa de Pós-graduação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCOM-UAM) em parceria com a Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom), chega a seu quarto número, completando dois anos de vida dedicados aos estudos interdisciplinares do insólito, da fantasia e do imaginário.

Uma revista jovem, sem dúvida; mas, em um período no qual fazer e publicizar ciência enfrentaram ataques constantes e sistemáticos no Brasil, comemoramos a marca de quatro edições como pequena mostra de resistência. Ao mesmo tempo, em um momento no qual a arte de imaginar novos rumos, mais democráticos e coletivos, parece voltar a ser possível em nosso país, miramos o futuro da **Insólita** como publicação que se pretende cada vez mais colaborativa, diversa e inclusiva.

De fato, a publicação da **Insólita** não seria possível sem o intenso trabalho coletivo que resulta da colaboração talentosa, incansável e voluntária de nossa equipe de editores, revisores, diagramadores e *designers*, composta por docentes e discentes do PPGCOM-UAM e por integrantes da Intercom.

Abrindo a edição que o/a leitor/a tem agora em tela, trazemos a arte de capa e o poema **Parede do banheiro**, ambos do artista Francisco Gabriel Garcia, que assina com o nome artístico de Kiko Garcia. Ilustrador, quadrinista e mestrando pelo PPGCOM-UAM, Kiko Garcia busca inspiração no universo das lendas urbanas para apresentar uma releitura verbo-visual da figura da *Loira do Banheiro*, um dos mitos mais populares no imaginário de horror no Brasil.

Na sequência da edição, o dossiê **Mídias Sonoras, Narrativas e Imaginário**, organizado por Daniel Gambaro, reúne quatro artigos oriundos de comunicações apresentadas originalmente no 5º Simpósio Nacional do Rádio, evento realizado em maio de 2022 graças à profícua parceria entre o Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi e o Grupo de Pesquisa Rádio e Mídia Sonora da Intercom.

Do conjunto de trabalhos apresentados no dossiê, destaca-se o papel da imaginação tanto ao consumo quanto à análise de peças sonoras. Examinando objetos empíricos que incluem diferentes *podcasts* e um caso de webrádio, os artigos refletem sobre as potencialidades narrativas e de linguagem das ficções sonoras, iluminando faces diversas de seus processos de produção e recepção. Como escreve Daniel Gambaro na apresentação do dossiê, os textos permitem ao leitor apreender algumas das formas pelas quais peças sonoras “movimentam imaginários e rearticulam os vínculos imaginados entre corpos distantes”.

Avançando para a seção de artigos livres, a edição traz o trabalho **Ficção científica, mortes e viagens intergalácticas: narrativa fantástica e estilo insólito na série de animação *The Midnight Gospel***, de Ana Catarine Mendes da Silva e João Paulo Hergesel. No texto, os autores analisam a série de ficção científica *The Midnight Gospel*, animação criada por Pendleton Ward e Duncan Trussell para a Netflix, por meio de um percurso metodológico baseado, em um primeiro momento, em estudos de narrativa fantástica; e, em um segundo momento, na articulação entre elementos do estilo televisivo e aspectos do insólito ficcional.

Já na seção Resenhas e Críticas, Emanuelli da Silva Monsores e Ellen Alves Lima escrevem sobre o livro *Drácula: O Vampiro Camaleônico* (2014), de Yuri Garcia, destacando a contribuição da obra, que realiza uma extensa coleta de dados sobre as transposições cinematográficas do vampiro mais famoso da literatura, para os estudos interdisciplinares da fantasia e do imaginário.

Finalmente, fechando a edição, o/a leitor/a encontra a entrevista realizada pelo pesquisador Fabiano Pereira com Rodrigo Areias, produtor e cineasta dos mais atuantes na nova geração do cinema português. A conversa trata principalmente do filme *3x3D*, de 2013, trabalho experimental coletivo produzido por Areias que reúne segmentos dirigidos por Peter Greenaway, Edgar Pêra e Jean-Luc Godard.

Compondo um mosaico de diferentes linguagens e matizes teóricos diversos, esperamos, com o conjunto de trabalhos que integram esta edição da **Insólita** – artigos científicos, resenha, entrevista, ilustração, poema –, continuar contribuindo para a consolidação não só de nosso periódico, mas também do campo de estudos interdisciplinares do insólito, da fantasia e do imaginário no Brasil.

Boa leitura e um excelente novo ano para imaginar futuros novos!

Laura Loguercio Cánepa, Nara Lya Cabral Scabin & Insólita equipe

EXPEDIENTE DESTA EDIÇÃO:

Editores Executivos:

Laura Loguercio Cánepa (UAM)

Nara Lya Cabral Scabin (UAM)

Genio de Paulo Alves Nascimento (UAM e INTERCOM)

Editores de Seção:

Dossiê: Daniel Gambaro (UAM)

Resenhas & Críticas: Jamer Guterres de Mello (UAM)

Entrevista: Felipe Abramovictz (UNICAMP)

Capa: Ana Carolina Chaga (UAM) e Genio Nascimento (UAM e INTERCOM)

Poesia & Miniconto: Laura Cánepa (UAM) e Jansen Hinkel (UAM)

Revisão:

Camila Beatriz Saldanha Maia

Jansen Hinkel Molinetti Tavares

Jennifer Aline do Lago Souza Pileggi

Patrícia Regina dos Santos Santinelli

Autores desta edição:

Ana Catarine Mendes da Silva

Carlos Jáuregui

Eduardo Vicente

Ellen Alves Lima

Emanuelli da Silva Monsores

Fabiano Pereira

João Paulo Hergesel

Luana Viana

Márcio Henrique Melo de Andrade

Karen Cristina Kraemer Abreu

Sérgio Roberto Pires de Souza

Artista convidado:

Kiko Garcia

Conselho Editorial:

Alcebíades Diniz Miguel (UNICAMP)

Ana Maria Acker (ULBRA)

Anderson Lopes da Silva (Chulalongkorn University)

Fabio Camarneiro (UFES)

Fernanda Budag (FAPCOM / USJT)

Filipe Tavares Falcão Maciel (UNICAP)

Jaqueline Bohn Donada (UTFPR)

José Luiz Aidar Prado (PUCSP)

José Augusto Mendes Lobato (USJT)

Juliana Tonin (PUCRS)

Julio França (UERJ)

Maria Zilda Cunha (USP)

Rodrigo Octavio D’Azevedo Carreiro (UFPE)

Rosana de Lima Soares (USP)

Rose de Mello Rocha (ESPM-SP)

Sheila Schvarzman (UAM-SP)

Tiago José Lopes Monteiro (IFRJ)

Thiago Pereira Falcão (UFPB)

Vicente Gosciola (UAM-SP)

Zuleikade Paula Bueno (UEM)

Mídias Sonoras, Narrativas e Imaginário

Daniel Gambaro¹

O som tem um grande poder. Ao nos envolver, desde antes do nascimento até o último suspiro, oferece-nos sustentação, vínculos e afetos num mundo permeado pelas imagens capturadas pelas retinas. Não podemos fechar os ouvidos, deixar de escutar, e por isso somos seletivos: nossa atenção auditiva varia conforme o som em si, conforme a situação, conforme o ambiente. É de Norval Baitello Jr. (2014) a constatação de que ouvir é adentrar um fluxo, fazer conexões, criar sentidos e *sentir*.

O rádio, desde o princípio, tal qual o podcast hoje, articula os elementos sonoros em uma linguagem própria, tão poderosa como cada som em particular. Mais do que a transmissão das palavras, é o arranjo delas em consonância com efeitos e ruídos, com música e pausas – que, convencionalmente, chamamos de silêncio – que produz sentidos e sentimentos, suprimindo aquilo que pareceria faltar ao rádio: a imagem. Mas será mesmo que tal carência é verdadeira? O teórico Rudolf Arnheim (1980), nos idos dos anos 1930, já nos dizia que à peça sonora nada falta, pois somente um tolo sentiria necessidade de imaginar absolutamente tudo que seus tímpanos captam.

Isso não quer dizer, entretanto, que as peças sonoras sejam incapazes de possibilitar aos ouvintes criar imagens mentais a partir do que ouvem – imagens particulares a cada sujeito, a cada repertório, a cada conjunto de sensações e emoções agitadas pelas ondas sonoras. Daí podermos chamar o rádio, os podcasts e seus semelhantes de *meios audiovisuais*. Armand Balsebre (2007), a quem frequentemente se recorre para uma definição sucinta do que é a linguagem radiofônica, nos lembra de que a significação produzida pelos elementos sonoros combinados é determinada pelo conjunto de recursos da reprodução sonora – algo técnico – somado ao processo de percepção e *imaginativo-visual* dos ouvintes – algo subjetivo.

A importância da imaginação é tanta que o teórico inglês do audiodrama Tim Crook (1999) a considera um elemento à parte em suas análises sobre as peças sonoras, um elemento ativado pelos demais componentes da peça sonora, *i.e.*, a fala, os efeitos sonoros, a música e os sons do

¹ Pós-doutor pelo Programa de Pós-graduação em Computação, Comunicação e Artes da UFPB. Doutor e mestre pelo Programa de Pós-graduação em Meios e Processos Audiovisuais da ECA/USP. Membro do Grupo de Estudos em Experiências Midiatizadas Audiovisuais (Centro Universitário Belas Artes-SP) e do Núcleo de Estudos do Rádio (UFRGS). E-mail: d.gambaro@outlook.com.

cotidiano. É nesse espaço íntimo e subjetivo da decodificação e compreensão da informação sonora que construímos nossa identificação com aqueles que nos falam, mediados pelo rádio ou pelos *streamings* que carregam os podcasts.

O dossiê que apresentamos nesta edição da **Insólita** permitirá ao leitor apreender diferentes faces da produção e da recepção de peças sonoras, tal qual como elas movimentam imaginários e rearticulam os vínculos imaginados entre corpos distantes. Os quatro artigos foram selecionados a convite, a partir do conjunto de trabalhos apresentados no 5º Simpósio Nacional do Rádio, realizado entre 04 e 06 de maio de 2022 na Universidade Anhembi Morumbi, uma parceria entre o Programa de Pós-graduação em Comunicação e o Grupo de Pesquisa Rádio e Mídia Sonora da Intercom. Todos foram apresentados em uma mesma mesa, de mesmo título que este dossiê, dedicada a explorar as potencialidades narrativas das mídias sonoras.

O primeiro texto, apresentado pelo professor Eduardo Vicente, recortado na produção ficcional brasileira em podcasts, nos ajudará a situar a discussão em nosso território. Vicente busca, primeiro, contextualizar essa novíssima produção na tradição da dramaturgia radiofônica e, para isso, traça um breve histórico dos formatos ficcionais no rádio brasileiro. Parte, assim, da influência estrangeira na “época de ouro” do rádio brasileiro em direção à busca por uma linguagem própria, mais naturalista, que se concretiza em outro momento histórico: com projeto da agência Lintas, nos anos 1980. Lança mão de um amplo referencial teórico, que se estende da linguagem radiofônica às discussões sobre o som no cinema e audiovisual, para apontar “um momento de sua atualização e ressignificação” da linguagem sonora representado por três séries em podcast: *Paciente 63*, *Que dia é hoje?* e *#tdvaificar*.

As três peças analisadas por Eduardo Vicente são, cada uma à sua forma, “estruturas de sentimento” que resultam daquilo que vivenciamos contemporaneamente, expoentes de formas culturais que ainda estão se desenhando (WILLIAMS, 1980). Do ponto de vista dos enredos, debatem de forma dramática ou cômica as mudanças por que passamos, como sociedade, com a pandemia de covid-19. Articulam um imaginário que tenta dar uma resposta conjunta – produtores e ouvintes – à ansiedade e angústia desse período. Por outro lado, são três peças ficcionais que simbolizam a disputa político-econômica sobre o campo dos podcasts, em que a ação de agentes poderosos, como o Spotify, pode orientar e definir formas e narrativas desse novo campo de produção e experimentação ficcional.

O texto seguinte, apresentado por Carlos Jáuregui e Luana Viana, observa outro fenômeno ligado à reemergente fascinação pelas produções sonoras. A pesquisa adentra o fenômeno dos podcasts de *True Crime* para tentar compreender algumas das razões por trás do encantamento que

esse gênero exerce sobre o público ouvinte – uma provável extensão do interesse pelas narrativas de crimes reais que permeiam o ecossistema audiovisual mais recentemente.

Autor e autora propõem observar como a *dimensão psicológica*, demarcada por código narrativo que nomeiam “análise psicológica”, atua como elemento formal e de atribuição de sentido dessas produções. Tal análise os leva a identificar um *narrador alienista*, um construto por meio dos quais os ouvintes acessam tal dimensão psicológica na tentativa de desvendar a vida, mente e comportamento de assassinos. A partir do cruzamento teórico da linguística com a comunicação, o texto fornece, portanto, uma relevante chave metodológica para análise de diferentes produtos relacionados ao gênero *True Crime*.

Em contraponto ao texto de Eduardo Vicente, que demonstra como uma das características da produção ficcional recente o caminho ao naturalismo e a ausência de narradores, perceberemos que Jáuregui e Viana apontam uma renovação justamente dessa forma de uso da palavra. A narração, mais subjetiva e menos distante do ouvinte, é elemento fundamental para a identificação do ouvinte com a peça sonora e/ou com seus personagens, caminhando dos elementos “autenticantes” que caracterizam esses formatos em direção ao “lúdico” do jogo imaginativo e da fantasia (ver FERRARETTO, 2007). Esse investimento, necessário para a formatação de tal dimensão psicológica, é também a valorização da dimensão imaginativa da qual Crook falava a respeito dos audiodramas. Podemos perceber, portanto, como os diferentes formatos articulam de modos distintos os mesmos elementos, em processos significantes únicos.

O terceiro texto deste dossiê, apresentado por Márcio Henrique de Melo Andrade, é mais do que um artigo científico de alta qualidade: trata-se, também, de um belíssimo registro de emoções pessoais, uma peça que se soma ao podcast produzido pelo autor para demarcar o luto pela perda de alguém querido como um rito de passagem. Andrade reflete sobre os fundamentos, os processos e os pressupostos teóricos de seu processo criativo. No percurso, debate a extensa história das produções autobiográficas e registros de família, em especial aquelas que se conectam ao cinema documentário. Faz emergir, daí, as características da *autoficção*, formato que estrutura a escrita sonora do podcast *PA_Terno*, um documento que “narra a relação entre o roteirista e seu pai” enquanto este desenvolve os sintomas do Mal de Alzheimer, lançando mão de materiais diversos para compor “relações entre a dissolução da memória e ideias em torno do luto”. O podcast é, então, dada sua natureza, um recurso imaginativo e “imaginal”, que permite simular imagens daquele que se foi e daquele que fica, de “encenar a morte enquanto se deseja a vida, de experienciar a distância em meio ao anseio de proximidade, de habitar a ausência na busca por presença”.

É no exemplo trabalhado por Andrade que podemos encontrar uma poderosa forma de vinculação por meio do som. Ao optar pelo áudio como forma de documento, e tornar públicos

registros pessoais, o autor e roteirista dá ao ouvinte a chance de ir além das imagens, em direção aos afetos que são carregados pelos sons. Uma questão formal – o fato de os registros serem em áudio – atua como instrumento que insere tal formato de produção em um histórico consistente de autobiografias. As descrições de momentos, que inicialmente importam aos familiares, ativam a mente dos ouvintes em processos que não se concretizam em novas imagens *stricto sensu*, mas sim, em sentimentos imaginados, em solidariedade e vínculo.

Por fim, o texto que fecha este dossiê, de autoria da professora Karen Cristina Kreamer Abreu e de Sérgio Roberto Pires de Souza, leva-nos a outras vinculações habilitadas pelo áudio transmitido pela internet. Seu objeto, o programa *Creepy Metal Show*, veiculado pela webrádio Putzgrila, é um consistente exemplo da criação de uma comunidade vinculada a partir do som: possui ouvintes de diferentes partes do Brasil, e mesmo de outros países. No percurso de seu texto, os autores passam pela relevância do rádio no cotidiano, pela vinculação operada pela música (neste caso, o *heavy metal* e suas variações) e descrevem como o concentrado grupo de ouvintes do WhatsApp da estação se articula semanalmente para compartilhar o mesmo momento.

Trata-se, pois, de uma comunidade que não se vincula apenas ao local, que se expande audiovisualmente pelo WhatsApp. O programa em si, baseado no insólito (como esta revista), é uma fonte tanto para a imaginação do fantástico – com contos e relatos do absurdo – como para a imaginação da proximidade entre os ouvintes fisicamente separados. Torna-se, assim, uma narrativa que ocorre com (e por meio de) a participação do público.

É claro que os quatro textos aqui apresentados não esgotam as discussões em torno das potencialidades narrativas e de linguagem que as ficções sonoras representam. São, antes, uma demonstração daquilo que Lópes Vigil (2004) chamou de “sensualidade” da linguagem sonora: o modo como a palavra mediada pelo rádio (e, por extensão, pelas mídias sonoras abordadas neste texto) envolvem e seduzem as pessoas. Com isso, o autor quis dizer que o som tem a capacidade de ativar outros sentidos, por exemplo, fazendo-nos ver o que ali não está. Curiosamente, o rádio hertziano não é objeto de nenhum destes textos, mas é o eixo condutor das discussões de linguagem que eles apresentam. Talvez seja esse o principal ponto de identificação dos ouvintes com essas peças sonoras: o imaginário que remete a um hábito de escuta desenhado pelo rádio (FERRARETTO, 2007), tradição que ganha força quando, na atualidade permeada de imagens, o retorno ao ouvir, ao sentir, é uma demanda de enfrentamento à velocidade que nos arrasta (BAITELLO JR., 2014), um convite a parar e prestar atenção.

Referências bibliográficas

ARNHEIM, Rudolf. (1980). **Estética radiofónica**. Barcelona: Gustavo Gili. (originalmente publicado em alemão em 1933).

BAITELLO JR., Norval. **A era da iconofagia**: reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura. São Paulo: Paulus Editora, 2014.

BALSEBRE, Armand. **El lenguaje radiofónico**. 5.ed. Madrid: Cátedra, 2007.

CROOK, Tim. **Radio Drama**: Theory and practice. Londres: Nova York: Routledge, 1999.

FERRARETTO, Luiz Artur. O hábito de escuta: pistas para a compreensão das alterações nas formas do ouvir radiofônico. **Ghrebh – Revista de Comunicação Cultura e Teoria da Mídia**, v. 9, n. 1., 2007, p. 106-131. Disponível em: <https://cutt.ly/pB5HxQA>. Acesso em: 10 ago. 2021.

LÓPES VIGIL, José Ignacio. **Manual urgente para radialistas apaixonados**. São Paulo: Paulinas, 2004.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo y literatura**. Barcelona: Ediciones 62, 1980.

Audioficção na pandemia: estratégias de produção e busca por uma linguagem sonora atual

Eduardo Vicente¹

Resumo: A partir do estudo de três podcasts de ficção, este artigo assume dois objetivos principais. Por um lado, ele busca oferecer subsídios para uma discussão sobre a atualização da linguagem audioficcional brasileira, tentando refletir sobre os referenciais a partir dos quais o gênero ressurgiu no país décadas depois do seu quase completo desaparecimento. Por outro, discute a ocupação do mercado de produção de podcasts brasileiro a partir das estratégias de agentes distintos: uma plataforma internacional de streaming, uma produtora de áudio nacional e uma roteirista independente. Por essa via, busca-se entender tanto a especificidade da produção ficcional no campo do áudio quanto os desafios colocados aos produtores independentes para a ocupação da pódosfera nacional.

Palavras-chave: Podcast; Audioficção; Linguagem radiofônica; História do rádio.

Audio fiction in the pandemic: production strategies and search for an updated sound language

Abstract: Based on the study of three fiction podcasts, this article assumes two main objectives. On the one hand, it seeks to offer subsidies for a discussion about the updating of the Brazilian audiofiction language, trying to reflect on the references from which the genre reappears in the country decades after its almost complete disappearance. On the other hand, it discusses the occupation of the Brazilian podcast production market based on the strategies of different agents: an international streaming platform, a national audio production company and an independent screenwriter. In this way, we seek to understand both the specificity of fictional production in the audio field and the challenges posed to independent producers in order to occupy the national pódosphere.

Keywords: Podcast; Audiofiction; Radio language; History of Radio.

Introdução

Este texto foi escrito com dois objetivos. Por um lado, ele se propõe a oferecer subsídios para uma discussão sobre a atualização da linguagem ficcional radiofônica desenvolvida no país a partir da comparação do momento atual, representado pelo universo de produção dos podcasts, com dois anteriores: o auge dessa produção durante as décadas de 1940 e 1950, a “época de ouro” do rádio brasileiro; e o projeto de produção desenvolvido pela Lintas nos anos 1980, que resultou na

¹ Professor do Curso Superior do Audiovisual e do PPG em Meios e Processos Audiovisuais da ECA/USP. Bolsista PQ2, do CNPq, desde 2014.

produção de milhares de horas de programação, veiculadas por centenas de rádios do interior do país. Por outro, ele busca discutir em que medida as práticas de produção atuais e as estratégias de ocupação do mercado pelas plataformas internacionais de streaming podem estar moldando tanto as possibilidades de atuação de produtores independente como a oferta de conteúdos ao público ouvinte. Para tanto, ele se propõe também a apresentar três interessantes podcasts ficticiais surgidos no país no ano de 2020: *Paciente 63*, versão brasileira do podcast do Spotify chileno *Caso 63*, criado por Julio Rojas; *Que dia é hoje?*, série criada por Vinícius Calderoni e produzida pela Trovão Mídia; e *#tdvaificar*, minissérie em cinco episódios criada por Jaqueline Vargas e produzida de forma independente.

Inicialmente, será oferecida uma breve perspectiva histórica do desenvolvimento da produção ficcional radiofônica no país. A seguir, serão apresentados os três podcasts selecionados, juntamente com uma discussão sobre aspectos de sua produção e características de sua linguagem.

O rádio ficcional brasileiro das décadas de 1940 e 1950

Ao discutir a produção de radionovelas no Brasil, Lia Calabre aponta que “na década de 1970 o gênero desapareceu, apesar de algumas tentativas isoladas de reativá-lo” (CALABRE, 2007, p. 82). Embora a autora faça essa afirmação em relação a um formato de produção específico, ela certamente se aplica à presença de todo o campo da ficção no rádio do país. As radionovelas, como se sabe, foram uma das principais marcas do período de maior centralidade do rádio no cenário midiático nacional, que podemos localizar principalmente nas décadas de 1940 e 1950, a “época de ouro do rádio brasileiro” (ORTRIWANO, 1985, p. 19).

Em relação às “tentativas isoladas” de reativação do gênero mencionadas por Calabre, entendo que a mais notável delas se refere ao projeto de produção radiofônica da Lintas/Gessy-Lever, desenvolvido ao longo da década de 1980, e que funcionou como um importante momento de atualização técnica e estética da ficção radiofônica no país (VICENTE, 2015). Gostaria, inicialmente, de apontar de forma breve para algumas das características da ficção radiofônica produzida nesses dois momentos, já que eles nos oferecem uma perspectiva histórica a partir da qual podemos contextualizar a sua retomada dentro da prática do podcasting.

Na “época de ouro”, a ficção radiofônica era produzida quase que exclusivamente ao vivo e, ao menos em seu momento inicial, as radionovelas basearam-se fortemente em referências internacionais. A primeira obra do tipo veiculada no país, *Em Busca da Felicidade*, de 1941, foi uma adaptação do original cubano de Leandro Blanco, patrocinada pela Colgate-Palmolive (BORELLI & MIRA, 1996, p. 34). E mesmo a primeira radionovela de autor brasileiro ouvida por aqui, *Predestinada*, de Oduvaldo Vianna (ORTIZ, 1991, p. 25), lançada pela Rádio São Paulo, em 1942,

tinha uma marca de origem internacional, já que o autor teve seu primeiro contato com as radionovelas na Argentina, escrevendo suas primeiras produções para a rádio El Mundo (VIANNA, 1984, p. 68).

Mesmo diante da quase total ausência de registros sonoros do período, podemos apontar para algumas características das produções então desenvolvidas a partir, principalmente, da análise de roteiros e dos depoimentos de profissionais. Lia Calabre (2006), ao analisar 34 roteiros de radionovelas veiculadas pela Rádio Nacional do Rio de Janeiro ao longo dos anos 1940, aponta para uma predominância das narrativas no tempo presente e no cenário urbano (CALABRE, 2006, p. 152-153), com os protagonistas pertencendo tradicionalmente às classes abastadas (empresários, profissionais liberais). Para a pesquisadora, “a cidade destes personagens é a das mansões, das casas confortáveis, dos bairros urbanizados, com carros e motoristas particulares” (Ibid., p. 189).

Já Mirian Goldefeder (1980), discutindo as produções da mesma emissora, destaca o predomínio dos valores conservadores nas tramas, lembrando que à Rádio Nacional, emissora colocada sob controle estatal em 1940, no auge do regime estado-novista, “caberia, teoricamente, a reprodução dos sistemas de valores dominantes enquanto emissora pertencente ao Patrimônio da União, recodificando-os em termos de uma ideologia própria dos setores médios” (GOLDEFEDER, 1980, p. 41). Assim, “a emissora deveria atuar como um mecanismo de controle social [...] destinado a manter as expectativas sociais dentro dos limites compatíveis com o sistema como um todo” (Ibid., p. 40). Assim, fortes influências econômicas e políticas parecem ter moldado o que poderíamos definir como o “rádio hegemônico” do período e, portanto, as produções que chegavam então a seus ouvintes.

No acervo de roteiros de José Castellar (1923-1994), autor que se destacou no rádio paulistano entre as décadas de 1940 e 1950 e, portanto, fora do espaço de produção da Rádio Nacional, sobressaem as adaptações – tanto de radionovelas cubanas como de obras da literatura internacional – e, através delas, a presença de narrativas ambientadas em outros países e períodos históricos (VICENTE, 2015)². Nas suas obras e em toda a tradição radiofônica do período também é bastante frequente a presença do que Friedman (2002) define como o “narrador onisciente”³, também descrito tradicionalmente como “Voz de Deus”, que descreve ambientes, personagens e oferece comentários e reflexões acerca da trama.

A trajetória de autores que tiveram grande destaque no rádio brasileiro como Oduvaldo Vianna, Dias Gomes, Otávio Gabus Mendes, Walter George Durst e Manoel Durães, entre outros,

² O acervo encontra-se depositado no Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

³ A definição mais próxima oferecida por Friedman (2002, p.175) é a do “narrador onisciente neutro” que, “com sua voz própria” descreve cenas, personagens e ações, mas sem expressar suas opiniões pessoais sobre elas.

evidencia também a ligação do rádio ficcional da “época de ouro” com o teatro e, em alguma medida, o cinema. Castellar, em depoimento de 1978, também observa que Otávio Gabus Mendes e Oduvaldo Vianna lutaram constantemente contra a fala empostada e o sotaque “aportuguesado” – tradicionais nas interpretações do período. Ele relembra ainda que o esforço por uma atualização da linguagem da radionovela prosseguiria através de nomes como Thalma de Oliveira, que buscava uma maior naturalidade nos diálogos de seus personagens, “evitando o caricato e o elitismo”; de Osvaldo Molles, que utilizava as gírias e vícios de linguagem dos moradores da periferia; e de Walter George Durst, que propunha “um certo naturalismo, realizando uma crítica agressiva às novelas tradicionais” (CASTELLAR, 1978).

Trabalhando dentro dessa perspectiva, Vicente e Soares (2016) apontam autores como Tulio de Lemos e os já citados Osvaldo Molles e Dias Gomes como alguns dos principais precursores, no rádio ficcional, de uma “opção pelo realismo, pelas questões nacionais e pela crítica social” (VICENTE; SOARES, 2016, p. 07).

As produções, como se sabe, demandavam a utilização de um grande volume de recursos humanos e materiais – atores, locutores, redatores, técnicos, músicos, estúdios etc. Em relação aos efeitos sonoros utilizados, Oduvaldo Vianna, em palestra de 1950, explicava que:

O sonoplasta é o homem especializado em escolher fundos musicais, ruídos gravados em disco, bem como as separações de uma cena para outra. (...) O contrarregra é o homem incumbido dos ruídos dentro do estúdio. Sempre que ele não possa ser feito com disco é o contrarregra que se incumbem de fazê-lo. (VIANNA, 2007, p. 81-82).

Mas feita essa apresentação de alguns dos aspectos estéticos, técnicos e políticos do rádio ficcional em sua “época de ouro”, podemos agora nos debruçar sobre o projeto desenvolvido pela área de publicidade da Gessy-Lever algumas décadas mais tarde e que identificamos aqui como um passo seguinte no processo de atualização da linguagem ficcional radiofônica brasileira.

O projeto radiofônico da Lintas dos anos 1980

O projeto radiofônico da Lintas, a agência publicitária da empresa anglo-holandesa conhecida nos anos 1980 como Gessy Lever e, atualmente, como Unilever, foi desenvolvido com o objetivo de renovar a atuação da empresa junto a esse veículo. A Indústria Gessy Lever foi o resultado da aquisição, pela Lever Brothers brasileira, em 1960, da Companhia Gessy Industrial, uma de suas principais concorrentes no mercado de produtos de higiene. As empresas foram duas das maiores anunciantes do rádio brasileiro durante a sua “época de ouro” e acabaram mantendo algo dessa tradição após a fusão, quando a televisão já se consolidava como o principal veículo de comunicação do país. Valvênio Martins, produtor que atuou no projeto da Lintas a partir de 1986,

descreve a atuação da empresa junto ao rádio até o começo daquela década e as mudanças feitas a partir de então por Castro Negrão, que respondia pela área de produção de rádio da agência:

Existia a Grande Novela Gessy Lever, que era colocada no ar de que maneira? Pegava-se na prateleira um texto pronto, acabado, antigo da Ivani Ribeiro (...), chamava de volta preferencialmente os mesmos atores que haviam feito aquilo no passado. (...) Aquilo era interpretado daquela maneira clássica da radionovela. E o Negrão achava aquilo muito chato (...) e começou a buscar no teatro autores que pudessem ter uma linguagem mais nova. (...) Ele chamou vários autores, mas autores ligados ao teatro. (MARTINS, 2009, *informação verbal*)⁴.

Predominantemente ficcional, a programação então desenvolvida era direcionada principalmente a emissoras de AM do interior, especialmente para as regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste do país, onde a cobertura radiofônica superava naquele momento a televisiva, especialmente junto às camadas de menor poder aquisitivo (VICENTE, 2015, p. 133). As produções eram realizadas integralmente em São Paulo e, dentro do esforço de renovação pretendido, atores e autores vieram principalmente de novos grupos de teatro atuantes na cidade, como o Mambembe, criado em 1975 sob a coordenação de Carlos Alberto Sofredini, que se tornaria o mais importante autor do projeto radiofônico da Lintas (MARTINS, 2009, *informação verbal*).

Valvênio aponta ainda que a principal referência para o trabalho era a busca por uma aproximação da linguagem televisiva, onde as interpretações eram mais naturalistas (sem a empostação tradicional do rádio) e a linguagem bastante coloquial. Ele também ressalta o esforço então desenvolvido no sentido de eliminar a figura do narrador das produções – identificada como uma marca do rádio tradicional e substituída, sempre que possível, por diálogos, monólogos e solilóquios (MARTINS, 2009, *informação pessoal*). Assim, buscavam-se elementos de atualização do rádio que, como vimos, já estavam entre as preocupações de alguns dos profissionais mais progressistas da “época de ouro”.

Dentro dos limites possíveis para aquele momento e para produções vinculadas a uma grande empresa multinacional, as obras também se afastaram da tradição mais conservadora apontada por Goldefeder para o rádio da “época de ouro”, assumindo, num diálogo com a televisão, uma perspectiva mais próxima do realismo inclusive no que se refere às origens sociais e motivações de seus personagens. Assim, podem ser encontradas no acervo de produções do projeto⁵ histórias protagonizadas por artistas de circo, motoristas de caminhão, lavradores e personagens históricos como Antônio Conselheiro, Anita Garibaldi e Zumbi de Palmares, entre outros (VICENTE, 2015).

Outro aspecto importante da experiência radiofônica da Lintas refere-se à sua base tecnológica. Segundo Valvênio, a gravação das vozes e da performance do contrarregra era feita em

⁴ MARTINS, Valvênio. Depoimento concedido ao autor e a Carlos Eduardo Minehira em 16 out. 2009.

⁵ Disponibilizado ao autor pelas pesquisadoras Fabiana Nogueira e Viviani Alves, do Centro de História Unilever Brasil

estúdio, no sistema de multicanais, com o acréscimo posterior de música e efeitos. A possibilidade de gravar e regravar as vozes, tornando possível a correção de erros, bem como de sobrepor diferentes trilhas gravadas, representou uma mudança radical no processo de produção radiofônica. Para Werner Klippert:

A técnica de gravação em fita tornou o trabalho artístico mais independente do acaso e, em muitos casos, tornou este trabalho possível pela primeira vez. Em segundo lugar, foram abertos novos campos de criação no terreno técnico. Em terceiro lugar, o caráter específico das transmissões ao vivo não foi totalmente perdido para os casos em que ele se faz realmente necessário (KLIPPERT, 1980, p. 27).

O trabalho realizado no projeto da Lintas também explorou esses “novos campos de criação” mencionados por Klippert. Para a produção dos efeitos sonoros, além de gravar com os atores, o contrarregista do projeto podia também realizar gravações em externas, com o uso de um gravador portátil (MARTINS, 2009, *informação verbal*). Já o profissional que cuidava da edição final do trabalho podia acrescentar efeitos sonoros adicionais disponíveis em bibliotecas de efeitos, assumindo assim a função de sonoplasta. Para as trilhas musicais, em lugar de uma orquestra, atuaram no projeto músicos como Helio Ziskind e Paulo Tatit, vinculados à música popular, que cuidavam da composição e execução das trilhas recorrendo frequentemente a sintetizadores. Também era possível a utilização de recursos eletrônicos para a alteração de diferentes parâmetros (equalização, espacialização, ambiência etc.) das vozes e dos demais elementos gravados (Ibid., 2009).

Por esses meios, era possível reduzir custos e, através da maior divisão das etapas de produção, superar a ausência dos grandes estúdios de produção e da legião de profissionais da “época de ouro”.

O cenário atual e a produção de podcasts ficcionais

Entendo que o diálogo entre os dois cenários acima permite vislumbrar algumas possibilidades para uma reflexão acerca da produção contemporânea de podcasts ficcionais melhor contextualizada na tradição radiofônica brasileira. Ela será desenvolvida, nessa comunicação, a partir de três produções: *Paciente 63*, *Que dia é hoje?* e *#tdvaificar – uma história de quarentena*.

Como característica comum, esses três podcasts ficcionais tematizam a pandemia da covid-19, tendo surgido em 2020, no auge, portanto, do período de isolamento. Esse foi também um momento em que a circulação de podcasts no Brasil atingiu proporções bastante significativas. Ainda em fevereiro de 2019, a pesquisa *Podcast Stats Soundbites* colocava o país em segundo lugar no ranking de consumo de podcasts, com 110 milhões de downloads em 2018 – um crescimento de

33% em relação ao ano anterior (atrás apenas dos Estados Unidos, com 660 milhões de downloads) ("PODCAST...", 2019).

Pesquisas mais estruturadas sobre o consumo de podcasts são bastante recentes no Brasil. A Kantar-Ibope Media realiza, desde 2019, a série de pesquisas *Inside Radio* que, embora não seja prioritariamente sobre podcast, oferece algumas informações sobre o consumo dessa mídia. A edição de 2020, apontava que 24% dos respondentes com mais de 13 anos que ouviam rádio pela internet haviam consumido também podcasts (KANTAR IBOPE MEDIA, 2020, p. 29). Já na pesquisa do ano seguinte, *Inside Radio 2021*, esse número havia subido para 31%, num crescimento estimado de 21 para 28 milhões de ouvintes (KANTAR IBOPE MEDIA, 2021, p. 24). Essa pesquisa também trazia dados sobre o acesso a plataformas de streaming de podcasts, como o Spotify, apontadas como o principal canal de consumo por 52% dos ouvintes (Ibid., p. 27). Entre as categorias de podcasts mais ouvidas, destacavam-se as de humor, música, política e notícias (Ibid., p. 28). Finalmente, na edição de 2022 da pesquisa, o índice chegou ao total de 40% dos ouvintes, registrando, portanto, um aumento de 30% em relação ao ano anterior (KANTAR IBOPE MEDIA, 2022, p. 28). Quanto às categorias mais ouvidas, entrevistas, humor, política, música, notícias e esportes ocupavam as primeiras posições, não estando a ficção entre as 12 mais citadas (Ibid., p. 30).

Assim, embora tais números demonstrem um mais que expressivo crescimento do consumo de podcasts, eles não apontam, em princípio, para um *boom* das produções ficcionais. Tal situação é bastante compreensível considerando-se desde a complexidade de produção desse gênero, que discutiremos melhor a seguir e que acaba implicando numa limitada oferta de opções a potenciais ouvintes, até a perda do hábito de escuta pela sua longa ausência do rádio convencional. De qualquer modo, o que se busca aqui é apontar que, mesmo nessas condições, o investimento na produção de áudio ficcional está sendo empreendido de forma bastante consistente e por diferentes agentes, como demonstram os podcasts que serão apresentados a seguir:

Paciente 63

Paciente 63 (<https://open.spotify.com/show/4oh9G7rQXhTjIomrXuuKm1>) é uma série original do Spotify protagonizada por Mel Lisboa e Seu Jorge. A série se divide em três temporadas, com dez episódios cada, com duração aproximada entre 15 e 20 min. A primeira temporada foi lançada em julho de 2021, a segunda em fevereiro de 2022 e a última em novembro do mesmo ano. Mel Lisboa e Seu Jorge são mais conhecidos por seus trabalhos na televisão, no cinema e, no caso do último, também na música popular. A sinopse oferecida pelo Spotify descreve assim a primeira temporada:

Ano de 2022. A psiquiatra Elisa Amaral grava as sessões de um enigmático paciente — registrado como Paciente 63 — que diz ser um viajante no tempo. Aquilo que começa como sessões terapêuticas de rotina se transforma rapidamente num relato

que ameaça as fronteiras do possível e do real. Uma história que transita entre o futuro e o passado de dois personagens que podem ter nas mãos o futuro da humanidade.⁶

A primeira temporada consiste, em grande parte, nas sessões da Dra. Elisa Amaral (Mel Lisboa) com Pedro Reuter, o “Paciente 63”, realizadas na unidade de psiquiatria do hospital onde ela trabalha. Pedro fora encontrado nu, na via pública, em outubro de 2022, apresentando comportamento violento e confusão. Nas sessões, ele se apresenta como um viajante do tempo, vindo do ano de 2062. Sua missão é evitar o início da “Grande Pandemia”, posterior à da covid, que se inicia ainda em 2022 e deixa a humanidade próxima da extinção. Para isso, é preciso impedir que a “paciente zero” tome um voo de São Paulo a Madri, em 24 de novembro daquele ano. Descobrimos, ao longo da narrativa, que Elisa Amaral é uma figura-chave para a sua missão e que a tarefa principal de Pedro é convencê-la de que é a única pessoa que pode evitar o embarque da “paciente zero”. Diversos dos episódios da primeira temporada contam exclusivamente com a participação dos dois atores. Já as outras duas trazem mais personagens, mas sempre mantendo o protagonismo dos dois atores principais.

Na produção de *Paciente 63*, são bastante destacadas as performances vocais dos personagens, naturalistas e bastante despojadas. Elas são mixadas em volume consideravelmente mais alto que o dos ambientes e efeitos⁷. Embora o roteiro, em todas as temporadas, baseie-se fortemente em gravações de sessões, mensagens telefônicas e outros exemplos do que Michel Chion (1994) define como “som transmitido”, não há tanta ênfase na manipulação dessas vozes – no sentido de deixá-las mais “abafadas” e com algum chiado, por exemplo – para a sua identificação enquanto “vozes gravadas”. Essas escolhas devem ser realçadas. Por se tratar de uma obra de ficção científica, com viagens no tempo, por exemplo, uma trilha musical mais sugestiva e diversos efeitos poderiam ser utilizados para realçar determinadas situações. Porém, a série opta por um investimento menor nesses recursos, o que acaba valorizando as performances dos atores. Mesmo a trilha musical da série, original e frequentemente presente, é pouco chamativa. Ela acaba sendo usada ocasionalmente para sublinhar momentos mais dramáticos ou de maior suspense, mas apresenta uma estrutura mais circular e uma melodia pouco evidente que contribuem para a sua “inaudibilidade”, para utilizarmos um termo caro à Claudia Gorbman (1987). *Paciente 63* também não se utiliza em nenhum momento da figura do narrador (onisciente ou não), desenvolvendo-se

⁶ Texto disponível na página oficial do programa, no Spotify. Disponível em <https://open.spotify.com/show/4oh9G7rQXhTjIomrXuuKm1>. Acesso em: 22 dez. 2022

⁷ Utilizo aqui a diferenciação entre “ambientes” e “efeitos” convencionalmente empregada na tradição do cinema, com o primeiro denominando os conjuntos de sons que são utilizados para simular ambientes naturais ou artificiais (grilos, corujas e o vento nas árvores representando uma floresta à noite; som de conversação, música de fundo e copos representando um bar...) e, o segundo, os sons isolados utilizados para representar ações (passos, batidas de porta, toques de telefones etc.).

integralmente através das falas e ações dos personagens. Tratando de uma hipotética epidemia causada por um novo vírus (pegasus) e trazendo como elemento principal a questão da viagem no tempo, a história também se afasta da realidade mais objetiva da pandemia e de qualquer reflexão crítica sobre o tema ou suas consequências sociais.

Além dos aspectos estéticos, outro ponto fundamental a ser destacado em *Paciente 63* é o fato de que se trata de uma adaptação. A série original é chilena, tem o nome de *Caso 63* (<https://open.spotify.com/show/2och3llqtWSSM4nfy11ZzP>) e foi criada por Julio Rojas para a produtora Emisor Podcasting. A série pertence ao Spotify e a adaptação para o português foi a primeira dela para uma outra língua⁸. Na comparação entre a versão brasileira e o original chileno, é possível constatar que ambas se utilizam da mesma base sonora (efeitos, ambientes e trilha musical). Assim, elas são diferenciadas apenas pela substituição das vozes dos atores. Num paralelo com o cenário da “época de ouro”, também aqui temos a adaptação de obras internacionais. Porém, com uma importante distinção. Se naquele momento tivemos os roteiros de radionovelas cubanas traduzidos e adaptados à realidade brasileira para a realização de produções totalmente novas, em *Paciente 63* a liberdade é muito menor, havendo apenas uma pequena adaptação ao contexto brasileiro (mudança de nomes de personagens, mudança das cidades onde ocorrem os eventos etc.) que deve, no entanto, adequar-se aos limites determinados pela manutenção da trilha de elementos não-verbais da obra. Em entrevista concedida durante o período de produção segunda temporada brasileira da série, Seu Jorge, um dos protagonistas, afirma que “a gente não pode mudar nada, sobre esse texto, sobre como os personagens se comportam. É uma tradução muito fiel” (NASCIMENTO, 2022).

Trata-se, portanto, de uma lógica de produção bastante nova e, embora *Paciente 63* seja uma iniciativa um tanto singular e regional, já que recebeu inicialmente apenas a versão em português, ela representa um modelo que começa a ser utilizado de forma massiva e globalizada pela plataforma. *Sofia* (<https://open.spotify.com/show/12HqeYbup1gY3doqZua8nC>), apontada como “a primeiríssima áudio série da Spotify Brasil” (ROCHA, 2020), também lançada em 2020, traz em seu elenco Cris Vianna, Monica Iozzi e Otaviano Costa, nomes também já conhecidos por sua atuação na televisão e no cinema. Mas trata-se, na verdade, de uma produção norte-americana, que teve versões adaptadas e lançadas simultaneamente em cinco diferentes países: *Sandra*, nos Estados Unidos; *Sara*, na França; *Susi*, na Alemanha; *Sonia*, no México, e *Sofia*, no Brasil (“SPOTIFY’S...”, 2020). Uma comparação de *Sofia* com a versão norte-americana da série, *Sandra* (<https://open.spotify.com/show/3Slt1zTwbUea66SMtrafu>), mostra que, também aqui, a

⁸ A versão brasileira é da produtora Ultrassom, com tradução, adaptação de roteiros e direção de voz de Gustavo Kurlat.

“adaptação” limita-se à substituição das vozes sobre uma mesma trilha de efeitos sonoros e música. Nesse sentido, pode-se afirmar que o processo de adaptação dessas séries em áudio mantém um paralelo com aquele da dublagem de filmes e séries em vídeo, onde música e efeitos são mantidos e apenas a voz é substituída. A fórmula é também repetida em *Batman Despertar* (<https://open.spotify.com/show/olWe4EPNygrBO1XFzmk18H>), podcast lançado em 2022 numa parceria entre Spotify e Warner Bros. Com o título original em inglês de *Batman Unburied*, o podcast tem roteiro original e estreou globalmente em maio de 2022 com as versões para Brasil, França, Alemanha, Índia, Indonésia, Itália, Japão e México. As adaptações para o idioma local contaram com diretores e dubladores de cada região (RICHWINE, 2022).

Em 2022, *Caso 63* expandiu seu alcance, recebendo também adaptações para o hindi (*Virus 2062*, protagonizada por Richa Chadha e Ali Fazal) e o inglês (*Case 63*, uma produção norte-americana protagonizada por Julianne Moore e Oscar Isaac), sempre nos mesmos moldes das descritas anteriormente.

Que dia é hoje?

A audiossérie *Que dia é hoje?* (<https://open.spotify.com/show/1e8gFFZeB3AblroihOgmj4>) foi criada por Vinícius Calderoni e produzida pela Trovão Mídia. Os dez episódios da primeira temporada foram disponibilizados no Spotify em maio de 2020, os dez da segunda e última, em novembro do mesmo ano. Em geral, os episódios têm uma duração inferior a 10 min., trazem histórias isoladas e contam com as interpretações de diferentes atores. A locução de apresentação dos episódios da primeira temporada é:

Está começando o podcast *Que dia é hoje?* que, veja bem, não é mais um diário da quarentena. A cada episódio a gente traz flagras do cotidiano da pandemia, crônicas ficcionais do absurdo. Escrito e dirigido por Vinicius Calderoni e produzido pela Trovão Mídia esse podcast aproxima em tempos de distanciamento. Aliás, que dia é hoje?⁹

Na segunda temporada, Felipe Poroger divide com Calderoni a responsabilidade pela autoria e direção de metade dos episódios, que já se voltam para o “desconfinamento”. O humor predomina nas narrativas, mas há também episódios bem mais reflexivos e de maior densidade dramática¹⁰. Uma crítica ao Governo Bolsonaro também está presente em alguns momentos,

⁹ Locução de apresentação do episódio *Um desabafo*, disponível em <https://open.spotify.com/episode/2cXPcaGSvTKyBBbg6orPkc>. Acesso em: 12 out. 2022.

¹⁰ Casos, por exemplo, dos episódios *Um passeio nas ruínas* (<https://open.spotify.com/episode/1KoklWWIKpPxTfo9qiQ11v>), *Odisseia de si* e de *Quando tudo isso acabar* (<https://open.spotify.com/episode/5lhh6C7fhAaTX7qWo2W2Xa>).

especialmente através do humor¹¹. Nesse sentido, entendo que o fato de se tratar de uma produção local traz um ganho adicional ao podcast que acaba podendo dialogar de forma mais direta com a realidade social, cultural e política do país.

As histórias não fazem uso da figura do narrador, sendo apresentadas na forma de diálogos, monólogos ou solilóquios. A força maior das produções também está nas interpretações, mas com uma importante presença dos efeitos sonoros e da trilha musical. É o caso, por exemplo, do episódio *Odisseia de si* (<https://open.spotify.com/episode/3OqEMR9OZTpyztgZiM33SD>), em que a personagem Mariana (vivida por Carol Duarte) rememora passagens de sua vida através de um solilóquio onde surgem vozes do passado e mensagens gravadas – sempre com alterações significativas no som dessas “lembranças sonoras”, normalmente acompanhadas de efeitos e ambientes. Toda a narrativa do episódio é pontuada por uma música (teclado solo) que reforça o caráter nostálgico e bastante emocional da narrativa. Por se tratar de episódios isolados, há inclusive um uso bem mais diversificado da trilha musical, envolvendo diferentes composições feitas e/ou gravadas especialmente para um determinado episódio e, em pelo menos um caso, música preexistente. A música também é usada, especialmente em episódios mais nostálgicos e dramáticos como o da já citada *Odisseia de si*, como um importante “significante de emoção” (GORBMAN, 1987).

Em relação ao elenco, também aqui a opção foi por nomes já conhecidos de outras áreas como Antônio Fagundes, Clarisse Abujamra, Luciana Paes, Denise Fraga, Caco Ciocler, Renata Gaspar e Caio Horowicz, entre outros. De um modo geral, os episódios da primeira temporada envolvem um menor número de atores e, às vezes, um único personagem. Já os da segunda tendem a ter um maior número de participantes. As interpretações são bastante variadas. Embora o naturalismo predomine, pelo recurso ao humor, vários episódios contam com interpretações bem mais carregadas e, em alguns casos, com vozes caricatas¹².

Em depoimento ao autor, Vinícius Calderoni, aponta que a opção pelo áudio se deu em função da interrupção, provocada pela pandemia, dos projetos em que estava envolvido nas áreas de teatro, vídeo e cinema. Seu entendimento foi o de que uma audiossérie, com os atores gravando individualmente, em suas próprias residências, seria sua única alternativa de produção para aquele momento (CALDERONI, 2021, *informação verbal*)¹³. Para o projeto, ele se associou à Trovão Mídia, produtora fundada em 2020, em São Paulo, que atua exclusivamente na área de podcasts. A

¹¹ Como acontece em *A assembleia* (<https://open.spotify.com/episode/5NhoMuBE63OW5ZNpc2nd48>) e *A visita do fiscal* (<https://open.spotify.com/episode/oVN5hLDClcUJnfyHq1AEJb>).

¹² No já citado *A assembleia*, os personagens são utensílios domésticos decidindo qual deles será utilizado no painel diário contra o governo Bolsonaro. Já *A primavera do afeto* simula uma matéria jornalística televisiva em que os animais dão seus depoimentos sobre as mudanças na relação com os humanos provocadas pela pandemia.

¹³ CALDERONI, V. Depoimento cedido ao autor em 20 jan. 2021.

empresa possui em seu portfólio trabalhos feitos sob demanda para clientes como Agência Lupa, WWF-Brasil, Panelinha, FUNBIO, Globoplay, Spotify, Deezer, Sesc Belenzinho e Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, entre outros¹⁴. Através da produtora, Vinícius pode contar com o trabalho de profissionais como Arthur Deocledt, que responde tanto pela edição de som como pela trilha musical de boa parte dos episódios.

Sublinho esse aspecto para ressaltar que tanto o deslocamento da produção radiofônica para fora do âmbito das emissoras quanto o surgimento de produtoras voltadas exclusivamente para a área de podcasts – casos de Trovão Mídia, Rádio Novelo, Central 3 e B9, entre outras – são características do momento atual que talvez não estejam sendo suficientemente discutidas, inclusive por seu potencial para a renovação da linguagem radiofônica no Brasil.

#tdvaificar – Tudo vai ficar: uma história de quarentena

Por fim, temos *#tdvaificar*, *Tudo vai ficar*, que traz o subtítulo de *uma história de quarentena* (<https://open.spotify.com/show/2oAP2ousasygMjB7BF5WAO>). Essa audiossérie em cinco episódios, de aproximadamente 20 min., foi criada por Jaqueline Vargas, produzida de forma independente e lançada em setembro de 2020. Ela se passa no fictício edifício Harmonia, um prédio de apartamentos de alto padrão de São Paulo, onde um pequeno grupo de moradores e funcionários permaneceu durante o isolamento provocado pela pandemia. Esta tornou-se extremamente letal, provocou milhões de mortes e a população enfrenta ainda o silêncio e a falta de transparência do governo (há indicações de que se trata do de Bolsonaro) sobre as medidas que estão sendo tomadas para o combate ao vírus. Esse grupo de personagens (sete) reúne representantes de vários segmentos da sociedade, como a empregada doméstica e sua filha adolescente, bastante crítica em relação ao tratamento que a mãe recebe; o zelador do prédio, impedido de visitar sua família na periferia; e moradores que vivem sozinhos em seu apartamento, como o militar aposentado e conservador; a tradutora que tentase organizar com o trabalho remoto e representa o seu contraponto político; a mãe de um bebê em crise com o marido em permanente viagem e o médico plantonista. Com isso, a série consegue estabelecer, em diversos momentos, uma crítica social e política a partir desse microcosmo da sociedade paulistana concentrado no edifício.

O roteiro é bastante complexo e sua trama principal gira em torno da morte repentina da síndica do prédio, que pode ter sido assassinada. Paralelamente, há sinais crescentes de que uma ação governamental, potencialmente catastrófica para a população da cidade, pode estar em curso. A história é desenvolvida principalmente através dos diálogos e da ação. Nos poucos momentos em que é utilizada a figura do narrador, isso é feito através da personagem da tradutora (Débora), que

¹⁴ <https://www.trovaomidia.com/nossos-podcasts/>. Acesso em: 24 abr. 2022.

assume a perspectiva do “narrador-protagonista”, que se encontra “quase que inteiramente limitado a seus próprios pensamentos, sentimentos e percepções” (FRIEDMAN, 2002, p. 177). A abertura do primeiro episódio da série (*Cuidado*), por exemplo, é feita através de uma fala dessa personagem (tendo como fundo sons de sirenes e o ambiente de uma tempestade):

Ah, sempre me chamaram de alienada e nunca foi à toa. Nunca fui de ouvir jornal, rádio, ah, pra que tanta notícia? Ninguém dá conta. Ainda mais naquele ano, onde nenhuma das notícias era promissora... Apesar de existirem boatos sobre uma cura, a verdade é que não havia previsão sobre o término do isolamento e nem pra uma vacina. Eles não sabiam nem o que fazer com os mortos. E quando a coisa fica ruim, a gente geralmente tenta fingir que não tá. Só que depois do que aconteceu naquela manhã de 2020, fingir não era uma opção¹⁵.

Na sequência, quase toda a ação do episódio se desenvolve partir dos diálogos e ações dos personagens. É também recorrente o recurso ao uso do “som transmitido”, especialmente através de chamadas telefônicas, gravações e música. Embora toda a ação seja centrada no edifício, ela se passa em diferentes ambientes e há um uso bastante elaborado de efeitos sonoros e ambientes, bem como de uma cuidadosa edição de som. A música também é um elemento importante da produção, que conta com trilha musical original e música diegética de diferentes fontes, com destaque para as árias operísticas – introduzidas através de um cantor lírico que faz suas performances a partir da sacada de seu apartamento em um prédio vizinho. A escolha do elenco, também nesse caso, foi feita entre atores da televisão, cinema e teatro como “Juliana Silveira, Paloma Bernardi, Nestor Chiesse, André Mattos, Jairo Mattos, Lorena Comparato, Isabela Guarnieri, Dudu Pelizzari, Eric Herrero, Alexandre Cruz, Denise Machado, Carlos Vasquez e participação especial de Ângela Vieira”¹⁶. Todos eles gravaram suas participações isoladamente, a partir dos locais onde permaneciam em isolamento (SANTOS, 2020)

Jaqueline Vargas, autora da série, acumula diversos trabalhos como roteirista, principalmente de séries e novelas televisivas (<https://www.imdb.com/name/nm1860699/>). Em depoimento ao autor, ela afirmou que, assim como Vinícius Calderoni, aproximou-se da ideia de produzir uma série ficcional radiofônica principalmente pela impossibilidade de desenvolver outros trabalhos durante a pandemia. Ela também afirmou que sua grande inspiração para a realização da série foi o podcast ficcional norte-americano *Homecoming* (<https://gimletmedia.com/shows/homecoming>), de 2017, que a surpreendeu pela sua qualidade. Por conta disso, ela assumiu integralmente o roteiro, a direção e a produção do podcast (VARGAS, 2022, *informação verbal*)¹⁷.

¹⁵ Transcrição da fala inicial de *Cuidado*, disponível em <https://open.spotify.com/episode/1b3Ag2sbb7eeFsasGmiPL8> e acessado em 18 set. 2022.

¹⁶ Conforme disponível na apresentação da série disponível em <https://open.spotify.com/show/2oAP2ousasygMjB7BF5WAo>. Acesso em: 09/09/2022.

¹⁷ VARGAS, J.. Depoimento cedido ao autor em 22 jan. 2022.

Para a autora, a ideia de lançar um podcast independente, sem buscar o patrocínio de uma plataforma de streaming como Spotify, deveu-se à necessidade de manter a sua independência criativa. Porém, apesar de todo o esforço, ela admite que as expectativas de patrocínio para a continuidade da produção, esperado depois do lançamento dos cinco episódios iniciais, não se concretizaram. Mesmo assim, em janeiro de 2022, ela ainda considerava lançar uma segunda temporada para encerrar a série (VARGAS, 2022, *informação verbal*).

Considerações finais

A apresentação dos três momentos históricos da produção ficcional radiofônica brasileira aqui oferecidos buscou demonstrar suas continuidades e rupturas, seja em termos de linguagem, engajamento social ou base tecnológica. Nesse sentido, a produção atual não pode ser entendida como uma simples retomada de práticas anteriores, como um retorno à tradição ficcional da “época de ouro”, mas sim como um momento de sua atualização e ressignificação.

Um ponto que gostaria de ressaltar é o de que as produções ficcionais acentuam uma tendência já presente no universo do podcasting, que é a de possibilitar o ingresso de profissionais de outras áreas no espaço da produção radiofônica, especialmente do teatro, cinema, vídeo e música. É importante destacar que, mesmo no projeto da Lintas dos anos 1980 e, em alguma medida, na “época de ouro”, o gênero ficcional já permitia essa aproximação, o que demonstra seu potencial para uma maior abertura da área radiofônica e, assim, para o enriquecimento e renovação de sua linguagem e práticas.

No conjunto, os três podcasts analisados trazem personagens de diferentes classes sociais e origens, mais próximos da perspectiva realista adotada no projeto da Lintas. Porém, as produções nacionais (*Que dia é hoje?* e *#tdvaificar*) estão evidentemente mais próximas do contexto social e político brasileiro e apresentam uma maior possibilidade de estabelecer uma crítica e uma reflexão mais consistentes sobre a realidade contemporânea. A substituição de produções locais por versões internacionais de podcasts ficcionais, caso se apresente como uma tendência para o gênero, certamente representará um empobrecimento nessa área.

Todas as produções têm, em comum, as interpretações naturalistas e a opção pela ausência total do narrador onisciente, além de apenas *#tdvaificar* recorrer ao recurso do narrador em qualquer formato. Isso parece sugerir que a afirmação dos produtores do projeto da Lintas, de que essas eram marcas de um período inicial da produção a serem superadas na atualização da linguagem, mostrava-se acertada.

As práticas de produção adotadas, especialmente diante do cenário da pandemia, que exigiu as gravações isoladas dos personagens, reforçam o papel que o corpo técnico passa a ocupar

nos trabalhos e mesmo sua capacidade de acrescentar diversos elementos à produção. Isso representa uma continuidade em relação aos dois momentos anteriores da produção, em que a importância dessa atividade também cresceu em sua significação se compararmos as transmissões ao vivo da “época de ouro” com as performances gravadas e editadas do projeto da Lintas. Assim, talvez seja importante refletir sobre a necessidade de uma maior valorização e atenção ao papel desses profissionais nos estudos realizados sobre as diferentes áreas da produção radiofônica, especialmente no que se refere à criação de podcasts por parte de produtoras especializadas e, de um modo geral, não mais vinculadas a emissoras de rádio e aos seus modos tradicionais de atuação.

Apesar da maior possibilidade de pulverização das práticas de produção sonora oferecidas pelas tecnologias atuais, a realização de trabalhos complexos em um gênero como o da ficção sonora demanda significativos recursos e o trabalho de uma considerável gama de profissionais, o que certamente limita as possibilidades de atuação nesse campo por parte de realizadores independentes. Essa situação favorece a ação de grandes players, de atuação global e, nesse sentido, é necessário apontar para a importância de questionarmos em que medida as estratégias de plataformas internacionais de streaming como o Spotify, através da oferta maciça de produções internacionais adaptadas e fortemente promovidas, podem estar de alguma forma moldando o consumo de podcasts no Brasil, bem como estabelecendo limites para a atuação de realizadores brasileiros, tradicionais ou inovadores, como aqueles apresentados aqui.

É altamente desejável que produções ficcionais como as descritas nesse texto continuem a ser produzidas mesmo após a superação das restrições impostas pela pandemia, e que estes realizadores possam continuar considerando o universo do podcast como um espaço possível para o exercício de sua criatividade.

Referências bibliográficas

BORELLI, S. H. S.; MIRA, M. C. Sons, Imagens, Sensações, Radionovelas e Telenovelas no Brasil. **Intercom, Revista Brasileira de Comunicação**, São Paulo, v. XIX, n. 01, p. 33-57, 1996.

CALABRE, L. **O rádio na sintonia do tempo: radionovelas e cotidiano (1940- 1946)**. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa, 2006.

CALABRE, L. No tempo das radionovelas. **Comunicação & Sociedade**, São Bernardo do Campo, ano 29, n. 49, p. 65-83, 2007.

CASTELLAR, J. Depoimento cedido a Eliana Lobo de Andrade Jorge em 21 jul. 1978. Disponível no acervo do Idart/CCSP.

CHION, M. **Audio-vision: sound on screen**. New York: Columbia University Press, 1994.

FRIEDMAN, N. O ponto de vista da ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico. **Revista da USP**, São Paulo, n. 53, p. 166-182, 2002.

GOLDEFEDER, M. **Por trás das ondas da Rádio Nacional**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

GORBMAN, C. **Unheard melodies: narrative film music**. London: BFI Publishing, 1987.

KANTAR IBOPE MEDIA. **Inside Radio 2020**. Kantar Ibope Media, 2020. Disponível em: https://www.kantaribopemedia.com/wp-content/uploads/2020/09/INSIDE-RADIO-2020_Kantar-IBOPE-Media.pdf. Acesso em: 12 set. 2022.

KANTAR IBOPE MEDIA. **Inside Radio 2021**. Kantar Ibope Media, 2021. Disponível em: https://www.kantaribopemedia.com/wp-content/uploads/2021/09/INSIDE-RADIO-2021_Kantar-IBOPE-Media.pdf. Acesso em: 12 set. 2022.

KANTAR IBOPE MEDIA. **Inside Radio 2022**. Kantar Ibope Media, 2022. Disponível em: https://www.kantaribopemedia.com/wp-content/uploads/2022/09/INSIDE-RADIO-2022_KANTAR-IBOPE-MEDIA.pdf. Acesso em: 12 set. 2022.

KLIPPERT, W. "Elementos da linguagem radiofônica". In: SPERBER, G. B. **Introdução a Peça Radiofônica**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1980.

NASCIMENTO, H. 'Paciente 63' traz mensagem de esperança. **Cinebuzz** (online), 23 fev.2022. Disponível em: <https://cinebuzz.uol.com.br/noticias/streaming/paciente-63-mel-lisboa-seu-jorge-entrevista.phtml>. Acesso em: 28 set. 2022.

SPOTIFY'S 'Sandra' Podcast Goes Global—and Local—with 'Sara,' 'Susj,' 'Sonia,' and 'Sofia' Debuting in France, Germany, Mexico, and Brazil. **Newsroom Spotify** (online), 06 jul.2020. Disponível em: <https://newsroom.spotify.com/2020-07-06/spotify-sandra-podcast-goes-global-and-local-with-sara-susi-sonia-and-sofia-debut/>. Acesso em: 09 set. 2022.

ORTIZ, R. "A evolução histórica da telenovela". In: ORTIZ, R.; BORELLI, S. H. S.; RAMOS, J. M. O. (Org.). **Telenovela, História e Produção**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

ORTRIWANO, G. **A Informação no Rádio: os grupos de poder e a determinação dos conteúdos**. São Paulo: Summus, 1985.

PODCAST stats soundbite: Brazil in bloom. **Podcast Insider**, 01 dez. 2019. Disponível em: <https://blubrry.com/podcast-insider/2019/02/01/podcast-stats-soundbite-brazil-bloom/>. Acesso em: 09 set. 2022.

RICHWINE, L. Nova história do Batman chega ao podcast do Spotify em maio com adaptação no Brasil. **Splash** (online), 08 abr. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/reuters/2022/04/08/batman-podcast.htm>. Acesso em: 09 set. 2022.

ROCHA, L. Sofia – A primeira áudio série da Spotify Brasil. **Estação Nerd** (online), 25 ago. 2020. Disponível em <https://estacaonerd.com/critica-sofia-a-primeira-audio-serie-da-spotify-brasil/#:~:text=%E2%80%99CSofia%E2%80%99D%2C%20a%20primeir%C3%ADssima%20%C3%A1udio,sua%20vida%20muito%20mais%20of%C3%A1cil>. Acesso em: 09 set. 2022.

SANTOS, D. Atores da áudio-série #TdVaiFicar falam sobre os desafios de gravar projeto durante à pandemia. **Revista Caras** (online), 27 ago. 2020. Disponível em: <https://caras.uol.com.br/tv/atores-da-audio-serie-td-vai-ficar-falam-sobre-desafio-gravar-projeto-pandemia.phtml>. Acesso em: 09 set. 2022.

VIANNA, D. **Companheiros de Viagem**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

VIANNA, O. "O rádio e sua técnica". In: CARMO, L. do (Org.). **Oduvaldo Viana: Herança de Ódio**. Rio de Janeiro: Casa de Ruy Barbosa, 2007.

VICENTE, E. **Radiodrama em São Paulo: Política, Estética e Marcas Autorais no Cenário Radiofônico Paulistano**. Tese (Livre Docência em Som para os Meios Audiovisuais). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/livredocencia/27/tde-07042016-144646/pt-br.php>. Acesso em: 09 set. 2022.

VICENTE, E.; SOARES, R. L. Entre o rádio e a televisão: gênese e transformações das novelas brasileiras. **E-compós**, v.19, n. 2, p. 1-17, mai./ago. 2016.

submetido em: 11 dez. 2022 | aprovado em: 22 dez. 2022.

A análise psicológica no *True Crime*: um estudo dos podcasts *Modus Operandi* e *Assassinos em Série*

Carlos Jáuregui¹
Luana Viana²

Resumo: Este trabalho analisa dois podcasts sobre crimes reais que se propõem expressamente a discutir a atuação e a mente de criminosos. A partir da Teoria do True Crime, desenhada por Ian Punnett (2018) em torno do estudo desses textos por meio de códigos narrativos específicos desse gênero, sustentamos a existência de um código voltado para a análise psicológica de personagens desses relatos. Observamos também a emergência de um tipo específico de narrador que toma para si o papel de compreender o funcionamento e a formação das mentes criminosas.

Palavras-chave: *Assassinos em Série*; Narrativa; *Modus Operandi*; Podcasting; *True Crime*.

The psychological analysis in True Crime: a study of *Modus Operandi* and *Assassinos em Série* podcasts

Abstract: This work analyzes two podcasts about real crimes that expressly propose to discuss the actions and minds of criminals. Based on the True Crime Theory, proposed by Ian Punnett (2018) around the analysis of these texts through specific narrative codes of this genre, we uphold the existence of a code that refers to the psychological analysis of characters in these stories. We also observe the emergence of a specific type of narrator who takes on the role of understanding the functioning and formation of criminal minds.

Keywords: *Assassinos em Série*; *Modus Operandi*; Narrative; Podcasting; True Crime.

Introdução

O gênero de *True Crime* tem se mostrado uma febre no mundo do entretenimento e do jornalismo, com o aumento vertiginoso de produções sonoras e audiovisuais dedicadas a comentar e narrar crimes verídicos. No âmbito das mídias sociais, essas histórias têm obtido números relevantes e formatos variados, com um papel importante para influenciadores e podcasters que se identificam como “obcecados” por esses casos, buscando entender “o que se passa na cabeça” de criminosos brutais.

¹ Doutor em Comunicação pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professor adjunto do curso de jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto, onde participa do Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo (ConJor). É também membro do Grupo de Pesquisa em Sonoridades, Comunicação, Textualidades e Sociabilidade (UFMG). E-mail: carlos.jauregui@ufop.edu.br.

² Doutora em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) com estágio doutoral na Universidade do Minho (Portugal). Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) e membro do Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo (PPGCOM/UFOP) e do Núcleo de Estudos de Rádio (PPGCOM/UFRGS). E-mail: lviانا.s@hotmail.com.

Ao longo de nossa pesquisa sobre podcasts do gênero (JÁUREGUI; VIANA, 2022), essa atitude de curiosidade acerca da mente criminosa tem chamado nossa atenção. Talvez por compartilharmos dela em alguma medida ou por ela ter mostrado certa frequência quando damos *play* em um novo podcast do tipo.

É dessa percepção, na fronteira entre a perspectiva de pesquisador(a) e consumidor(a) de *True Crime*, que propomos uma reflexão acerca do papel que o debate psicológico exerce em podcasts do gênero. Para tanto, analisamos duas produções sonoras que: 1) se identificam manifestamente como exemplares do gênero; 2) integram a cartela de produtos de grupos midiáticos relevantes; 3) e se propõe de forma explícita a discutir o que se passaria na mente de pessoas capazes das piores barbaridades. São os podcasts: *Modus Operandi* (Globoplay) e *Assassinos em Série* (Parcast/Spotify).

Num primeiro momento deste trabalho, reunimos evidências da relevância da discussão psicológica na formação do gênero do *True Crime*. Em seguida, fazemos a análise das produções, tendo como principal questionamento os modos com que a discussão psicológica se apresenta nelas e como os achados se articulam com a Teoria do *True Crime* de Ian Punnett (2018). Por fim, propomos categorias analíticas que ajudam a explicar o papel que a “mente criminosa” teria no âmbito desses relatos.

O *True Crime* na podosfera

Com uma história que remonta ao menos às revistas de detetive estadunidenses do início do século XX (MURLEY, 2008; PUNNET, 2018)³, o *True Crime* vive um momento de especial interesse na última década (BOLING; HULL, 2018) e pode ser encontrado em diversos formatos como livros, séries, filmes e em variadas plataformas, como YouTube, Netflix, Spotify, entre outras. No âmbito do podcasting, é notável o impacto nos rankings de escuta em plataformas sonoras. O *boom*, que parece partir novamente dos EUA, é evidenciado pelo fato de sete programas sobre crimes figurarem entre os 20 mais ouvidos no ano de 2019 (SILVA; SANTOS, 2020). O podcast semanal *Crime Junkie* seria um dos maiores destaques, ocupando o segundo lugar em 2019 e ficando com o terceiro posto em 2020 e 2021 (EDISON RESEARCH, 2021a, 2021b).

O marco mais importante nessa onda do gênero é provavelmente o podcast norte-americano *Serial*, que até a data de lançamento de sua terceira temporada já tinha alcançado mais de 340 milhões de downloads em todo o mundo. Derivado do premiado programa radiofônico *This*

³ Desenvolvemos um panorama histórico do True Crime em Jáuregui e Viana (2022), partindo do cenário de industrialização e urbanização dos EUA na passagem do século XIX para o XX até a emergência da podosfera, no século XXI. Nesse percurso, ressaltamos a importância das revistas de detetive dos anos 1920 a 1940 e os entrecruzamentos nas décadas seguintes com o jornalismo. A expansão para os meios eletrônicos e digitais também foi um aspecto relevante.

American Life, o podcast obteve um notável impacto quando, em sua primeira temporada, abordou o caso de Adnan Sayed, jovem estadunidense de origem paquistanesa, que foi preso pela acusação de ter assassinado a ex-namorada Hael Min Lee, em 1999, após um processo permeado de inconsistências (BOLING, 2019)⁴.

No Brasil, um dos principais impulsionadores dessa onda foi o *Projeto Humanos*. Em sua quarta temporada (2018-2020), o podcast produzido e apresentado por Ivan Mizanzuk investigou o caso do menino Evandro Caetano Ramos, desaparecido em 1992, numa pequena cidade do litoral paraense e num momento em que o sumiço de crianças ganhava notoriedade midiática. A temporada teve 36 episódios⁵ e revelou irregularidades que levaram à prisão de pessoas que confessaram sob tortura a participação no crime e o envolvimento numa seita macabra, configurando um episódio brasileiro de pânico satânico. Em maio de 2021, o podcast já havia passado dos 9 milhões de downloads (PORTO, 2021).

Desde então, as produções nacionais se multiplicaram, destacando-se nos *charts* e gerando momentos de comoção pública. É o caso do podcast *A Mulher da Casa Abandonada*, que conta a história de Margarida Bonetti, uma senhora excêntrica que vive numa mansão de aspecto deteriorado em um dos bairros mais ricos de São Paulo e que foi acusada de ter mantido uma funcionária em condições análogas à escravidão enquanto morava nos EUA entre a década de 1970 e o início dos anos 2000. Ao longo da publicação de seus episódios semanais de junho a julho de 2022, o podcast se manteve por mais de um mês como o mais ouvido do país (CHARTABLE, 21 jun. 2022), além disso, já soma quase sete milhões de downloads nas principais plataformas de áudio. Os quatro primeiros programas superaram um milhão de downloads cada um (SCHNAIDER, 2022).

O próprio podcast *Modus Operandi*, escolhido para esta análise, costuma frequentar o topo dos *charts*. No momento da produção deste artigo, é o sétimo mais ouvido no Spotify no Brasil, sendo o número um no ranking específico de *True Crime* (CHARTABLE, 11 out. 2022). Nascido independente, *Modus Operandi* teve seu primeiro episódio em dezembro de 2019, com produção, pesquisa e apresentação de Carol Moreira, Mabê Bonafé e Bel Rodrigues. Em 2020, Bel deixa a equipe e, no ano seguinte, o podcast é integrado à cartela da Globoplay (plataforma de streaming e produtora do Grupo Globo), chegando a mais de 130 episódios até o momento de produção desta análise. No Spotify, conta com a breve descrição "Podcasts de True Crime feito por

⁴ O podcast se tornou um relevante fator para que o processo de Sayed fosse reaberto. Em setembro de 2022, ele voltou à liberdade, após mais de 20 anos na prisão; em outubro, o processo foi definitivamente fechado. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-63218791>. Acesso em: 24 out. 2022.

⁵ Um episódio extra foi publicado em 2021, quando um dos suspeitos do crime decide dar sua versão dos fatos. Embora o podcast já esteja em outra temporada, é possível que outros episódios relacionados a esse caso ainda sejam produzidos.

Carol Moreira e Mabê” (MODUS OPERANDI, 2019), além da tag “Crimes reais”, usada na plataforma para identificar produtos do gênero.

A outra produção sonora escolhida para análise é o podcast *Assassinos em Série*. Ele também recebe a tag “Crimes reais” no Spotify e, embora não tenha lugar relevante no *chart* geral de escuta, encontra-se em 12º lugar no ranking específico do gênero (CHARTABLE, 11 out. 2022). É produzido pela produtora estadunidense Parcast em parceria com o Spotify⁶ e começou a ser publicado com dublagem em português a partir de janeiro de 2020. É descrito na plataforma e no site da produtora em texto que manifesta expressamente a missão de analisar a mente de célebres criminosos:

Assassinos em Série faz uma entretida e profunda análise psicológica da mente, dos métodos e das loucuras dos mais notórios assassinos em série do mundo na esperança de entender melhor seus perfis psicológicos. Com a ajuda de pesquisas intensas e exclusivas, mergulhamos em suas vidas e histórias. Assassinos em Série é uma produção da Spotify e Parcast (PARCAST, 2022, online).

Por terem formatos semelhantes, com cada episódio dedicado a um desses casos e com foco na história de vida e na mente de criminosos famosos, os dois podcasts foram escolhidos para este estudo.

O *True Crime* e a mente criminosa

A atração que a mente criminosa gera no público não é novidade para o *True Crime*. Ao traçar uma história do gênero e de seus impactos na cultura popular norte-americana, a pesquisadora Jean Murley vê a abordagem psicológica como um dos padrões que o gênero tomou na segunda metade do século do século XX:

A fórmula dos textos estadunidenses modernos de crimes reais é caracterizada por um conjunto de convenções técnicas e temáticas que se tornaram padrão durante as décadas de 1970 e 1980. Tais convenções incluem a representação de um crime ou criminoso; a preocupação com certos tipos de crimes — assassinatos domésticos, sádicos ou sexuais, assassinatos em série ou os crimes dos ricos e famosos são super-representados no gênero; um foco narrativo na história pessoal e na psicologia do assassino; um gesto simultâneo de distanciamento e identificação com o assassino; descrição dos contextos sociais e detalhes da vida comum de vítimas e assassinos; o hábil emprego da ficção disfarçada de fato (mais frequentemente usada como diálogo ou pensamentos imaginados de personagens relacionados na voz do narrador, conhecido no estudo literário como “discurso indireto livre”); um escritor que se posiciona como um “insider” nos acontecimentos, alguém a par de informações especiais sobre o caso e disposto

⁶ Em 2019, a Parcast foi comprada pelo Spotify numa movimentação que ultrapassou os 100 milhões de dólares. Disponível em: https://www.insideradio.com/free/spotify-paid-million-for-parcast-report/article_of4913f2-50cf-11e9-bfa7-9beb8do690b5.html. Acesso em 29 out. 2022.

estabelecendo um relacionamento com o assassino... (MURLEY, 2008, p. 44, tradução nossa)⁷.

Tal gesto dúbio seria identificado, inclusive, num dos maiores clássicos da literatura sobre crimes reais: *A Sangue Frio*, de Truman Capote. A autora observa que a obra, ao "... contextualizar o crime e explorar a vida e a composição psicológica do assassino em grande profundidade, ao mesmo tempo em que permite ao leitor "conhecer" o assassino, paradoxalmente fortalece a distância emocional...". (MURLEY, 2008, 57, tradução nossa)⁸.

De acordo com Murley (2008), a atitude simultânea de atração/humanização vs. distanciamento/diferenciação estaria ligada ao contexto sociocultural da sociedade norte-americana, caracterizado por uma paranoia em relação a crimes violentos. Ao saber mais sobre esses personagens, o consumidor de *True Crime* experimentaria uma sensação de segurança, como se ter acesso aos meandros dessas mentes significasse também mais recursos para sobreviver aos perigos do mundo cão:

Nas décadas de 1980 e 1990, o True Crime criou e amenizou os medos sobre assassinatos em série, e educou os consumidores da cultura pop sobre o universo forense e aspectos altamente técnicos da criminologia. Nós nos tornamos uma nação de pseudo-especialistas em crimes violentos, com muitas pessoas comuns capazes de falar de forma inteligente sobre padrões em rastros de sangue e sobre assassinatos em série "organizados" ou "desorganizados". A visão de mundo do True Crime e a poética narrativa confirmam os medos mutáveis e muitas vezes paranoidicos do público leitor sobre a violência nos Estados Unidos, aproximando o leitor ou espectador de um relacionamento mais próximo com assassinatos reais, atraindo-nos "para as mentes" de tais pessoas, ao mesmo tempo em que nos distancia da possibilidade de violência aleatória e morte. No crime real, os assassinatos geralmente são encarcerados ou executados no final da história, tranquilizando-nos com uma boa e velha reordenação do caos causado pelo crime. Por meio de estratégias representacionais que postulam certos tipos de assassinatos como "monstruosos" ou fora do reino da moralidade humana normativa, a emergência da figura do sociopata/psicopata, a criação de uma paisagem textual e visual de paranóia e medo de "estranhos perigosos", e ao retratar essas condições como um reflexo da realidade americana comum, a estética do crime verdadeiro tanto gerenciou quanto ajudou a criar medos de crime e violência... (MURLEY, 2008, p. 3-4, tradução nossa)⁹.

⁷ Do original: "The formula for modern American true-crime texts is characterized by a set of technical and thematic conventions that became standardized during the 1970s and 1980s. Such conventions include a depiction of one crime or criminal; preoccupation with certain kinds of crimes—domestic, sadistic, or sexual murders, serial killings, or the crimes of the rich and famous are overrepresented in the genre; a narrative focus on the personal history and psychology of the murderer; a simultaneous distancing from and identification with the killer; depiction of the social contexts and ordinary life details of both victims and killers; the skillful deployment of fiction masquerading as fact (most often used as dialogue or the imagined thoughts of characters related in the narrator's voice, known in literary study as "free indirect discourse"); a writer who is positioned as an "insider" on the events, someone privy to special information about the case and willing to form a relationship with the killer ...".

⁸ Do original: "Contextualizing the crime and exploring the killer's life and psychological makeup in great depth, while allowing the reader to "know" the killer, paradoxically strengthened the emotional distance from the killer".

⁹ Do original: "In the 1980s and 1990s, true crime both created and assuaged fears about serial killers, and it educated consumers of pop culture about forensics, profiling, and highly technical aspects of criminology. We have become a

Embora tal análise esteja conectada com aspectos históricos da sociedade estadunidense, partimos dela para nos questionar sua pertinência para a compreensão do *True Crime* produzido e consumido no Brasil. Um indício da relevância para o contexto local é trazido na abordagem escolhida pelo livro lançado pelas podcasters responsáveis pelo *Modus Operandi* (um dos produtos analisados aqui). A obra que se apresenta como um “Guia do *True Crime*” dedica dois capítulos à discussão de aspectos psicológicos e comportamentais de criminosos: o terceiro, intitulado “Transtornos mentais”, e o quinto, “Perfis de criminosos”. Ao longo dessas páginas, há frequentes menções a estudos e estatísticas sobre o assunto:

Segundo um estudo do psiquiatra norte-americano Michael Henry Stone de 2001 com uma amostra de 99 assassinos em série, 91% deles se encaixavam como psicopatas, 81% com transtorno de personalidade antissocial, 47% com transtorno de personalidade esquizoide — transtorno encontrado em cerca de 1% da população.

[...]

Mas é importante lembrar que nem todas as pessoas que possuem transtornos de personalidade cometem crimes, e nem todos que cometem crimes possuem algum transtorno (MOREIRA; BONAFÉ, 2022, p. 83-85).

Partindo desses indícios, analisamos, nas próximas páginas, dois podcasts que se auto-identificam com o *True Crime* e se propõem a colocar a dimensão psicológica no centro da discussão. O primeiro deles, produzido e consumido no Brasil; o segundo, produzido nos Estados Unidos, e traduzido para o português brasileiro.

A análise será feita a partir da coleta de um conjunto de elementos análogos em cada um dos podcasts: 1) o teaser ou episódio de apresentação disponível na plataforma; 2) um episódio de cada podcast voltado para a discussão acerca de um mesmo criminoso: no caso o assassino em série estadunidense Ted Bundy, que nos anos 1970 sequestrou, estuprou e matou várias jovens, confessando mais de 30 assassinatos.

Por meio da escuta e leitura dos materiais coletados, destacamos a seguir dois tipos de enunciados: 1) aqueles em que os produtos se propõem explicitamente a fazer algum tipo de debate psicológico; 2) aqueles em que se discute a psique dos criminosos ou em que é convocada alguma teoria, conceito ou vocabulário típico de disciplinas relacionadas ao estudo da mente

nation of violent crime pseudoexperts, with many ordinary people able to speak intelligently about blood-spatter patterns and “organized” versus “disorganized” serial killers. The true-crime worldview and narrative poetics confirms the reading public’s shifting and often paranoid fears about violence in America, bringing the reader or viewer into closer relationship with real killers by drawing us “into the minds” of such people, while simultaneously distancing us from the possibility of random violence and death. In true crime, the killers are usually incarcerated or executed at the end of the story, reassuring us with a good old-fashioned reordering of the chaos wrought by crime. Through representational strategies which posit certain kinds of killers as “monstrous” or outside the realm of normative human morality, the emergence of the figure of the sociopath/psychopath, the creation of a textual and visual landscape of paranoia and fear of “strangerdanger,” and by portraying these conditions as reflective of ordinary American reality, the true-crime aesthetic both managed and helped create fears of crime and violence”.

(psicologia, psiquiatria ou psicanálise)¹⁰. Em seguida, num gesto abduativo, levantamos hipóteses e articulamos os resultados dessa descrição com conceitos que têm guiado os estudos mais recentes sobre *True Crime*, em especial a proposta de códigos narrativos específicos do gênero (PUNNETT, 2018).

A análise psicológica em Modus Operandi

Para este estudo, consideramos o episódio “#00 - Modus Operandi: Enfim Chegamos”, que faz uma apresentação do podcast, e o episódio “#01 - Ted Bundy - A Glamourização do Serial Killer”.

Como era de se esperar, no episódio de apresentação, são anunciadas as pretensões de *Modus Operandi*. Já nos primeiros segundos, o objetivo de falar sobre “crimes reais” é articulado com a presença de uma especialista em criminologia¹¹ entre as três apresentadoras. Além de se proporem a falar do assunto de forma “embasada”, elas anunciam que a produção dará atenção especial à história de vida e à formação da personalidade de assassinos em série, buscando evitar uma atitude de fascinação e glamourização em torno dessas figuras. É o que constatamos no quadro a seguir:

Carol — A Mabê me procurou para falar de crimes, aí eu procurei a Bel, que é especialista em crimes [...] Ela, inclusive, estuda criminologia (EP. 00 - omin35s a omin42s).

Bel — A gente se juntou justamente pra tentar tirar essa ideia que ‘nossa, que fácil falar sobre isso, vamos botar aqui no Wikipedia e vamos falar aqui no nosso podcast’. Não, né? Tanto que a gente procura muito mais embasamento... (EP. 00 - 2min11 a 2min25)

Carol — E uma coisa que a gente vai falar muito aqui é da infância, principalmente a primeira infância. No caso de crimes como serial killers [...] assassinato e homicídio, geralmente tem muita influência de como a pessoa foi criada. Inclusive, a série *Mind Hunter*, da Netflix, fala disso, né... da descoberta dessas coisas. Quando eles tavam entrevistando serial killers, eles foram descobrindo padrões e coisas que acontecem na infância de todos eles. Então, a gente vai acabar falando muito disso aqui e pode até ser repetitivo em alguns momentos, porque a infância deles é bem parecida em geral... (EP. 00 - 4min25 a 4min49)

Quadro 1 – A proposta psicológica em *Modus Operandi*. Fonte: *Modus Operandi* (Episódio 00, dez. 2019).

A análise psicológica, assim como a convocação de vocabulário, conceitos e teorias psicológicas se anuncia já no episódio de apresentação. As apresentadoras alertam o ouvinte para não confundir a expressão que dá nome ao podcast, “modus operandi”, com a noção de “assinatura do assassino”. A primeira diz respeito a “como a pessoa faz para poder cometer o crime

¹⁰ Como pesquisadores do campo da comunicação, não nos sentimos à vontade para discutir fronteiras ou interseções entre essas áreas do conhecimento, apenas identificamos enunciados que poderiam ser familiares a elas. Nesse sentido, é preciso lembrar ainda que trabalhamos o imaginário acerca dessas disciplinas e não o que se produz de fato nelas.

¹¹ Por criminologia, entendemos o campo do conhecimento voltado para o estudo dos crimes e de suas causas, inclusive as comportamentais e psicológicas.

[...] o modo de operação” (Carol Moreira *In*: Ep1: 6min11 6min19”), enquanto a segunda teria ligação com aspectos da mente do criminoso. O episódio oo ainda discute as razões da fascinação do público por histórias chocantes de violências e, nesse ponto, já se encontram ensaios de uma análise de natureza psicológica, no esforço de entender a “mente do público”, que, por sua vez, busca entender a “mente do criminoso”.

Ao longo do episódio sobre Ted Bundy, o esforço analítico se faz mais presente, com o relato da vida do assassino, em que se relaciona o comportamento violento com a experiência de vida e a formação da personalidade na infância. A relação entre ele e a mãe é problematizada, com a alusão à psicanálise de Sigmund Freud e menção ao conceito de “Complexo de Édipo”. Seguindo por essa linha, as apresentadoras afirmam que a maioria das vítimas de Ted eram estranhamente parecidas com a sua mãe, embora em suas várias entrevistas ele não assumisse que a escolha fosse deliberada.

Chama atenção ainda o uso de termos como “narcisismo” em referência à personalidade do assassino, assim como a retomada da noção de “assinatura” introduzida no episódio oo.

Alguns enunciados exemplificadores do gesto analítico são apresentados a seguir:

Carol — ... A assinatura ou ritual é o comportamento que já não é necessário pra realizar o crime. É algo muito mais da necessidade psicosssexual do criminoso. É pra satisfação emocional dele. Então, muitos deles têm essa coisa de dominação, de possuir as vítimas [...] (EP. oo - 6min53s a 7min11s)

Bel — ... foi uma infância muito muito violenta. [...] Bom, ele cresceu vivendo uma mentira, sabe? Que ele só descobriu aos 21 anos, na real, que a irmã dele era na verdade a mãe dele, né? Só na casa dos 20 anos isso. A gente pode perceber que pautou muito dos próprios crimes dele, porque todas as vítimas eram mulheres e todas eram com a aparência muito ligada à mãe dele. Claro que a gente pode depois falar de complexo de Édipo, Freud. (EP. 1 - 2min37 a 3min16s)

Carol — ... Além de tudo, a infância dele também teve essa presença desse pai/avô dele que era muito violento ...

Mabê: — Ele espancava a avó/mãe todos os dias. Então, ele também cresceu assistindo tudo isso e, de certa forma, normalizando, né... esse tipo de comportamento. E acho que uma coisa que é interessante também, nunca chegou a ser comprovado, mas tem um lance que talvez o avô dele também seja o pai dele, porque ela teria supostamente estuprado a mãe do Ted, ou seja, a própria filha [...] Tem essa teoria que só corrobora o lar extremamente violento em que ele cresceu. E com certeza impactou na vida dele depois.

Bel — Sim, desde a primeira infância a gente percebe que ele naturalizou relacionamentos abusivos e violentos... (EP 1, - 3min50s a 4min32s)

Quadro 2 – A análise psicológica em *Modus Operandi*. Fonte: *Modus Operandi* (Episódios oo e 01, dez. 2019).

Ao longo do episódio, são relatados alguns ataques a mulheres perpetrados por Ted Bundy, com frequentes alusões a suas origens e à formação de sua personalidade. Gestos semelhantes podem ser observados no podcast *Assassinos em Série*, porém, com um investimento ainda maior na convocação de pesquisas científicas.

A análise psicológica em Assassinos em Série

Para o desenvolvimento desta análise recorreremos ao trailer do podcast, disponibilizado no Spotify em janeiro de 2020, e ao episódio intitulado “O assassino do Campus - Ted Bundy”, de fevereiro do mesmo ano. Embora a história de Ted Bundy tenha sido um caso atípico para o qual o podcast dedicou dois episódios, optamos por incluir na análise apenas o primeiro deles, de modo a manter equilíbrio entre o material do corpus.

No que diz respeito à missão de analisar a psique de assassinos, surgem declarações explícitas já nos primeiros segundos de cada episódio analisado, ressaltando-se também o esforço de pesquisa dos produtores. Alguns trechos são exemplificados a seguir:

Greg — Como um assassino escolhe as suas vítimas? O que molda a mente de um assassino em série? Eles podem ser parados ou salvos?

[...]

Greg — Eu sou Greg Polcyn

Vanessa — E eu sou Vanessa Richardson.

Greg — Nosso podcast, *Assassinos em Série*, oferece um vislumbre das mentes, métodos e loucuras de alguns dos mais notórios assassinos em série.

[...]

Greg — Toda segunda e quinta, o *Assassinos em Série* adota uma abordagem psicológica e, se podemos acrescentar, também divertida para ajudar você a entender melhor o perfil psicológico de um assassino. Com a ajuda de locutores, bem como entrevistas reais e gravações de confissão, nos aprofundamos em suas vidas e histórias. (TRAILER - ominos a 1min19s)¹²

Greg — Olá, meu nome é Greg Polsyn, e este é o *Assassinos em Série*, toda segunda e quinta-feira, vamos mergulhar na mente e na loucura dos assassinos em série. Essa semana, vamos acompanhar os assassinatos brutais cometidos por um dos mais famosos assassinos em série do século XX: Ted Bundy. (EP. TED BUNDY - 2min10s a 2min30s)

Greg — Vanessa vai falar de psicologia aqui e ao longo do episódio. Ela não é uma psicóloga ou psiquiatra licenciada, mas fez muitas pesquisas para esse programa.

Vanessa: — Obrigada Greg. Alguns pesquisadores descobriram que crianças sem pai... (EP. TED BUNDY - 4min28s a 4min45s)

Quadro 3 – A proposta psicológica em *Assassinos em Série*. Fonte: *Assassinos em Série* (Episódios “Trailer” e “Ted Bundy - O assassino do campus”, 2020).

O episódio sobre Ted Bundy traz diferentes aspectos da história de vida e da formação da personalidade do assassino, com menção a estudos e pesquisadores de psicologia e psiquiatria. Surgem assim, temas caros a esses campos, como infância, relações familiares, alcoolismo, depressão e processos traumáticos. Destacamos alguns desses trechos:

¹² Os nomes mencionados são dos apresentadores do podcast em sua versão original. Não há créditos para os dubladores da versão brasileira.

Vanessa — ... Alguns pesquisadores descobriram que crianças sem pai têm dificuldade em formar laços interpessoais profundos e podem desenvolver sérios problemas emocionais na idade adulta. Às vezes, esses indivíduos tendem a reagir agressivamente ou com raiva em situações que outras pessoas consideram neutras. Segundo especialista em saúde mental Gerald Brown, da Minnesota Psychological Association, esse comportamento decorre de uma combinação de problemas de percepção de abandono e apego... (TED BUNDY - 4min41 a 5min16)

Vanessa — [...] Mas no caso de Ted Bundy, estar sob os cuidados dos avós foi bem mais complicado do que ser criado por uma jovem mãe solteira.

Greg — Sam Cowell, o avô de Ted, era conhecido por ser um homem excepcionalmente cruel. Ele era alcoólatra, com temperamento violento e era cruel com animais. Alguns relatos afirmam que Sam chutava os cachorros da família e lançava longe os gatos do bairro pelo rabo, mas o abuso não se limitava só a animais de estimação.

Vanessa — Sam também passou por frequentes transtornos violentos na casa da família. Dizem que ele empurrou uma das filhas escada abaixo porque ela dormiu demais e ele também pode ter abusado de sua esposa, Eleanor, uma mulher tímida, que sofria de depressão e agorafobia graves. Eleanor praticamente não saía de casa... (TED BUNDY - 6min30 a 7min30)

Vanessa — Segundo a psiquiatra e pesquisadora de Harvard Judith Herman os traumas desmontam os sistemas que nos ajudam a apoiar, sejam sociais, culturais ou econômicos. Quando eventos traumáticos destroem essas proteções, ficamos sem poder; portanto, o processo de reabilitação do trauma exige reconstruir esses sistemas, restaurar o controle de nossas próprias vidas. Para Ted Bundy, sua recuperação do trauma alimentou sua segunda transformação, um renascimento, e ele estava inclinado a recuperar o poder que sentia ter sido tirado dele. (TED BUNDY - 21min25s a 22min07)

Quadro 4 – A análise psicológica em *Assassinos em Série*. Fonte: *Assassinos em Série* (Episódios “Trailer” e “Ted Bundy - O assassino do campus”, 2020).

Embora haja várias diferenças estéticas e narrativas entre os dois podcasts — o que inclui também distintas versões sobre a história de Ted Bundy —, é notável como eles se assemelham ao discutirem aspectos relativos à mente do assassino. Tal investimento é, sem dúvida, mais intenso em *Assassinos em Série*, mas após essa breve incursão no corpus, reiteramos a impressão inicial que motivou este estudo: a existência, no âmbito do *True Crime*, de narrativas com foco nas histórias de vida e nos mistérios da mente de criminosos brutais.

A partir desses achados, refletimos a seguir sobre o papel que o empreendimento de analisar a mente desses personagens teria em uma Teoria do *True Crime*.

A análise psicológica na Teoria do *True Crime*

Uma das principais contribuições teórico-metodológicas para a pesquisa sobre relatos midiáticos de crimes reais é a chamada “Teoria do *True Crime*” de Punnett (2018). Por meio da análise de textos em diferentes materialidades (impresso, televisão e mídia sonora), ele apresenta elementos típicos para a identificação e compreensão de exemplares do gênero.

O desenvolvimento de sua abordagem parte de diferentes vertentes dos estudos da linguagem, mas tem a Semiologia de Roland Barthes e a Teoria do Romance de Mikhail Bakhtin como principais fontes.

Nesse sentido, o conceito bakhtiniano de heteroglossia — também traduzido ao português como “plurilinguismo” — estaria na base da formulação, indicando que em todo fenômeno linguístico haveria entrecruzamento de outras linguagens e vozes, assim como articulação com elementos extralinguísticos (BAKHTIN, 2002). Tal rejeição à unidade e ao encerramento em si de quaisquer códigos, enunciações e textos, pode alcançar até um estatuto de pressuposto ou obviedade no estudo de textos que aproximam diferentes universos, como é o caso do *True Crime*. Constrói-se, nesses relatos, uma linguagem que trafega entre o ambiente forense, o linguajar cotidiano da vida urbana e a atmosfera folclórica que cerca histórias de mistério.

A noção de cronotopo, também importada de Bakhtin, diria respeito tanto ao enquadramento espaço-temporal do discurso quanto aos modos como relações temporais e espaciais de uma realidade são assimiladas em obras literárias. Estas incorporam e desenvolvem também os significados “emotivos-valorativos” dos cronotopos. Entre os casos mencionados originalmente pelo filósofo russo (2002), estão o castelo, no romance gótico, ou o povoado provinciano, na obra de Dostoievski. No caso do *True Crime*, os contextos sócio-históricos, geográficos e temporais teriam papel importante para a construção discursiva que sustenta o caráter factual dos relatos, mas chama ainda mais atenção a frequente assimilação e reconfiguração dos imaginários convocados por cronotopos como a delegacia, o beco deserto ou o tribunal do júri.

Outro conceito convocado por Punnett (2018) e com implicações ainda mais evidentes em sua proposta diz respeito à noção barthesiana de “código narrativo”. Embora tenha recebido diferentes abordagens ao longo da obra do semiólogo francês, é possível tomá-la de saída pela sua acepção mais básica como “um mecanismo socialmente partilhado de atribuições de sentido” (CASADEI, 2012, p. 2). A partir daí, compreenderíamos os códigos narrativos ora como um conjunto de operações que constituem os textos (e a postura do autor e do leitor), ora como operadores metodológicos que permitem vislumbrar a constituição de um texto, mesmo que este não possa ser apreendido por meio de uma estrutura única e fechada em si (os códigos revelariam, inclusive, a sobreposição de estruturas).

Punnett (2018) propõe, então, uma codificação que condiciona a produção e a leitura do *True Crime* e que poderia ser compreendida por meio de uma análise em duas etapas. A primeira delas tem relação direta com status factual reivindicado por esse tipo de narrativa, que, por meio do adjetivo “*true*”, enuncia uma verdade (ou nega uma mentira).

Chamado de “Código Teleológico (TEL)”, em função dos telos de factualidade que articula tais narrativas com um mundo exterior ao texto, ele seria construído por meio da combinação de gestos de veridicção (reivindicação da verdade) e verossimilhança (semelhança com a verdade).

Uma vez “cumprido” tal gesto em direção ao factual, haveria sete códigos frequentemente presentes nessas histórias e listados a seguir:

Justiça (JUS)	Busca por justiça, seja em relação a alguém desaparecido, assassinado ou condenado injustamente.
Subversão (SUB)	Evidências são reconsideradas, pondo em dúvida processos de investigação criminal oficiais e o sistema de justiça.
Cruzada (CRU)	Defesa de transformações sociais, incorporando muitas vezes um “chamado à ação”, em articulação com JUS e SUB.
Geográfico (GEO)	Ênfase na localidade onde se passou o crime, com descrições pormenorizadas do território.
Forense (FOR)	Exposição cuidadosa de evidências judiciais e da ciência forense por trás das investigações.
Vocativo (VOC)	Afastamento da retórica de neutralidade, em prol da tomada de posição em relação aos fatos.
Folclórico (FOL)	Narrativas instrutivas, mas não necessariamente educativas, ensinando “verdades” sobre o mundo na forma de “contos de fada brutais”.

Quadro 5 – Codificação da narrativa. Fonte: Punnet (2018).

O autor ressalta, entretanto, que um exemplar do gênero não deve necessariamente ser fiel a todos esses códigos. Além disso, variações e transformações neles são esperadas, em função da diversidade de textos e das formas como o *True Crime* se relaciona com diferentes contextos históricos.

Tendo isso em vista e a partir da análise desenvolvida neste estudo, sustentamos a existência de um código de “Análise Psicológica” ou simplesmente “Psicológico - (PSI)”, que se faria presente em exemplares do gênero dedicados a discutir e compreender as “razões/motivações” que levariam alguém a cometer um crime brutal¹³.

A relevância desse gesto identificado no corpus encontraria respaldo na leitura de Murley (2008) sobre o *True Crime* e, por isso, não seria um dado totalmente novo. O que propomos a partir daqui, contudo, é a compreensão da análise psicológica como fator com o mesmo status dos códigos narrativos propostos por Punnett (2018). PSI funcionaria, inclusive, como um elemento de identidade para a classificação de um texto como um exemplar do gênero; uma hipótese que ainda precisará ser testada em futuras análises, em diversidade de corpus.

¹³ Apesar da interseção com a área da Criminologia, evitamos nomear esse código como “Criminológico - (CRI)”. Isso poderia gerar sobreposições com outros códigos, como JUS e FOR, levando, inclusive, à diluição do foco na dimensão psicológica, que buscamos ressaltar aqui, em prol de aspectos mais sociais e jurídicos da criminologia.

O narrador detetive e o narrador alienista

Embora a Teoria do *True Crime* não se aprofunde em relação à instância do narrador, esta análise incita-nos a desenvolver reflexões a esse respeito. Afinal, no contato com podcasts que se lançam à tarefa da análise psicológica, perguntamo-nos sobre as características da voz que conta uma história e nos leva para “dentro” de mentes perigosas.

Nesse sentido, é possível buscar no campo dos estudos da linguagem e da literatura noções que nos auxiliam a pensar tal categoria. Gérard Genette (1985) aponta que a voz narrativa é o que nomeia as relações entre narração e discurso e, ao mesmo tempo, entre narração e história (o discurso lançaria mão do pronome eu, que implica a existência de tu, enquanto que a narrativa em sua forma estrita seria marcada pelo emprego da terceira pessoa). Mieke Bal (1999), por sua vez, explica que narrativas são tradicionalmente identificadas pela voz do narrador, variando entre a primeira ou terceira pessoa e, em casos excepcionais, segunda pessoa.

Roland Barthes (2011), no âmbito de uma semiologia estruturalista, ressalta a natureza do narrador como uma instância “de papel” (em oposição ao autor) que se dirige a outro ser da mesma natureza: o narratário. Na construção desse diálogo entre seres de linguagem, dois sistemas se cruzam — o pessoal e o apessoal —, por caminhos que extrapolam o aparelho formal oferecido pela dêixis linguística. Assim, mesmo que um texto não contenha “eu” em nenhum momento, seria possível observar marcas pessoais; por outro lado, um relato em primeira pessoa pode jogar com o afastamento dos fatos na medida em que se constroem as estratégias narrativas.

O narrador seria, portanto, uma instância organizadora da narrativa. Ao transpor a abordagem greimasiana da enunciação para o âmbito interno do texto, Fiorin (1995) também vai nessa direção. O semioticista atribui ao narrador a função de instituir a pessoa, o espaço e o tempo da narrativa, dando vida e voz aos personagens. Também considerando tal papel organizador, Ricoeur (2006) vê o narrador ligado com o estabelecimento dos limites de uma determinada história extraída e fundada a partir de um emaranhado de outras histórias. Nesse sentido, é ele quem define “por onde começar”, o que seria crucial para todo o processo de construção do sentido.

Não temos condições de alongar-nos, neste momento, em tal discussão conceitual. No entanto, as perspectivas convocadas aqui podem ser articuladas com os panoramas históricos apresentados por Murley (2008) e Punnett (2018), de modo a munir-nos de pistas acerca das vozes que nos contam os casos mais horrendos.

O jogo entre o narrador que está dentro ou fora dos eventos narrados é frequente na exposição de Murley (2008), por exemplo. Ainda nas primeiras etapas da constituição do gênero, nas chamadas revistas de detetive, a figura do narrador era frequentemente assumida por um

profissional da investigação. Em muitos momentos, as histórias publicadas eram assinadas por investigadores reais e, mesmo que houvesse indícios ou creditações da participação de redatores profissionais¹⁴, as tramas costumavam ser contadas na primeira pessoa, representando alguém investido da vivência de quem fala da investigação vista por dentro.

Tais configurações, contudo, ganham diversidade ao longo do desenvolvimento do gênero de modo que o narrador pode trafegar entre aquele que vê os eventos como um “*insider*” ou “*outsider*” (MURLEY, 2008). Em muitos casos, tal dubiedade torna-se um elemento a mais se criar a atmosfera de mistério.

Aspectos psicológicos surgem como elementos relevantes dessas tramas, como visto no item 2 deste artigo, mas eles podem aparecer de diferentes maneiras. Ao menos nas histórias centradas na figura do *narrador detetive* em primeira pessoa, eles fazem parte do próprio processo de investigação. Afinal, a compreensão da mente de um monstro pode ser decisiva para conseguir capturá-lo. Neste caso, entendemos que o *True Crime* seria frequentemente configurado pela emergência de um *narrador detetive*.

No âmbito dos estudos de mídia sonora, a ideia de um *narrador detetive* poderia ainda encontrar pistas em estudos sobre o podcast narrativo, como no caso de Kischinhevsky (2018), que analisa o podcast *Serial* junto com outros produtos que exploram esse modo de contar histórias, e Viana (2022), que estuda as configurações narrativas da quarta temporada do *Projeto Humanos* sobre o “Caso Evandro”. Nesse cenário, recursos que visam à imersividade e à centralidade de uma figura de narrador-personagem, em primeira pessoa, mostram-se relevantes em podcasts narrativos, que, em alguns casos, são também exemplares do *True Crime*. Para Viana (2022, p. 242), esse narrador

usufrui das potencialidades da mídia sonora, e mais especificamente do podcast, para criar experiências envolventes para o ouvinte. O narrador se apodera de aspectos característicos desse novo formato de mídia para construir a narrativa e, assim, permite que o ouvinte tenha uma relação diferenciada com o material reproduzido, proporcionando um mergulho no enredo ao escutar os relatos, ao se envolver e ao se emocionar.

Em casos assim, não ouvimos apenas o relato verbal do narrador-personagem, mas temos acesso, por meio do som, a ambientes e situações em que ele estaria inserido, acompanhando uma “investigação” por dentro dos eventos de uma forma que apenas as mídias sonoras nos possibilitam. Outro aspecto importante dos podcasts de *True Crime* — conforme Viana (2022) e Jáuregui e Viana (2022) — é o fato de outras figuras, como a do repórter ou podcaster, poderem

¹⁴ A assinatura do detetive é relativa ao nível da autoria, mas entendemos que ela terá evidentes imbricações com o eu-detetive que se constrói no texto. Esse debate ainda poderá ser retomado em trabalhos futuros.

tomar o lugar do investigador. Isso seria também decorrência das aproximações e sobreposições que o gênero vivenciou, ao longo de décadas, com o jornalismo investigativo, literário e policial (MURLEY, 2008; PUNNETT, 2018).

Sendo assim, ao tomar o narrador como uma construção linguageira (e não como um ser psicossocial), seria possível englobar todas essas figuras na categoria de um *narrador detetive*, constituído pelo ato de narrar uma investigação, mesmo que ele não se assuma como um profissional de fato.

Junto à hipótese do *narrador detetive*, sentimos também a necessidade de propor a existência de uma instância narrativa especialmente dedicada a narrar a história de vida e a compreender a mente dos criminosos: o *narrador alienista*.

O uso de um termo em franco desuso e considerado inadequado ou obsoleto¹⁵ pelas disciplinas que hoje estudam a mente humana não é sem razão. De saída, assumimos a dificuldade de circunscrever as fronteiras entre psicologia, psiquiatria e psicanálise no âmbito das narrativas de *True Crime*. Não apenas por sermos de uma área externa a esses campos, mas pelo fato de narradores, como os que compõem nosso corpus, não se mostrarem preocupados com essa delimitação. De modo semelhante, a figura do alienista, que precedeu historicamente a demarcação formal dessas especialidades, trafegava sem preocupações por diferentes abordagens.

Soma-se a isso, o imaginário sócio-discursivo em torno do “alienista”, como um apaixonado por entender a mente humana — na interseção entre o diletantismo, o profissionalismo e a obsessão, tal qual observamos no célebre conto de Machado de Assis. É nesse substrato que emerge a figura de quem “não é uma psicóloga ou psiquiatra licenciada, mas fez muitas pesquisas para esse programa” (em *Assassinos em Série*), e de alguém que “estuda criminologia” e que trabalha em conjunto com duas “escritoras e podcasters” (em *Modus Operandi*).

Não negamos que narradores detetives e alienistas possam se confundir ou mesmo se combinar, mas entendemos que, em alguns casos, o foco narrativo e a própria identidade do narrador de *True Crime* se deslocam nitidamente para uma dimensão psicológica. Isso se dá, principalmente, quando os textos 1) tratam de crimes considerados como resolvidos ou não se propõem necessariamente a produzir novas evidências 2) e se empenham mais em contar a história de vida dos criminosos e debater as razões de seus comportamentos do que a explorar aspectos estritamente criminais e jurídicos desses casos.

¹⁵ O alienista era o responsável por estudar a “alienação” e tratar dos “alienados”.

Considerações finais

Neste trabalho, analisamos um tipo específico de podcast sobre crimes reais voltado para a análise da mente de criminosos e, a partir disso, levantamos hipóteses acerca da relevância e das consequências desse gesto para o *True Crime*. Desse modo, pleiteamos a incorporação de um código narrativo de “Análise Psicológica (PSI)”, no conjunto dos códigos propostos por Punnett (2018) para o gênero, e a necessidade de que essa hipótese seja testada em estudos futuros.

Em articulação com esse código, também identificamos a construção de um narrador com a missão de entender os meandros da mente criminosa, identificado como *narrador alienista*. Ele se distingue da figura heroica do *narrador detetive*, que levanta evidências e se lança numa aventura que algumas vezes pode até impactar nos rumos do trabalho da polícia ou da justiça (como ocorre no “Caso Evandro” ou em “*Serial*”). A função do alienista seria mais focada em guiar os “obcecados por crimes reais” na tarefa de compreender as fronteiras entre a humanidade e a monstruosidade, lidando com medos, pânicos e paranoias num gesto tenso de aproximação e distanciamento em relação àqueles indivíduos que representam o perigo. Uma atitude que, de um lado, humaniza, mas, de outro, demarca a inadequação dos criminosos aos padrões sociais.

Junto às hipóteses levantadas, surgem ainda novos questionamentos. Se falamos de tipos narradores particulares ao *True Crime*, podemos também discutir a dimensão do narratário, suas características e os diálogos entre ele e os narradores propostos aqui.

Em outro nível de reflexão, perguntamo-nos também acerca das figuras do autor (podcaster/produtor) e do leitor (ouvinte), seus modos de constituição, interação e seus imbricamentos com os elementos já discutidos neste texto.

Um ponto importante a se considerar nesse âmbito — e já mencionado neste e em outros trabalhos — é a forma como o *True Crime* interage com terrores da vida cotidiana. No caso do público feminino, que parece ser a maioria no consumo do *True Crime* (VICARY; FRALEY, 2010)¹⁶, esses medos ainda são amplificados por aspectos estruturais de nossas sociedades e suas violências. Desse modo, se a análise psicológica é importante para “enquadrar” um criminoso na trama detetivesca ou psicológica, ela também pode ser relevante para que o público aprenda a lidar com o que a trama da vida real lhe apresenta.

Referências bibliográficas

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética**: a teoria do romance. São Paulo: Editoras Hucitec, Annablume, 2002.

¹⁶ A pesquisa de Vicary e Fraley (2010) aborda o consumo de literatura, mas nos dá indícios sobre a circulação e o consumo do gênero em outras materialidades e formatos.

BAL, Mieke. **Narratology**: introduction to the theory of narrative. Toronto, Toronto University Press 2nd edition, 1999.

BARTHES, Roland. “Introdução à análise estrutural da narrativa”. In: BARTHES, Roland et al. (Org.). **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2011.

BOLING, Kelli S. True crime podcasting: Journalism, justice or entertainment? **Radio Journal: International Studies in Broadcast & Audio Media**, Bristol, v. 17, n. 2. p. 161-178, 2019. Disponível em: https://doi.org/10.1386/rjao_00003_1 . Acesso em: 22 fev. 2021.

BOLING, Kelli S; HULL, Kevin. Undisclosed Information — Serial Is My Favorite Murder: Examining Motivations in the True Crime Podcast Audience. **Journal of Radio & Audio Media**, Philadelphia, v. 25, n. 1, p. 92-108, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/19376529.2017.1370714> . Acesso em: 22 fev. 2021.

CASADEI, Eliza B. As diferentes noções de código narrativo na obra de Roland Barthes: as translações de sentido em um conceito. **Estudos Semióticos**, v. 8 n. 1, p. 1-14, jul. 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse/article/view/49366> . Acesso em: 24 jul. 2022.

CHARTABLE. Spotify Brazil: Top Podcasts Podcast Charts - Top Podcasts - Chartable. Disponível em: <https://chartable.com/charts/spotify/brazil-top-podcasts> . Acesso em: 21 jun e 11 out. 2022.

EDISON RESEARCH. The top 50 most listened to U.S podcasts of 2020. Publicado em 09 fev. 2021a. Disponível em: <https://www.edisonresearch.com/the-top-50-most-listened-to-u-s-podcasts-of-2020/> . Acesso em: 13 jul. 2022.

EDISON RESEARCH. The top 50 most listened to podcasts in the U.S. q3 2021. Publicado em 16 nov. 2021b. Disponível em: <https://www.edisonresearch.com/the-top-50-most-listened-to-podcasts-in-the-u-s-q3-2021/> . Acesso em: 13 jul. 2022.

FIORIN, José Luiz. A pessoa desdobrada. **Alfa**, São Paulo, 39, p. 23-44, 1995. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/download/3968/3643/9690> . Acesso em: 29 out. 2022.

GENETTE, Gérard. **O discurso da narrativa**. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa, Portugal: Vega/Universidade Lda, 1985.

JÁUREGUI, Carlos; Viana, Luana. Relatos sonoros de um crime: O Caso Evandro pela ótica do True Crime. **Revista FAMECOS**, v. 29, n. 1, e41123. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2022.1.41123> . Acesso em 27 out. 2022.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. Rádio em episódios, via internet: aproximações entre o podcasting e o conceito de jornalismo narrativo. **Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación**, vol. 5, número 10, pp. 74-81, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.24137/raeic.5.10.24> Acesso em 21 dez. 2022.

MODUS OPERANDI: Season one. [Locução de]: Carol Moreira; Mabê Bonafé. [S.l.]: Globoplay, 27 dez. 2019. **Podcast**. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/1k2AsiW1iHQBnqOVcmmWDW> . Acesso em: 21 dez. 2022.

MOREIRA, Carol; BONAFÉ, Mabê. **Modus operandi**: guia do true crime. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2022.

MURLEY, Jean. **The rise of true crime**: Twentieth century murder and American popular culture. Westport: Prager, 2008.

PARCAST. Parcast - Português. Disponível em: <https://www.parcast.com/parcast-portugues> . Acesso em: 29 out. 2022.

PORTO, Walter. 'O Caso Evandro' leva morte brutal e misteriosa de criança para nova série e livro. **Folha de São Paulo**, 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2021/05/o-caso-evandro-leva-morte-brutal-emisteriosa-de-crianca-para-nova-serie-e-livro.shtml>. Acesso em: 26 out. 2022.

PUNNETT, Ian Case. **Toward a Theory of True Crime Narratives**: A Textual Analysis. Abingdon, Inglaterra: Routledge, 2018. E-book Kindle.

RICOEUR, Paul. **La vida**: un relato en busca de narrador. *Ágora: Papeles de Filosofía*, v. 25, n. 2, 2006. p. 9-22. Disponível em: <https://minerva.usc.es/xmlui/handle/10347/1316> . Acesso em: 29 out. 2022.

SCHNAIDER, Amanda. Podcasts de true crime viram produções audiovisuais e livros. **Meio & Mensagem**, 2022. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2022/08/02/podcasts-de-true-crime-viram-producoes-audiovisuais-e-livros.html>. Acesso em: 18 out. 2022.

SILVA, Sérgio Pinheiro da; SANTOS, Régis Salvarani dos. O que faz sucesso em podcast? Uma análise comparativa entre podcasts no Brasil e nos Estados Unidos em 2019. **Radiofonias** — Revista de Estudos em Mídia Sonora, Mariana, v. 11, n. 1, p. 49-77, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufop.br/radiofonias/article/view/4317>. Acesso em: 25 fev. 2021.

VIANA, Luana. **Jornalismo narrativo em podcasting**: imersividade, dramaturgia e narrativa autoral. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/14264> . Acesso em: 26 out. 2022.

VICARY, Amanda. M.; FRALEY, R. Chris. Captured by true crime: Why are women drawn to tales of rape, murder, and serial killers? **Social Psychological and Personality Science**, Thousand Oaks, v. 1, n. 1, p. 81-86, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1177%2F1948550609355486> . Acesso em: 25 fev. 2021.

submetido em: 04 nov. 2022 | aprovado em: 15 dez. 2022.

Dos arquivos familiares às escritas sonoras em *Pa_Terno*, um *podcast storytelling* autoficcional

Márcio Henrique Melo de Andrade¹

Resumo: Neste artigo, investiga-se a conexão entre a produção de *podcasts storytelling* e a narrativa autoficcional a partir da análise da minissérie radiofônica *Pa_Terno* (criada por Márcio Andrade), que aborda a relação entre o roteirista e seu pai, diagnosticado com doença de Alzheimer. Com dez episódios com duração de 10 minutos, a minissérie narra esse universo a partir da retomada de materiais de arquivo familiar e a análise dos roteiros busca compreender como as narrativas de vida se desenvolvem através da linguagem radiofônica. Para isso, serão combinados autores da produção radiofônica contemporânea (FERNANDES, 2019; LINDGREN, 2020), dos filmes de família (ODIN, 1995; LINS; BLANK, 2012), das escritas documentárias de si (LANE, 2002; MACDONALD, 2013) e dos ritos de passagem e imagens em torno do luto (BELTING, 2014; MONDZAIN, 2015a; 2015b; VAN GENNEP, 1977).

Palavras-chave: Podcast; Narrativa; Documentário; Escrita de Si; *Pa_Terno*.

From family archives to sound writings in *Pa_Terno*, an autofictional storytelling podcast

Abstract: In this article, we investigate the connection between the production of storytelling podcasts and the autofictional narrative from the analysis of the radio miniseries *Pa_Terno* (created by Márcio Andrade), which addresses the relationship between the screenwriter and his father, diagnosed with Alzheimer's disease. With ten episodes lasting 10 minutes, the miniseries narrates this universe from the resumption of family archive materials and the analysis of the scripts seeks to understand how life narratives are developed through radiophonic language. For this, authors of contemporary radio production (FERNANDES, 2019; LINDGREN, 2020), family films (ODIN, 1995; LINS; BLANK, 2012), self-documentary writings (LANE, 2002; MACDONALD, 2013) will be combined. and rites of passage and images around grief (BELTING, 2014; MONDZAIN, 2015a; 2015b; VAN GENNEP, 1977).

Keywords: Podcast; Narrative; Documentary; Self-writing; *Pa_Terno*.

Introdução

06 de outubro de 2022. Onze e cinco da noite. Eu já estava dormindo desde as nove da noite quando ouvi meu telefone chamando. Não consegui atender. Acho que demorei a acreditar que alguém estaria realmente me telefonando aquele horário.

Essas frases acima dão início ao primeiro episódio de *Pa_Terno*, uma das temporadas do *podcast storytelling* autoficcional *Espelhos Partidos*, criado e desenvolvido pelo roteirista e

¹ Roteirista, Pesquisador, Produtor. Doutor em Comunicação (PPGCOM/UERJ), com período sanduíche na Universidad de Navarra (Espanha) – com financiamento CAPES – e Mestre em Educação Tecnológica (UFPE).

pesquisador Márcio Andrade por meio da produtora Combo Multimídia. Nesse pequeno fragmento, percebe-se como a pessoa real e o personagem se conectam em um híbrido que será desdobrado em dimensões entre o desejo de ver uma imagem e o de mostrá-la a alguém. Ao longo da história humana, ambos os desejos situam a narrativa e a imagem entre os dois estatutos que lhe conferem o regime do sujeito e do objeto (MONDZAIN, 2015a). Esse sentido da imagem como lugar de representação de desejos de ver e se ver se funda nas artes rupestres, passa pelas proibições ao gesto representativo nas religiões monoteístas de base judaico-cristã e pela elaboração dos conceitos de arte e das diferentes escolas artísticas, chegando à perfeição das propagandas de *outdoor* como os instantâneos nas fotos em *smartphones*. Nesse sentido, ao invés de carregar somente um aspecto concreto daquilo que pode ser visto, o sentido narrativo que as imagens evocam carrega algo de intangível e etéreo:

Devemos encarar a imagem não só como produto de um dado meio, seja ele a fotografia, a pintura ou o vídeo, mas também como um produto de nós próprios, porque geramos imagens nossas (sonhos, imaginações, percepções pessoais) que confrontamos com outras imagens no mundo visível (BELTING, 2014, p. 10).

Essa forma de perceber a narrativa a partir da operação imagética desvela, portanto, não somente a criação da imagem como forma de autoria de uma obra, mas também de uma construção de formas de perceber e narrar o mundo histórico. Essa narrativa, por sua vez, transparece um desejo de construir também a si mesmo a partir de uma interrelação entre noções de imagem, corpo e meio como elementos essenciais para quaisquer gestos de figuração. Por investir na produção de imagens a partir dos elementos constitutivos das sonoridades (palavra, música, efeitos sonoros e silêncio), o rádio, desde sua criação, sempre foi concebido como um potente veículo para a produção de narrativas nos mais diversos gêneros e formatos – jornalísticas, educativas, dramáticas, publicitárias.

Atualmente, a produção de conteúdo para internet tem possibilitado o reavivamento de gêneros que emissoras comerciais de rádio não oferecem tanta atenção e, justamente por isso, terminam encontrando uma diversidade de públicos de nicho interessados. A partir da emergência e disseminação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), o formato do *podcast* (programas sonoros para internet) vem solidificando outras formas de produção, distribuição e recepção de conteúdo para os mais diversos públicos. Nos últimos anos, *podcasts* no formato de *storytelling* (contação de histórias reais ou ficcionais) têm se tornado cada vez mais comuns e conhecidos no universo cibernético. As formas da narrativa no *podcast storytelling*, por mais que não desenvolvam de forma concreta a imagem, desvelam outras formas de ver e se ver que se atravessam por meio de suas estratégias de construção narrativa e sonora.

Desta forma, o *boom* do *podcast storytelling* vem favorecendo não somente uma amplificação, mas uma diversificação das possibilidades de criação de imagens e narrativas. Nos últimos anos, *podcasts* no formato de *storytelling* têm se tornado cada vez mais comuns no universo cibernético – como *Projeto Humanos*, *Serial* e *99% Invisible*. Contudo, apesar de toda essa variedade de produtos, o gênero documentário ainda tem aparecido pouco nesse cenário e, quando emerge, termina sendo prioritariamente conectado aos formatos do rádio-jornalismo, como debates, entrevistas e reportagens. Ao mesmo tempo, a difusão das tecnologias digitais de informação e comunicação vem favorecendo *blogs*, *vlogs* e redes sociais como espaços de exposição e formação de subjetividades em diversas possibilidades.

Neste artigo, investiga-se a relação entre a produção de *podcasts storytelling* e a narrativa documentária de caráter autoficcional a partir da análise de um produto radiofônico. Abordam-se os pressupostos teóricos que baseiam os processos de criação de *Pa_Terno*, que narra a relação entre o roteirista e seu pai, Adilson Andrade, depois que este vem desenvolvendo sintomas de doença de Alzheimer – doença degenerativa do cérebro que compromete funções como memória, linguagem etc.. Com abordagem autoficcional, cada um dos dez episódios com duração entre 10 e 15 minutos narra esse universo a partir da retomada de materiais de arquivo familiar (como fotografias, vídeos, áudios etc.), compondo relações entre a dissolução da memória e ideias em torno do luto.

Nos roteiros dos programas, o roteirista aborda como as relações entre presença e ausência da memória de uma figura masculina que o formou como sujeito, ao mesmo tempo em que os arquivos sonoros envolvem os primeiros sintomas da doença e a relação com outros familiares. Com linguagem ensaística, os roteiros dos programas combinam falas de um narrador, descrições e reflexões sobre fotografias, ambiências sonoras e gravações de telefonemas entre o roteirista e seus familiares. Neste artigo, realiza-se uma análise teórico-prática do processo de criação dos roteiros do podcast, buscando compreender como a escrita autoficcional acontece a partir do uso alegórico do material de arquivo, nas conexões e justaposições entre músicas, sons e palavras, e na narração com tons pessoais e reflexivos.

Inspirado em *podcasts* documentários e narrativos como *papo.nudity* (de Rafael Nogueira), *Janelas do Mundo* (de Babi Fontana) e *Além do Meme* (de Chico Felliti), o roteirista pretende compor um panorama, ao mesmo tempo, subjetivo e reflexivo em torno da dissolução da memória e as ideias em torno do luto. Neste artigo, parte-se da descrição e análise do processo de produção dos roteiros dos episódios para compreender como a linguagem documentária e as histórias de vida do criador e dos personagens se desenvolvem por meio dos elementos da linguagem radiofônica – palavra, música, efeitos sonoros e silêncio. Para isso, serão combinados autores que refletem o campo da produção radiofônica contemporânea (FERNANDES, 2019; LINDGREN, 2020), dos filmes

de família (ODIN, 1995; LINS; BLANK, 2012), das escritas documentárias de si (LANE, 2002; MACDONALD, 2013) e dos ritos de passagem e imagens em torno do luto (BELTING, 2014; MONDZAIN, 2015a; 2015b; VAN GENNEP, 1977). A partir dessas conexões, compreende-se como, em *Pa_Terno*, os elementos da linguagem radiofônica trazem especificidades na construção do roteiro audiovisual ao potencializarem os aspectos imaginativos das sonoridades, enfatizarem o caráter íntimo da abordagem e possibilitarem experimentações na construção narrativa.

A explosão do *storytelling* – Do *podcast* como uma forma em ascensão

Desde sua criação, o rádio sempre foi concebido como um potente veículo para narrativas em seus mais variados gêneros e formatos (jornalístico, musical, infanto-juvenil, radionovela etc.), que se popularizaram e se diversificaram a partir das mudanças em seu consumo. A partir das possibilidades que as tecnologias digitais vêm oferecendo no que se refere à produção e disponibilização de conteúdo para os mais diversos públicos, a potência dos produtos sonoros se estabelece com cada vez mais intensidade. No caso do *podcast*, trata-se de um produto comum de ser produzido e consumido, já que se trata de um programa sonoro que pode ser baixado e ouvido em qualquer hora e local por meio de diversos dispositivos – *notebook, smartphone, tablet* etc. -, aderindo facilmente à lógica do consumo personalizado de conteúdo. Serviços de *streaming* começaram a fornecer primeiro o formato de *playlist*, e mais recentemente se sofisticaram com a oferta de *podcasts* que incluem locuções, efeitos sonoros e vinhetas. Além disso, vêm abrangendo uma grande diversidade de temas e públicos – tecnologia, cultura, política, economia, arte, comportamento, humor, sexualidade etc. – e apresentando formas de fácil acesso e um consumo distinto dos programas de rádio convencionais.

No *podcasting*, diferentemente da radiodifusão convencional, a recepção é assíncrona, em que cada indivíduo decide quando e onde vai ouvir o conteúdo assinado. O *podcast* é descarregado no computador e, a partir daí, pode ser consumido imediatamente ou copiado para um tocador multimídia (telefone celular, iPod etc.), sendo fruído de uma única vez ou de forma fragmentada (HERSCHMANN; KISCHINHEVSKY, 2008, p. 103). Ao romper com os modos tradicionais de consumir conteúdo, a internet contribui para que o usuário se alterne em múltiplas telas por meio de *smartphones, tablets, notebooks* etc. Desta forma, esse ambiente múltiplo colabora com variadas “formas de participação, interação e consumo ubíquos que nos permitem estar ao mesmo tempo vendo, compartilhando, criticando, parodiando e interagindo em tempo real, presente, habitando diferentes espaços” (FERREIRA, 2016, p. 804). Os modos de participação que as mídias sociais proporcionam remodela constantemente o comportamento dos indivíduos no ciberespaço e reajusta as relações entre produção, distribuição de conteúdo audiovisual. Ao mesclar

as instâncias potenciais de produção e consumo, os produtores/consumidores – segundo nomenclatura proposta por Bernadazzi e Costa (2017) – se tornam “usuários das mídias sociais que consomem o conteúdo que transita pelas redes, mas que está apto a se tornar produtor de conteúdo a qualquer momento, podendo ser também o produtor de conteúdo que interage com outros produtores e, nesse momento, está como consumidor” (p. 150).

Nos últimos anos, vem crescendo a quantidade de estudos e pesquisas que aprofundam as investigações em torno das estéticas e condições de produção e recepção destes produtos. Assim, o *podcast* vem sendo considerado uma “forma de expressão cultural de uma sociedade digitalizada, que contribui para o desenvolvimento de formas individualizadas de produção, disseminação e armazenamento da informação” (BOTTENTUIT JUNIOR; LISBÔA; COUTINHO, 2009). Por sua versatilidade, pode ser empregado em variados contextos tanto de entretenimento como educativos, ampliando os espaços e possibilidades de consumo e aprendizagem e diversificando formas de expressão e interação entre sujeitos através da criação de *podcasts* para jovens e adultos. Mesmo que não apresente ligação direta com o surgimento e difusão de rádios comunitárias na América Latina e Europa dos anos 70 e 80, certamente este formato ainda contribui bastante também para o trabalho desenvolvido por ONGs, “movimentos sociais e ativistas de minorias étnicas, religiosas, sexuais etc., fornecendo condições materiais para veiculação de conteúdos políticos e culturais a custos muito mais baixos” (HERSCHMANN; KISCHINHEVSKY, 2008, p. 104).

A flexibilidade deste tipo de mídia permite que ela seja consumida em diversos locais, geralmente com os ouvintes fruindo-o com atenção dividida, ou seja, dedicando-se a ouvi-lo enquanto realizam outras tarefas que não requerem tanta concentração. Além disso, os hábitos de recepção e consumo de *podcasts* vem sendo constantemente analisados a partir da intitulada PodPesquisa², que, em 2019, trouxe dados interessantes sobre o perfil de público deste tipo de produto: em sua maioria, homens (72% - com as mulheres somando 27%), com maior parte do público na faixa entre 25 e 29 anos de idade, com ensino superior completo (31%), residindo no Sudeste do Brasil (34% em São Paulo e 10,8% no Rio de Janeiro). Além disso, as temáticas mais populares abrangem Cultura Pop (64,9%), Humor (53,1%), Ciência (52,3%), História (47,6%), Política (42,6%) e TV e Filmes (42,4%) – sendo a categoria História o que se aproxima mais do formato *storytelling*. Para Fernandes (2019), o *podcast* tem se tornado um ambiente em que, mesmo com os aspectos da produção tecnológica digital, a contação de histórias se torna um gesto que possibilita a emergência de narrativas mais humanas.

² Pesquisa realizada regularmente pela AbPod - Associação Brasileira de Podcasters, realizada em quatro edições (2008, 2009, 2014, 2018). A PodPesquisa 2019 recebeu 16.713 respostas válidas através de formulário digital no período de 21 out. 2019 a 15 dez. 2019, totalizando 55 dias de coleta, e foi focada no perfil do ouvinte de *podcast* brasileiro. Fonte: <http://abpod.com.br/podpesquisa/>

No Brasil, talvez alguns dos *podcasts storytelling* recentes mais conhecidos sejam *Projeto Humanos* (de Ivan Misanzuk), *A mulher da casa abandonada* (de Chico Felliti) e *Rádio Escafandro* (de Tomás Chiaverini), que usam da narrativa jornalística para proporcionar uma visão sensível, contundente e humana sobre histórias e personagens do cotidiano brasileiro. Além desses programas, o gênero jornalístico tem alimentado uma série de outros projetos no mesmo segmento, como o *Ninguém*, de Mau Hernandes, que traz entrevistas com cidadãos japoneses e seus descendentes, e *99% Invisible*, do Roman Mars, que conta histórias de sujeitos anônimos. Do lado da ficção propriamente dita, projetos como *A Voz de Delirium*, de André Monsev e Lucas Kircher; *Night Vale Radio*, de Andrew Morgan; *Vidas Negras*, de Tiago Rogero; *Pod Drama*, do Festival de Dramaturgia para Podcast; *Peixe Voador*, de Patrícia Palumbo; *Ficções*, de Marco Ramon etc., influenciam outros produtores a criarem suas próprias histórias. Nesse cenário, concordamos com Lindgren (2020), que defende que o *podcast* têm se tornado um forte espaço para inovações em termos de formatos e linguagens no radiojornalismo, explicitando a importância de contar histórias para gerar identificação por parte da audiência.

A conexão entre os espaços do rádio e da internet permite o cruzamento de diversas vozes e de formas de compartilhar histórias e possui “implicações diretas para com o hibridismo e conexões de fluxo de linguagens (que não se dão obviamente com as dimensões que encontramos nas produções artísticas mediais com fortes marcas antropológicas)” (FERREIRA, 2016, p. 805). Considerando esse ambiente amplo em públicos, linguagens, temáticas, gêneros e formatos, um dos pontos primordiais para o alcance de um *podcast* reside no modo como o produtor se comunica com seu público e como este reage ao seu produto. Na produção seriada, fortalece-se certa estrutura orientada pela repetição e pela diversificação, em que os produtores de conteúdo mantêm alguns elementos fixos (tais como estrutura de roteiro, inserção de vinhetas e trilha sonora, por exemplo), mas modificam outros (como as temáticas, as situações, os formatos etc.).

Contudo, apesar de toda essa variedade de produtos, o gênero documentário tem aparecido pouco nesse cenário e, quando emerge, termina sendo prioritariamente conectado ao formato de entrevistas e locuções. Ao mesmo tempo, a disseminação das tecnologias digitais tem favorecido *blogs*, *vlogs* e redes sociais como espaços de exposição e formação de subjetividades em diversos formatos. No campo do cinema, a partir dos anos 2000, as narrativas de si no documentário se ampliam e se diversificam, abrangendo formas como os filmes-diário, as cartas fílmicas, as autoetnografias e, em variadas obras, os ensaios fílmicos. A partir desse cenário, nasceu o *podcast storytelling Pa_Terno*, voltado para jovens e adultos, com dez episódios de dez (10) minutos. Ao longo dos episódios, o roteirista e diretor Márcio Andrade busca desenvolver certa pluralidade e diversidade no modo de abordar temáticas em torno da relação com seu próprio pai, Adilson

Andrade, que atravessam luto e memória. A partir desse cenário, busca alimentar-se da versatilidade da propagação de informação proporcionada pelo formato *podcast*, reverberando características da cibercultura na contação de histórias e nas formas de consumo e distribuição do conteúdo.

Dos filmes de família a um *podcast* em família – Possibilidades de escritas sonoras de si

Originada no campo literário no século XIX, a palavra 'autobiografia' designa dimensões do desejo do sujeito autor em se representar aliado a um anseio dos leitores em buscar "por detrás da variedade e dos desvios das manifestações superficiais, o eu profundo do autor" (LEJEUNE, 2014, p. 260). No desejo de consumir o 'eu' alheio como uma forma de alimentar a si próprio, o leitor consome o gênero autobiográfico como uma narrativa cuja forma deriva das memórias. Calligaris (1998) afirma que, por mais que as histórias de vida fossem comuns em períodos anteriores à Idade Moderna, a concepção da vida como uma história surgiu nesse período. Para ele, a forma da escrita autobiográfica surge, então, em um contexto em que o indivíduo concebe sua vida como uma história separada da comunidade a que pertence, o que o desvincularia da crença em um destino pré-determinado a ser cumprido. Dessa forma, o desenvolvimento do gênero autobiográfico corresponde à ênfase no valor do indivíduo, cuja trajetória se contaria a partir de sua gênese na infância e sua história na juventude.

Nesse sentido, o desejo de escrita de si como possibilidade de invenção da própria história e conexão com as comunidades e grupos sociais se desdobra em diversas motivações: "respondem a necessidades de confissão, de justificação ou de invenção de um novo sentido" (CALLIGARIS, 1998, p. 43), aspectos que, geralmente, se combinam. Arfuch (2010) denomina esse conjunto de relatos de vida e narrativas autobiográficas e biográficas como 'espaço biográfico', que se disseminam em gêneros diversos como biografias, autobiografias, memórias, cartas, diários íntimos, confissões e cadernos de viagens. Para Maluf (1999, p. 72), nem a experiência ou o sentido de uma narrativa se reduzem ao discurso ou a um significado concreto, mas os diferentes modos de narrar e as situações das histórias que contamos são "tomados como maneiras, caminhos, veículos da experiência e do sentido – mesmo que se trate de um sentido precário, ou porque temporário ou porque nunca inteiramente ao alcance da compreensão".

Lejeune (2014) estabelece as bases que conceituam a autobiografia como um relato retrospectivo da existência de um sujeito que possui como principais critérios de identificação: a presença de um pacto de veracidade, a abordagem da vida individual, a primeira pessoa do singular e a identidade nominal entre narrador, autor e personagem – assumindo as formas de autorretratos, ensaios, cartas, diários, crônicas, autoficções e narrativas sociais e políticas. Dessa forma, a

proliferação das escritas de si inicia uma tradição literária que aponta para a diversidade e insubordinação das formas e dilui fronteiras entre gêneros textuais e linguagens artísticas. No caso do cinema, considerando a imagem em movimento como uma possibilidade de registros de ambientes privados e familiares, essa possibilidade existe desde os anos da invenção do cinematógrafo. Por exemplo, o curta-metragem *Le repas de bébé* (1895) exhibe uma cena doméstica em que os pais de um bebê se empenham em alimentá-lo, sendo apresentado “na primeira projeção cinematográfica pública e paga da história ao lado das célebres sequências da saída da fábrica e da chegada do trem” (BLANK, 2015, p. 30). A atração do público pelas imagens em movimento influencia, então, no desejo de registrar acontecimentos e preservar a memória dentro dos núcleos familiares e do cotidiano, funcionando de forma análoga aos álbuns fotográficos (ALLARD, 2010). Até então, considera-se que os filmes de família não se tratam de obras autobiográficas em si, visto que se sustentam muito mais por um desejo de compor um registro da memória privada e familiar do que propriamente na intenção de contar uma narrativa pública sobre essa família.

Ao longo das décadas do século XX, a disseminação dos equipamentos e da linguagem cinematográfica promoveu a emergência do filme de família, conceituado por Odin (1995) como uma realização audiovisual promovida por um membro de um grupo familiar que registra eventos conectados à dinâmica entre as pessoas que o compõem. Por se dedicarem ao uso privado, trata-se de filmes produzidos em situações de lazer e por pessoas que não visam produzir uma obra cinematográfica, mas acompanhar eventos marcantes – como viagens, aniversários, casamentos, batizados, formaturas – ou cenas cotidianas – como visitas e etapas de crescimento dos filhos, como primeiros passos e ida à escola, por exemplo. O filme de família não costuma revelar situações íntimas como discussões entre casais, pais e filhos ou irmãos, por exemplo, mas, na dinâmica dos eventos registrados, funciona como “um operador de *consenso*, que contribui ao seu modo para a manutenção de *uma certa ordem*” (ODIN, 1995, p. 160, grifos no original), reiterando as imagens positivas e regulando os comportamentos no desejo de fortalecer o mito da comunhão familiar. Geralmente, o contexto de produção de um filme de família visa sua projeção restrita a reuniões familiares, partindo do desejo de fomentar lembranças em seus participantes, compondo um ritual de reforço e reinvenção coletiva das histórias da família que potencializa seus laços (ODIN, 1995; ALLARD, 2010).

Em paralelo a essa disseminação do filme de família no campo do cinema amador, as narrativas autobiográficas começam a ser experimentadas no campo do cinema experimental através de cineastas da vanguarda cinematográfica norte-americana, como Stan Brakhage, Andrew Noren, Jerome Hill e Hollis Frampton. Esses realizadores investiram nesse gesto como forma de assumir um desejo por reivindicar a existência de um cinema experimental a partir dessa tendência

autobiográfica e de apropriação de registros caseiros. Allard (2010) entende o documentário autobiográfico como um encontro entre os âmbitos do filme de família e do filme experimental, em que as imagens voltadas para esfera privada são deslocadas para exibição em galerias e museus. Para a autora, cineastas como Marie Menken (*Arabesque for Kenneth Anger, 1961*) – em que a cineasta cria um filme experimental em que homenageia o amigo e artista experimental Kenneth Anger – e Jonas Mekas (*Award presentation to Andy Warhol, 1964*) – em que o cineasta cria uma obra a partir do registro de uma premiação dedicada ao amigo Andy Warhol – aproximam o filme experimental e o filme de família tanto na condição amadora de realização do filme de família como na representação do cotidiano. Desta forma, o ambiente experimental dos anos 1960 criou condições para que o ato autobiográfico propusesse formas de representar o cotidiano orientadas ao abstrato e menos ao realismo, explorando na gramática cinematográfica modos de compor estados mentais e emocionais (BRENEZ, 1998 apud BERGALA, 1998)

No caso do cinema documentário, por sua vez, a emergência de abordagens autobiográficas se relaciona ao desejo de tornar o olhar e a figura do documentarista evidentes, explorando recursos como a exposição do processo criativo, da subjetividade, da autorreferência ou de elementos de sua própria vida. Lane (2002), em suas investigações ao redor do documentário autobiográfico, define que as principais raízes históricas da ascensão das narrativas autobiográficas no cinema documentário seriam: a) a emergência do autobiográfico no cinema de vanguarda; b) o progressivo distanciamento em relação ao cinema direto e; c) o advento das questões da reflexividade na imagem documentária. Em um período pós-Segunda Guerra Mundial, os modos de representar terminam evidenciando sintomas de questionamentos a respeito da imagem e narrativa documentária – particularmente, sobre aspectos referentes à veracidade em relação ao referente histórico e à mimética representação do si. Todo esse movimento provoca, no espectador, certa desmistificação do gesto do filmar, tratando-o não somente como resultado de uma criação artística, mas também do autorregistro da intimidade como possibilidade de invenção de si. O surgimento de obras com essas estratégias de abordagem se atravessa a um movimento intitulado como "*le retour du sujet*", que, por sua vez, se fundamenta em certo "desaparecimento do horizonte político, do fim das ideologias, das utopias comunitárias etc., que conduziu a uma espécie de dobra sobre si" (ROLLET, 1998 apud BERGALA, 1998, p. 12).

No cinema documentário dos anos 1970 em diante, filmes de família começaram a ser retomados por cineastas como desdobramento de um interesse pelas narrativas subjetivas, reapropriando-se de arquivos de acervo privado para "narrar aspectos biográficos da vida do realizador, evocar trajetórias de personagens filmados por ele, interrogar o próprio material, identificando nele camadas menos visíveis de imagens e sentidos" (LINS; BLANK, 2012, p. 54).

Desde os anos 1960, o cinema documentário investe em uma tendência em recuperar histórias de família, como *Nana, mom and me* (1974), em que Amalie Rothschild usa fotografias, filmes caseiros antigos e entrevistas para explorar os laços entre mãe e filha em três gerações de sua família; *Italianamerican* (1974), em que Martin Scorsese registra um dia na casa de seus pais, em que eles falam sobre as experiências como imigrantes italianos em Nova Iorque; *Joe and Maxi* (1978), em que Maxi Cohens retrata seu relacionamento com seu pai, depois que sua mãe havia morrido de câncer; ou os documentários de Alan Berliner, como *The family album* (1986), em que ele trabalha com filmes caseiros de 16 mm da década de 1920 até 1950, *Intimate stranger* (1991), sobre seu avô materno; e *Nobody's business* (1996), sobre o relacionamento com seu pai (CUEVAS, 2010)³. A partir dos anos 2000, as narrativas de si no documentário se ampliam e se diversificam, abrangendo formas como os filmes-diário, as cartas fílmicas, as autoetnografias e os ensaios fílmicos.

No caso da autoficção, uma de suas primeiras definições é apontada por Serge Doubrovsky (1977) diante da necessidade de descrever seu romance *Fils*: “Ficção, de eventos e fatos estritamente reais; autoficção, se preferir, de confiar a linguagem de uma aventura à aventura de uma linguagem, além da sabedoria e da sintaxe do romance, tradicional ou novo” (p. 10). Colonna (2004), por sua vez, propõe uma definição mais nítida ao compreender a autoficção como uma forma literária em que o autor transfigura sua existência e identidade em uma história que investe em concepções mais alargadas de realidade, imaginação e verossimilhança. Para Scamparini (2018), as características ao redor do conceito de autoficção costumam ser considerar: (a) a autorreferência e o uso de fatos da vida do autor, acompanhados pela referência à própria obra artística; (b) a busca por recursos comumente associados ao regime de leitura ‘oposto’, como a presença de documentos factuais em narrativas ficcionais e de elementos fictícios em filmes documentários; (c) o efeito de dúvida em relação à natureza dos eventos narrados e da própria obra, em categorias como romance, documentário, ficção, imagem.

No cinema, algumas das formas da autoficção aparecem por meio de filmes em que um cineasta, ao invés de registrar sua própria vida com uma câmera por um certo período (como fazem Jonas Mekas ou David Perlov, por exemplo), escreve um roteiro e contrata um ator para interpretar um personagem que corresponde à primeira pessoa do diretor. Isso acontece em obras de François

³ Além desses trabalhos orientados ao gesto autobiográfico, o cineasta experimental húngaro Péter Forgács dedica sua cinematografia a reapropriar filmes amadores, principalmente filmes de família, como forma de escrever a história do seu país do ponto de vista das narrativas privadas, em filmes como *The Bartos family* (1988), *Dusi&Jenó* (1988), *Either-or* (1989), *The diary of Mr. N.* (1990), *D-film* (1992), *Photographed by László Dudás* (1992), *Bourgeois dictionary* (1992) etc.. (RODOVALHO, 2014).

Truffaut e Alejandro Jodorowsky⁴, por exemplo, ou em filmes em que o próprio cineasta interpreta uma versão cinematográfica de si mesmo – caso de Nanni Moretti e Atom Egoyan⁵. Na contramão de certa imprevisibilidade, errância e sensação de abertura das narrativas autobiográficas no documentário, essas autoficções, em sua maioria, exploram universos diegéticos mais definidos. Com estruturas narrativas com recortes mais delineados a partir de enredos com eventos específicos, elas costumam se distinguir de forma seminal ao caráter fragmentário de formas como o filme-diário ou cartas fílmicas, por exemplo. Nesse sentido, os *podcasts storytelling* também podem funcionar como espaços em que essas narrativas de si podem se desdobrar, alinhando o estímulo à imaginação e ao devaneio à observação crítica dos discursos e narrativas que promovem e perpetuam variadas visões de mundo.

Do luto como imagem. Da escrita como rito - Os processos de criação de *Pa_Terno*

O objetivo de aliar pesquisa acadêmica à pesquisa estética parte de uma compreensão da escrita sonora como um gesto de mapear e elaborar estratégias de narrativa documentária e representação de si cujas distinções entre real e ficcional podem se mostrar elásticas em duas perspectivas: “por um lado é da ordem das visibilidades não-visuais, isto é, da capacidade de tornar visíveis experiências sensíveis que são de outra natureza e, por outro lado, permite a indiscernibilidade entre realidade e representação” (CARVALHO, 2006, p. 86). Nesse sentido, tomar esses modos de escrita de imagens de si como objeto de investigação alinhava minha intenção de observar a narrativa não somente como uma forma de representação da experiência, mas também como a própria experiência.

Nossa intenção com este artigo reside em identificar estratégias narrativas que relacionem composições documentárias (entrevistas, retomadas de material de arquivo, *found footage* etc.) a formas de representação de si (autobiografia, ensaio, diário, carta, etc.). Criado e roteirizado por Márcio Andrade, a minissérie em formato de *podcast Pa_Terno* integra uma das temporadas do projeto *Espelhos Partidos*, que será lançada em 2023. Com financiamento do Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura – Funcultura, esse projeto nasce a partir do desejo de experimentar formas e modalidades de narrativa a partir das materialidades da linguagem radiofônica – palavra, música, efeitos sonoros, silêncio. Como um pesquisador e roteirista da área de cinema, o criador do projeto

⁴ Em *Les 400 Coups* (1959), François Truffaut compõe um alter-ego no personagem Antoine Doinel, vivido por Jean-Pierre L aud, em um filme que retrata sua adolesc ncia na Fran a; e, em *La Danza de la Realidad* (2013), Jodorowsky escala o ator Jerem as Herskovits para retratar sua inf ncia na cidade de Tocopilla, Chile.

⁵ Em *Caro Diario* (1993), Nanni Moretti interpreta a si mesmo no filme em que percorre as ruas de Roma, descobrindo fachadas, indo ao cinema, visitando o lugar onde Pasolini foi assassinado etc.; e, em *Calendar* (1993), o cineasta eg pcio Atom Egoyan interpreta um alter-ego, um fot grafo que retorna ao seu pa s natal com sua esposa (Arsin e Khanjian, atriz e esposa do diretor na vida real) para tirar fotos de igrejas arm nias para um calend rio.

toma como base a variedade de repertório narrativo e gramatical do cinema (documentário, ficcional, experimental etc.) para explorar modos de escrita no campo do *podcast storytelling*. No projeto como um todo, serão produzidos noventa (90) episódios, divididos em nove temporadas com dez episódios cada uma, em que serão exploradas narrativas autoficcionais, documentárias e ficcionais com temáticas e estéticas diversas.

No caso de *Pa_Terno*, essa temporada aborda a relação entre o roteirista e seu pai, Adilson Andrade, depois que este vem desenvolvendo sintomas de doença de Alzheimer – doença degenerativa do cérebro que compromete funções como memória, linguagem etc.. Com abordagem autoficcional, cada um dos dez episódios com duração de dez minutos narra esse universo a partir da retomada de materiais de arquivo familiar (como fotografias, vídeos, áudios etc.), compondo relações entre a dissolução da memória e as ideias em torno do luto. Nesse sentido, esse projeto parte de um desejo de tomar a escrita como um modo de atravessar um rito de passagem – nesse caso, o luto – e, a partir dela, produzir uma imagem, uma narrativa que, ao mesmo tempo, descreve e expande essa experiência. Para compreender como esse processo de escrita aconteceu no caso de *Pa_Terno*, faz-se necessário traçar relações entre leituras em torno da escrita como um rito de passagem e ideia do luto como produção de imagem, que serão desenvolvidas em paralelo à descrição de trechos de roteiros do podcast.

O processo de elaboração de ritos de passagem atravessa diferentes civilizações, mas apresenta similaridades nos ciclos de vida do indivíduo, na passagem do tempo, nos ciclos das estações, assim como os processos de elaboração de perdas, separações, mortes, nascimentos etc. Segundo o antropólogo francês Van Gennep (1977), ao longo de sua vida, os indivíduos ultrapassam inúmeras fronteiras que demarcam acontecimentos na existência humana, (como a passagem da infância para a juventude, ou desta para a vida adulta etc.). Ao superar esses marcos simbólicos, que podem (ou não) representar pontos em uma vida, o indivíduo passa por ritos de passagem, através dos quais o sujeito toma consciência das mudanças em sua trajetória. Nesse processo, as imagens funcionam como resultado e operação que torna possível conferir sentido às transições entre um desses estágios sucessivos que rompem com o cotidiano:

viver é continuamente desagregar-se e reconstituir-se, mudar de estado e de forma, morrer e renascer. É agir e depois parar, esperar e repousar, para recomeçar em seguida a agir, porém de modo diferente. E sempre há novos limiares a atravessar (VAN GENNEP, 1977, p. 57-58).

Tomando de empréstimo o pensamento em torno desse movimento de atravessar para pensar como o *podcast Pa_Terno* aborda um rito de passagem como o luto, convocamos ideias de teóricos da antropologia da imagem (BELTING, 2014; MONDZAIN, 2015a; 2015b) para pensar como

os personagens retratados no *podcast* – no caso, eu e meu pai – se esbarram com as imagens do luto. Para Belting (2014), o olhar antropológico diante das imagens possibilita compreender que o homem não aparece como realizador de suas imagens, mas como um lugar em que suas produções imaginárias “revelam que a mudança é a única continuidade de que ele dispõe” (p. 22). Assim, a possibilidade de tomar a imagem como uma possibilidade de entender a si mesmo eleva nossa demanda por representações da existência nas esferas privada e pública, em que as imagens funcionam como altares para onde os olhos se voltam. No caso de uma perda como a morte, deflagra-se um afastamento que nos demanda a criação de imagens que nos possibilitem reconfigurar sua forma de estar presente a partir de diversos rituais gradativos de despedida: “A cremação, o convívio no vinho e o banquete funerário, acompanhados de veementes lamentos e choro, proporcionam ao morto o seu direito à morte ritual” (BELTING, 2014, p. 198).

Nos roteiros dos episódios de *Pa_Terno*, o roteirista aborda os dilemas familiares que envolvem o tratamento da doença e a conseqüente morte do patriarca, combinando gravações de telefonemas entre o roteirista e seus familiares e narrações que descrevem acontecimentos protagonizados pelo criador e sua família. A seguir, realiza-se uma descrição dos roteiros, buscando compreender como a retomada dos arquivos e escrita autoficcional se combinam para compor poeticamente a relação entre o processo de dissolução da memória e a elaboração do luto. Para isso, a criação dos roteiros encontrou estratégias narrativas como o uso ilustrativo e alegórico do material de arquivo, as conexões entre palavras e situações e na diluição de fronteiras entre a descrição de situações factuais e a concepção de cenas ficcionalizadas, como aparece na Figura 1.

Ouvir

Em um banco de ônibus.

Pra mim, a voz sempre foi superestimada, sabe?
Nem todo mundo tem alguma coisa pra falar...
Quer dizer, eu nunca achei que eu tivesse.

Somos dez bilhões e meio.
É um bocado de barulho.

Ele olha para a janela, sentindo o movimento do ônibus.
Diversas de pessoas falam em *slow motion*.



De um fusca vermelho, te observo.
Seus cabelos longos se misturam a uma paisagem.
Você tem a vida toda pela frente.
Um filho pequeno. Um carinho inédito.
O que poderia se tornar depois que o fusca envelhece?

2

Figura 1 – Trecho dos primeiros rascunhos do roteiro de Pa_Terno, a partir de imagens de arquivo. Fonte: Captura de tela realizada pelo autor.

Na elaboração das primeiras versões dos roteiros dos episódios, Adilson Andrade ainda não havia falecido e a temática da história seria guiada a partir de uma relação entre memória e sonho, conectando descrições de imagens de arquivo a situações oníricas. No entanto, com a morte do patriarca, o criador mudou os rumos da narrativa a partir da conexão entre arquivos sonoros produzidos a partir de telefonemas gravados e uma descrição mais concreta dos acontecimentos ao redor desse falecimento. Esses telefonemas contêm conversas entre o criador e outras pessoas de sua família, Luzitânia Andrade (sua mãe), Adilson Andrade (seu pai), Adilson Andrade Jr. (seu irmão mais velho) e, ocasionalmente, Marcus Andrade (seu irmão mais novo). Realizados entre 2018 e 2022, esses telefonemas foram gravados por meio de um aplicativo intitulado Call Recorder e

compõem um material bruto que registra uma variedade de temas que envolvem a família. Ou seja, registram conversas prosaicas sobre vizinhanças, parentes e consultas médicas, mas, além disso, contêm um registro sobre o processo de desenvolvimento e agravamento da doença de Alzheimer no patriarca da família.

Enquanto nas gravações entre os anos de 2018 e 2019 os sintomas começam a ser relatados de forma bastante pontual, com esquecimentos esporádicos, entre os anos 2020 e 2022 o avanço da doença aparece de forma mais drástica – levando ao falecimento de Adilson em outubro de 2022. Esses diálogos gravados, portanto, documentam o avanço da doença, assim como as emoções envolvendo, principalmente, a mãe do roteirista, Luzitânia, que, ao se ver consternada com essa perda gradativa, vai reencontrando os modos de lidar com a nova circunstância que cerca o marido. Ao mesmo tempo, os três irmãos, que, antes se viam afastados para se dedicar a suas próprias vidas, se reencontram para aprimorar os cuidados com a saúde do pai.

Além dessa retomada de materiais de arquivo sonoro, o roteiro do podcast combina narrações de situações e reflexões do protagonista sobre memórias, sensorialidades e inconsciências em torno desse rito de passagem. Desta forma, a alternância entre a retomada de arquivos sonoros e as situações descritas pelo protagonista visa constituir uma experiência que se arvora em um desequilíbrio entre a concretude da história de uma perda atravessada por uma família e as poéticas possíveis para abordar a reconstituição dessa perda. Sob nosso olhar, o objeto da perda existe como algo que captura nosso desejo de permanecer, como uma figura que “envolvemos com uma multidão de imagens superpostas, cada uma delas carregada de amor, de ódio ou de angústia, e a fixamos inconscientemente através de uma multidão de representações simbólicas” (NASIO, 2007, p. 39), delineadas a partir de aspectos que se tornaram marcantes. Na operação narrativa impressa entre os primeiros rascunhos e a versão final dos roteiros de *Pa_Terno*, o luto do criador e roteirista se compõe como um exercício de deslocamento e desapego da imagem de seu pai, constituindo sua própria forma de crença sobre a morte e a perda.

PROJETO ESPELHOS PARTIDOS
 TEMPORADA PA_TERNO
 TÍTULO 2.01 – NENHUM ÁUDIO. NENHUM SOM
 ROTEIRO

ROTEIRO

Bloco 01

TEC	Vinheta de Abertura
TEC	Som de telefone tocando
	06 de outubro de 2022. Onze e cinco da noite.
	Eu já estava dormindo desde as nove da noite quando ouvi meu telefone chamando. Não consegui atender. Acho que demorei a acreditar que alguém estaria realmente me telefonando aquele horário.
TEC	Som de telefone tocando
	De fato, não consegui atender ao telefone. Era minha cunhada. Ela nunca me liga em nenhum horário. Me ligar às onze da noite só podia significar alguma urgência.
	Antes de retornar a ligação, resolvi checar as mensagens no WhatsApp. Talvez ali ela tivesse escrito algo sobre o que queria falar.
TEC	Som de mensagem WhatsApp
	De fato, ali estavam as palavras que tive medo de receber nos últimos três anos, pelo menos. E agora precisaria ler e enfrentar aquilo de frente.
TEC	Trilha Sonora SOBE
	Episódio de Hoje – Nenhum áudio. Nenhum som
TEC	Som de gravação de telefonema – Trecho 01
	Essa é a voz do meu pai. Esse foi um telefonema que dei para a casa dele e da minha mãe em 2018. Mais precisamente, em 16 de abril.
	Estava telefonando para falar com minha mãe.
TEC	Som de gravação de telefonema – Trecho 02
	Comecei a gravar meus telefonemas desde 2018. Nesse período, tinha voltado para morar em Recife havia uns quatro meses.
	Esse período de retorno à cidade me fez repensar muito da minha trajetória, da minha relação com minha família.
	Entre 2015 e 2018, morei fora de Pernambuco, meu estado de nascença. Estudei doutorado no Rio de Janeiro, e consegui bolsa sanduíche para pesquisar na Espanha...
	Durante esses três anos, minha comunicação com minha família foi lacônica. Telefonava a cada dois meses para minha mãe, falava muito pouco com meus irmãos e as conversas com meu pai eram quase nulas.
	Comecei a gravar esses telefonemas sem uma pretensão muito concreta.
TEC	Som de gravação de telefonema – Trecho 03
	Nesse período, ainda estava em processo de escrita da minha tese sobre documentários autobiográficos. E nesse processo de escrita, algo me inspirava a rever e contar algo da história da minha família.
	E quanto mais eu gravava, mais percebia que a história ia mudando.
	E hoje, a história que quero contar seguirá por esses episódios.
TEC	Som de gravação de telefonema – Trecho 04

Figura 2 – Exemplo de roteiro final de primeiro episódio de Pa_Terno. Fonte: Captura de tela realizada pelo autor.

No processo de elaborar experiências desse escopo na vida pública e privada, passamos a recolher os vestígios físicos e mentais como uma maneira de retomar essa presença no convívio social. Quando relacionamos esse processo de mudança às operações que os personagens de *Pa_Terno* realizam, acredita-se que esse cotejamento entre as memórias concretas que surgem no arquivo e as situações e reflexões descritas toma a imaginação como um exercício de remontar a memória sobre o pai e repetir seu trajeto em direção à morte. Nesse caminho, a narrativa funciona como um espaço de elaboração de um desejo pela permanência, em que as relações entre as imagens e o ser não se fazem atravessadas por questões como autenticidade ou veracidade sobre

os fatos, por exemplo, mas são consideradas como “o que revela da verdade do sujeito no caminho das suas operações reais e imaginárias” (MONDZAIN, 2015b, p. 21). O processo de elaboração de ritos de passagem atravessa diferentes civilizações, mas apresenta similaridades nos ciclos de vida do indivíduo:

Nos lugares em que as idades são separadas, e também as ocupações, estas idades, esta passagem é acompanhada por atos especiais, que, por exemplo, constituem para nossos ofícios a aprendizagem, e que entre os semicivilizados consistem em cerimônias (VAN GENNEP, 1977, p. 26).

Nesse sentido, a forma como o rito de passagem se consolida a partir da imagem se desvincula de uma conexão entre o desejo de representar a si, orientando-se para uma forma de atravessar um caminho para alcançar seu objeto de desejo – no caso dos personagens da família, a saúde ou a memória de seu patriarca. De acordo com Belting (2014), no modo como culturas ditas ‘primitivas’ lidavam com a morte, o culto funciona como um ritual que protege o corpo de sua decomposição a partir de sua transformação em imagem: “A transformação do cadáver em *effigies*, como os Romanos mais tarde designaram o duplo ou a cópia, era ainda uma forma de preservação, tal como acontecera com a múmia” (BELTING, 2014, p. 185). Nesse sentido, representar a dissolução da memória como uma experiência que mistura fato e imaginação (ou arquivo e memória) se alinha a uma percepção de que, com o diagnóstico de uma doença como Alzheimer, essa memória se constituirá como ausência, como perda. Por mais que exista, na trajetória desses personagens, um desejo de luta para que essa memória não se desfaça e, por fim, desapareça, existe uma consciência de que se trata de uma busca impossível ou um caminho sem volta. Assim, entender a imaginação como uma forma de fabular a morte do outro e o encontro com a ideia de finitude implica observar esse ato como um deslocamento, como uma operação que acompanha e constitui uma “mudança de lugar, de estado, de posição social, de idade” (VAN GENNEP, 1977, p. 27).

Nesse contexto, as imagens do luto propõem relações entre imagem e ser que dão “a ver a outro, nem que seja a si próprio enquanto sujeito separado de si, a marca das retrações sucessivas, logo, dos movimentos ininterruptos” (MONDZAIN, 2015b, p. 50). Ao abordar a morte ou a ausência de entes queridos, as obras artísticas se constituem como uma trajetória que constitui uma imagem e um olhar que a inscreve no presente e lhe direciona uma possibilidade de futuro. As etapas que os personagens atravessam para compreender de forma inteligível e sensível a morte resultam da impregnação dos afetos que envolvem a perda e, a partir dela, o desejo de atravessar e repetir a despedida, compondo as imagens possíveis dessas ausências, visto que é

o próprio fato de viver que exige as passagens sucessivas de uma sociedade especial a outra e de uma situação social a outra, de tal modo que a vida individual consiste em uma sucessão de etapas, tendo por término e começo conjuntos da mesma

natureza, a saber, nascimento, puberdade social, casamento (VAN GENNEP, 1977, p. 26).

Nas experiências de morte, por exemplo, as imagens (máscaras, pinturas, roupagens, múmias etc.) apareciam nos cultos funerários como espaço de transformação e substituição do corpo inanimado por meio de práticas como invocações ou encenações no seio da comunidade (BELTING, 2014). Contudo, no momento em que esses rituais deixam de ocupar a vida cotidiana, passam a ser substituídos pela recordação em suas outras formas de dar corpo e presença à pessoa falecida e a imagem transfere “a corporificação, como *re-presentação*, para o espectador e as suas imagens internas. A recordação no sujeito individual dissolveu a práxis imaginal coletiva do ritual funerário” (BELTING, 2014, p. 188. Grifo no Original). Por se tratar de um *podcast*, busca-se compreender a imagem não propriamente como um objeto, mas como uma relação, uma conexão entre formas de olhar o mundo que se cruzam e partilham a experiência. Esse recorte se relaciona fortemente com pensamentos de Mondzain (2015a), para quem a imagem configura-se como “um objeto determinado por aquilo que o condiciona e propõe ao desejo de um sujeito que se torna, por sua vez, o objeto da imagem” (p. 39). Nessa relação entre objeto e sujeito, as formas que se imprimem em uma imagem de si confluem os desejos de ser e as condições de existir.

No caso da trajetória dos personagens ao longo dos episódios, um rito de passagem pessoal (como o luto) se atravessa ao ato de imaginar, criando um mito pessoal, uma forma narrativa que colabora no anseio de elaborar os processos de mudanças de estado que atravessam a experiência de viver. Esse gesto de narrar começa, antes de tudo, no indivíduo que elabora para si mesmo a experiência, desdobrando-se por sua vez nos espaços públicos ou vivências terapêuticas e ritualísticas. Nesses ambientes, essas histórias, geralmente, são compartilhadas, compondo uma vivência que “diz respeito a um estado de espírito e a uma cultura partilhada, que interferem no cotidiano, no trabalho, nas relações familiares e sociais” (MALUF, 1999, p. 74). Concebida, então, nesse lugar entre o factual e o imaginário, a imagem de Adilson pelos personagens ao seu redor parece se alimentar justamente pelo desejo de aparição e desaparecimento, cuja sobrevivência acontece na dimensão fabular, alimentando seu desejo pela permanência a partir da ausência da sua presença. Esse jogo de criar imagens com lugar entre presença e ausência, a conexão entre os personagens tece sua própria forma de existir e se transformar a partir do modo como operam esses vestígios de suas experiências: enquanto o pai encontra um modo próprio de sobreviver a partir da imaginação do roteirista, o criador tece sua própria forma de sobreviver à experiência da perda por meio da reflexão sobre a ausência.

Das possibilidades das escritas sonoras de si – Considerações

Em *Pa_Terno*, o contato que proponho entre as memórias de si e de um outro sem memória busca assumir o autobiográfico em um jogo de presença e ausência, em que a imagem pode escapar no mesmo momento em que aparece. Acredito que, a partir de projetos como este, os campos das narrativas autobiográficas e dos *podcasts storytelling* encontram outras possibilidades narrativas e estéticas. Dessa forma, essas e outras obras autobiográficas cristalizam um desejo de, ao invés de representar 'objetivamente' uma imagem de si, imaginar a própria interioridade, permitindo-nos pensar em como, ao nos narrar, não nos representamos, mas nos simulamos.

A partir dessas reflexões, neste artigo, conclui-se que o processo de criação dos roteiros e da produção sonora do *podcast* considera as temáticas do luto e dos modos de produzir imagens nesse rito de passagem. Nesse sentido, a relação entre a elaboração do luto e a busca por uma invenção da interioridade se constitui a partir do gesto de assumir as ambivalências entre suas escritas: de encenar a morte enquanto se deseja a vida, de experimentar a distância em meio ao anseio de proximidade, de habitar a ausência na busca por presença. Em *Pa_Terno*, os elementos da linguagem radiofônica trazem especificidades na construção do roteiro audiovisual ao potencializarem os aspectos imaginativos das sonoridades. A partir dessa abordagem teórico-prática do processo de criação, entendeu-se como a produção de narrativas possibilitou uma abordagem, ao mesmo tempo, sensorial, imaginativa e íntima do luto.

Desta forma, *podcasts storytelling* podem compor narrativas em que os repertórios das narrativas cinematográficas, autoficcionais e/ou experimentais explorem uma elaboração da experiência que não somente confirmam a finitude daqueles que perdemos. Se os arquivos sonoros dos telefonemas entre os personagens funcionam como diálogos que registram os momentos concretos de busca por uma permanência do pai, as situações e reflexões transitam entre matéria e memória, propondo seus próprios modos de experimentar e refletir sobre a morte e a perda. Ao mesmo tempo, se permitem desfrutar da ausência que os constitui como sujeitos que precisam da imagem para fazer o outro aparecer e esvanecer em meio a tantas faltas e perdas que nos atravessam.

Referências bibliográficas

ALLARD, Laurence. "Un encuentro entre el cine doméstico y el experimental: el cine personal". In: CUEVAS, Efrén (Org.). **La casa abierta** – el cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos. Madrid: Ocho y Medio, Libros de Cine, 2010.

ARFUCH, Leonor. **O espaço biográfico**: dilemas da subjetividade contemporânea. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2010.

- BELTING, Hans. **Antropologia da imagem: para uma ciência da imagem**. Lisboa: KKYM/RAUM, 2014.
- BERGALA, Alain. "Si 'je' m'étais conté". In: BERGALA, Alain (Org.). **Je est un film**. Editora Acor, Paris, 1998.
- BERNADAZZI, Rafaela; COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. Produtores de conteúdo no YouTube e as relações com a produção audiovisual. **Communicare**, São Paulo, v. 17, p. 146-160, 2017.
- BLANK, Thaís. **Da tomada à retomada**: Origem e migração do cinema doméstico brasileiro. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.
- BOTTENTUIT JUNIOR, João; LISBÔA, Eliana; COUTINHO, Clara. "Podcast: uma revisão dos estudos realizados no Brasil e em Portugal". In: CARVALHO, Ana Amélia. (Org.). **Actas do Encontro sobre Podcasts**. Braga: CIEd, 2009.
- CALLIGARIS, Contardo. Verdades de autobiografias e diários íntimos. **Revista Estudos Históricos**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 21, p. 43-58, jul. 1998.
- CARVALHO, Victa de. "Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos". In: FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernanda (Orgs.). **Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006, pp. 77-90.
- COLONNA, Vincent. **Autofiction & autres mythomanies littéraires**. Paris: Éditions Tristram, 2004
- CUEVAS, Efrén. "De vuelta a casa. Variaciones del documental realizado com cine doméstico". In: CUEVAS, Efrén (Org.). **La casa abierta: el cine doméstico y sus reciclajes contemporáneos**. Madrid: Ocho y Medio, 2010.
- DOUBROVSKY, Serge. **Fils: roman**. Paris: Éditions Galilée, 1977.
- FERNANDES, L. **Histórias reais sobre pessoas reais**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.
- FERREIRA, Soraya. "Metamorfose dos gêneros e formatos televisivos na web: a multiplicação das telas". In: RENÓ, Denis Porto et al. (Org.). **O audiovisual contemporâneo: Mercado, educação e novas telas**. 1.ed. Rosario: UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, 2016. p. 804-816.
- HERSCHMANN, Micael; KISCHINHEVSKY, Marcelo. A "geração podcasting" e os novos usos do rádio na sociedade do espetáculo e do entretenimento. **FAMECOS**, Porto Alegre, n. 37, dez. 2008.
- LANE, J. **Autobiographical Documentary in America**. Madison: University of Wisconsin Press, 2002.
- LEJEUNE, Philippe. **O pacto autobiográfico: de Rousseau à internet**. 2.ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.
- LINDGREN, M. Jornalismo narrativo pessoal e podcasting. **Radiofonias**, v.11, n.01, p. 112-136, 2020.

LINS, Consuelo; BLANK, Thais. Filmes de família, cinema amador e a memória do mundo. **Significação – Revista de Cultura Audiovisual**, São Paulo, ano 39, n. 37, p. 52-74, 2012.

MACDONALD, S. **American Ethnographic Film and Personal Documentary**. Berkeley: University of California Press, 2013.

MALUF, Sônia. Antropologia, narrativas e busca de sentido. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 5, n. 12, p. 69-82, dez. 1999.

MONDZAIN, Marie-Jose. "A imagem entre a proveniência e a destinação". In: ALLOA, Emmanuel (Org.). **Pensar a imagem**. 1.ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015a.

MONDZAIN, Marie-Jose. **Homo Spectator: ver, fazer ver**. 1.ed. Lisboa: Orfeu Negro, 2015b.

NASIO, Juan-David. **A fantasia: o prazer de ler Lacan**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

ODIN, Roger (org). **Le film de famille: usage privé, usage public**. Paris: Méridiens Klincksieck, 1995.

SCAMPARINI, Julia. O narrador autoficcional na literatura e no cinema. **Scripta Uniandrade**, v. 16, n. 3, p. 216-229, 2018.

VAN GENNEP, Arnold van. **Os ritos de passagem**. Petrópolis: Vozes, 1977.

submetido em: 03 nov. 2022 | aprovado em: 15 dez. 2022.

Creepy Metal Show e a insólita noite das sextas-feiras no grupo de WhatsApp da Rádio Putzgrila

Karen Cristina Kraemer Abreu¹
Sérgio Roberto Pires de Souza²

Resumo: Esta investigação se propôs a registrar e analisar a participação dos membros do Grupo de WhatsApp da Rádio Putzgrila durante a transmissão do programa Creepy Metal Show, apresentado nas noites de sextas-feiras, das 20 horas às 22 horas. O grupo da Rádio Putzgrila no WhatsApp conta atualmente com 132 participantes entre ouvintes e comunicadores, é utilizado para divulgar a programação da web rádio e para oportunizar um espaço de troca de mensagens e informações sobre Rock'n Roll, notícias, lançamentos musicais, bandas da cena independente do Rock local, manifestações sobre a programação, dentre outras. Utilizando de metodologia qualitativa, sob a técnica do estudo de caso, que analisa o que cada caso apresenta de particular e relevante. O programa se caracteriza pela narrativa de contos de terror, na voz aveludada e na prosódia ímpar do apresentador Sérgio Pires, que acompanha a reação dos ouvintes fiéis da Rádio Putzgrila a partir das mensagens de texto enviadas através do grupo no WhatsApp. Creepy Metal Show é transmitido ao vivo e o apresentador responde e envia saudações aos ouvintes através de mensagens de áudio durante o programa bem como em mensagens de texto no grupo de WhatsApp da web-rádio, além de outras Redes Sociais. Os textos de terror apresentados são resultado de pesquisa literária e de algumas colaborações enviadas por ouvintes que desejam ouvir suas histórias no programa. À guisa de conclusão, podemos apontar a participação dos ouvintes durante a programação ao vivo, através do envio de mensagens no grupo de WhatsApp, o interesse por narrativas radiofônicas diferenciadas e com temática de terror, a relação entre os contos de terror com o universo musical do Rock'n Roll através do subgênero Heavy Metal e o interesse por ouvir e participar do programa, além do retorno, quase em tempo real, do comunicador que comanda o Creepy Metal Show.

Palavras-chave: Contos de terror; Narrativa insólita; Programa Radiofônico; Rádio Putzgrila; Creepy Metal Show; WhatsApp da Putz.

Creepy Metal Show and the unusual Friday night in the Putzgrila Radio WhatsApp group

Abstract: This investigation aimed to record and analyse the participation of members of the WhatsApp Group of Radio Putzgrila during the broadcast of the Creepy Metal Show, presented on Friday nights, from 8 pm to 10 pm. The Radio Putzgrila WhatsApp group currently has 132 participants, including listeners and communicators, and is used to promote webradio programming and to provide a space for exchanging messages and information about Rock'n Roll, news, music releases, bands from the local independent Rock scene, demonstrations about the programming, among others. Using a qualitative methodology, under the case study technique, which analyses

¹ Doutora e Mestre em Ciências da Linguagem – UNISUL. Pós-doutora em Promoção da Saúde, Desenvolvimento Humano e Sociedade - ULBRA. Graduada em Jornalismo e em Publicidade e propaganda – UNISINOS. Professora no curso de Jornalismo da UFSM-FW. Membro do ConJor – UFOP.

² Licenciado em Ciências Sociais – UFRGS. Bacharelado em Ciências Sociais/Antropologia – UFRGS. Comunicador em emissoras de rádio em Porto Alegre e região metropolitana há 11 anos.

what each case presents as particular and relevant, we observed and recorded the participation of the members of the message exchange group during the broadcast of the Creepy Metal Show program, led by Sergio Pires. The program is characterized by the narrative of horror tales, in the velvety voice and in the unique prosody of the presenter, who follows the reaction of the faithful listeners of Radio Putzgrila from the text messages sent through the group on WhatsApp. Creepy Metal Show is broadcast live, and the presenter responds and sends greetings to listeners through audio messages during the program as well as in text messages in the WhatsApp group of the webradio, in addition to other Social Networks. The horror texts presented are the result of literary research and a some contributions sent by listeners who want to hear their stories on the show. By way of conclusion, we can point out the participation of listeners during the live programming, through the sending of messages in the WhatsApp group, the interest in differentiated radio narratives with a theme of terror, the relationship between the horror tales and the musical universe of Rock'n Roll through the Heavy Metal subgenre and the interest in listening to and participating in the program, in addition to the return, almost in real time, of the communicator who runs the Creepy Metal Show.

Keywords: Horror tales; Unusual narrative; Radiophonic Program; Putzgrila Radio; Creepy Metal Show; WhatsApp from Putz.

Introdução

Insólito(a) é palavra de etimologia latina: *insolitus*; traz o sentido do incomum, daquilo que é “anormal, extraordinário, estranho, alheio”. Em inglês, pode ser substituída por *unheard-of*. Resgatando os conceitos trazidos no dicionário Michaelis (INSÓLITO, 2015), a palavra insólito(a) é um adjetivo da língua portuguesa que apresenta os sinônimos “anômalo”, “anormal”, “atípico”; e pode ser compreendida como aquilo que “não é habitual, infrequente, raro, incomum ou uma enfermidade”. Também pode ser entendido como o “que se opõe aos usos e costumes, que é contrário às regras, à tradição. Um estilo”.

A partir das definições de “insólito” podemos afirmar que tanto a Rádio Putzgrila quanto o programa radiofônico *Creepy Metal Show* são incomuns, inabituais, atípicos. Não são todas as emissoras de rádio brasileiras ou aquelas com programação em língua portuguesa que apresentam programas radiofônicos que incluam temas fantásticos ou de terror.

O programa é produzido e apresentado por Sérgio Pires, um cientista social e escritor que há cerca de onze anos foi convidado a participar de um programa na Rádio Acácia FM e se encantou com a dinâmica e o ambiente do estúdio da emissora. De tanto participar como convidado, trazendo informações como especialista em alguns temas, Pires foi convidado a assumir o microfone e realizar um programa radiofônico. Em sua trajetória sonora há programas musicais, de debate e de notícias. Ele descobriu uma paixão, uma habilidade, uma vocação ao participar de programas na Acácia FM. As oportunidades acabam por promover descobertas e indicações profissionais.

Neste texto, buscamos apresentar os resultados da observação e das análises de quatro edições do *Creepy Metal Show* produzidos, apresentados ao vivo e veiculados nas sextas-feiras do mês de março de 2022, na Rádio Putzgrila, em Porto Alegre/RS. A audiência da Rádio Putzgrila se

dá a partir da Internet; a Putz é uma webrádio. Os ouvintes da “Rádio Rock de Verdade!” estão potencialmente em quaisquer lugares onde haja sinal de Internet. Note-se os prefixos dos aparelhos celulares através dos quais são enviadas mensagens no grupo de *WhatsApp*³ da emissora: (51), (52), (53), (54) e (55), no RS; (48), em SC; (41), no PR, (11) e (18), em SP; (21) no RJ; (62), no Centro-Oeste e (82) no Nordeste.

Partimos, metodologicamente, para uma abordagem qualitativa e utilizamos a técnica do estudo de caso para traçar as observações e análises sobre a participação dos ouvintes e comunicadores da Rádio Putzgrila no grupo de *WhatsApp*, durante o horário de veiculação do programa *Creepy Metal Show*, às sextas-feiras à noite, a partir das 20 horas, com duração de 2 horas, em média. Também nos ocupamos em descrever as mensagens publicadas no grupo de *WhatsApp*⁴ no mesmo período.

Observamos as trocas de mensagens nas quatro sextas-feiras do mês de março de 2022; apontamos algumas categorias em que as mensagens publicadas pelos membros do grupo se encaixaram. Elegemos quatro categorias para as mensagens encontradas: a) Relacionadas aos contos de terror; b) Relacionadas às manifestações do comunicador do programa; c) Relacionadas às músicas veiculadas no programa; e, d) Não relacionadas ao conteúdo do programa. As opções foram definidas a partir da escuta do programa *Creepy Metal Show*, em 4 de março de 2022.

Memória da Rádio Putzgrila: 16 anos “surfados nas ondas do Rock”

A Rádio Putzgrila fez 16 anos em 2022. A primeira transmissão ocorreu em 7 de setembro de 2006, em Porto Alegre/RS, a partir do interesse de Pedro da Fonseca, que desde a adolescência frequentava o estúdio da Rádio Atlântida FM na cidade de Santana do Livramento/RS, na fronteira do Brasil com o Uruguai. Pedro já estava acostumado às transmissões radiofônicas pois, após inúmeras visitas ao estúdio, conseguiu uma vaga na emissora do Grupo RBS e passou a atuar na emissora de rádio.

No início, a Rádio Putzgrila apresentava programas radiofônicos de diversas vertentes. Há cerca de 15 anos o fundador da webrádio, Pedro da Fonseca, cursou a graduação em RTV na ULBRA, e foi aluno do experiente Prof. Dr. Luiz Artur Ferraretto. Em conversas sobre rádio, o professor apontou um caminho para a Putz: a segmentação de conteúdo, inserindo a emissora em um nicho mercadológico. E, assim, Pedro reuniu-se com outros parceiros de trabalho definindo o nicho musical do *Rock 'n Roll* para a emissora. Na sequência, surge o *slogan*: a “Rádio Rock de Verdade!”.

³ O grupo no aplicativo *WhatsApp* foi criado em 20/11/2019, pelo comunicador Camilo Bassols.

⁴ O número de participantes do grupo se mantém em crescimento. Hoje são 132.

[...] A especialização da programação musical permite a exploração mercadológica mais eficaz das audiências, ajudando a estabelecer comunidades de gosto transfronteiriças (embora guardando especificidades locais), mobilidade por gêneros (e subgêneros) musicais em constante rearranjo, como o rock (e todas as suas denominações derivadas como *hard rock*, *heavy metal*, *industrial*, *rockabilly*), o pop, o rap etc. (KISCHINHEVSKY, 2011, p. 4).

A diretoria da Rádio Putzgrila, além da presença do radialista Pedro da Fonseca, conta com a importante atuação do comunicador Camilo Bassols. Pedro e Camilo atuam na divulgação, promoção e produção de programas para a Putz, como a emissora é mais conhecida pelos ouvintes. Muitos colaboradores se unem aos diretores nessa tarefa: Rafael Cony, Juann Acosta, Anderson Tchaina Bass, Márcio Dias, Rodrigo Vizzotto, Tiago Maques (O Geertz), César Freitas, Fábio Rabelo, Nassib Turelly, John Edvaldo e Sérgio Pires.

Atualmente, não constam da grade da emissora programas comandados por mulheres. Entretanto, é importante registrar que muitas comunicadoras como Ana Beise⁵, Sabrina Helena Kwazsko⁶, Tathy Ferro e Juliana Barros⁷, e Carina Gertz⁸ estiveram à frente de programas radiofônicos durante anos na emissora.

A maioria das transmissões realizadas pela Putzgrila parte de Porto Alegre/RS. Entretanto, há programas que são transmitidos de outras cidades como Caxias do Sul/RS, município localizado na serra gaúcha. No atual momento, sem sede física, os programas são produzidos e editados por seus comunicadores, a partir de suas residências ou espaços laborais.

Em 2022, a grade da Rádio Putzgrila conta com 15 programas radiofônicos e *playlists* musicais que rodam entre os programas da emissora. Nesta investigação, nosso olhar se debruça sobre o *Creepy Metal Show*, programa apresentado por Sérgio Pires, nas noites de sextas-feiras, das 20 às 22 horas, através da Putz.

O insólito Creepy Metal Show nas noites das sextas-feiras

Creepy Metal Show traz a narrativa incomum de contos de terror selecionados pelo apresentador, tendo como fonte a literatura fantástica e a participação dos ouvintes do programa que enviam contos de suas próprias autorias.

Para contar sobre o programa *Creepy Metal Show*, o comunicador Sérgio Pires relata brevemente a sua história junto à emissora Rádio Acácia FM, de Alvorada/RS, na qual começou sua

⁵ A comunicadora Ana Beise apresentou programas de Rádio como: *Alcova e Acorde!*, o último na companhia de Camilo Bassols, nas manhãs da Putz. Ana Paula Beise também atuou na direção da Rádio Putzgrila junto a Pedro da Fonseca e Camilo Bassols.

⁶ A apresentadora Sabrina Kwazsko comandou o programa radiofônico direcionado à valorização da cena independente do Rock Gaúcho denominado "Independência ou morte".

⁷ Tathy Ferro e Juliana Barros produziram e apresentaram "A culpa é do meu signo?", um programa de entrevistas e mesas-redondas sobre ocultismo, tarô, numerologia e astrologia intercalado com músicas do segmento do *Rock 'n Roll*.

⁸ Apresentou por muitos anos o programa "Rockarina" e promovia entrevistas com bandas de *Rock* da cena local.

trajetória no rádio. “Metaleira Acácia FM” e “Somos Hermanos – Música de Latino America”, foram programas liderados por Pires. Na Rádio Putzgrila, “Hermano Rock”⁹ fez sua apresentação ao público putzgrílico.

Durante a pandemia da Covid-19, o comunicador encontrou a possibilidade de inserir na grade de programação da Rádio Putzgrila o programa *Creepy Metal Show*, que teve sua primeira edição veiculada em 1º. de junho de 2020. As edições iniciais do programa *Creepy Metal Show* apresentavam diversos quadros, em um deles eram narrados contos de autores internacionais. Hoje, o comunicador já locucionou mais de 150 contos de terror, destes, cerca de 50 contos são assinados por autores brasileiros. Ele conta que “narrou contos de Edgar Allan Poe e *LoveCraft*, no princípio, mas, a partir do terceiro programa, trouxe o conto *O Lobisomen de Teresópolis*¹⁰, da escritora Giana Krause, no quadro ‘Sussurros Além da Cripta’”. A aproximação entre o local (bairro Teresópolis) e o público porto alegreense criou mais identificação às narrativas e proporcionou um olhar interessante ao público (informação verbal).

Em 2022, o programa *Creepy Metal Show*, apresenta alguns quadros fixos: 1) Grimórios e Mistérios; 2) Dicas dos autores; e 3) Arquivos do Medo, produzido por Anderson Tchaina Bass. Um dos objetivos do “*Creepy*” é promover espaço para os autores brasileiros e portugueses através da narração dos contos de terror. É meta do programa divulgar e expandir a presença do *Creepy* para os países de língua portuguesa, ampliando o alcance do programa através da Internet e do canal do YouTube¹¹, com o mesmo nome. Outras ações desenvolvidas para o “*Creepy*”, são a publicação de materiais no canal do YouTube, acrescentando imagens. Também é possível ouvir os áudios do programa no *Spotify* e no *MixCloud*; além de estarem disponíveis no *site* da emissora.

No cenário contemporâneo, a música está disponível em vários locais além das emissoras de rádio, por isso, Pires considera que oferecer apenas um programa de rádio que traga o estilo *Heavy Metal* e alguns comentários sobre o cenário do *Rock ‘n Roll* é pouco atraente aos ouvintes.

[...] É importante pensar um programa que ofereça mais ao ouvinte. Fazer um programa apenas musical, não tem apelo para o ouvinte. Conversando com minha esposa, chegamos à fórmula de mesclar histórias de terror e Heavy Metal. [...] Para encontrar um formato para o programa, comecei narrando contos internacionais. Depois, histórias insólitas de bandas de Rock. Após narrar o conto da Giana Krause, os autores de contos de terror brasileiros passaram a me enviar seus textos. Eles viram no programa uma oportunidade de terem seus textos interpretados numa emissora de rádio. Enxergamos o nicho mercadológico pouco promovido no Brasil. Com isso, criamos o Selo Editorial, um braço do “*Creepy*” através do qual estamos publicando os contos de terror (informação verbal).

⁹ Na atualidade, o programa “Hermano Rock” não consta da grade de programação da emissora.

¹⁰ Bairro da capital gaúcha.

¹¹ Disponível em: http://www.youtube.com/channel/UCKSRPOOQmwJRWLRebG_YYNA. Acesso em: 04. abr. 2022.

O apresentador Sérgio Pires também se aventurou a escrever alguns contos de terror. *O Cavaleiro e o Lobo* se inspira na canção *The Trooper*, do *Iron Maiden*. Pires conta com diversas frentes para divulgar o trabalho do *Creepy Metal Show*: o próprio programa, o grupo de *WhatsApp* da emissora, as redes sociais do comunicador e da webrádio, o *site* da emissora, a narração dos contos, o canal do YouTube e o Selo Editorial. É um esforço realizado para que os textos dos escritores dos contos de terror veiculados no programa, bem como as colaborações do quadro “Dicas Literárias dos Autores” possam ampliar seus espaços de visibilidade na internet.

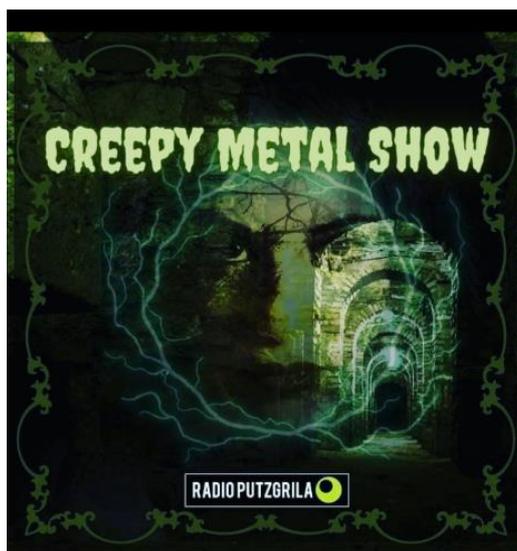


Figura 1 – Card de divulgação do programa Creepy Metal Show, da Rádio Putzgrila.
Fonte: Programa Creepy Metal Show, Rádio Putzgrila.

O mercado da literatura em português abrange nove países, que integram a Comunidade dos Países de Língua Portuguesa - CPLP: Portugal, Cabo Verde, Angola, Moçambique, Guiné-Bissau, Guiné Equatorial, São Tomé e Príncipe, Timor-Leste e Brasil (CLPL, S.i.). É objetivo de Pires que o *Creepy* alcance ouvintes em outros países. Esta possibilidade se torna potencial ao ter o programa veiculado na Putz, uma webrádio, não dependendo de outorgas governamentais, de concessões, de antena, de alcance físico limitado a uma região, de investimentos em equipamentos pesados e caros e de condições físicas limitantes à potência concedida a uma emissora. Para os propósitos do “*Creepy*”, as “ondas” de uma webrádio são muito interessantes (informação verbal).

Metodologia

Esta é uma pesquisa qualitativa e utiliza a técnica do estudo de caso que possibilita a análise do que é particular, daquilo que se mostra específico de um caso, que revela características ímpares e peculiares a respeito de um fenômeno (RAUEN, 2002).

De acordo com Oliveira (1997, p. 2), “os estudos de caso trazem informações sobre a indústria em pauta, suas características, a história e o desenvolvimento dessa organização, seus

propostos e mercados, bem como cenários e as responsabilidades – chave da identidade”. Rauen (2002, p. 210) esclarece que “há estudo de caso quando se analisa algo que tem valor em si mesmo. O alvo são as características que o caso tem de único, singular ou particular”. A investigação mostra aquilo que cada caso apresenta de específico, distinguindo-o dos demais, causando interesse especial.

Três etapas compõem a técnica de estudo de caso: 1) exploratória; 2) coleta de dados; e, 3) interpretações dos dados. A etapa exploratória, que caracteriza o início da pesquisa, proporciona que o investigador examine e revise a literatura existente, observe, entre em contato com a documentação existente, se houver, e investigue “especulações baseadas na experiência pessoal do pesquisador”.

Para realizar a fase exploratória e compor o corpus de análise acompanhamos as manifestações no grupo de *WhatsApp* da Rádio Putzgrila durante as sextas-feiras de março de 2022, durante o horário do programa *Creepy Metal Show*, das 20 às 22 horas. Nesse ponto do estudo, acresce-se a pesquisa sobre a Rádio Putzgrila e o programa radiofônico *Creepy Metal Show*, suas origens, frequência, historietas e participação da audiência.

Registro e análise das mensagens enviadas no grupo de *WhatsApp* da Rádio Putzgrila durante o programa *Creepy Metal Show* nas noites das sextas-feiras de março de 2022

Por que Creepy Metal Show?

O adjetivo *creepy*, de origem inglesa, apresenta os sinônimos “*gruesome*” e “*eery*”; pode ser entendido em português como “repugnante”, “arrepiante”. Utilizado para adjetivar aquilo que é “rastejante”: “*creeping*”, “*creepy*”, “*reptile*” ou “*repent*”.

Usar o adjetivo “*Creepy*” no nome do programa radiofônico apresentado na Rádio Putzgrila é aportar os sentidos “arrepiantes” provocados pelo conteúdo do programa radiofônico que apresenta narrações de contos de terror. *Creepy Metal Show* é o espaço da “Mostra Metaleira Arrepiante” que encanta os ouvidos da audiência nas “ondas” da Putz.

É de conhecimento do público roqueiro que há um aspecto sombrio no estilo *Heavy Metal* assim como no visual e nas apresentações das bandas de *rock* “metaleiras”. De acordo com Nogueira (2020)¹², o *Heavy Metal*, subgênero do *Rock’n Roll*, desenvolve sons com “guitarras distorcidas e batidas pesadas”. “*Heavy Metal* significa metal pesado como chumbo ou mercúrio [...] no século XIX era a gíria utilizada para designar canhões e, num sentido mais amplo, força bruta”.

As roupas escuras, principalmente na cor preta, os acessórios metálicos e prateados, as imagens de crucifixos, de caveiras e de morcegos, as cartolas, as boinas, as bandanas e os chapéus

¹² Os grifos do texto de Nogueira foram mantidos.

tornam os artistas *heavy metal* mais diferenciados, as maquiagens exageradas, os cabelos compridos, os figurinos exclusivos, as capas longas, os *trench coats*, as botas em couro, os solados meia-pata ou tratorados e as estampas nas cores preto sobre branco ou branco sobre preto, que promovem o maior contraste de cor aos olhos humanos, são característicos das bandas de *rock heavy metal*.

Na música pop, a expressão [Heavy Metal] apareceu com destaque pela primeira vez em *Born to Be Wild*, paulada do grupo *Steppenwolf*, em 1968. Ainda assim, o verso *heavy metal thunder* (“trovão de metal pesado”) não se refere ao barulho das guitarras, mas ao ronco das motocicletas que a letra da música enaltece. Um pouco mais tarde, *heavy metal* se tornaria sinônimo de um subgênero do rock com guitarras distorcidas e batidas pesadas [...]. As bandas que abraçam o rótulo costumam caprichar na pose de mau, nas longas madeixas, nas roupas negras e/ou nas letras com menção a rituais de magia. A expressão *hard rock* (em tradução livre, rock pesado), também usada para definir o som metaleiro, abrange um leque maior de estilos: do blues pesado de Jimi Hendrix ao grunge de Nirvana. A *Rolling Stone Encyclopaedia of Rock’n Roll* [...] diz que a expressão *heavy metal*, no sentido de estilo musical, foi cunhada pelo cronista Lester Bangs. Ele a teria escrito em 1972, numa resenha de um álbum do *Black Sabbath* para a revista *Creem* (NOGUEIRA, 2020, grifos no original).

A aparência incomum dos membros das bandas de *heavy metal* constrói e perpetua o estilo insólito do subgênero musical junto ao público que gosta do som metaleiro com o qual se identifica também visualmente, se não de forma completa, com acessórios e atitudes das referências trazidas pelas “personagens” dos artistas e músicos que estão em evidência.

[...] a música é parte importante do nosso dia a dia, sendo capaz de nos transportar para momentos marcantes e nos fazer reviver cada situação. Não por acaso, para 63% dos ouvintes de rádio, a música faz parte da vida. E quem não gosta de ouvir música no rádio? {...} O Music Heat indica que as músicas no rádio foram ouvidas mais de 175 bilhões de vezes no Brasil em 2019. Os cinco gêneros mais ouvidos correspondem a 80% de todo o consumo de músicas no meio (“SERTANEJO...”, 2020).

De acordo com a pesquisa *Music Heat*, divulgada pelo KANTAR IBOPE MEDIA & CROWLEY (“SERTANEJO...”, 2020), os gêneros musicais mais ouvidos no Brasil são: 1º.) Sertanejo: 28%; 2º.) Pop: 25%; 3º.) Gospel: 10%, 4º.) Pagode: 9%; e 5º.) Pop/Rock: 8%. Outros gêneros de músicas, somados, atingem 19% da preferência nacional. As informações obtidas junto ao *Inside Radio* indicam “que 83% da população ouve rádio e que os ouvintes passam 4h33 consumindo o meio rádio diariamente. Entre estes ouvintes, 93% declararam ouvir música” (SERTANEJO..., 2020). Estas informações são relevantes aos artistas, à indústria fonográfica, às emissoras de rádio e às empresas anunciantes no meio sonoro.

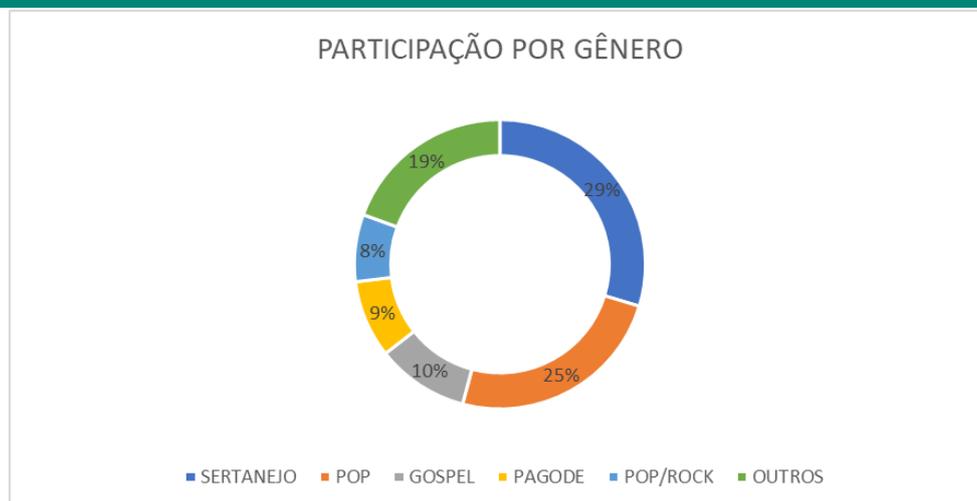


Figura 2 – Gráfico KANTAR IBOPE MÍDIA

Fonte: <https://kantaribopemedia.com/conteudo/artigos-papers/sertanejo-dispara-como-o-genero-mais-ouvido-nas-radios-em-2019>. Acesso em: 22 dez. 2022.

A percepção de Eduardo Bonadio, diretor da *Crowley*, parceira da KANTAR IBOPE MEDIA nesta pesquisa, é que, conhecendo os indicativos do consumo da mídia rádio no Brasil, “as rádios e os artistas possam definir melhor suas estratégias comerciais. Esse panorama do consumo de rádio e das músicas no Brasil é muito rico” (“SERTANEJO ...”, 2020).

A música é entendida como segmento econômico de caráter industrial desde os trabalhos de Adorno e Horkheimer, que denunciavam a crescente estandardização da canção popular, já nos anos de 1930 e 1940 [...] É preciso listar, como fatores decisivos para a construção do sucesso comercial de um artista, a articulação entre gravadoras e emissoras de rádio, encarregadas de massificar determinadas canções, agenciando o interesse do público (KISCHINHEVSKY, 2011, p. 4).

Quanto mais vezes a música de um artista é veiculada em uma emissora de rádio, maior é a possibilidade que ela atinja um número de ouvintes mais amplo. Quanto maior o número de emissoras de rádio fizer tocar uma canção na mesma época, maior será a popularização da música veiculada junto ao público. E, se esta canção é um lançamento, e se o locutor do programa a apresenta aos ouvintes, contando quem a compôs, quais os motivos, relata fatos, informa sobre os músicos que participam da gravação, veicula um áudio gravado pelo(s) artista(s) se dirigindo aos ouvintes da emissora, e/ou tantas outras ações mercadológicas simpáticas ao público, maiores serão as chances de a música crescer em solicitações da audiência à emissora de rádio.

Registro e análise das mensagens enviadas pelos ouvintes da Rádio Putzgrila nas insólitas noites de sextas-feiras no Grupo de WhatsApp da emissora

As mensagens enviadas através do aplicativo *WhatsApp* no Grupo da Rádio Putzgrila nas noites das sextas-feiras do mês de março de 2022, quando o programa *Creepy Metal Show* está “no

ar”¹³, foram publicadas por ouvintes e comunicadores da emissora. As mensagens postadas podem ser classificadas em quatro modalidades: a) Relativas aos contos de terror apresentados; b) Relativas às manifestações do comunicador; c) Relativas ao gênero musical *Rock’n Roll* e ao subgênero *Heavy Metal*; e, c) Sem relação com o programa.

Programa 1 – sexta-feira, 4 de março de 2022

Na primeira semana de observação, na noite de sexta-feira, 4 de março, o programa *Creepy Metal Show* teve início às 20h07min. Na tela do *WhatsApp* do Grupo da Rádio Putzgrila o apresentador informou no mesmo horário: “Bora lá Irmandade Putzgrílica que acredita no Rock and Roll!!!!” e, na mensagem de texto seguinte, escreveu: “Já está no ar o Creepy Metal”.

As mensagens, na sequência, são de ouvintes (Paulo César, Cláudia e Vicente) e de comunicadores da Rádio Putzgrila (Camilo Bassols, Juann Acosta, Anderson Tchaina Bass e do próprio Sérgio Pires).

Observando os comentários da audiência postados no grupo de *WhatsApp* da emissora, identificam-se publicações sobre as canções que estavam compondo os espaços musicais do programa. Foram citadas as bandas *Iron Maiden* e *Led Zeppelin* e comentários como “meu vinilzinho de ouro”; “valeu pelo som do Iron Maiden, forte abraço”; “valeu mesmooooo”; “Da-lhe Rock and Roll”. A resposta do apresentador do *Creepy Metal Show*, interagindo com o público no aplicativo de troca de mensagens *WhatsApp*: “Curtiram o Led então vai uma faixa bônus pra vocês”. Na sequência, Paulo César comenta: “Dose dupla”; publica um *Gif* com imagem de um disco da banda mencionada, e Claudia também se manifesta: três *emojis* de aplausos e uma imagem de mão com o polegar para cima e os outros dedos dobrados, indicando “aprovação”.

Às 21h17min. um membro com celular com prefixo 48, de Santa Catarina, publica um *Gif* com a imagem de um felino. Às 22h05min. o comunicador Juann Acosta pergunta: “onde é que Tá...utocronia?”, referindo-se ao programa “Tautocronia”, apresentado por Anderson Tchaina Bass, que vai “ao ar” depois de *Creepy Metal Show*, com início previsto para as 22 horas.

O comunicador Sérgio Pires responde: “Eu ainda estou no Host...”. E na mensagem que segue, ele diz: “Atrasei um pouquinho”. Depois de várias mensagens trocadas entre os comunicadores da Putz, Sérgio Pires escreve, às 22h13min.: “Valeu pela companhia Comunidade Putzgrílica!!!!”. E, às 22h39min., posta o *link* da edição #078¹⁴ do programa *Creepy Metal Show* no

¹³ A previsão da programação da Rádio Putzgrila é que o programa *Creepy Metal Show* seja veiculado das 20 às 22 horas, nas noites de sextas-feiras. Entretanto, há uma flexibilização de alguns minutos tanto para o início quanto para o final do programa. Cada comunicador ocupa o *host* da Rádio Putzgrila e libera-o para o próximo programa após despedir-se dos ouvintes. Nas noites em que acompanhamos o programa *Creepy Metal Show*, sempre foi utilizada essa flexibilização de horários na abertura e no encerramento.

¹⁴ Esteve disponível em <https://www.mixcloud.com/radioputzgrila/creepy-metal-show-078-produção-e-apresentação-sérgio-pires/>, mas foi retirado do ar com a atualização da playlist.

MixCloud/RadioPutzgrila, onde é possível acessar a gravação do programa de 4 de março de 2022 para ser consumido no dia e horário que o ouvinte desejar, quantas vezes quiser.

Existem manifestações dos ouvintes durante o programa *Creepy Metal Show*: 1) na categoria b, relativas às manifestações do comunicador (Sérgio Pires), 2) pertencentes ao item c, que fazem referência ao gênero musical *Rock'n Roll*, e, 3) na categoria d, onde aparecem publicações que não estão relacionadas ao programa “*Creepy*”. Curiosamente, não há comentários da audiência sobre os contos de terror veiculados no programa da sexta-feira, 4 de março de 2022.

Programa 2 – sexta-feira, 11 de março de 2022

A edição #079 do programa *Creepy Metal Show* na noite de sexta-feira, 11 de março de 2022, inicia às 20h05min. Entretanto, às 19h04min., o comunicador Sérgio Pires postou um *Card* divulgando o programa, lembrando aos membros do grupo no *WhatsApp* do horário e da presença do *Creepy* na programação da noite de sexta-feira: “É daqui a pouquinho! A partir das 20 horas!! Acesse www.radioputzrila.com ou baixe nosso app da Rádio Putzgrila – A Rádio Rock de Verdade!! Aguardo por vocês!!”.

Às 20h05 min. Pires publica: “Bora lá Irmandade Putzgrílica!!!!!!”, às 20h12min. Anderson Tchaina Bass, outro comunicador da emissora, digita: “tamo na audiência”. Um membro com celular com prefixo (11), de São Paulo, posta uma figurinha de um sapo que se move e troca de cores, às 20h14min. Às 20h15min., no mesmo horário e na sequência o membro Paulo Cesar responde ao post de Sérgio Pires: “Bora então escutar.”. Carlão, outro membro do grupo, publica uma imagem de capas de discos de vinil. Às 20h17min., Paulo Cesar envia uma mensagem com dois *emojis*: uma carinha com óculos escuros e uma mãozinha “Rock’n Roll”. Carlão responde no minuto seguinte: “Aqui, garoa, Playstation e metal”, já são 20h18min. Às 20h19min., outro membro com celular com prefixo (51), do RS, posta um *link* do YouTube “Giorno Giovanna”. O post do ouvinte com telefone celular com prefixo (62), da Região Centro-Oeste, diz: “Massa mano, Alexa toca putzgrila”. Pires seleciona o texto de Carlão e responde: “Dale Carlão!!!”, são 20h20min.

O artista Guilherme Wallau, às 20h23min. posta: “Vou fazer um show hoje família. Irei transmitir pelo Instaram @wallau.guilherme. 21h começa”. Cláudia seleciona a mensagem de Guilherme Wallau e responde: “Ah legal! Vi o post! Eu vou assistir... Bluesera!!”, às 20h26min. Quase 20 minutos depois, às 20h45min. O membro Leogyn também responde à saudação do apresentador do *Creepy Metal Show*: “Abraço”, às 20h46min. A ouvinte Cláudia posta um vídeo com tempo de 0’30” (meio minuto) e escreve: “Realmente... não há o que não haja!”, às 21h04min. O apresentador Anderson Tchaina Bass publica um *Card* com imagens das bandas Os Ildefonsos e Vulva Quântica para o quadro Futzgrila, no programa Tautocronia, que dá sequência à programação da emissora,

após o “Creepy”. Anderson Tchaina Bass, às 21h06min., escreve abaixo do post: “por aqui tudo pronto para a partida de hoje”.

Sérgio Pires, às 21h11min. posta dois *Gifs* em preto & branco (P&B), o primeiro é uma imagem da capa de um vinil da banda Metallica. O ouvinte Edson publica, às 21h21min., outro *Card* em P&B. Kellin seleciona e responde ao vídeo publicado por Cláudia, às 21h25min.: “Olha... Em outro planeta Haveria cancelamento Já aqui Seja o que você é” e inclui um *emoji* de uma figura humana plantando bananeira.

Às 21h28min., Vicente publica um *Card* do evento *Rock in Bira*, que está acontecendo naquele momento no Bar Opinião, na Rua José do Patrocínio, na Cidade Baixa, em Porto Alegre/RS. Cláudia seleciona a postagem de Kellin e responde, às 20h30min.: “Sim.. é um besteiro!..”. Outro ouvinte com telefone celular com prefixo (51), seleciona o post de Vicente sobre o *show* no Bar Opinião e publica, às 21h32min., “duas mãozinhas batendo as palmas”.

Na sequência das publicações no grupo de *WhatsApp* da emissora, o ouvinte Edson publica, às 21h40min., um *Gif* com imagem de um lagarto gigante numa viagem interplanetária acompanhado do texto na cor rosa e em letras maiúsculas: “YOU ROCK”. Às 21h54min., outro membro publica através de um aparelho celular com prefixo (48), de Santa Catarina, um *Card* assinado pelo *Dr. Pepper*¹⁵, trazendo o tema do vegetarianismo. O mesmo membro publica outro *Card* às 22h08min. que aborda a questão do aumento dos combustíveis: “Trabalhar pra comprar combustível pra trabalhar”. A imagem em P&B traz uma fotografia do personagem da série brasileira “A Grande Família: Agostinho Carrara”. O *Card* é assinado pelo perfil no Instagram “Agostinho Sincero”. Às 22h17min., Mr. Pires publica o *link* do programa *Creepy Metal Show*, edição #079¹⁶, no grupo da Rádio Putzgrila no *WhatsApp*.

Na observação das postagens no grupo de *WhatsApp* da Rádio Putzgrila, durante a audiência do programa *Creepy Metal Show #079*, em 11 de março de 2022, foi possível registrar publicações relacionadas às categorias: 1) que incluem textos e/ou imagens relacionadas às manifestações do comunicador Mr. Pires, integrantes da alínea b; 2) que fazem referência ao gênero musical *Rock’n Roll*, como propõe o item c; e 3) sem relação direta com o programa *Creepy Meetal Show*, como prevê o item d, mas que se relacionam com a divulgação de festas e *shows* musicais de *Rock’n Roll* em suas mais diversas vertentes, em Porto Alegre/RS, contribuindo para a difusão de informações que interessam aos membros do grupo de troca de mensagens da emissora. Não foram encontradas manifestações sobre o conteúdo dos contos de terror narrados no programa.

¹⁵ Disponível em: www.DrPepper.com.br. Acesso em: 22 dez. 2022.

¹⁶ Esteve disponível em <https://www.mixcloud.br/radioputzgrila/creepy-metal-show-079-produção-e-apresentação-sérgio-pires/>, mas foi retirado do ar com a atualização da playlist.

Programa 3 – 18 de março de 2022

Na noite da sexta-feira, 18 de março de 2022, às 19h59min., Pires publica a mensagem de texto: “Em instantes Creepy Metal Show!!!”. No minuto seguinte, o artista Eduardo Faleiro posta um vídeo com duração de 2”24’ que ele informa ter produzido. Às 20h13min., o comunicador volta a publicar no grupo de *WhatsApp* da emissora: “Creepy no ar!!!”. Após 5min., às 20h18min., Paulo Cesar marca a postagem de Mr. Pires e escreve: “Bora então escutar” acrescida do *emoji* de um “fone de ouvidos”. O comunicador publica: “Dale PC!!!”, um minuto depois. Às 20h20min. a ouvinte Cláudia escreve: “Vamo ouvi!! E hoje tá bem tétrico mesmo... nubladão pra chover e mais frio... Vai combinar!”, seguido por sete *emojis*: quatro de mãozinhas (roqueiro, bênçãos/proteção divina, ok, batidinha de parceria – tmj) e três de carinhas (susto, E.T. e sorrindo com óculos escuros). Na sequência, a mesma ouvinte esclarece: “Digo, por aqui, claro!”. O comunicador, selecionando a última mensagem de Cláudia, responde: “Aqui também!!!”, e insere um *emoji* de carinha sorrindo e com bochechas avermelhadas. Já são 20h22min.

Às 20h23min., o participante com celular de prefixo (62), de Goiás, seleciona o vídeo postado pelo artista Eduardo Faleiro e comenta: “Massa”. “Lembra muita gente”. Cláudia, às 20h24min. seleciona a última frase do participante de prefixo (62), de Goiás, e posta: “Ahammm... Acabei de ver!!! Baaaah”. E complementa: “Fodástico! Como dizem”, completando a mensagem com seis *emojis* de carinhas e de mãos. No minuto seguinte, 20h25min., Mr. Pires escreve: “Diálogo interplanetário com sotaque de Porto Alegre...”, incluindo um *emoji* com um largo sorriso.

O ouvinte Edson posta um vídeo com tempo de 0’36”, às 20h26min. No minuto seguinte, 20h27min., Cláudia seleciona a última postagem do comunicador e publica três *emojis*: “carinha de cabeça para baixo, proteção divina/bênçãos e coração vermelho”. Outro ouvinte de Porto Alegre/RS publica, às 20h44min., uma figurinha de um homem barbudo (Lula jovem) segurando muitas cartas de um baralho, em formato de leque, acompanhado da legenda escrita em letras maiúsculas e na cor vermelha: “segue o jogo”.

Às 21h Mr. Pires posta: “Daleeeee”. Às 21h02min., Paulo Cesar posta uma foto de um show da banda *Iron Maiden* acompanhada do texto: “Valeu pelo Iron Maiden, forte abraço.” No mesmo horário, Paulo Cesar publica a imagem de uma capa de um disco de vinil da banda *Iron Maiden*. Às 21h04min., o ouvinte Enio publica um link do site “Aventuras na História”, sobre a presença de expressões tupi-guarani na língua portuguesa. Pires publica um *Gif* às 21h05min., e, na sequência, Enio posta uma imagem fotográfica de uma garrafa do chope Tupiniquim acompanhado de um copo de cerveja transparente, com líquido amarelo até a metade, seguido pela frase: “Um brinde ao Tupi”. Às 21h08min., Pires publica: “Aeeee!! Vamo dale!!”.

Outro ouvinte da região de Porto Alegre/RS, Klayton, publica duas imagens: a superior mostra a tela do aplicativo da Rádio Putzgrila; na imagem inferior, uma lata da cerveja Roleta Russa e um copo tipo caldeira, transparente, com $\frac{3}{4}$ preenchido com um líquido amarelo, acompanhado das frases: “Tamo on no Creepy! Salve, @Sérgio Pires!. Como sempre, excelente!”, às 21h19min. e às 20h20min. o comunicador responde: “Salve Klayton!!! Valeu meu velho!!!”. No mesmo momento Klayton publica uma foto de um homem com um copo de cerveja em uma das mãos e se benzendo com a mão direita.

O comunicador Anderson Tchaina Bass, às 21h42min., publica o *Card* com a divulgação do programa Tautocronia, que dá sequência à programação da emissora. E, em seguida as mensagens: “Estouuu”, “Escutando amado”, “Com certeza”, “E vai ter Estátua de Palha @Lalo Oliveira”, “Hahah é a música nova do Lalo” e “Hehehe”.

Vicente posta duas fotos de apresentações musicais e a frase: “Rock solid na frankenhaus”. Publica mais quatro fotos, em uma ele identifica “Tiago Horácio” e um vídeo com a apresentação de uma banda no palco de rua na Frankenhaus; as postagens vão até às 21h50min. Cabe registrar que naquela noite¹⁷ a programação da Rádio Putzgrila convive com um cenário diferenciado. Após as diversas comemorações de *St. Patrick* na noite anterior, 17, na noite de 18 de março houve os insólitos e criativos festejos em homenagem ao santo irlandês promovidos por Dado Reali¹⁸, o “Wolverine” da noite porto-alegrense, comandante da Frankenhaus, que realizou uma Festa de *St. Patrick* com 48 horas de duração, iniciando na noite de quinta-feira, 17 de março, e finalizando-a na madrugada de 19 de março, no tradicional e conhecido bairro notívago Cidade Baixa – CB, em Porto Alegre/RS.

Também às 21h50min., o artista Lalo Oliveira responde à postagem do comunicador Anderson Tchaina Bass: com três *emojis* de “mãozinha Rock’n Roll”. Pires publica às 22h10min.: “Valeu Comunidade Putzgrílica!!!”. Às 22h21min., o comunicador disponibiliza o *link* do programa #080¹⁹ do *Creepy Metal Show* para os participantes do grupo do *WhatsApp* da Rádio Putzgrila.

Ao observar as postagens dos participantes do grupo de *WhatsApp* da Rádio Putzgrila durante o período em que o programa *Creepy Metal Show* esteve “no ar”, identificamos que as

¹⁷ Na noite anterior, 17 de março, ocorreu a Festa de *St. Patrick*, de origem irlandesa, onde são comercializados inúmeros barris de chope verde. Os festejos de *St. Patrick* vêm ocupando bares e cervejarias em Porto Alegre/RS há alguns anos, e nesta edição contou com circuito e ônibus circular transportando gratuitamente os membros festeiros entre cerca de 10 locais participantes do evento, a Frankenhaus realizou uma festa com duração de 48h.

¹⁸ Empresário em Porto Alegre/RS que tornou famosa a Festa de *St. Patrick* na antiga sede da Frankenhaus, Rua Cel. Genuíno, por introduzir o incentivo às fantasias e a utilização de figurino na cor verde entre os participantes, além de apresentações ao vivo de atrações musicais da cena *Rock ‘n Roll* da capital. As Festas de *St. Patrick* promovidas pela Frankenhaus se caracterizaram pela ocupação ativa da rua do bar/tatoo com palco, bancas de venda de chope verde e movimentação do público de mais de 20 mil jovens/ano, entre os anos de 2012-2017.

¹⁹ Esteve disponível em <https://www.mixcloud.com/radioputzgrila/creepy-metal-show-080-produção-e-apresentação-sérgio-pires/>, mas foi retirado do ar com a atualização da playlist.

manifestações dos participantes pertencem a três categorias: 1) aquelas que integram o item b, relativas às manifestações do comunicador Pires; 2) as que inserem-se na alínea c, referentes ao gênero musical *Rock'n Roll*; e, 3) e as manifestações não relacionadas ao conteúdo do programa *Creepy Metal Show*, conforme o item d.

No entanto, há muitas manifestações de ouvintes membros do grupo de *WhatsApp* da emissora que se referem a conteúdos sobre *Rock 'n Roll*. Na noite de 18 de março de 2022, não há participação de ouvintes que citem os contos de terror narrados no programa. Entretanto, há a postagem da ouvinte Cláudia fazendo referência ao tempo e às condições climáticas estarem em consonância com o estilo do programa radiofônico *Creepy Metal Show*: “tétrico”.

Programa 4 – sexta-feira, 25 de março de 2022

Às 19h59min. o comunicador Sérgio Pires publica: “Em instantes... Creepy Metal Show!!! Vicente, às 20h08min., responde a uma postagem de uma imagem de um poente, feita pelo ouvinte com prefixo (11), de São Paulo. Em seguida, o ouvinte que usa celular com prefixo (11), de SP, escreve: “coisa boa demais” acrescido de um *emoji* de “coração na cor roxa”. Na sequência, às 20h13min., o participante com prefixo de celular (11), de São Paulo, publica: uma figurinha de uma menina com uma flor na cor rosa, com uma camiseta rosa com a figura de um coelhinho branco, acompanhada do texto “Pra vc”, em letras alternadas entre maiúsculas e minúsculas, na cor vermelha.

Outro participante com celular de prefixo (11), às 20h13min., posta: “estamos na escuta”. O primeiro participante com prefixo (11) responde, no mesmo momento: cinco *emojis* de mãozinha “Rock’n Roll”. Às 20h16min., Sérgio Pires posta: “Salve salve Irmandade Putzgrílica!!!”. Ainda no mesmo horário, 20h16min., o primeiro participante com celular no prefixo (11) posta cinco *emojis*: “quatro mãozinhas ‘Rock’n Roll’ e uma carinha com três coraçõezinhos”. Às 20h26min., PC posta: “Salve, na audiência”.

Kellin, às 20h25min., relata um desabafo: “AFF to num buteco aqui... vontade de pedir para sintonizar”. No minuto seguinte, 20h26min., um ouvinte com prefixo (51) responde: “Põe no App da Rádio Putzgrila”, e acrescenta: “Hey, Hey, Hey”, fazendo referência à canção que está no ar. Kellin, às 20h17min., responde: “Hahahahaha eithaaaaaaaa Vou indicar”. Pires responde à Kellin, às 20h30min.: “Opa!!! Bora!!!”. Kellin responde ao comunicador, às 20h32min.: “Ainda não rolou... Mas quando rolar filmamos”. Em seguida, Kellin publica um “Gif de um E.T. em tons azulados que remetem ao espaço. O primeiro participante com celular com prefixo (11), às 20h34min., posta, selecionando o Gif publicado por Kellin: “Adorei!”. Kellin seleciona a mensagem do participante de São Paulo e posta: uma imagem desenhada de um E.T., na cor verde, com uma guirlanda de flores

brancas, uma gargantilha preta, camiseta com gola em 'V' estampada em cor clara, com o braço direito erguido e fazendo o sinal da paz, com a mão – dedos indicador e médio erguidos e separados, no formato da letra 'V', os outros dedos estão recolhidos em direção à parte interna da palma da mão”.

Às 20h37min., o participante com prefixo de telefone (11) informa ao grupo: “Tô salvando” acrescido do *emoji* com a carinha com olhos fechados, bochechas vermelhas e mãozinha tapando a boca, em atitude brejeira. O membro do grupo com prefixo (11) escreve: “Tô salvando”, e posta três *emojis* de mãozinhas aplaudindo.

A mensagem “Tô salvando” do membro com prefixo (11), de São Paulo, desencadeia uma reação no grupo de troca de mensagens da Rádio Putzgrila. Das 20h39min. às 20h45min. são postadas dezoito (18) imagens entre *Gifs* e figurinhas para *WhatsApp*. Às 20h46min., o comunicador Anderson Tcaina Bass retoma as postagens de texto: “to na escuta”. Imediatamente, publica um *post* com a síntese sobre o programa “Tautocronia”, a partir das 22h. Anderson Tchaina Bass publica um *Gif* direcionado ao “@Márcio Dias”, seu companheiro de programa.

Às 20h48min., o participante Enio posta duas imagens: 1) a figura com a embalagem do inseticida ‘Boa Noite’, e 2) a imagem de uma personagem dinossauro vestindo um conjunto de pijama e touca na cor clara em um quarto de dormir. A personagem está sentada na cama”. O primeiro participante de São Paulo posta “um *Gif* com o texto “Acho justo”, em letras maiúsculas na cor branca e com a imagem de um corpo gordo com uma roupa bastante esticada. Enio publica uma imagem da personagem “Jeison”, da franquia “Sexta-feira 13”, mais uma referência aos conteúdos do programa *Creepy Metal Show*, às 20h50min.

Às 21h, Sérgio Pires publica um *Gif* de um guitarrista *Heavy Metal*. Seguem as publicações de *Gifs* e figurinhas para *WhatsApp* no grupo da emissora. Às 21h07min, o participante Enio publica um link que direciona à matéria do Correio do Povo – CP, jornal da capital gaúcha, sobre “Baile de Porto Alegre beneficia 250 debutantes”. Sérgio Pires publica, às 21h10min.: “Passei a mão”, fazendo referência às figurinhas e *Gifs* postados no grupo. O segundo participante com celular com prefixo de São Paulo, posta: “Percebi kkkk”, às 21h13min. O membro do grupo, Edson, seleciona um *Gif* “com o movimento de descida dentro de um bueiro, do desenho das pernas de uma mulher com sapato *scarpin* na cor vermelha, e publica: “kkkkk”, às 21h18min.

Pires publica dois *Gifs* com imagens fotográficas que fazem alusão à banda *Kiss*, às 21h30min. Às 21h38min., Pires publica outro *Gif* do músico *Slash*. O segundo participante de São Paulo publica: “Boa noite” acrescido do *emoji* de “carinha com olhos fechados, bocejos e “três letras

‘z’”, indicando o som do sono, como nas HQs²⁰. Na mensagem imediatamente posta no grupo, o mesmo participante publica: quatro *emojis* “ piscando o olho esquerdo e enviando beijinhos com um coraçõzinho vermelho próximo à boca”.

Às 22h13min., o comunicador do *Creepy Metal Show* escreve: Valeu pela companhia Comunidade Putzgrílica!!!!” e adiciona três *emojis* de carinha demonstrando afeto. No mesmo horário o segundo membro paulista do grupo da emissora publica o *emoji* de uma “rosa vermelha”. Na sequência, às 22h27mi., Sérgio Pires posta o link do programa #081²¹ daquela noite na Rádio Putzgrila.

Nas postagens do grupo de *WhatsApp* da noite de sexta-feira, 25 de março de 2022, durante o programa *Creepy Metal Show*, foi possível identificar publicações nas alíneas b) Relativas às manifestações do comunicador; c) Relativas ao gênero musical *Rock’n Roll*, e d) sem relação com o programa, como ocorreu nas outras sextas-feiras do mês de março.

Na noite de 25 de março foram postadas no grupo da emissora, durante o programa *Creepy*: um *Card* com a imagem da personagem “Mortiça Adams” com uma xícara de chá, elaborada a partir do filme “A Família Adams”; a figurinha da personagem “Jason” com a máscara, obtida nos filmes “Sexta-feira 13”; e as duas imagens dos E.T.s : 1) na atmosfera, em um ‘disco voador’ e 2) o E.T. verde com guirlanda de flores na cabeça e mãozinha “paz e amor”, num estilo *hippie* dos anos 1960. Estas quatro (4) imagens são postadas no grupo de *WhatsApp* da emissora por participantes/ouvintes da Rádio Putzgrila, apontando relações visuais com o conteúdo do programa, ainda que não façam comentários diretos sobre os contos de terror veiculados. Especificamente, nesta edição do programa, após o participante com celular com prefixo (11), de São Paulo informar que estava salvando as figurinhas para *WhatsApp* publicadas, houve a postagem de 18 imagens, uma resposta direta à informação do membro de São Paulo. Uma facilitação proporcionada pelos membros do grupo para o “colega”, características de uma comunidade virtual: o auxílio e o acolhimento.

Considerações

É possível identificar que os comunicadores da Putzgrila se fazem presentes no grupo de *WhatsApp* da emissora, enviam informações sobre os programas, postam os *links* para acesso aos áudios já veiculados, trocam mensagens durante a programação ao vivo, saúdam os ouvintes através de mensagens de texto no grupo do *WhatsApp* e também no áudio do programa. Podemos afirmar que os comunicadores Sérgio Pires, Rafael Cony, Juann Acosta, Anderson Tchaina Bass e Márcio Dias agem assim.

²⁰ HQ é a sigla utilizada para História em Quadrinhos.

²¹ Esteve disponível em <https://www.micloud.com/radioputzgrila/creepy-metal-show-081-produção--e-apresentação-sérgio-pires/>, mas foi retirado do ar com a atualização da playlist.

O envolvimento e a valorização da audiência presente no grupo de *WhatsApp*, cria a aproximação público/emissora e promove a liberdade de postagens dos ouvintes apresentando os ambientes residenciais onde estão ouvindo à programação da Rádio Putzgrila. São objetos das publicações dos ouvintes, alimentos e bebidas que consomem (fotos). Há troca de mensagens entre os ouvintes da emissora a partir de comentários sobre as publicações uns dos outros e que não estão intrinsecamente relacionados ao conteúdo do programa *Creepy Metal Show*.

Ao observarmos o conteúdo das postagens, tanto dos ouvintes quanto dos comunicadores da rádio, verifica-se o intenso uso de *emojis*, de *Gifs* e de figurinhas para *WhatsApp* nas mensagens enviadas no grupo da Rádio Putzgrila. As publicações com *emojis* diminuem a necessidade de escrita, possibilitam enviar mensagens mais céleres e são mais divertidas. Esta preferência é percebida nas Redes Sociais, de modo geral. O Facebook, por exemplo, há alguns anos, disponibilizou a criação de um avatar para seus usuários, e já atualizou e ampliou as imagens dele em muitas situações. Este é um indicativo da aceitação do uso das figurinhas, *emojis* e *Gifs*. Usar *emojis* e figurinhas parece ser a preferência de expressão dos usuários do grupo de *WhatsApp* da Rádio Putzgrila. Nos quatro programas observados nesta pesquisa, foram postados 96 *emojis* e foram utilizadas 69 figurinhas.

É relevante registrar que há a participação dos comunicadores e de artistas da cena local no grupo de *WhatsApp* da Rádio Putzgrila. Esta situação proporciona uma aproximação entre a emissora, seus comunicadores e os artistas. Os ouvintes também interagem com os comunicadores e os artistas. Em um grupo de *WhatsApp* os contatos telefônicos de todos os participantes estão disponíveis. Essas possibilidades de acesso aos comunicadores, diretores e artistas é um fato incomum; as emissoras de rádio não disponibilizam acesso aos contatos de artistas ou de seus comunicadores de maneira usual.

Referências bibliográficas

CLPL – COMUNIDADE DOS PAÍSES DE LÍNGUA PORTUGUESA. Estados-membros. **Portal Oficial da CPLP**. S. i. Disponível em: <https://www.cplp.org/id-2597.aspx>. Acesso em: 07 mar. 2022.

CREEPY. Pesquisa Google. "INSÓLITO". In: **Dicionário Michaelis On-Line**. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/busca/portugues-brasileiro/ins%C3%B3lito/>. Acesso em: 08 abr. 2022.

SERTANEJO dispara como o gênero mais ouvido nas rádios em 2019. **Kantar Ibope Media: Artigos & Papers**. Kantar Ibope Media, 2020. Disponível em: <https://kantaribopemedia.com/conteudo/artigos-papers/sertanejo-dispara-como-o-genero-mais-ouvido-nas-radios-em-2019>. Acesso em: 10 abr. 2022.

KISCHINHEVSKY, M. Por uma economia política do rádio musical – articulações entre as indústrias da música e da radiodifusão sonora. **Matrizes**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 247-258, 2011. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v5i1p247-258>. Acesso em: 17 mar. 2022.

NOGUEIRA, M. De onde vem o termo Heavy Metal? **Revista Superinteressante** [on-line]. São Paulo: Editora Abril, 2020. Publicado em 30 nov. 2003. Atualizado em 22 out. 2020. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/de-onde-vem-o-termo-heavy-metal/>. Acesso em: 07 abr. 2022.

OLIVEIRA, S. L. **Tratado de metodologia científica**: projetos de pesquisa, TCC, monografias, dissertações e teses. São Paulo: Pioneira, 1997.

RAUEN, F. J. **Roteiros de investigação científica**. Tubarão: Editora da UNISUL, 2002.

submetido em: 24 ago. 2022 | aprovado em: 31 out. 2022.

Ficção científica, mortes e viagens intergalácticas: narrativa fantástica e estilo insólito na série de animação *The Midnight Gospel*¹

Ana Catarine Mendes da Silva²
João Paulo Hergesel³

Resumo: Partindo dos estudos de narrativa fantástica no audiovisual, o presente trabalho analisa a série de ficção científica *The Midnight Gospel* (2020), animação criada por Pendleton Ward e Duncan Trussell para a rede de *streaming* Netflix. Na trama, o telespectador acompanha o cotidiano de Clancy, que, com seu simulador de realidades, vive experiências de morte enquanto conhece seres inusitados de outros planetas e os entrevista para seu *podcast* intergaláctico. A partir disso, o trabalho fundamenta-se no objetivo de identificar a estrutura narrativa utilizada no decorrer da animação, embasando-se nos estudos de narrativa fantástica e estilo insólito. Desse modo, a metodologia empregada parte de levantamento bibliográfico, seguido de análise narrativa e estilística do produto. Espera-se, com isso, fortalecer os estudos de narrativa fantástica e poéticas audiovisuais.

Palavras-chave: Audiovisual; Ficção científica; Animação; Narrativa; Estilo.

Science fiction, deaths, and intergalactic travel: fantastic narrative and unusual style in the animated series *The Midnight Gospel*

Abstract: Starting from studies of fantastic narrative in audiovisual, this work analyzes the science fiction series *The Midnight Gospel* (2020), animation created by Pendleton Ward and Duncan Trussell for the Netflix streaming network. In the plot, the viewer follows the daily life of Clancy, who, with his reality simulator, experiences death while meeting unusual beings from other planets and interviews them for his intergalactic podcast. From this, the work is based on the objective of identifying the narrative structure used throughout the animation, based on studies of fantastic narrative and unusual style. Thus, the methodology used starts from the bibliographic survey, followed by the narrative and stylistic analysis of the product. It is hoped, with this, to strengthen the studies of fantastic narrative and audiovisual poetics.

Keywords: Audiovisual; Science fiction; Animation; Narrative; Style.

¹ Pesquisa realizada com fomento do Fundo de Apoio à Iniciação Científica (FAPIC/PUC-Campinas).

² Graduanda em Relações Públicas na Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), com bolsa integral do Programa Universidade para Todos (PROUNI). Membro do Grupo de Pesquisa Entre(dis)curso: sujeitos e língua(gens), com linha de pesquisa em Linguagens, Poéticas e Tecnologias. Aluna bolsista pelo Fundo de Apoio à Iniciação Científica da PUC-Campinas (FAPIC/Reitoria) com o projeto "O insólito na ficção seriada contemporânea de animação: narrativa fantástica e estilo insólito na telepoética de *The Midnight Gospel* (2020)". E-mail: ana.cms4@puccampinas.edu.br.

³ Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Doutor em Comunicação (UAM), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (Uniso). Membro do grupo de pesquisa Entre(dis)curso: sujeito e língua(gens). Participante da Rede Brasileira de Pesquisa em Ficção Televisiva (Obitel Brasil) e da Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales (Red Inav). E-mail: jp_hergesel@hotmail.com.

Introdução

Ao se observar a comunicação sob uma perspectiva interdisciplinar, torna-se possível identificar sua importância para os estudos das linguagens, reconhecendo seu poder dentro do nicho midiático e audiovisual. A partir deste raciocínio, questiona-se: como o fantástico e o insólito podem ser utilizados em uma animação para construir uma narrativa seriada? Para responder a esse questionamento, elege-se como objeto de estudo a série de ficção científica *The Midnight Gospel* (2020), animação estadunidense criada por Pendleton Ward e Duncan Trussell para a rede de *streaming* Netflix, que tem como foco lidar com temas reais, utilizando-se de elementos fantásticos para narrar sua história. A série registra o cotidiano de Clancy Gilroy, que usa um simulador de realidades para viver aventuras e conhecer seres inusitados de outros planetas, enquanto entrevista-os para seu *podcast* intergaláctico.

Em pesquisa exploratória realizada pelo Google Acadêmico no mês de setembro de 2021, considerando a amplitude global e sem restrição de idiomas, localizaram-se dois trabalhos relacionados à série *The Midnight Gospel*. Trata-se do artigo *Tecnologia e saberes espirituais em The Midnight Gospel: hiperabstração digital e imaginação*, de autoria de Florence Marie Dravet (2020), doutora em Didactologia das Línguas e Culturas; e da dissertação de mestrado *The Midnight Gospel e The Duncan Trussell Family hour: um estudo de narrativa transmídia*, defendida por Julia Vidal (2021), no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Utilizando-se como base o segundo trabalho citado, observam-se características pertinentes à narrativa fantástica e ao estilo insólito. Vidal (2021) afirma que a série *The Midnight Gospel* utiliza a animação para complementar de maneira visual o seu universo filosófico, psicodélico e delirante. Além disso, ela também evidencia que “[...] a estética da animação contribui para que o espectador entre em outro paradigma narrativo em que o absurdo, o insólito e o *nonsense* são facilmente aceitos” (VIDAL, 2021, p. 66). A autora também cita que “[...] em *The Midnight Gospel*, Ward foi capaz de levar sua criatividade narrativa e imagética às últimas consequências” (VIDAL, 2021, p. 67), o que demonstra características inovadoras dentro do caráter de animação.

A partir dessas concepções, o presente trabalho tem como objetivo geral identificar a estrutura narrativa utilizada no decorrer da trama de *The Midnight Gospel*, com base na aplicação do fantástico e do insólito, sendo capaz de reiterar manifestações de identificação no telespectador. De forma complementar, apontam-se como objetivos específicos: realizar levantamento bibliográfico sobre narrativa fantástica para construir um marco teórico; estudar conceitos relacionados ao estilo insólito para aplicá-los ao objeto de pesquisa; e verificar as contribuições de *The Midnight Gospel* para os estudos de linguagem, narrativa e audiovisual.

Para realizar este estudo, a metodologia de pesquisa empregada divide-se em pequenas segmentações. Em um primeiro momento, observam-se aspectos da estilística no audiovisual e as contribuições do gênero de animação para este nicho. Após isso, identificam-se os estudos de narrativa fantástica e estilo insólito, tendo como base principalmente Tzvetan Todorov (1970). Posteriormente, realiza-se uma análise da obra *The Midnight Gospel*, apontando seus principais aspectos narrativos e estilísticos. Por fim, desenvolvem-se as considerações finais da pesquisa, demonstrando os principais aprendizados e ponderações elaboradas no decorrer do trabalho.

Aspectos estilísticos do audiovisual

Para entender de maneira mais aprofundada como funciona o percurso da análise estilística no audiovisual, é necessário observar como o estilo atua no cinema clássico. De acordo com David Bordwell (2005, p. 278-279), “[...] o filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos”. Também é importante observar que cada cena no cinema apresenta diferentes etapas. Primeiramente, há a exposição, que “[...] especifica o tempo, o lugar e os personagens relevantes – suas posições espaciais e seus estados mentais atuais (geralmente resultados das cenas anteriores)” (BORDWELL, 2005, p. 282). No decorrer da ação, a cena se desenrola-se ou finaliza, com “[...] desenvolvimentos de causa e efeito deixados pendentes em cenas anteriores, abrindo, ao mesmo tempo, novas linhas causais para desenvolvimento futuro” (BORDWELL, 2005, p. 282).

Bordwell (2005, p. 292) observa que “[...] na narração clássica, o estilo caracteristicamente estimula o espectador a construir um tempo e um espaço da ação da fábula que seja coerente e consistente”. Além disso, quando pensamos na forma como o estilo é representado dentro do audiovisual, pode-se considerá-lo:

[...] um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas (BORDWELL, 2013, p. 17).

Vale ressaltar que o estilo não está focado apenas no cinema, sendo possível observá-lo também na televisão e em outros veículos audiovisuais. Segundo Kristin Thompson (2003), os estudos de cinema e televisão cresceram em paralelo como duas disciplinas diferentes. Complementando esse pensamento, observa-se que a análise estilística focada na televisão é “[...]”

fundamental para estudar o envolvimento pela linguagem, ou melhor, o efeito comunicativo e cultural dos programas televisivos” (HERGESEL; FERRARAZ, 2017, p. 28).

Animação: do cinema às séries televisivas

Após o entendimento dos aspectos estilísticos do cinema clássico e da televisão, realiza-se um recorte para evidenciar como essas transformações aconteceram no campo das animações. Ao analisar o período pós-Segunda Guerra Mundial, identificam-se diversas transformações na sociedade, de modo que “[...] os bens de consumo, antes destinados a uma minoria de abastados, começam a ser produzidos e consumidos em larga escala” (FERREIRA, 2007, p. 32). É importante evidenciar que essas mudanças ocasionaram tanto alterações econômicas quanto culturais, o que demonstra diversas modificações no campo cinematográfico, desde as formas como as obras eram criadas até mesmo o modo como os gêneros dos filmes eram empregados.

Segundo Luciane Fagundes Ferreira, “[...] nos anos 1950, com a crise na indústria cinematográfica, a popularização da mídia televisiva representou uma nova possibilidade de absorção para os filmes animados” (FERREIRA, 2007, p. 46). A partir disso, tornou-se evidente o foco dos estúdios em criar animações voltadas para a televisão, que apresentavam cada vez mais uma segmentação da audiência. Voltando para os aspectos estilísticos desse período, observa-se a criação de gráficos mais simples, narrativas mais repetitivas e a presença de humor verbal (FERREIRA, 2007), além de um foco cada vez maior no público infantojuvenil. Dessa forma, muitas animações que foram para a televisão durante esse período eram reaproveitamentos de antigos materiais, os quais as empresas revendiam diretamente para diferentes redes ou emissoras de TV (NESTERIUK, 2011). Segundo Sergio Nesteriuk (2011), algumas das principais produções criadas nesse período foram *The Woody Woodpecker* (Pica Pau), *Huckleberry Hound Show* (Dom Pixote) e *The Quick Draw McGraw Show* (O Show do Pepe Legal), entre diversas outras.

Com o tempo, os aspectos estilísticos das animações sofreram mais transformações. Em 1980, já era possível observar o foco dos estúdios ser direcionado para tecnologias mais avançadas, como sistemas de pintura, Photoshop® e técnicas de animação em 2D (FOSSATI, 2010). Entre as principais séries animadas que foram lançadas na televisão durante esse período, podem-se citar *He-man e os Mestres do Universo* (1983), *Caverna do Dragão* (1983), *Tartarugas Ninjas* (1984) e *She-Ra, a Princesa do Poder* (1985), entre diversas outras (NESTERIUK, 2011).

Conforme o nicho de animação foi se desenvolvendo e sofrendo mudanças, os processos estilísticos das produções também foram amadurecendo. A partir disso, diversas animações foram criadas, sendo, no decorrer dos anos, cada vez mais evidente a utilização de tecnologias digitais nas animações. De acordo com Carolina Fossati:

O ano de 2009 aparece como um marco para a animação digital. Além de ter sido uma produção do gênero a escolhida para a abertura do Festival de Cannes, também incorpora a tecnologia de animação digital 3D ao todo narrativo, permitindo ao espectador uma diferente experiência perante o *écran* (FOSSATI, 2010, p. 67-68).

Além disso, a partir desse breve histórico do cinema e das séries de animação, torna-se evidente a enorme diversidade de gêneros utilizados nas produções, como fantasia, ficção científica, aventura, entre outros. Para Sérgio Nesteriuk (2011, p. 214), não devemos “[...] restringir o universo ficcional de uma série de animação ao realismo, já que a animação proporciona grande flexibilidade em relação à inclusão de elementos oníricos ou fantásticos na sua história [...]”.

Vale evidenciar também as presentes mudanças em relação ao público-alvo. Apesar desse tipo de produção ter seus primórdios focados nas crianças, com o decorrer do tempo essas características foram se alterando, como citado por Carolina Fossati (2010, p. 36), que diz que “[...] se, inicialmente, tinha como foco o público infantil, atualmente observa-se a crescente adesão por parte de um público heterogêneo, estendendo-se do infantil, ao jovem e ao adulto”. Podem-se observar essas mudanças ao se analisarem as principais séries de animações lançadas atualmente. Utilizando como recorte as séries animadas de fantasia e ficção científica originais da plataforma de *streaming* Netflix, produzidas no período de 2015 a 2020, nota-se uma diversidade de classificações indicativas, havendo séries animadas de classificação livre, como *Elves: Segredos de Elvendale* (2017), *She-Ra e as princesas do poder* (2018) e *Caçadores de Bugs* (2020); até animações classificadas como para maiores de 18 anos, como *Love Death + Robots* (2019) e *The Midnight Gospel* (2020).

Figurações do fantástico, do insólito e da ficção televisiva

Para entender de maneira mais assertiva como as animações podem utilizar elementos fantásticos e insólitos em suas produções, torna-se necessário identificar sua origem e suas principais características.

1. Sobre a narrativa fantástica

Originado entre os séculos XVIII e XIX (MARINHO, 2010), o fantástico é um gênero da literatura que traz elementos próprios e que obriga o “[...] leitor a considerar o mundo dos personagens como um mundo de pessoas reais, e a vacilar entre uma explicação natural e uma explicação sobrenatural dos acontecimentos evocados” (TODOROV, 1970, p. 19-20). Além disso, o termo *fantástico* refere-se ao imaginário e fabuloso (RODRIGUES, 1988).

Dessa maneira, a narrativa fantástica relata acontecimentos que incorporam o leitor ao mundo e vivência dos personagens, fazendo com que ele desenvolva certa ambiguidade no decorrer da leitura. Assim, a linha entre o real e o imaginário é muito tênue, como explicitado em:

Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Que percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra (TODOROV, 1970. p. 15).

Todorov (1970) também afirma que a narrativa fantástica anda lado a lado com dois outros gêneros: o *estranho* e o *maravilhoso*. Dessa maneira, o fantástico não pode ser considerado como “[...] oposto à reprodução fiel da realidade, ao naturalismo” (TODOROV, 1970, p. 21), pois essa seria, de certa forma, uma visão muito simplificada do que o gênero representa.

A partir disso, o fantástico se desdobra em quatro principais classificações. A primeira é o *estranho-puro*, no qual os acontecimentos narrados podem ser explicados através das leis da física, mas que ainda são “[...] incríveis, extraordinários, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos e que, por esta razão, provocam no personagem e no leitor uma reação semelhante [...]” (TODOROV, 1970, p. 26). A segunda é o *fantástico-estranho*, em que os acontecimentos parecem fantásticos, até que recebem “[...] finalmente, uma explicação racional” (TODOROV, 1970, p. 26). A terceira é o *fantástico-maravilhoso*, que apresenta elementos “[...] fantásticos e que terminam com a aceitação do sobrenatural” (TODOROV, 1970, p. 29), mas que ainda não possuem elementos suficientes para haver certeza de que aquilo realmente aconteceu. E por fim, o *maravilhoso-puro*, no qual “[...] os elementos sobrenaturais não provocam nenhuma reação particular nem nos personagens, nem no leitor implícito” (TODOROV, 1970, p. 30).

2. Sobre o estilo insólito

Ao adentrar nos estudos do insólito ficcional, observa-se que o gênero pode ser conceituado como aquilo que não é característico do cotidiano humano, dessa forma, ele pode ser “[...] equiparado ao sobrenatural e ao extraordinário, ou seja, àquilo que foge do usual ou do previsto, que é fora do comum, não é regular, é raro, excepcional, estranho, esquisito, inacreditável, inabitual, inusual, imprevisto, maravilhoso” (GARCIA, 2012, p. 20). Além disso, as narrativas insólitas muitas vezes apresentam em seu *corpus* a utilização de simbolismos e imagens escuras, no qual a

razão é desafiada por algum acontecimento considerado sobrenatural, como pontuam Laura Cánepa e Gênio Nascimento (2018).

O insólito nas narrativas ficcionais vem sendo observado desde o início da literatura, porém, com o surgimento da literatura gótica no século XVIII, observa-se que esse modelo narrativo foi tornando-se cada vez mais específico (CÁNEPA; NASCIMENTO, 2018). Cánepa e Nascimento (2018) observam que o insólito possui muitas vertentes, seja na forma como esses elementos aparecem na narrativa, na estética ou mesmo na linguagem do objeto. Mas o que todas acabam tendo em comum é “[...] o objetivo de provocar um incômodo no leitor/espectador e, também, muitas vezes, nos personagens” (CÁNEPA; NASCIMENTO, 2018, p. 10). Vale ressaltar, ainda, o quanto os recursos linguísticos escolhidos nessas narrativas são importantes para trazer esse desconforto e medo no leitor/espectador. Segundo Daniel Augusto Silva:

Essa literatura teria predileção, por exemplo, (i) por narradores homodiegéticos, que, aproximando o leitor do relato, confeririam maior adesão aos fatos narrados; (ii) por um espaço híbrido, o qual, ao mesmo tempo em que é construído para se parecer com os da realidade, apresenta progressivamente uma subversão dos locais conhecidos; (iii) por enredos que tematizam os limites do conhecimento científico e da curiosidade humana; (iv) por personagens que ora explicitam dúvida ora adesão aos fenômenos fantásticos a que se submetem. Essas estruturas teriam como objetivo garantir a ambiguidade necessária para o fantástico vir à tona nas narrativas (SILVA, 2017, p. 234).

É importante identificar essas características do insólito, pois, a partir delas, é possível observar o quanto o estilo aproxima-se do fantástico e de suas variações. Dessa forma, “[...] tributária dessa tradição literária e igualmente pertencente ao grupo de narrativas insólitas, a prosa de ficção decadente também empregou estratégias estilístico-textuais análogas às do fantástico, sobretudo no que diz respeito à criação de figuras grotescas” (SILVA, 2017, p. 235).

3. Sobre a ficção científica e o maravilhoso cientista

Ao adentrar nos estudos de gêneros cinematográficos, observa-se que existem diversas definições para se conceituar o *sci-fi*, que também é constantemente denominado como *ficção científica*. Para Alfredo Suppia (2007), toda a ficção que utiliza fragmentos de conhecimento científico na constituição de sua narrativa pode ser considerada ficção científica. Outros autores se aprofundam ainda mais nessa correlação, levando em consideração o ser humano como fator importante na estrutura da narrativa, como David L. Allen (1984, p.223 apud SUPPIA, 2007, p. 410), que explicita que “[...] o interesse fundamental da ficção científica encontra-se na relação entre o homem e sua tecnologia e entre o homem e o seu universo”. Vale ressaltar, ainda, que existem

autores que aproximam a ficção científica da narrativa fantástica e do maravilhoso, como Todorov, que diz que:

O maravilhoso instrumental nos levou muito perto do que se chamava na França, no século XIX, o *maravilhoso cientista*, e que hoje se denomina ficção científica. Aqui, o sobrenatural está explicado de maneira racional, mas a partir de leis que a ciência contemporânea não reconhece. [...] Quando não se desliza para a alegoria, a ficção científica atual obedece ao mesmo mecanismo, trata-se de relatos nos que, a partir de premissas irracionais, os fatos se encadeiam de maneira perfeitamente lógica [...] (TODOROV, 1970, p. 31).

A partir dessas conceituações, torna-se possível observar que a ficção científica pode ser entendida de diferentes maneiras, mas todas possuem um ponto em comum: a utilização da ciência ou de aspectos científicos em sua estruturação. Dessa forma, torna-se clara a observação desses aspectos em diversas obras literárias e cinematográficas.

Narrativa e estilo em *The Midnight Gospel*

Lançada em 2020 pelo veículo de *streaming* Netflix, *The Midnight Gospel* é baseada no podcast *The Duncan Trussell Family Hour* (Figura 1), criado e apresentado pelo comediante Duncan Trussell. Em cada episódio do programa, o apresentador entrevista uma pessoa diferente, incentivando discussões filosóficas acerca da sociedade. De acordo com Julia Vidal (2021, p. 50), o comediante “[...] utiliza seu humor *nonsense* e caótico para tecer metáforas divertidas que contribuem para uma abordagem irreverente de temas complexos como espiritualidade, misticismo, estados alterados de consciência, luto e morte”.

E é exatamente essa abordagem que pode ser observada em *The Midnight Gospel* (Figura 2), em que Duncan Trussell, em parceria com o animador Pendleton Ward, utiliza os diálogos do *podcast* para criar uma animação de ficção científica com diversos elementos fantásticos e insólitos. Ao decorrer da trama, o espectador acompanha a jornada de Clancy que, com a ajuda de um simulador de realidades, visita diversos mundos. Em cada episódio, o protagonista vive situações de morte enquanto entrevista uma criatura diferente para seu *podcast* intergaláctico.



Figura 1 – Capa do podcast *The Duncan Trussell Family Hour*. Fonte: PODTAIL. Duncan Trussell Family Hour⁴.



Figura 2 – Pôster *The Midnight Gospel*. Fonte: ADORO CINEMA. *The Midnight Gospel*⁵.

⁴ Disponível em: <https://podtail.com/pt-BR/podcast/the-duncan-trussell-family-hour/>. Acesso em: 21 mar. 2022.

⁵ Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-26042/foto-detalhada/?cmediafile=21721508>. Acesso em: 21 mar. 2022.

A partir de uma contemplação da primeira temporada de *The Midnight Gospel*, identifica-se a presença de elementos fantásticos na obra, já que a animação possui certa ambiguidade entre o real e o imaginário (TODOROV, 1970). Além disso, observa-se que ela se insere no campo do maravilhoso puro, sendo notáveis em sua narrativa aspectos fantásticos e sobrenaturais que fazem parte da natureza e do ambiente da história.

Vale ressaltar, ainda, que *The Midnight Gospel* apresenta aspectos da ficção científica e do maravilhoso cientista, sendo possível observar diversos detalhes tecnológicos e científicos em sua produção, como computadores inteligentes, simuladores, entre outros equipamentos. É importante destacar essa característica, pois, “[...] por mais fantástica ou desprovida de embasamento científico, qualquer narrativa identificada como ficção científica guarda uma relação com o impacto da ciência sobre o imaginário humano” (SUPPIA, 2007, p. 413).

1. Análise narrativa

Adentrando o campo da análise da estrutura narrativa da animação, utilizamos como roteiro os cinco elementos estruturais difundidos por Cândida Vilares Gancho (1991) – que dialogam com os estudos de Bordwell e Thompson (2013): o *enredo*, o *personagem*, o *tempo*, o *espaço* e o *narrador*. A partir disso, torna-se possível analisar a obra de maneira mais assertiva no decorrer da pesquisa. Utilizando como recorte o sétimo episódio da primeira temporada de *The Midnight Gospel* (2020), aqui observamos os aspectos narrativos de *Papo com a morte*.

Em relação ao enredo do episódio, conceituado como estrutura da narrativa da história (GANCHO, 1991), reconhecemos quatro tópicos essenciais. Primeiramente, a exposição – que, para Gancho (1991), é o início da história – ocorre quando Clancy decide viajar para um planeta completamente vazio e brincar de tobogã. Em seguida, podemos identificar a complicação – parte do enredo na qual se desenvolve o conflito (GANCHO, 1991) –, que é demonstrada quando Clancy, ao tentar pegar uma mangueira de sua bolsa, acaba caindo dentro dela e indo parar em um outro mundo (Figura 3). O clímax – que, segundo Gancho (1991), é o momento de maior tensão da narrativa – ocorre quando Clancy se aprofunda cada vez mais no mundo de sua bolsa, enquanto entrevista a Morte. Por fim, observa-se o desfecho da narrativa – conceituado como a solução dos conflitos apresentados (GANCHO, 1991) –, que acontece quando Clancy retorna para o mundo vazio e pode finalmente brincar em seu tobogã.

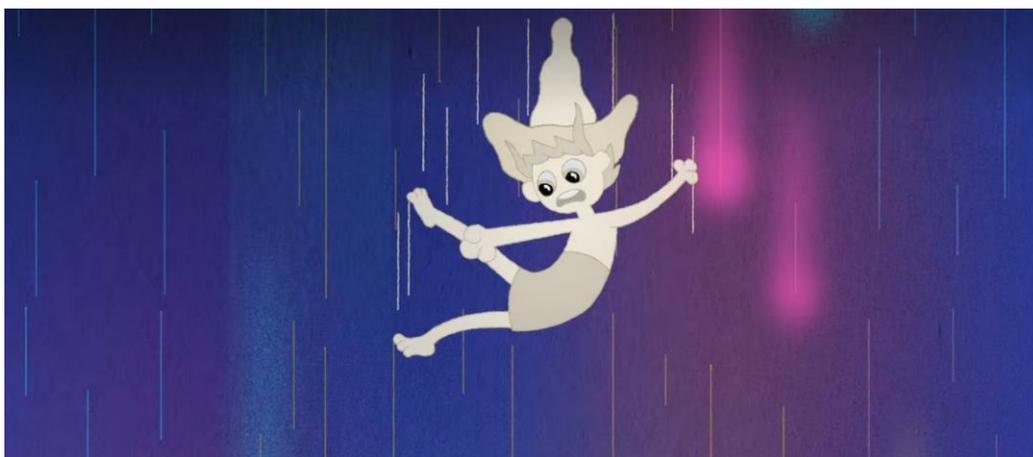


Figura 3 – Clancy caindo dentro de sua bolsa. Fonte: THE MIDNIGHT GOSPEL. Dir.: Duncan Trussell, Pendleton Ward. Estados Unidos: Netflix, 2020⁶.

Focando no campo do estudo de personagens, Gancho observa que “[...] a personagem ou o personagem é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo; em outras palavras, é quem faz a ação” (GANCHO, 1991, p. 10, grifos da autora). A autora também apresenta algumas ponderações para categorizar os personagens: em primeiro lugar, o *protagonista*, que é o personagem principal da narrativa; o *herói*, personagem com características superiores aos outros do grupo; o *anti-herói*, que, para a autora, é o protagonista que tem características iguais ou inferiores ao grupo, mas que, por algum motivo, foi colocado na posição de herói; o *antagonista*, que é considerado o oposto do protagonista, ou seja, o vilão; e, por fim, os *personagens secundários*, que são personagens com menos importância na história, desempenhando papéis de amigos, ajudantes, entre outros (GANCHO, 1991). No caso do episódio analisado, observa-se a presença de Clancy e a Morte (Figura 4), considerados protagonistas, e de diversos outros personagens secundários, que aparecem no decorrer da narrativa, tais como um assistente no tobogã, um bobo da corte, a figura sombria de Clancy no espelho, um anjo tocando saxofone, um senhor em um barco, um ciclope, alguns demônios, entre diversas outras criaturas.

Cândida Vilares Gancho (1991) destaca também duas conceituações importantes de caracterização: os personagens planos, que possuem “[...] um número pequeno de atributos que os identifica facilmente perante o leitor; de um modo geral são personagens pouco complexos” (GANCHO, 1991, p. 12); e os personagens redondos, que “apresentam uma variedade maior de características” (GANCHO, 1991, p. 13), como aspectos morais, físicos, psicológicos, sociais e ideológicos. A partir da análise do episódio, identifica-se que Clancy é um personagem redondo, pois tem suas características mais aprofundadas no decorrer da narrativa, enquanto os outros são considerados planos.

⁶ Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80987903>. Acesso em: 18 abr. 2022.

Também de acordo com Gancho (1991), existem dois tipos de tempo: o cronológico, no qual os acontecimentos ocorrem “[...] na ordem natural dos fatos no enredo, isto é, do começo para o final” (GANCHO, 1991, p. 15); e o psicológico, que “[...] transcorre numa ordem determinada pelo desejo ou pela imaginação do narrador ou dos personagens” (GANCHO, 1991, p. 16). No episódio analisado, não houve a possibilidade de identificar o tempo, pois em nenhum momento são mostrados detalhes suficientes para constatá-lo.

Em relação ao espaço da narrativa, Gancho (1991, p. 17) o conceitua como “[...] onde ocorrem os fatos da história”. No caso do episódio analisado, observam-se diversos espaços físicos, sendo eles: a casa de Clancy; o mundo vazio do simulador; e o mundo dentro de sua bolsa, no qual torna-se possível identificar a presença de diversas características que representam, por exemplo, o inferno (Figura 5) e o paraíso.



Figura 4 – Clancy conversando com a Morte. Fonte: THE MIDNIGHT GOSPEL. Dir.: Duncan Trussell, Pendleton Ward. Estados Unidos: Netflix, 2020.



Figura 5 – Representação do Inferno. Fonte: THE MIDNIGHT GOSPEL. Dir.: Duncan Trussell, Pendleton Ward. Estados Unidos: Netflix, 2020.

Por fim, evidencia-se o narrador da história. No caso do episódio *Papo com a morte*, observa-se que o narrador é construído em terceira pessoa, já que ele “[...] ocupa-se em refletir aquilo que se pode enxergar de fora, sem participar da obra nem revelar os pensamentos ou as emoções do personagem [...]” (HERGESEL; SILVA, 2018, p. 79).

2. Análise estilística

Para Simone Maria Rocha (2014), a análise de um texto televisivo deve ser uma das ferramentas mais produtivas disponíveis para explorar os processos que constituem nosso campo cultural de investigação. A partir disso, para realizar uma análise mais certa sobre o episódio *Papo com a Morte* de *The Midnight Gospel*, observam-se os recursos estilísticos elencados por Bordwell (2008) e Butler (2010).

David Bordwell (2008) nos apresenta quatro funções nos estilos cinematográficos, sendo elas: *denotativa* – que, para Bordwell (2008), está relacionada ao campo de ações e agentes circunstanciais, ou seja, a tudo o que é demonstrado na cena, como o posicionamento das pessoas no quadro, os objetos, plano, entre outros elementos; *expressiva* – relacionada à estética que causam sentimento no espectador, que pode estar ligada às “[...] qualidades ligadas ao emocional da cena, para o que contribuem a trilha sonora, a iluminação ou certos movimentos da câmera” (ROCHA, 2014, p. 1092); *simbólica* – que Bordwell (2008) define como os elementos que são dispostos na cena; e *decorativa* – expressada pelos padrões de adereços utilizados justapor ou sobrepor outras funções estilísticas, ou seja, “[...] todos os maneirismos de cena, o estilo pelo estilo” (ROCHA, 2014, p. 1092).

Ao observarmos a função denotativa, destaca-se, no decorrer da narrativa, a relação de Clancy e a Morte, focando nos diálogos da entrevista, assim como em suas ações ao caminharem pelo mundo em que estão inseridos. Em relação à função expressiva, observa-se que a estética da série é construída com cores extremamente vivas e fortes, contrapondo-se à narrativa, que apresenta aspectos mais sombrios e adultos. Focando na função simbólica, percebe-se que os elementos são dispostos na cena em camadas, sendo que, na camada do fundo, há sempre a presença de um ambiente físico colorido e cheio de detalhes ocorrendo, como personagens secundários brigando, conversando e se relacionando; enquanto isso, na camada da frente, observam-se os protagonistas (Figura 6), que apresentam duas cores principais neutras: o branco (Clancy) e o preto (Morte). Dessa maneira, há um destaque para os dois personagens, fazendo com que o telespectador consiga realizar uma diferenciação.



Figura 6 – Clancy e a Morte em cima de um Ciclope. Fonte: THE MIDNIGHT GOSPEL. Dir.: Duncan Trussell, Pendleton Ward. Estados Unidos: Netflix, 2020.

Por fim, observa-se a função decorativa, por meio da qual muitos personagens possuem detalhes inspirados em personagens e criaturas fantásticas, como o ciclope, com um único olho; os demônios, que possuem chifres; os anjos, que possuem asas; e a própria morte, representada pela figura de uma ceifadora.

Ao adentrar nos estudos da estilística pela vertente da televisão, podem-se adicionar mais quatro funções observadas por Jeremy Butler (2010), que são: *persuadir*; *chamar* ou *interpelar*; *diferenciar*; e *significar* “ao vivo”. Rocha (2014) salienta que é possível que o estilo televisivo utilize várias dessas funções ao mesmo tempo, porém, para Butler (2010), o que é primordial em qualquer situação são as funções do chamamento, a pretensão de despertar e, por fim, a possibilidade de manter a atenção do telespectador.

Do ponto de vista metodológico, Butler (2010) apresenta quatro perspectivas para a análise do estilo, sendo elas: a *descritiva*, relacionada à descrição que inicia a apresentação do texto; a *função/análise do estilo*, responsável por identificar os propósitos e funções do estilo no texto; a *dimensão histórica*, na qual é possível observar padrões, inovações ou mudanças na obra analisada; e a *dimensão avaliativa/estética*, a qual “[...] é vista como uma problemática até mesmo para o autor, uma vez que a análise de televisão ainda resente de parâmetros mais específicos para se julgar sua estética” (ROCHA, 2014, p. 1093).

Ao observar *The Midnight Gospel* sob a perspectiva de Jeremy Butler (2010), identifica-se que o episódio inicia com um foco no protagonista Clancy brincando em seu computador e, logo após, entrando no seu simulador de realidades e escolhendo um mundo, o que demonstra como a história seguirá seu foco. Em relação à função/análise do estilo, destaca-se que toda a composição

narrativa e visual da animação busca relacionar elementos fantásticos e *nonsense* com as aventuras do protagonista, criando um contraste entre as características mais sombrias da obra e as cores vivas e fortes utilizadas.

Neste artigo, optou-se por deixar de fora a análise histórica, devido a não ser possível, dentro do cronograma estabelecido para o projeto, realizar um recuo do gênero para identificar padrões. Também não se realizou uma análise avaliativa/estética, por conta de o próprio Butler (2010) entender essa dimensão como problemática.

Considerações finais

A partir da pesquisa realizada, tornou-se clara a identificação de aspectos da narrativa fantástica e do estilo insólito na ficção seriada *The Midnight Gospel*, como evidenciado por meio da análise da estrutura narrativa, que se sustentou nos estudos de Cândida Vilares Gancho (1991), na análise estilística, baseada nos estudos de David Bordwell (2008), assim como nos estudos do fantástico de Tzvetan Todorov (1970). Vale ressaltar, ainda, o quão importante foi a utilização dos estudos de Laura Cánepa e Gênio Nascimento (2018) e Carolina Fossati (2010), entre diversos outros autores, que auxiliaram na composição de um arcabouço teórico relacionado aos estudos do audiovisual, das animações e do insólito.

Por meio deste trabalho, foi possível observar a importância das produções audiovisuais de animações e de como suas narrativas são de grande auxílio para transmitir aspectos e aprendizados para a sociedade. Dessa forma, evidenciamos que *The Midnight Gospel* é uma obra de suma importância para os estudos de poética audiovisual, pois se trata de uma produção com aspectos artísticos, narrativos e estilísticos singulares.

Espera-se, com a publicação e disseminação deste artigo, colaborar com as discussões científicas acerca de *The Midnight Gospel*, fortalecendo os estudos sobre produções audiovisuais de animação, narrativa fantástica e estilo insólito.

Referências bibliográficas

ABDALA JUNIOR, Benjamin. **Introdução à análise narrativa**. São Paulo: Ática, 1995.

ADORO CINEMA. **The Midnight Gospel**. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-26042/foto-detalhada/?cmediafile=21721508>. Acesso em: 21 mar. 2022.

BARBOSA JUNIOR, Alberto Lucena. **Hipercinema**: elementos para uma teoria formalista do cinema de animação hiper-realista. Tese (Doutorado em Multimeios). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012. Disponível em: <https://tinyurl.com/yx9fbvoa>. Acesso em: 14 jan. 2021.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**: encenação no cinema. Trad. Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas: Papyrus, 2008.

BORDWELL, David. "O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos". In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. v. 2. São Paulo: Senac, 2005. p. 277-301.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Trad. Luís Carlos Borges. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. "A narrativa como sistema formal". In: BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Trad. Robert Gregoli. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013. p. 143-202.

BUTLER, Jeremy. **Television Style**. New York, London: Routledge, 2010.

DRAVET, Florence Marie. Tecnologia e saberes espirituais em "The Midnight Gospel": hiperabstração digital e imaginação. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 75-92, 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/nwxcpkuz>. Acesso em: 01 mar. 2021. DOI: <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2020v16n2p75>

FERREIRA, Luciana Fagundes Braga. **A narrativa cinematográfica alegórica/simbólica no cinema de animação**. Dissertação (Mestrado em Artes). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <https://tinyurl.com/y46l87h5>. Acesso em: 14 jan. 2021.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Categorias de narratividade no cinema de animação**: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <https://tinyurl.com/y5buhhtn>. Acesso em: 14 jan. 2021.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar Narrativas**. São Paulo: Ática, 1991.

HERGESEL, João Paulo; SILVA, Míriam Cristina Carlos. **Mídia, narrativa e estilo**: literatura, cinema, videoclipe e telejornal. Alumínio: Jogo de Palavras; Votorantim: Provocare, 2018. Disponível em: <https://tinyurl.com/ecjvy23f>. Acesso em: 10 mar. 2021.

MARINHO, Josilene. **Do efeito fantástico na ficção contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Literatura Brasileira). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <https://tinyurl.com/y2f2xmm5>. Acesso em: 14 jan. 2021.

MENDONÇA, Janiclei Aparecida. **A narrativa multidimensional**: uma proposta de atualização e ruptura estrutural de séries de animação, a partir de *Hora de Aventura*. Tese (Doutorado em Comunicação e Linguagens). Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/yxtsm4kt>. Acesso em: 14 jan. 2021.

NASCIMENTO, Gênio; CÂNEPA, Laura Loguercio. Narrativas insólitas no século XXI: novo realismo e horror no cinema contemporâneo. In: 41º CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Joinville, 2018. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2018. Disponível em: <https://tinyurl.com/y63coruu>. Acesso em: 14 jan. 2021.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Sérgio Nesteriuk; ANIMATV, 2011. Disponível em: <https://tinyurl.com/yxtlp64f>. Acesso em: 14 jan. 2021.

PODTAIL. **Duncan Trussell Family Hour**. Disponível em: <https://podtail.com/pt-BR/podcast/the-duncan-trussell-family-hour/>. Acesso em: 21 mar. 2022.

ROCHA, Simone Maria. O estilo televisivo e sua pertinência para a TV como prática cultural. **Revista Famecos**, v. 21, n. 3, p. 1082-1099, 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/16617/12577>. Acesso em: 18 jan. 2023. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2014.3.16617>

SILVA, Daniel Augusto Pereira. Linguagens do insólito: a construção estilístico-textual do grotesco na ficção decadente. **Abusões**, v. 5, p. 230-258, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/30141>. Acesso em: 18 jan. 2023. DOI: <https://doi.org/10.12957/abusoes.2017.30141>

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **Limite de alerta! Ficção científica em atmosfera rarefeita: uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias off-Hollywood**. Tese (Doutorado em Multimeios). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2007. Disponível em: <http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000431186>. Acesso em: 31 out. 2021.

THE MIDNIGHT GOSPEL. Dir.: Duncan Trussell, Pendleton Ward. Estados Unidos: Netflix, 2020. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80987903>. Acesso em: 18 abr. 2022.

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in Film and Television**. Cambridge (Massachusetts); Londres: Harvard University Press, 2003.

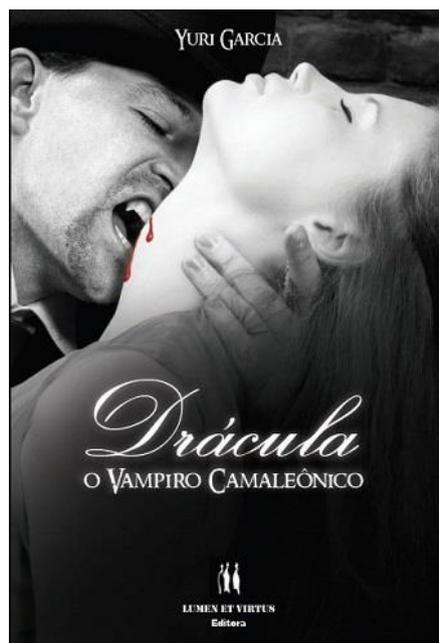
TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

VIDAL, Julia. **The Midnight Gospel e The Duncan Trussell Family Hour: um estudo de narrativa transmídia**. 2021. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

submetido em: 02 set. 2022 | aprovado em: 17 nov. 2022.

The film is the life: Drácula e sua pós-vida cinematográfica

Emanuelli da Silva Monsores¹
Ellen Alves Lima²



GARCIA, Yuri. **Drácula: O Vampiro Camaleônico**. Rio de Janeiro: Lumen et Virtus, 2014.

Resumo: Para observar o salto do personagem literário Drácula de Bram Stoker para as suas transposições cinematográficas, o livro *Drácula: O Vampiro Camaleônico* (2014), de Yuri Garcia, apresenta de forma didática e linear o trajeto do vampiro pelas mídias de entretenimento. Garcia aplica a teoria das materialidades, distinta pelas contribuições de teóricos importantes da comunicação como Marshall McLuhan, ao seu olhar curioso e proporciona ao leitor uma viagem à história do cinema e da figura do vampiro.

Palavras-chave: Vampiro; Cinema; Imaginário cultural.

The film is the life: Dracula and his cinematographic afterlife

Abstract: To observe the jump of the literary character Dracula by Bram Stoker to the cinematographic transpositions, the book *Drácula: O Vampiro Camaleônico* (2014), by Yuri Garcia, presents in a didactic and linear way the trajectory of the vampire through the entertainment

¹ Mestranda em Comunicação Social pelo PPGCOM- UERJ, Pesquisadora no grupo POPMID: Reflexões sobre gêneros e tendências em produções midiáticas e CiberCog: Comunicação, entretenimento e cognição. Email: emanuellimonsores@gmail.com.

² Mestranda em Comunicação Social pelo PPGCOM- UERJ, Pesquisadora no grupo POPMID: Reflexões sobre gêneros e tendências em produções midiáticas. Email: ellen2000.a.l@gmail.com.

media. Garcia applies the theory of materialities, distinguished by the contributions of important theories of communication such as Marshall McLuhan, to his curious look and provides the reader with a journey into the history of cinema and the figure of the vampire.

Keywords: Vampire; Cinema; Cultural imaginary.

Uma cena de filme se inicia da seguinte forma: externa, castelo no leste da Europa, noite. Um homem surge da névoa. Silencioso, veloz, confortável sob o véu da noite, revela uma pele pálida com olhos fundos, movimentos fortes e, ao mesmo tempo, elegantes. Sua aura evoca sentimentos de sedução e medo, tão hipnotizante que mal se percebem os dois caninos afiados em seu sorriso. Mesmo que o protagonista desavisado não se dê conta, o espectador provavelmente já sabe que um vampiro acaba de ser apresentado. Criatura que, apesar de ser considerada morta, adapta-se tal qual um ser vivo aos novos tempos.

Podemos afirmar hoje que o vampiro é integrante do imaginário popular moderno, tendo alguns símbolos principais reconhecidos transnacionalmente. Mas quais seriam esses símbolos? Em que momento esse imaginário foi forjado? Qual a história por trás do vampiro que pode ir desde parasita sanguíneo até pai solteiro dançarino? E por que ele faz tanto sucesso no cinema há mais de 100 anos? A responder a essas perguntas e a algumas outras mais filosóficas, Yuri Garcia dedica sua dissertação de mestrado, que daria origem, posteriormente, a um livro publicado em 2014 e analisado nesta resenha: *Drácula: o vampiro camaleônico*.

Como o título do livro indica, Garcia escolhe a figura mais emblemática de sua espécie para representá-los e propõe-se a decifrar sua história. Para atingir esse objetivo, o pesquisador nos apresenta logo no início do livro a “mitologia vampírica”, termo criado por ele, que será usado para explicitar as principais características do vampiro. Com a intenção de exprimir da mitologia vampírica conclusões que estejam alinhadas com a nossa realidade moderna midiática, o autor baseia sua proposta metodológica nos estudos das materialidades, uma corrente de pensadores das mídias que conta com teóricos como Marshall McLuhan e o grupo da “teoria da mídia alemã”. Assim, *Drácula* poderia ser analisado em suas diversas facetas e ainda evidenciaria um certo destaque para a relação do personagem com a literatura e o cinema, temas célebres nos estudos de mídia e entretenimento.

Já na primeira parte do livro, a mitologia do vampiro começa a ser delineada pelo autor, trazendo discussões interessantes sobre os estudos do ser mitológico ao longo dos anos. Desde perspectivas folclóricas até teológicas, o vampiro habita o imaginário cultural do ocidente e já é considerado objeto de estudo para os dilemas humanos há bastante tempo na academia. Nesse sentido, é interessante notar que o vampiro se destaca de outros seres sobrenaturais da pós vida por ter em sua essência características humanas que nunca morrem. As dicotomias humano *versus*

animal, natureza *versus* cultura, desejo e sexualidade são tópicos exaustivamente reavaliados nas ciências humanas e filosofia, temas que ressurgem de tempos em tempos na cultura e no imaginário popular.

A própria questão filosófica do humano *versus* natureza é apontada pelo autor como parte da mitologia do vampiro. No sentido de que, ao assumir desejos indiscutivelmente humanos, ao ter o desejo sexual como pulsão de existência e satisfação e na contramão ter características animais, demonstrando um predomínio dos instintos, ele se torna uma alegoria para expressar o medo instaurado na cultura ocidental de ser considerado animal, natural e irracional.

Ao entender que o vampiro nos reflete, como poderia este ter um corpo imortal? Humano, animal e espectral? O corpo do vampiro e sua falta de reflexo então entram como próxima questão para entender o monstro. Sua falta de representação no espelho não anula a existência de um corpo carnal e que pode ser ferido, como vemos nas histórias, assim o autor explica que não se trata de um morto-vivo, ou simplesmente de uma falta de alma; trata-se de um ser vivo, re-vivo, que, ao se apossar da energia vital de outros, continua em seu estado espectral, animal, humano, com carne e ossos que dependem da própria essência de vida para continuarem existindo, ou melhor, desafiando a existência.

Essa explicação se sustenta na teoria das materialidades, nos discursos que compreendem a matéria, o corpo, não como algo a ser interpretado ou representado, mas sim, algo que é, e no caso do vampiro, seu corpo é, nas palavras do autor, uma “materialidade selvagem” que está fora de qualquer interpretação lógica cunhada até agora pelo ser humano. Nenhuma ciência ou filosofia conseguiria capturar sua essência, decifrar seus segredos, revelando aqui, mais um dos medos clássicos de nossa cultura ocidental – não dominar e entender plenamente a si próprio.

Apresentadas as questões filosóficas que atrelam o ser humano ao vampiro, o autor segue para uma série de contextualizações “vampíricas” acerca de três obras célebres da literatura: *O vampiro* (1819), do Dr. John William Polidori; *Carmilla* (1872), do escritor Joseph Sheridan Le Fanu; e *Drácula* (1897), de Bram Stoker. Segundo o pesquisador, essa tríade teria dado os primeiros sopros de re-vida ao vampiro moderno e à própria mitologia vampírica, estando inseridas em um contexto histórico específico da dualidade entre ciência e religião.

Para a análise fílmica, o autor ressalta o uso da *teoria da mídia alemã* e da *arqueologia das mídias* para que possa explorar as multilinearidades da história de Dracula no cinema. Por conseguinte, destacam-se conceitos como remediação e apropriação para realizar a análise focada nas interpretações dos diretores e suas mudanças na imagem de Drácula e a mitologia do vampiro. Ainda há espaço para as menções honrosas de filmes fracassados que tentaram algum diálogo

com o nome célebre: a lista é um prato cheio para qualquer entusiasta que não sabe por onde começar a assistir filmes de vampiro.

Portanto, Garcia apresenta a conclusão de que, além de o vampiro ser um personagem imortal, ele também é eternizado pelos meios de comunicação, visto que é um dos personagens mais adaptados na história do cinema. De maneira didática, o autor utiliza um grupo de filmes como fio condutor para apresentar uma linha do tempo da história do cinema de horror até a década de 1990.

Inicia com *Nosferatu – Uma Sinfonia do Horror* (1922), um clássico do Expressionismo Alemão. O movimento é reconhecido por sua conexão com a impulsividade das emoções, a relação com o gótico, o grande contraste da iluminação em preto-e-branco e um interessante diálogo com pinturas do movimento expressionista (das artes visuais) e do romantismo alemão.

Desse modo, segue para o Cinema de Horror Clássico com *Drácula* (1931), elencando a importância do estúdio universal para os sucessos de bilheteria com monstros da literatura. Destaca, também, o grande impacto da performance do ator Bela Lugosi como Dracula, que eternizou o figurino e trejeitos de um vampiro no imaginário de massa. Em seguida, prossegue para o cinema de horror da Hammer com *O Vampiro da Noite* (1958). Embora a inspiração do vampiro de Lugosi seja perceptível, esse Dracula, além de ser projetado pela primeira vez a cores, é mais direcionado à virilidade masculina como marca central e à sexualidade e agressividade física.

Logo, encerra-se o ciclo do grande sucesso alemão com *Nosferatu – O Vampiro da Noite* (1979), de Werner Herzog. Uma personalidade de peso para os círculos mais *cults*, assim como para a cultura *pop*, o cineasta reconhece a inspiração do Expressionismo Alemão para desenvolver sua obra no Cinema Novo Alemão. Além disso, evidencia, assim como seu precursor, a influência de pinturas de Friedrich em seu filme. Além de desenvolver a relevância das obras, o autor complementa com diversas curiosidades sobre os respectivos filmes.

Por fim, realiza algumas reflexões teóricas para apresentar uma obra um pouco mais atual, originada pelo renomado diretor Francis Ford Coppola – um dos expoentes do movimento cinematográfico conhecido como Nova Hollywood. *Drácula de Bram Stoker* (1992) retoma sua reflexão sobre apropriação, pois, embora Coppola afirme que sua percepção do personagem seja a mais parecida com a versão do autor original, o cineasta muda alguns aspectos da história para apresentar seu universo vampiresco. Sendo assim, Garcia destaca quais seriam esses elementos que diferenciam o filme da obra literária.

Algumas características presentes nas análises de Yuri Garcia seriam sua preocupação em estabelecer uma relação entre o livro e os filmes, porém, reconhecendo que não há problema em as adaptações não serem fiéis à obra literária à luz dos conceitos de apropriação e transposição,

desenvolvidos no início de sua abordagem. Outra preocupação perceptível encontra-se nos momentos em que identifica o machismo em algumas obras; embora discorra sobre o tema da sensualidade presente na composição do personagem, há uma separação do tema e das representações misóginas, preocupando-se em situar a análise em seu contexto histórico-político.

O autor não oblitera que essa foi sua dissertação de mestrado e admite que esse não era seu tema inicialmente. Essa franqueza propicia fôlego para novos mestrandos e mestrandas que buscam desenvolver seus temas (ou até encontrá-los). Dessa maneira, demonstra seu cuidado em realizar a coleta expansiva de dados do personagem, organizando-os de forma linear de acordo com a ordem crescente dos fatos para que sejam mais acessíveis à compreensão. Contudo, trata-se de uma bíblia do personagem Dracula, com diversas curiosidades, reflexões e dicas de filmes que podem fomentar sonhos e pesadelos.

Referências bibliográficas

GARCIA, Yuri. **Dracula: O Vampiro Camaleônico**. Rio de Janeiro: Lumen et Virtus, 2014.

submetido em: 01 dez. 2022 | aprovado em: 20 dez. 2022

Três dimensões de uma experiência pioneira: a produção de imagens em estereoscopia para 3x3D por Rodrigo Areias

Fabiano Pereira¹

Resumo: Entrevista com Rodrigo Areias, um dos mais atuantes produtores e cineastas da nova geração do cinema português neste século, com 115 créditos de produção, 20 de direção, além de 15 roteiros e 14 trabalhos como montador. Nesta entrevista, reflete sobre *3x3D* (2013), seu trabalho experimental coletivo mais renomado. Coprodução franco-portuguesa capitaneada pela Fundação Cidade de Guimarães, o filme, produzido por Areias, reúne, em 70 minutos, três segmentos: *Just in Time*, dirigido por Peter Greenaway; *Cinesapiens*, de Edgar Pêra, e *Les trois désastres*, assinado por Jean-Luc Godard.

Palavras-chave: Rodrigo Areias; Cinema português; Estereoscopia; 3x3D.

Three dimensions of a pioneering experience: the production of stereoscopic images for 3x3D by Rodrigo Areias

Abstract: Interview with Rodrigo Areias, one of the most active producers and filmmakers of the new generation of Portuguese cinema in this century, with 115 production and 20 directing credits, besides 15 scripts and 14 works as an editor. In this interview, he reflects on *3x3D* (2013), his most renowned collective experimental work. Being a French-Portuguese co-production led by Fundação Cidade de Guimarães, the film, produced by Areias, brings together, in 70 minutes, three segments: *Just in Time*, directed by Peter Greenaway; *Cinesapiens*, by Edgar Pêra; and *Les trois désastres*, signed by Jean-Luc Godard.

Keywords: Rodrigo Areias; Portuguese cinema; Stereoscopy; 3x3D.

Produtor e cineasta dos mais atuantes da nova geração do cinema português neste século, Rodrigo Areias reúne uma quantidade expressiva de realizações, que incluem 115 créditos de produção, 20 de direção, além de 15 roteiros e 14 trabalhos como montador. Nascido em Guimarães, em 1978, Areias se formou em Som e Imagem pela Universidade Católica Portuguesa, no Porto, e especializou-se em direção cinematográfica na Escola de Artes da Tisch da Universidade de Nova York. De acordo com sua página no portal IMDb, já são 15 trabalhos premiados, além de 17 indicados a prêmios. Entre filmes concluídos ou em pós-produção para 2023, estão sete novos títulos, além de três sem ano de lançamento previsto. Areias vai lançar no Locarno IFF de 2023 o longa-metragem *Não Sou Nada*, descrito no site de sua produtora Bando à Parte como “um thriller psicológico dentro da cabeça de Fernando Pessoa, que no seu Clube do Nada, habitado por heterônimos, o poeta

¹ Pesquisador de cinema. Doutor e Mestre em Comunicação, especialista em Cinema, Vídeo e Fotografia: Criação em Múltiplos Meios, bacharel em Jornalismo pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM-SP). E-mail: fabian59@gmail.com.

consegue concretizar todos os seus sonhos em vida”. O filme tem direção de Edgar Pêra, parceiro recorrente de Areias.



Figura 1 – Rodrigo Areias.

Fonte: <https://www.imdb.com/name/nm2208820/mediaviewer/rm829811457/>.

Entre seus filmes mais conhecidos como produtor, estão *Mar Infinito* (2021), pelo qual dividiu o prêmio de melhor produtor independente de longa-metragem com Carlos Amaral no IPIFF – Independent Producers Indie Film Festival de 2022. O português ainda assinou o premiado *O Nosso Reino* (2020), melhor filme no CinEuphoria Awards de 2021, dividido com o diretor Luís Costa, três anos depois de Areias dividir dois prêmios de melhor curta-metragem nacional, um com Costa por *The Everlasting Man* e outro com a diretora Latifa Said por *Terrain Vague* (2017), no mesmo evento. *Terrain Vague* ainda mereceu o certificado de excelência do Delhi Shorts International Film Festival de 2017. Entre essas duas edições, Areias viu seu filme *Listen* (2020) ser reconhecido como o melhor no Portuguese Film Academy Sophia Awards de 2021 – isso, depois de levar dois prêmios no Festival de Veneza em 2020, o Bisato d'Oro e o Arca CinemaGiovani, ambos de melhor filme. Em 2013, seu filme *1960* levou o prêmio do júri no Festival de Cinema Luso-Brasileiro de Santa Maria da Feira.

Como diretor, Areias já conquistou premiações como as de *Hálito Azul* (2018), melhor documentário no Ismailia International Film Festival de 2019, e *Ornamento e crime* (2015), prêmio de melhor filme do público e menção honrosa no Festival de Cinema Luso-Brasileiro de Santa Maria da Feira de 2015. No Karlovy Vary International Film Festival de 2012, venceu o prêmio do júri ecumênico, menção especial, com *Estrada de Palha* (2012). Seu curta *Corrente* também levou o

prêmio do público do Vila do Conde International Short Film Festival em 2008. Atualmente, prepara *O Pior Homem de Londres* e *A Pedra Espera Dar Flor*.

Para realizar seus longas e curtas-metragens de ficção, documentários ou de animação, Areias administra a Bando à Parte como um coletivo de realizadores, não raro em coproduções com outros países. A participação de suas obras nos principais festivais de cinema do mundo, como Cannes, Veneza, Berlim, Locarno e Roterdã, entre outros, é bastante frequente. Foi dentro dessa estratégia que há dez anos Areias levou seu trabalho experimental coletivo de autoria mais renomada ao Festival de Cannes de 2013. Era *3x3D* (2013), coprodução franco-portuguesa capitaneada pela Fundação Cidade de Guimarães, que compôs parte dos eventos ocorridos no ano anterior por conta da escolha da cidade de Guimarães como Capital Cultural da Europa.

Em 70 minutos, o filme reúne três segmentos: *Just in Time*, dirigido pelo inglês Peter Greenaway; *Cinesapiens*, de Edgar Pêra; e *Les trois désastres*, assinado pelo franco-suíço Jean-Luc Godard. Os três apresentam experimentações visuais com o recurso das imagens tridimensionais, em especial, o uso de imagens montadas em sobreposição, como que organizadas em camadas simultâneas ou até multitelas. Diferentemente das técnicas recorrentes entre os efeitos visuais, elas são perfeita e propositalmente perceptíveis para o espectador enquanto sobreposições, uma maneira muito rara de se montar imagens mesmo com imagens bidimensionais. É sobre os desafios de se produzir um filme experimental em 3D com a participação de cineastas tão renomados e idiossincráticos quanto Greenaway e Godard e um experimentador criativo como Pêra que Areias fala nesta entrevista à **Revista Insólita**.

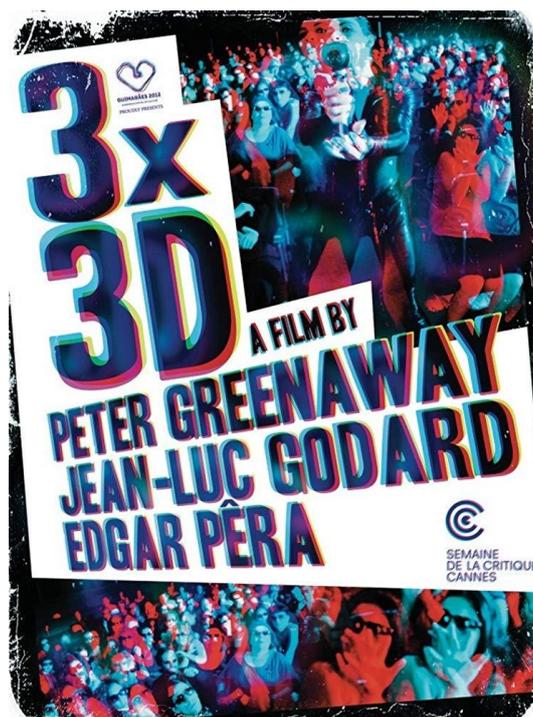


Figura 2 – Cartaz de *3x3D* (2013).

Fabiano Pereira: — Como surgiu o projeto de 3x3D? Foi uma proposta sua à Fundação Cidade de Guimarães ou uma encomenda dela para você?

Rodrigo Areias: — O meu papel na Capital Europeia da Cultura Guimarães 2012 começou em 2007, quando desenhei o programa de produção de cinema. Na altura, o esqueleto do que viria a ser esse programa ficou definido. No entanto teve bastantes alterações e evoluções no processo, atingindo um número de filmes superior ao inicialmente previsto, e um orçamento também superior. Durante esse processo, foi integrado um programador para a área de Cinema, o crítico de cinema João Lopes, que geriu toda a programação de cinema e que teve um papel de codefinição dos intervenientes que acabariam por fazer filmes conosco. Nesse sentido, foi um processo criado de dentro para fora, ou seja, nós éramos a Fundação Cidade de Guimarães, nós definíamos quem contratar e quais os orçamentos que teríamos para produzir esses filmes. O projeto deste filme em específico surgiu por influência do Edgar Pêra, que queria fazer filmes 3D, e eu tentei então criar um programa que fosse ao encontro dessa ideia. Nessa altura, já estávamos a negociar com o JL Godard que filme ele ia fazer, e ele estava noutro projeto. Estava dentro do que se viria a chamar *Centro Histórico* (filme que congrega quatro curtas, de Manoel de Oliveira, Pedro Costa, Aki Kaurismaki e Victor Erice). O João Lopes queria muito que o Godard fizesse parte do nosso projeto de produção, e então apercebi-me que Godard estava a começar a fazer testes 3D e propus-lhe mudarmos o seu projeto e encaixá-lo no nosso projeto 3D, o que ele aceitou de bom grado. Havia ainda o Peter Greenaway, que de repente ficava um pouco fora de um projeto como o *Centro Histórico*, e então tive de convencê-lo a querer fazer o filme 3D. Ele tinha muitas reticências sobre isso, nunca tinha experimentado, nem tinha grande interesse em experimentar. Depois, achava o orçamento muito baixo para o que queria fazer. Foi um parto mais difícil. Mas ele veio várias vezes a Guimarães, ficamos a dar-nos bem e ele acabou por aceitar. O filme do Greenaway é de longe o mais complexo em termos de técnicas 3D utilizadas, a produção mais pesada, foi uma outra loucura. Na estreia em Cannes, ele disse-me que nunca mais queria trabalhar em 3D... No meio desta história, há ainda o episódio em que eu, em casa de Manoel de Oliveira, o convido para trocarmos o projeto que ele estava a fazer conosco para fazer um filme 3D... Eu disse-lhe: "Manoel tenho uma proposta indecente para ti. E se fizesse um filme 3D? Seria o único realizador a percorrer o espectro desde o filme mudo a chegar ao 3D digital. Era a história toda do cinema compilada num homem só". Ao que ele respondeu: "Rodrigo, eu acho que o 3D serve para aproximar o cinema da realidade, e quanto mais o cinema está perto da realidade, mais longe está da poesia. E isso não me interessa nada. E eu quero continuar a fazer poesia".

FP: — Como se definiu o critério estético (multi)autoral de 3x3D, especialmente em relação à estereoscopia? A montagem criativa, especialmente em sobreposições, já era uma prioridade desde o início?

RA: — O critério estético é totalmente livre. Os realizadores escolheram os seus próprios critérios estéticos. Na verdade, estavam todos a experimentar. Nenhum tinha feito nada parecido ainda. Há ali uma intenção de experimentação estética por parte dos três autores. A ideia de juntar estes três autores era mesmo essa, a de haver experiências estéticas e técnicas que ainda não haviam sido experimentadas. A ideia era o risco de fazer um filme *groundbreaking*² no sentido de sem qualquer obrigação, haver liberdade de experimentação. Acredito que um programa como a Capital Europeia da Cultura tem essa obrigação, dado que o financiamento é público, de experimentar, de contribuir para a procura de novas linguagens cinematográficas. E nesse sentido o filme é bem-sucedido.

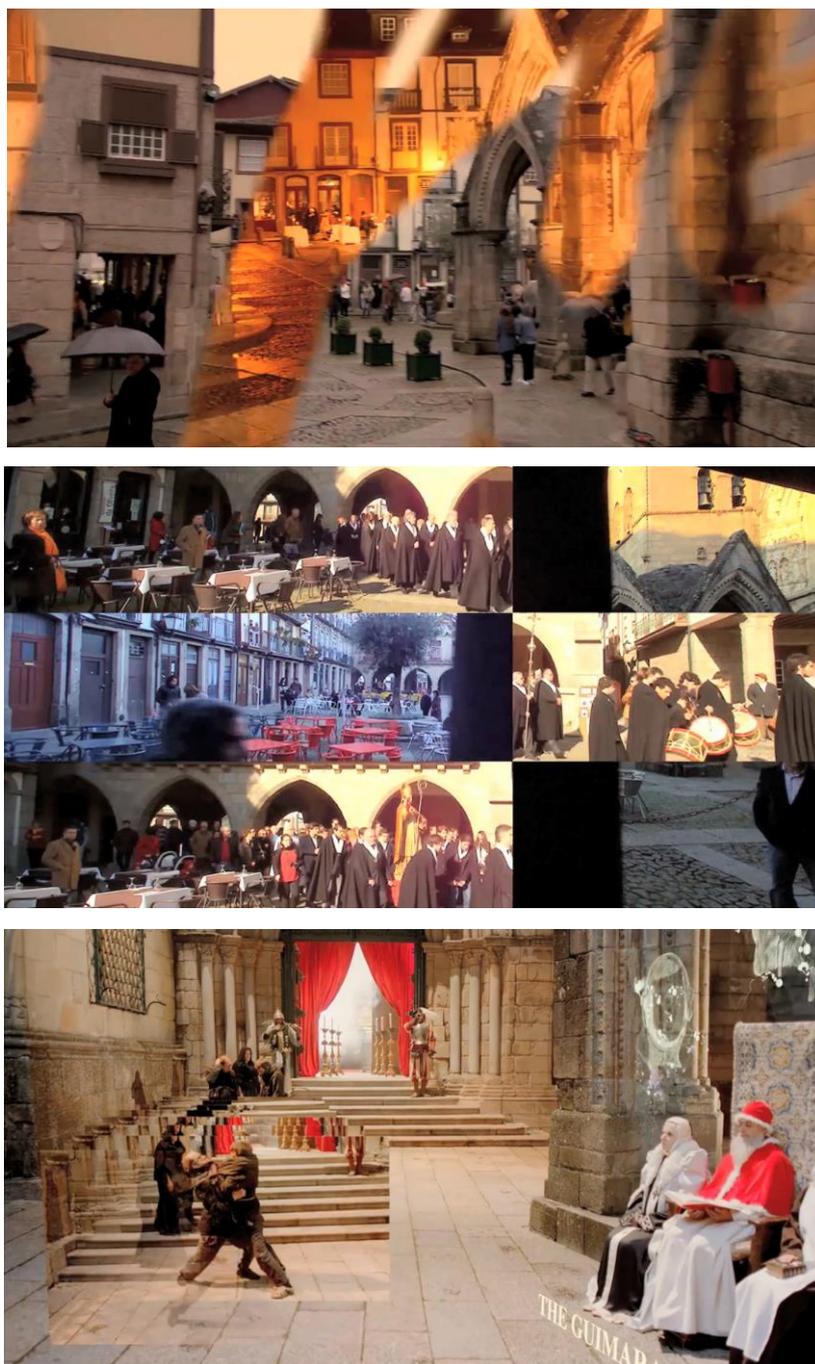
FP: — Quem escolheu os três cineastas e por quais critérios?

RA: — Os cineastas foram escolhidos anteriormente à existência do programa 3D. Na verdade a escolha dos cineastas foi a confluência de uma lista minha com uma lista do João Lopes. Que depois conjugamos consoante temas e estéticas que se pudessem juntar. Aqui o princípio foi escolher três autores, que, cada um à sua maneira, tivessem uma procura incessante de inovação da linguagem cinematográfica. No fundo a ideia foi pedir a três realizadores radicais, que pensassem pela primeira vez o 3D de forma radical.

FP: — Houve delimitações de qualquer tipo (técnicas, estéticas, de conteúdo etc.) padronizadas para os três segmentos, além da necessidade de se trabalhar com estereoscopia? Se sim, quais foram?

RA: — Não, eu diria que as limitações foram apenas orçamentais... Foi explicado que o princípio do programa na sua totalidade tinha a intenção de fazer reflexão sobre a memória histórica e, neste caso, o futuro. Por isso, o tema era bastante *lato* para não castrar nenhuma das possibilidades criativas.

² Inovador, pioneiro, possivelmente revolucionário.



Figuras 3 a 5 – *Just in Time*, de Peter Greenaway: transições de imagem por meio de elementos textuais (3), multitelas em constante redimensionamento (4) e decomposição do movimento de parte da imagem ao estilo de Eadweard Muybridge e Étienne -Jules Marey (5), entre outras formas de montar imagens estereoscópicas em sobreposição.

FP: — Você chegou a conversar detalhadamente com Greenaway sobre o processo criativo dele em *Just in Time* antes das filmagens? Caso sim, o que foi acordado ou, pelo menos, proposto a ele a partir da ideia original do diretor?

RA: — O Peter Greenaway esteve sempre muito interessado na história do local. No fundo, foi quem levou mais a sério a questão do tema do programa. Ele optou por fazer um filme tendo em conta uma série de personalidades históricas que contavam a história do local em causa que era

Guimarães. E decidiu fazê-lo num caleidoscópio de técnicas 3D, como se de uma instalação se tratasse. Na verdade, eu tinha a ambição de juntar os três filmes, sem saber muito bem se tal seria possível. Tivemos vários convites para estrear os filmes em separado, mas eu lutei até ao fim para que o filme pudesse existir enquanto conjunto. Enquanto resultado de uma ideia de programação. E no final conseguimos fazê-lo, com as dificuldades acrescidas de termos assumido que o filme não seria exibido em 2D. Mas, relativamente à tua pergunta, falei muito com o Peter Greenaway e discutimos muito algumas ideias. Levei-o a muitos locais, a conversar com historiadores, e no final acabamos por contratar historiadores locais para ajudarem no processo de escrita do filme.

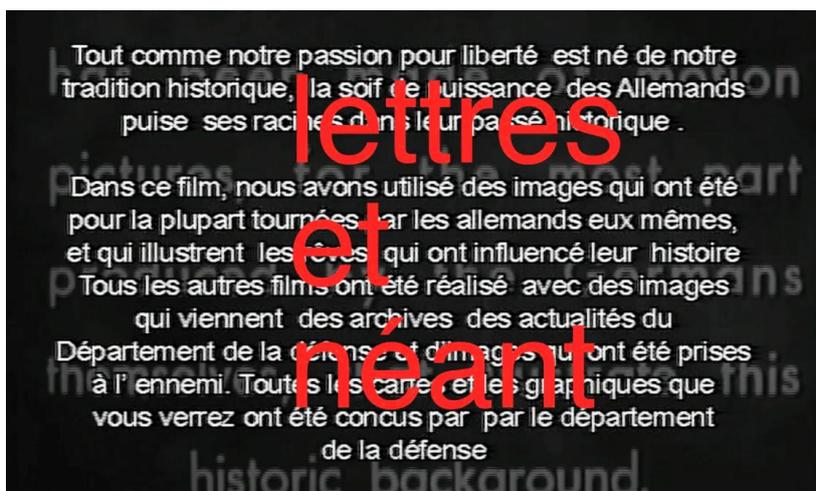
FP: — Você chegou a conversar detalhadamente com Godard sobre o processo criativo dele em *Les trois désastres* antes das filmagens? Caso sim, o que foi acordado ou, pelo menos, proposto a ele a partir da ideia original do diretor?

RA: — Com Godard foi diferente, pois o Godard estava desde início a tentar convencer-nos a deixá-lo filmar em Sarajevo. Queria assumir que ali era o fim da Europa. Mas quando ele estava quase a ganhar essa batalha, eu lhe propus mudar de projeto para este 3D. Assim que ele aceitou, deixei-o completamente livre para fazer o que quisesse. E quando ele me enviava Blu-rays 3D da montagem, eu tinha de ir a uma loja de televisores pedir para me deixarem ver a montagem, pois nós só tínhamos um projetor DCP 3D, não tínhamos televisões 3D nem leitores de Blu-ray 3D... E eu ficava ali no meio de um corredor de uma loja a ver versões de montagem de Jean-Luc Godard... para depois lhe escrever sobre o filme...

113

FP: — Gostaria de confirmar contigo uma impressão que eu tenho de que o Godard já usou em *3x3D* algumas cenas que estariam no filme dele lançado no ano seguinte, *Adieu ao Langage*. Estou certo ou é algum equívoco? Saberá me dizer?

RA: — Eu tenho o filme do Godard, mas nem me lembro se ele usou as imagens do que usou no *3x3D*. Mas é normal que tenha feito isso. Ele usou muitos testes no *Les Trois Désastres*. E imagens de filmes, como de costume.



Figuras 6 a 8 – *Les Trois Désastres*, de Jean-Luc Godard: sobreposições de material imagético próprio (6), textos em camadas sobrepostas e contrastantes (7) e material imagético de arquivo fílmico com obras consagradas do cinema, ao estilo da série documental *História(s) do Cinema* (Histoire(s) du Cinéma, França, 1989-1999) (8).

FP: — Quantos outros trabalhos você produziu em 3D? Se foram vários e não se lembrar de todos, por favor, cite os que lhe marcaram mais e por quê.

RA: — Todos os trabalhos que produzi em 3D para além de *3X3D* foram de Edgar Pêra. O Edgar disse-me que foram 18, mas não sei quantos foram... Posso destacar o *Lisbon Revisited*, que

foi uma loucura quando estreamos em Locarno. *O Espectador Espantado* é também um belíssimo filme e quando apresentei o filme em Roterdã, estava muito contente com o resultado. E agora o mais recente e talvez o último filme do Edgar em 3D, o *Kinorama – Beyond The Walls of the Real*, que acho que é um filme onde o 3D é levado para um novo nível.



Figuras 9 a 11 – *Cinesapiens*, de Edgar Pêra:
 exposição de efeitos do processo fotográfico, como negativo (9) e as cores azul e vermelha do método anaglifo de impressão de imagens para leitura tridimensional (10), além de fusão de campo e contraponto, frente a frente na cena, mas sobrepostos na imagem (11).

FP: — Acredito que, tendo pelo menos a filmografia do Edgar em mente, Portugal conquistou um espaço histórico importante na produção de filmes autorais realizados em estereoscopia. Você concorda? Tem intenção de voltar a trabalhar em 3D com esse viés de inovação/exceção de linguagem?

RA: — Não tenho dúvida que o Edgar sozinho faz uma revolução. No que diz respeito ao 3D as dificuldades de distribuição são muitas. Fazemos muitas exposições em festivais, mas depois a distribuição é muito difícil pois as salas de cinema de autor não têm projetores DCP 3D porque são muito mais caros, e não existe produção suficiente para fazer sentido esse investimento. Por isso não sei se continuaremos a fazer filmes em 3D. Tenho tentado fazer um projeto VR com o Edgar, mas ele não é grande fã. Diz que nunca gostou de andar de walkman na rua... Por isso talvez nunca façamos nenhum VR.

FP: — Como você observa o que de mais criativo em termos de montagem cinematográfica o cinema português tem a oferecer atualmente? Lembra-se de alguma referência em 3D?

RA: — Em termos de montagem, não sei se há algo mais criativo do que o Edgar Pêra. E os seus filmes que anteriormente citei são claramente uma referência. Na geração anterior à do Edgar, havia o Paulo Rocha. Quer um quer o outro são de certa forma óvnis no cinema português. Mas o cinema português é composto por óvnis, felizmente.

116

FP: — Como você observa o que de mais criativo em termos de montagem cinematográfica o cinema mundial tem a oferecer atualmente? Lembra-se de alguma referência em 3D?

RA: — Quanto ao cinema mundial, também não vejo nenhuma referência 3D em montagem, se excluirmos o *Adieu au Langage*, do Godard. Acho que estamos a assistir à radical formatação do espectador de cinema. Esta crise que se adivinha resultante da pandemia votará todo o cinema para as margens, para a contracorrente. E o que nos resta é resistir.

*** Entrevista realizada entre 25 fev. 2021 e 02 mar. 2021.*

submetido em: 01 dez. 2022 | aprovado em: 30 mai. 2022.