

Batman e Robin: Uma Aventura na Selva Amazônica¹

Arisson Leda da ROCHA²
Josemar Pereira de Freitas JUNIOR³
Ibson Luiz de Souza MATOS⁴
Alexsander Nickson Leda MACIEL⁵
Ana Carolinne Menezes SENA⁶
Carlos Fabio Morais GUIMARÃES⁷

Faculdade Martha Falcão/DeVry, Manaus, AM

RESUMO

O presente paper traz a experiência da disciplina Radiojornalismo no curso de Comunicação Social – Jornalismo da Faculdade Martha Falcão. O objetivo da disciplina é mostrar a importância do rádio como instrumento de comunicação, oportunizando conhecimentos tanto teóricos quanto práticos sobre o veículo. Portanto, foi proposto um produto sonoro para a obtenção de nota na disciplina, somando no ensino-aprendizagem na sala de aula. Neste sentido foi pensado em fazer um conto sonoro do Batman e Robin, para a contribuição como conteúdo cultural para o rádio, sonorizando uma aventura da dupla de super-heróis mais famosa do mundo, além de promover uma crítica social através do entretenimento aos admiradores da dupla dinâmica.

PALAVRAS-CHAVE: Rádio; Conto; Batman; Amazônia; Heróis.

INTRODUÇÃO

O rádio é uma expressão da comunicação que possui um grande apelo com pessoas das mais variadas localidades, desempenhando um papel importante na construção da cidadania por meio da transmissão de conteúdos de entretenimento e informação.

“Mesmo com todos os avanços tecnológicos, o bombardeamento e o alarido das novas mídias, ainda não fomos capazes de esquecer os primórdios da comunicação. O rádio, ponto de partida para a mídia eletrônica de massa, ainda é, e será por muito tempo, um veículo indispensável no acesso à informação e ao lazer” (ALVES, 2004, p.2).

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015 –Categoria , modalidade.

² Estudante de Graduação, 5º. período do Curso de Jornalismo da FMF/DeVry, e-mail: arisson182@hotmail.com.

³ Estudante de Graduação, 5º. período do Curso de Jornalismo da FMF/DeVry, e-mail :josemarjr91@gmail.com.

⁴ Estudante de Graduação, 5º. período do Curso de Jornalismo da FMF/DeVry, e-mail: igs.mat_15@hotmail.com.

⁵ Estudante de Graduação, 5º. período do Curso de Jornalismo da FMF/DeVry, e-mail: alexbuckland.am@gmail.com.

⁶ Estudante de Graduação, 5º. período do Curso de Jornalismo da FMF/DeVry, e-mail: anaahsena@hotmail.com

⁷ Orientador do Trabalho. Professor do curso de Jornalismo na FMF/DeVry, e-mail: cfguima@gmail.com

Através da linguagem auditiva, são expostos temas que proporcionam reflexão, conhecimento, mas também um entretenimento que fascina seus ouvintes. Fazendo pleno uso dessa capacidade do rádio de envolver e conectar-se diretamente com seu centro emotivo, gêneros como os contos sonoros se propuseram a trazer o espetáculo para o meio radiofônico, os contos ainda possibilitam que as pessoas saiam de seu cotidiano para acompanhar um herói ou uma heroína por grandes aventuras.

Sendo assim, A ideia de fazer o conto sonoro Batman e Robin surgiu como oportunidade da nossa equipe adquirir conhecimentos práticos das ferramentas radiofônicas, além de oferecer uma proposta diferenciada das histórias envolvendo o âmbito amazônico, pois na Amazônia é comum ouvir histórias que envolvam a cultura local transportando geralmente para as famosas lendas regionais, como a do boto cor de rosa, da cobra grande e da vitória regia, porém o intuito da equipe foi usar Batman e Robin, mitos da cultura contemporânea, conhecidos no mundo todo. Desta forma, foram inseridos estes mitos para se enquadrarem em nosso contexto social, adotando como arquétipo em nossa sociedade, fazendo algumas adaptações. Brandão ressalta a importância dessas adaptações e como os mitos são modificados para atender modelos exigidos:

Para reduzir um mitologema a uma obra de arte, digamos, a uma tragédia, o poeta terá que fazer alterações, por vezes violentas, a fim de que a ação resulte única, se desenvolva num mesmo lugar e “caiba” num só dia. (BRANDÃO, 1986, p. 26)

Sendo assim, o nosso projeto apresenta em um episódio com duração de dez minutos, uma aventura dos heróis no cenário amazonense com a participação de personagens reais do povo local, partindo dos seguintes questionamentos: Como seria quando um super-herói precisasse lidar com um lugar desconhecido? Como funcionaria uma adaptação da famosa história americana em meio ao cenário amazonense, com sua culinária e figuras reais únicas?

OBJETIVO

Contribuindo como conteúdo cultural para o rádio, o intuito do trabalho é de sonorizar uma aventura da dupla de super-heróis mais famosa do mundo, além de promover uma crítica social através do entretenimento aos admiradores da dupla dinâmica.

Baseado na série do ano de 1966, um novo enredo sobre Batman e Robin foi criado, como meio de aproximação dos personagens ao público regional, apresenta-se a dupla para viver uma aventura na Amazônia, algo inédito na história dos heróis, usando como base a linguagem radiofônica.

A alteração na história do homem-morcego e do menino prodígio foi utilizada para mostrar quais seriam as dificuldades deles na selva amazônica, um lugar totalmente desconhecido para os protagonistas e com isso mostrar a união de duas culturas diferentes, destacando as questões de corrupção, ao caracterizar personagens reais da cidade de Manaus para serem capturados pelos super-heróis, estimulando o imaginário daqueles que gostam dos heróis e também dos que querem acabar com a criminalidade.

JUSTIFICATIVA

A época de heróis em quadrinhos na TV está muito fortalecida, com grandes séries americanas baseadas nos quadrinhos como Arrow, The Flash, e a pioneira Batman e Robin. Esse roteiro foi baseado na famosa série de TV de 1966, com um tom de humor único que atualmente se torna raro de encontrar. O conto sonoro foi focado nesse tom humorístico como oportunidade de entreter e ao mesmo tempo propor uma narrativa diferenciada como atrativo e sátira social.

“O riso tem um profundo valor de concepção de mundo, é uma das formas capitais pelas quais se exprime a verdade sobre o mundo na sua totalidade, sobre a história, sobre o homem” (BAKHTIN, 2002, p.57)

Com uma construção própria para o rádio, a adaptação dos heróis foi criada como um arquétipo mítico representado por meio da cultura amazonense, retomando os fatos de que há uma floresta com diversidade de medicamentos naturais a serem explorados, as dificuldades sentidas por qualquer nativo e estrangeiro ao enfrentar o calor amazônico, questões políticas de real interesse do povo, e a troca de culturas através do entretenimento para atrair seu público. “Entretenimento é um valor das sociedades ocidentais contemporâneas que se organiza como indústria e se traduz por um conjunto de estratégias para atrair a atenção de seus consumidores” (JANOTTI JR, 2009, p. 07).

Com esse conteúdo o projeto é viável através da interatividade da internet, atraindo os fãs da franquia, tanto em quadrinhos quanto séries de TV. Enquanto meio de comunicação, as histórias em quadrinhos seguem a tendência de universalizar as

problemáticas tratadas nos meios, fazendo assim crescer as possibilidades de seus produtos alcançarem a população em massa. Admiradores do tom humorístico e pessoas interessadas em conhecer mais sobre a Amazônia e seus personagens, não deixaria de ouvir este conto sonoro.

A relevância que os famosos heróis trazem à sociedade é de símbolo e ícone, que sempre retomam o discurso que prezam pelo bem e pela paz.

Todos os povos primitivos desenharam para si um herói. Alguém que trouxesse todas as virtudes: forte em todos os sentidos, honesto e de grande moral. Servindo como modelo de conduta entre o povo (tanto física, quanto moral). Dessa forma, percebemos que os valores culturais são implementados socialmente através de um complexo mecanismo de produção e divulgação de ideias, como se fossem ou deveriam se tornar os modos de agir e de pensar de todos. (SOUSA, 2013, p.02)

Os heróis são sempre figuras de esperança para a população e não seria diferente para os super-heróis Batman e Robin que sempre podem resolver problemas inimagináveis. O conto faz referência ao cantor Arlindo Júnior, por ser uma figura muito conhecida pelos amazonenses, e também aos Irmãos Coragem, dois políticos conhecidos por terem um programa de TV em Manaus e por serem envolvidos em polêmicas. A escolha da mídia rádio foi devido a exigências da disciplina e os personagens amazônicos presentes no conto são conhecidos em toda a cidade, porém mais em regiões de classe média baixa e municípios distantes, justamente as que fazem maior uso do rádio.

Livros e revistas podem ser detidos em fronteiras nacionais, mas o rádio não respeita os limites territoriais. Seus sinais eliminam barreiras montanhosas e cruzam as profundezas do oceano. O rádio pode juntar os que se encontram separados pela geografia ou pela nacionalidade – ajudar a diminuir outras distância de cultura, aprendizado ou status. (MCLEISH, 2001, p.16)

A influência que essas histórias exercem em nossas vidas, em nossa formação individual, parte de uma necessidade psicológica que esta na raiz da constituição humana, utilizando dos meios que temos a disposição no momento para contar e recontar essas histórias, sempre, ou seja, iria atingir um público muito maior.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O presente produto é o resultado das experiências realizadas na disciplina de Radiojornalismo do curso de Comunicação Social: Jornalismo, da Faculdade Martha Falcão. Tem por intenção principal, apresentar as técnicas desenvolvidas pela equipe, tornando possível a diminuição da distância entre teoria e a prática, para que aconteça essa aproximação entre os espaços acadêmicos e profissionais o aluno precisa ter a oportunidade de trabalhar com os conceitos em sua realidade. Melo cita possíveis soluções:

Uma das possibilidades para se enfrentar esse hiato entre teoria e prática residiria na instauração de um projeto interdisciplinar, que compreenderia tanto as disciplinas teóricas como as disciplinas práticas, na tentativa de se estabelecer um diálogo, uma verdadeira comunicação entre as disciplinas. (MELO, 1979, p. 56-57).

A disciplina proporcionou aos alunos experiências na prática expondo também a importância de algumas competências e habilidades fundamentais do meio radiofônico.

Foi estipulado pela nossa professora orientadora, somente 10 minutos como o tempo máximo para a reprodução do nosso trabalho, entretanto, nosso conto sonoro era muito extenso, e para que a história não se prolongasse usamos vinhetas de mudança de cena. Gravamos em pouco mais de 6 horas, divididos em dois dias, para não deixar de lado os detalhes.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Como o nosso projeto foi retirado de um seriado de televisão, tivemos que pensar em como transmitir a imagem dos heróis e suas aventuras por meio da linguagem descritiva do rádio. As pesquisas duraram cerca de um mês, para procurar exemplos de contos, e também assistir alguns episódios da série, retirando as peculiaridades e originalidade que colocaríamos em nosso conto. O roteiro foi criado, levando em consideração de que precisávamos passar as emoções das aventuras que o Batman vivencia, e as piadas que surgem ao longo da fala de seu ajudante, o Robin. Os sons retirados da série original foram inseridos em nosso conto com o intuito de transportar os ouvintes para a série, e que a falta das imagens não atrapalhasse na visualização da história. E como o nosso roteiro começou com uma simples aventura de Batman em sua cidade, nos propusermos a inovar em uma questão: trazer esse episódio para nossa terra, a Amazônia.

Mudamos as vozes dos personagens, o Batman teve que falar pausadamente e com um tom sério de líder, para fazer lembrar o herói que protege o mundo. Já seu pupilo o Robin, teve que ter em sua fala um tom cômico e jovial para dar a imagem do aprendiz do herói. O narrador teve que fazer voz de locutor de rádio, com tom sério e muito descritivo, pois é dele a responsabilidade de transportar o ouvinte para a história quando ela começa. O Alfred, que é mordomo do personagem principal, teve sua fala com tom leve e cantado, como originalmente é a voz do mordomo. Também usamos personagens originais da cultura amazônica, como os irmãos coragem e Arlindo Júnior. Mantemos a voz e tentamos passar por meio da fala a postura e entonação que eles usam com falas típicas da nossa terra.

Nossa história possuem oito personagens e contou com a participação de todo o grupo e mais quatro pessoas de outros grupos para diferenciar as vozes, onde cada um viveu o personagem dando a maior realidade possível. As gravações ocorreram em torno de dois dias, dentro do estúdio de rádio e TV da faculdade, com a ajuda de equipamentos profissionais para que o produto pudesse ser levado ao público, sem que eles notem que foi produzida por uma equipe de estudantes, e sim que se divertam com as piadas e aventuras vividas pelo herói.

O programa utilizado para fazer as edições dos áudios e as alterações nas vozes foi o *Sony Vegas Pro 12*, *Soundbooth*, e *Adobe Premier*. Os efeitos sonoros foram pesquisados e captados em sites de downloads gratuitos, juntamente com a trilha sonora original da série, que serviu para a melhoria da ambientação do conto. A captação de áudio foi realizada por meio de uma câmera *Sony* profissional com microfone direcional, transformando os vídeos em áudios no programa *FormatFactory* para a montagem do produto.

Tomando como base o seriado, a história assistida nos auxiliou a ter noção de gravação, narrativa, sons, e modificações na ambientação da trama. Tivemos acesso por meio da internet, a paródias que serviram como base para a parte cômica da história. E exigiu bastante desempenho da parte dos atores para transmitir as emoções dos personagens em nossa aventura: “E impossível fazer rádio sem falar em emoção. Aliás, trabalhar em rádio requer três condições fundamentais: inspiração, transpiração e emoção” (CÉSAR, 2005, p. 07)

Cada locutor utilizou um método diferente para caracterizar sua fala, o que ofereceu certa dificuldade para alguns integrantes da equipe. O interprete do Batman engrossou a voz e falou de forma mais pausada valorizando cada palavra para se aproximar das características de voz grave que o personagem possui, já o interprete do Robin teve que

afinar sua voz para dar uma impressão de juventude na fala, valorizando sua maneira muito peculiar de proferir jargões originais do personagem, dando a ele um tom cômico. O interprete do Comissário Gordon não sofreu alteração na fala, mas foi utilizado o efeito sonoro para deixar a voz como se estivesse saindo de um telefone, assim como a parte do Irmão Coragem que não sofreu alteração na voz, mas foi usado um efeito de microfone. Os demais personagens como, Arlindo Júnior e Charada, não sofreram alterações nas suas vozes, para caracterizar originalidade a essas figuras.

CONSIDERAÇÕES

Existem diversas histórias em muitas mídias sobre os super-heróis, e também tem várias coisas que precisam ser abordadas. Na programação de rádio atual, a maior parte da grade é ocupada por programação musical ou noticiosa, porém ainda há espaço para público admirador de ficção sonora. É interessante produzir uma peça sonora de ficção, pois permite estimular o imaginário das pessoas e trazer um novo produto para o mercado atual.

O conto sonoro é uma atividade que atualmente ainda é muito rara, porém é possível trazê-la à tona, assim como o hábito da leitura entre crianças e jovens adultos foi resgatado com histórias como “O Senhor dos Anéis” e “Harry Potter”. Esse tipo de produto, em formato sonoro, permite que o ouvinte entre no universo do herói e acompanhe suas aventuras em busca de seu objetivo final, com ganchos que o prendem e aguçam sua curiosidade quanto ao destino de cada personagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATMAN. Série de TV. USA. Filmation, Duconvy Productions e 20th Century FOX, 1966. 25 min. Disponível em: <http://www.seriesforever.net> Acesso em: nov. 2014.

THE NEW ADVENTURES OF BATMAN. Animação. USA. DC Comics, Filmation Associates, 1977. Disponível em: <http://www.seriesforever.net> Acesso em: nov. 2014.

BATMAN. Revista em quadrinhos. USA. DC Comics, 1966.

SUPERAMIGOS. Revista em quadrinhos. USA. DC Comics, 1966.

ALVES, Eveline. Radionovela: cenas longe dos olhos. In: **II Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho.** Florianópolis, de 15 a 17 de abril de 2004

BAKHTIN, Mikail. A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec Ltda, 2002.

BRANDÃO, Junito de Souza. Mitologia grega. Vol. I. Petrópolis: Vozes, 1986

CÉSAR, Cyro. Rádio: A mídia da emoção. São Paulo: Summus, 2005.

JANOTTI JR. Jeder. Entretenimento, produtos midiáticos e fruição estética. Grupo de Trabalho "Mídia e Entretenimento", do XVIII Encontro da Compós, na PUC-MG, Belo Horizonte, MG, junho de 2009.

McLEISH, Robert. Produção de rádio: um guia abrangente de produção radiofônica. São Paulo: Summus, 2001.

MELO, José Marques de; FADUL, Anamaria; SILVA, Carlos Eduardo Lins da. Ideologia e poder no ensino de comunicação. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

SOUSA, Luciano Dias de. Superman: mito e herói na contemporaneidade. In: **Revista Ícone**: Revista de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Linguística e Literatura. Vol. 11, 2013.