

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC
Curso de Rádio, Televisão e Internet - RTVI

LUCAS BELTRAME VIEIRA

RELATÓRIO DE PRODUÇÃO:
Áudio-Série - UMA APOSTA ARRISCADA

Bauru, SP

2024

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design – FAAC
Curso de Rádio, Televisão e Internet - RTVI

LUCAS BELTRAME VIEIRA

RELATÓRIO DE PRODUÇÃO:
Áudio-Série UMA APOSTA ARRISCADA

Trabalho de Conclusão, na modalidade produto, apresentado ao Curso de Comunicação Social: Rádio, Televisão e Internet do Campus de Bauru, da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Curso de Comunicação Social: Rádio, Televisão e Internet, sob orientação do Prof. Thiers Gomes da Silva e coorientação do Prof. Bruno Jareta de Oliveira.

Bauru, SP

2024

V658r	Vieira, Lucas Beltrame RELATÓRIO DE PRODUÇÃO: Áudio-Série - UMA APOSTA ARRISCADA / Lucas Beltrame Vieira. -- , 2024 17 p. Trabalho de conclusão de curso (-) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, Orientador: Thiers Gomes da Silva Coorientador: Bruno Jareta de Oliveira 1. Radioteatro. 2. Ficção noir. 3. Storytelling. I. Título.
-------	--

RESUMO

RESUMO: Este trabalho de conclusão de curso explora a evolução do cinema e do gênero noir, aborda os fundamentos da radiodramaturgia e resulta na criação de uma áudio-série de gênero noir com sete episódios.

Palavras-chave: Audiodrama; *Noir*; Contação de histórias

ABSTRACT

ABSTRACT: This graduation thesis presents a brief essay on the history of cinema and the origins of the *film noir* genre, exploring the basics of radio drama and producing a 7-episode *noir* audiodrama

Keywords: Audiodrama; *Noir*; Storytelling

SUMÁRIO

1.0 Definição de tema	6
2.0 Introdução.....	6
3.0 Sobre Drama em Áudio.....	7
4.0 Sobre o Noir.....	9
5.0 Justificativa.....	11
6.0 Objetivos.....	12
6.1 Objetivos Gerais.....	12
6.2 Objetivos Específicos.....	12
7.0 Metodologia.....	12
8.0 Referencial Estético.....	12
8.1 Disco Elysium.....	12
8.2 Grim Fandango.....	13
8.3 Chinatown.....	13
8.4 França e o Labirinto.....	13
8.5 The Shadow.....	14
9.0 Relatório de Produção.....	14
9.1 Pré-Produção.....	14
9.2 Produção.....	14
9.3 Pós-Produção.....	15
Considerações Finais.....	15
Referências.....	16

1.0. Definição de tema

Este projeto experimental traz como ponto principal o desenvolvimento e produção de uma áudio série, traz como inspiração a radiodramaturgia da Era de Ouro do Rádio nos Estados Unidos. A série apresenta sete episódios de duração entre 3 e 5 minutos, contando com atuações de alunos da UNESP de Bauru.

2.0. Introdução

Durante toda a história, a raça humana sempre gostou de contar histórias e, para auxiliar suas narrativas, foram sendo incorporadas as mais avançadas tecnologias de suas épocas. Um exemplo desta progressão é visto na dramaturgia, teatros ao ar livre com máscaras moldadas em argila evoluíram para teatros fechados com figurinos delicados e cenários pintados à mão.

Uma forma com a qual esta constante busca por aprimoramentos na contação de histórias encontra-se na elaboração da radiodramaturgia em paralelo com a própria tecnologia de transmissão sonora. A partir da década de 1880 começaram a ser conduzidas experimentações radiofônicas envolvendo teatro, levando à criação do *Théâtrophone*, um sistema de captação e transmissão sonora que levava áudio do teatro de Paris para aparelhos especiais espalhados pela cidade. Um dos parisienses que teve a oportunidade de testemunhar este avanço em primeira mão foi o renomado autor Victor Hugo, que relatou ter tido uma experiência agradável com a pioneira tecnologia:

Colocamos nos ouvidos dois protetores auriculares [...] e ouvimos a apresentação da Ópera, trocamos os auriculares e ouvimos o *Théâtre-Français*, ouvimos Coquelin, etc. Mudamos novamente e ouvimos a *Opéra-Comique*. As crianças ficaram encantadas e eu também. (HUGO, 1881)

Mesmo após a massificação do acesso à eletricidade foi apenas com o desenvolvimento e ampla difusão do rádio que surgiu um novo degrau na escada da contação de histórias, transmitindo as vozes de atores para um largo público. Em 1923 apenas 1% das residências nos Estados Unidos possuíam um aparelho de rádio, já em 1937 a cifra

contabilizava 75% da população e estabelecia o rádio como a maior mídia de massa da época.

Após o fim da Segunda Guerra Mundial iniciou-se a ascensão da televisão, indo de cerca de 350.000 aparelhos em 1948 para mais de 13 milhões no ano de 1951. Paralelamente, chega ao seu fim a Era de Ouro do Rádio e a partir da década de 1950 a televisão estabeleceu-se como a principal mídia de massa. Com a transmissão de áudio combinado a um componente visual, o rádio perdeu espaço para a televisão.

Em seu livro *Key Concepts in Radio Studies*, Hugh Chignell aponta a exploração de audiodramas como uma contradição: “Como é possível, em uma era tão visual, um drama ‘invisível’, um drama sem faces ou cenários existir?” (Chignell, 2009, p.26)

Contudo, não estamos o tempo todo dedicados totalmente a consumir um produto de ficção ou entretenimento. Nos locomovemos, fazemos tarefas domésticas, esperamos em filas, etc. Em momentos em que o espectador não pode dedicar sua atenção total e focar sua visão para ler ou assistir uma cena, ele ainda pode consumir uma obra de ficção através da mídia sonora, similarmente à forma com que a música é consumida por motoristas todos os dias através do rádio, entregando entretenimento sem depender da atenção plena do ouvinte. Por conta da forma como o áudio e o rádio alcançam o ouvinte que a mídia sonora pode ser considerada uma mídia íntima, com grande potencial de engajamento com o ouvinte. (ORFANELLA, 1998). “Classificado como companheiro, o rádio, com o aumento da globalização, tornou-se o veículo mais utilizado pela população, sem distinção de idade e classe social.”. (Costa, 2006, p.10).

Da mesma forma com que os podcasts mantiveram a tradição radiofônica viva para o século XXI, os áudio-dramas e podcasts narrativos são a forma com que, hoje em dia, se faz a contação de histórias de forma auditiva. (MCHUGH, 2016). Eis o valor de áudio-dramas em um mundo de telas compactas e computação gráfica indistinguível da realidade, uma mídia que valoriza a qualidade técnica das produções para gerar imersão e entretenimento e que valoriza o tempo e atenção do ouvinte, possibilitando a execução de outras funções simultaneamente ao consumo do produto.

3.0. Sobre Drama em Áudio

Quando comparado ao meio audiovisual, o audiodrama pode parecer limitado por conta de sua natureza estritamente sonora. Na verdade, desde 1959 o autor Ronald McWhinnie(1959, p.11) já apontava a predileção do público pela televisão e seu apelo

audiovisual em detrimento ao rádio, todavia, até hoje em dia na Era da Informação com amplo acesso à internet, o rádio persevera como uma mídia intimista. Segundo Hand (2011, p.33), cada mídia possui sua própria especificidade. O teatro apresenta sua força através de suas performances e espetacularidade, a televisão através de sua base na realidade e a literatura através da intimidade das palavras. O mesmo se aplica à mídia sonora que, por sua vez, apresenta sua força através da imaginação do ouvinte. A partir de sons, vozes e músicas, audiodramas e podcasts cativam a mente do público e geram mundos e histórias que podem trazer uma verisimilitude tão forte quanto às outras mídias.

Portanto, apesar de tradicionalmente considerarmos o ouvinte de rádio como um consumidor passivo, os audiodramas e rádio dramas do passado torna seus ouvintes em colaboradores da obra. Escutar uma obra de natureza radiofônica desperta um maior engajamento mental através do “Teatro da Mente”, o que acaba por contribuir com a intimidade da mídia. (ORFANELLA, 1998). Esta conclusão também é defendida por McWhinne (1959, pp.25-26), que reconhecia que cada indivíduo terá uma experiência diferente ao ser exposto a uma mesma obra radiofônica devido à tradução dos estímulos sonoros na própria linguagem mental, baseada em suas próprias experiências

O rádio pode ser considerado uma mídia efêmera, em sua forma original, onde após os sons serem emitidos logo se perdem, tornando as transmissões propensas a ter seu conteúdo e/ou contexto perdido por um possível deslize de atenção do ouvinte. “Quando o locutor dita o ritmo, ele acaba lidando com limitações imediatas. Se os ouvintes não conseguem acompanhá-lo, sua mensagem evapora; não há como voltar as páginas”.(MCWHINNIE, 1959, p.49).

Esta natureza fugaz do rádio atualmente é remediada através da distribuição digital por meio da internet, eficiente na criação e compartilhamento de arquivos em áudio. Esta facilidade na comunicação e transmissão de áudio ficou ainda mais cômoda e acessível com o surgimento dos smartphones e popularização dos podcasts, reproduzindo os conteúdos quando e onde o ouvinte desejar. (HAND, 2011, pp.69-70).

Apesar das mudanças proporcionadas pelos avanços tecnológicos, Hand (2011, p.40) também aponta que a forma de produzir e organizar os (rádio) audiodramas se manteve de forma similar, decompondo a produção em quatro elementos: Palavras; Sons; Música; e Silêncio.

Em uma obra sonora, o vocabulário empregado pelos locutores no papel das personagens deve ser pensado com cuidado. Baseado nos apontamentos de Michel Chion acerca do diálogo e discurso na mídia cinematográfica, o estudioso Tim Crook (1999, p.81-

83) categoriza o discurso rádio-dramático em: Teatral, Textual ou Emanativo. O discurso Teatral engloba as falas e ações das personagens; o discurso Textual apresentado através de narrações, conjurando imagens ao ouvinte; e o discurso Emanativo, comunicando ideias sem muita clareza ao ouvinte. Através da combinação destes discursos compõe-se o discurso no drama radiofônico.

Além das falas, outro elemento essencial para a formação das cenas no imaginário dos ouvintes é a utilização dos efeitos sonoros. Um dos pioneiros nos estudos de efeitos sonoros na rádio-dramaturgia foi Lance Sieveking (1934), que separa os efeitos em cinco categorias de acordo com a função que desempenham dentro da obra: Efeitos Realistas Confirmatórios, que apresentam qualidades baseadas na realidade para indicar elementos do mundo; Efeitos Realistas Evocativos, que trazem os sons reais como forma de sugerir sensações subjetivas ao ouvinte; Efeitos Simbólicos, associando sons não-diegéticos à sensações ou emoções; e Efeitos Convencionalizados, similares aos Realistas Confirmatórios, se distinguindo por serem destinados apenas à “composição de cenário”, sons facilmente reconhecíveis mas sem relevância específica para a cena.

Apesar da abordagem trazida nesta pesquisa focar-se na performance dramática do rádio, é comum associar o aparelho e a mídia à música. Apesar de não ser o principal elemento, a música também desempenha um papel na rádio-dramaturgia. O pesquisador semiologista Andrew Crisell (1994) acredita que a música, na rádio-dramaturgia, pode ser empregada de três maneiras distintas: como Indicador, no caso de uma música pré-existente associada a uma emoção ou ocasião; como Símbolo, evocando emoções e significados durante momentos simbólicos da trama; ou como Ícone, representando musicalmente um elemento da natureza.

Aliado aos outros artifícios sonoros, há também outra variante a se considerar na elaboração de uma obra sonora: o silêncio. Em uma mídia puramente auditiva, parece contra-intuitiva a exclusão do som, todavia, o silêncio ou a ausência de um som pode ser utilizada como ferramenta da expressividade de uma cena, podendo sugerir suspense, alívio, atmosfera, entre outros elementos emocionais que contribuem para o sentido e peso de uma cena. (MCWHINNIE, 1959, p.88)

Somando todos os elementos supracitados a uma boa trama, performances envolventes e uma produção eficiente, resulta-se em uma obra radiofônica de qualidade, com potencial para cativar o público de uma forma única e diferenciada das demais.

4.0. Sobre o Noir

O cinema é uma mídia onde nada é impossível, cheia de acontecimentos fantásticos trazidos à vida através da ‘magia do cinema’. A maioria dos gêneros pode ter seu conteúdo deduzido através de seu nome: ação, suspense, comédia-romântica, etc. Todavia, o gênero tratado neste trabalho mostra-se um pouco mais esotérico em seu nome e definição, o gênero *noir*.

Clássicos *noir* como *Sunset Boulevard* (1950) ou *Casablanca* (1942), não eram tratados desta forma à época de suas estreias. Ambos foram lançados como filmes de melodrama e englobados retroativamente pelo *noir*. (CONARD, 2005, p.12)

Antes de marcar presença nas telonas, o *noir* já estava presente na ficção de uma forma diferente, menos polida e emocional, e em uma mídia diferente, a literatura. Durante a década de 30, nos Estados Unidos, as histórias policiais faziam sucesso entre os leitores de revistas *pulp*, publicações baratas em papel de baixa qualidade que traziam compilações ou serializações de contos e histórias. Nestas revistas, os dramas policiais construíram sua linguagem, seu ritmo e seus ideais, estabelecendo o gênero *hardboiled* (termo em inglês para referir-se a ovos cozidos com a gema dura). Como o nome sugere, o gênero se destaca por seus protagonistas “durões” e estoicos, que dificilmente se abalam perante o perigo. (DUGGAN, 1999)

Na época, os livros e filmes que tratavam destes temas fizeram relativo sucesso nos Estados Unidos, mas tiveram baixa penetração no mercado europeu devido a complicações do período entreguerras e da Segunda Guerra Mundial. Contudo, com o fim da guerra, mais obras norte-americanas foram chegando às livrarias e cinemas europeus, fazendo sucesso, em particular, na França. Em 1945, a editora *Éditions Gallimard* começou a publicar uma coletânea de livros *hardboiled* envoltos por uma capa preta, em francês, *noir*. (CARIGUEL, 2015)

O primeiro a associar a estética e os valores dos livros *hardboiled* aos filmes norte-americanos foi o crítico de cinema franco-italiano Nino Frank (1946), que defendia que este movimento do cinema americano era mais sombrio quando comparado com outros filmes do gênero policial lançados até então. Frank também destacava o fato de, nos filmes *noir*, dar-se um foco maior em como as ações afetam os personagens do que nas ações em si, explorando a psicologia dos personagens. “É preciso reconhecer, portanto, que o *noir* como gênero nunca existiu: sua criação foi retrospectiva” (Mascarello, 2006, p.177).

Entre as décadas de 1930 e 1960, a Motion Picture Association of America, associação entre os maiores estúdios de Hollywood, seguia um rígido código de princípios na produção

de seus filmes. O Código de Produção também é apelidado de Código de Hays, em homenagem ao presidente da MPAA da época, e trazia diversas proibições quanto ao conteúdo que poderia ser tratado nas obras dos estúdios. Entre outras restrições, o Código proibia qualquer obra que mostrasse uso de drogas, sexo pré-conjugal, prostituição, relacionamentos inter-raciais ou homossexuais, além de instituir que todos os filmes deveriam apresentar uma rígida lição de moral e nenhum criminoso poderia sair impune. (SMITH,2006)

Esta situação mudou dramaticamente ao longo da década de 60. Em 1966, o Código de Hays foi abolido e posteriormente substituído por um sistema de classificação indicativa. Este fato, somado à entrada da geração *Baby Boomer* no mercado de trabalho e o movimento de contracultura da época, gerou uma nova onda de filmes pioneiros e bem-sucedidos como *A Primeira Noite de um Homem* (1968), *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) e *Easy Rider – Sem Destino* (1969). Assim surgiu a chamada Nova Hollywood, que ao longo da década de 70 geraria o fenômeno dos *blockbusters* com produções como *Tubarão* (1975), *Guerra nas Estrelas* (1977) e *Grease – Nos Tempos da Brilhantina* (1978). (SCHATZ, 2003, p.15)

A partir deste novo patamar de liberdade criativa, algumas obras começaram a resgatar os temas, os dilemas morais e a filosofia do *noir*, explorando o mundo do crime de forma mais cínica e mordaz, mostrando que, para alguns, o crime compensa. Para Conrad (2007, p.119) é neste contexto e momento que nasce o neo-noir.

Além do Noir e Neo-noir, é importante fazer uma menção honrosa ao Giallo, um gênero ao mesmo tempo contemporâneo ao hard-boiled e posterior ao neo-noir. Apesar da *Éditions Gallimard* ter iniciado sua *série-noire* em 1945, a editora italiana *Mondadori* começou, em 1929, a publicar histórias policiais em uma revista *pulp* própria. Distinta da *série-noire* francesa, famosa por sua capa preta (*noir* em francês), a coleção *Mondadori* apresenta capas em um chamativo tom de amarelo (*giallo* em italiano). Com o passar do tempo e com o desenvolvimento de mais histórias para a coleção, a publicação passou a assumir um tom ainda mais sombrio em suas histórias, consolidando o gênero, não como um derivado das histórias de investigação, mas sim como um movimento único na história do terror. (LONGHI, 2018).

5.0. Justificativa

Este projeto traz relevância ao aprofundar-se nos quesitos técnicos e teóricos acerca dos gêneros em questão, além de estabelecer um panorama geral acerca da produção dos mesmos, em teoria e na prática, baseando-se primariamente nos preceitos explicados pelo

estudioso Richard J. Hand em seu livro *The Radiodrama Handbook*. Além de prestar homenagem às obras do passado, o projeto também traz relevância no panorama atual dos audiodramas e podcasting, especialmente considerando os projetos e investimentos feitos na área na última década. Nos últimos anos a plataforma Spotify, líder de mercado em streaming de áudio, tem investido cada vez mais no mercado de áudio séries estrangeiras traduzidas e produções nacionais.

6.0. Objetivos

6.1. Objetivo Geral

- Produzir uma áudio-série do gênero *noir*

6.2. Objetivos Específicos

- Apresentar as características de uma áudio-série
- analisar brevemente o gênero *noir*
- registrar o processo de criação do produto

7.0. Metodologia

O desenvolvimento deste projeto envolve pesquisa bibliográfica e um produto experimental.

Partindo da pesquisa bibliográfica, definem-se os parâmetros técnicos da produção radiofônica em áudio-séries e as características narrativas do gênero *noir*. São desenvolvidos um argumento e um roteiro para dar andamento ao produto.

Durante a edição, são acrescentados efeitos nas vozes gravadas, erros são cortados e efeitos sonoros adicionais são implementados, atribuindo mais profundidade auditiva ao produto e à narrativa apresentada.

O produto é dividido em 7 capítulos, acompanhando momentos chave da trama. Como é tradicional em histórias de investigação Noir, a produção apresenta os pensamentos e linha de raciocínio do protagonista através de uma narração em primeira pessoa, auxiliando também na descrição de cenários e ações da trama.

8.0. Referencial Estético

8.1 Disco Elysium (2019)

Uma das inspirações para a produção é o jogo eletrônico *Disco Elysium*. O jogo trata de uma investigação de assassinato onde o protagonista apresenta uma forte amnésia,

esquecendo-se sobre todos os detalhes acerca do caso, do mundo a seu redor e até mesmo esquecendo sua própria identidade. Anteriormente ao contato com a obra, Uma Aposta Arriscada traria um protagonista solitário e estoico, todavia, Disco Elysium trouxe à equipe de roteiro a percepção de que o protagonista do produto, assim como o protagonista de Disco Elysium, poderia ser incapaz de completar sua missão sozinho, passando então a contar com a ajuda de diversos aliados.

8.2 Grim Fandango (1998)

Contando com um forte repertório de referências aos filmes *noir* da Era de Ouro do Cinema (1927-1969), a obra absorve e presta homenagem ao gênero. Trazendo uma forte inspiração nos protagonistas e tramas de filmes clássicos como Relíquia Macabra (1941); Casablanca (1942) e Sindicato de Ladrões (1954), o jogo se passa na Terra dos Mortos e traz como protagonista um ceifador que envia uma alma recém-falecida para um destino incerto, passando os quatro anos seguintes tentando consertar seu erro. Durante sua jornada, tanto o protagonista quanto sua companheira descobrem ter sido vítimas de uma trama sinistra envolvendo autoridades corruptas.

8.3 Chinatown (1974)

Considerada uma das obras primordiais do neo-noir, Chinatown traz a história de Jake Gittes, um detetive particular que, após ser engabelado por uma cliente, acaba descobrindo um esquema milionário de fraude envolvendo os reservatórios de água da Califórnia. Um dos pontos-chave que diferenciam Chinatown dos filmes *noir* do passado é seu final, onde os antagonistas obtêm sucesso e o protagonista falha por razões fora de seu controle, gerando impotência e desilusão, sentimentos que ilustram o pessimismo e a incerteza do triunfo do bem, tradicionais do neo-noir.

8.4 França e o Labirinto (2023)

Lançada em 2023 através de uma parceria entre o Spotify e o portal Jovem Nerd. A áudio-série conta sobre um período na vida do investigador Nelson França. Durante a série o protagonista lida com a cegueira, sequela de um Acidente Vascular Cerebral, alcoolismo, divórcio e um serial-killer que pretende reviver um antigo caso e destruir as glórias do passado de França. A produção apresenta áudio binaural e simula, através da edição, os ambientes e vozes da mesma forma como o personagem percebe tais estímulos.

8.5 The Shadow (1931)

Pioneiro da rádio-dramaturgia, *The Shadow* (ou *O Sombra*, como ficou conhecido no Brasil) era uma série de rádio-drama que conta a história de Lamont Cranston, um milionário que durante o dia exibe uma personalidade relaxada e boêmia, mas ao cair da noite Cranston assume seu alter-ego e desbrava as ruas em busca de criminosos para fazer justiça. Apesar do personagem ter surgido inicialmente como um narrador de outras histórias em um programa antológico de contos, o público encantou-se com o personagem e clamaram por narrativas que envolvessem o misterioso locutor. Assim, a *Detective Story Magazine* não perdeu tempo em produzir uma série própria para o personagem, estrelada pelo célebre Orson Welles. A série foi ao ar bimensalmente por 17 anos e contou com mais de 600 episódios, tornando-se um marco da cultura pop da época.

9.0. Relatório de Produção

9.1. Pré-Produção

A ideia surgiu após ser confrontado com o dever de escolher um tema para o trabalho.. Após reflexões sobre interesses pessoais e habilidades que poderiam ser aprimoradas, a produção foi definida como uma simulação do radioteatro do passado. A partir disso começou o processo de acumulação de referências acerca do tema, consumindo diversas obras com ligação ao gênero noir e investigação em geral. Após o consumo e reflexão sobre algumas obras fundamentais, foi desenvolvido o roteiro. Inicialmente a ideia seria cada episódio conter uma cena, porém este formato se mostrou ineficiente considerando o tamanho das cenas ao final da redação.

9.2. Produção

Posteriormente à roteirização e concretização das personagens através de suas falas e atos, iniciou-se o processo de *casting*. Durante a seleção de elenco foram levados em conta diversos fatores, incluindo idade, gênero e timbre vocal. Devido ao escopo da produção, o elenco foi selecionado dentre pessoas do círculo pessoal e profissional do realizador, todavia mantendo a atenção à proposta sonora de emular as características da teatralidade do rádio.

As gravações foram realizadas ao longo do mês de Outubro e Novembro nos estúdios de rádio da FAAC. As sessões de gravações ocorreram individualmente como forma de flexibilizar a produção, respeitando as agendas dos participantes.

Como forma de agilizar o processo geral de gravação, cada participante encenou todas suas participações em uma única sessão. Cada trecho foi encenado pelo menos três vezes,

como forma de possibilitar que cada ator tente múltiplas vezes entregar sua melhor atuação, destinando o melhor *take* de cada fala ao produto final.

9.3. Pós-Produção

A edição individual de cada voz se deu inicialmente em reduzir os ruídos ao mínimo possível. Em seguida, utilizou-se a ferramenta de compressão para dar mais preenchimento às vozes, sem alterar seu volume. Após estes processos preliminares, os trechos foram decupados de forma que apenas as melhores versões das falas foram mantidas e amplificadas à um ganho máximo de -6db.

Com as vozes tratadas, o produto seguiu ao processo de mixagem, onde foram inseridos efeitos sonoros e músicas apropriadas à temática da obra. Os efeitos sonoros e trilhas sonoras utilizadas foram retiradas dos repositórios do YouTube e do site *freesound.com* através da licença Creative Commons 0, na qual não existem restrições para seu uso e a dispensa da necessidade de atribuição. Levando em consideração a prioridade da voz sob os demais sons, os efeitos sonoros e músicas foram mixados de forma a não ultrapassarem os -25db, salvo no caso de efeitos sonoros de impacto como sons simulando tiros ou choques físicos.

Apesar de estarem presentes no roteiro desde sua concepção, os efeitos sonoros específicos utilizados foram definidos no momento da edição, a partir da descrição do editor quando apresentado o acervo

Em determinados trechos da obra, o protagonista apresenta seus pensamentos de forma vocalizada. Esta vocalização é não-diegética e se diferencia das falas diegéticas do personagem através de sua equalização e reverberação, aplicadas com o intuito de gerar a impressão de interioridade à voz.

Posteriormente à sua exportação do programa de edição, os arquivos .mp3 dos episódios foram submetidos ao Google Drive do autor, para posterior distribuição entre os membros banca avaliadora.

Considerações Finais

Este trabalho trouxe um produto na forma de uma áudio-série ficcional, para sua realização foram necessários estudos acerca do gênero *noir* e da própria mídia em si. A elaboração do mesmo também levou em conta diversos produtos culturais como forma de referência aos tópicos abordados, levando posteriormente à pré-produção do produto.

Os materiais referenciados foram de grande importância para ilustrar o ritmo, forma de

comunicação e emotividade, tanto no que diz respeito ao gênero *noir* quanto à mídia sonora.

Apesar de ter perdido apelo popular como mídia ficcional após a difusão da televisão e do audiovisual, a mídia sonora apresenta grande potencial para produções ficcionais, potencial este que tem sido cada dia mais explorado, juntamente com todo o ecossistema de *podcasting* atual.

A conclusão deste trabalho gera ao mercado uma nova produção totalmente auditiva, além de servir de exemplo para futuras classes do curso de Rádio, Televisão e Internet como uma utilização criativa da radiofonia.

Referências

BLOCK, Eleanor S.. **The golden age of radio and television programming: A guide to reference sources.** 2004

CARIGUEL, Olivier. "LES 70 ANS DE LA « SÉRIE NOIRE »." *Revue Des Deux Mondes*, v. 1, n.11, p. 144–52, 2015

CHIGNELL, Hugh. **Key concepts in radio studies.** 2009.

CONARD, Mark T. (Ed.). **The philosophy of film noir.** University Press of Kentucky, 2005.

CONARD, Mark T. (Ed.). **The philosophy of neo-noir.** University Press of Kentucky, 2007.

COSTA, Marina de Vasconcelos Padrão. **Radio um meio de comunicação eficiente.** 2006.

CRAIG, Steve. **How America Adopted Radio: Demographic Differences in Set Ownership Reported in the 1930-1950 U.S. Censuses.** 2004.

CRISSELL, Andrew. **Understanding Radio,** Routledge, 2002.

CROOK, Tim. **Radio Drama: Theory and Practice.** Routledge, 1999.

DUGGAN, Eddie. *Writing in the Darkness: The World of Cornell Woolrich.* **Crimetime.** 1999

FRANK, N. (1946). "Un nouveau genre 'policier', l'aventure criminelle". **L'Écran Français**, v.1, n. 61

HAND, Richard J.; TRAYNOR, Mary. **The radio drama handbook: Audio drama in context and practice.** Bloomsbury Publishing USA, 2011.

HUGO, Victor; JUIN, Hubert. *Choses vues. Souvenirs, journaux, cahiers.* 1974. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20151220001908/http://histv2.free.fr/theatrophone/hugo.htm>
Acesso em 18/11/2024

LONGHI, Ludovico. Cuando el negro se tiñe de amarillo. **FILHA**, v. 8, n. 10, p. 12-12, 2013.

MASCARELLO, Fernando. Film noir. **MASCARELLO, F. História do Cinema Mundial. Campinas: Papirus**, p. 177-188, 2006.

- MCHUGH, Siobhan. How podcasting is changing the audio storytelling genre. **The Radio Journal–International Studies in Broadcast & Audio Media**, v. 14, n. 1, p. 65-82, 2016.
- MCWHINNIE, Ronald. **The Art of Radio**. 1959.
- ORFANELLA, Lou. Radio: The intimate medium. **English Journal**, v. 87, n. 1, p. 53-55, 1998.
- SCHATZ, Thomas. The New Hollywood. In: **Movie blockbusters**. Routledge, 2013. p. 15-44.
- SIEVEKING, Lance. **The Stuff of Radio**, 1934.
- SMITH, Marvin. Censorship and film noir. **目白大学文学・言語学研究**, v. 2, p. 101-113, 2006.