

## Boiaçu – A Lenda Viva<sup>1</sup>

Arthur Charles Soares CORRÊA<sup>2</sup>

Pedro Paulo Reis BATISTA<sup>3</sup>

Ramayane Queiroz da COSTA<sup>4</sup>

Luanny Victória Câmara de SANTANA<sup>5</sup>

Reinaldo Yukishigue OKITA<sup>6</sup>

Ítala Clay de Oliveira FREITAS<sup>7</sup>

Universidade Federal do Amazonas, Manaus, AM

### RESUMO

O conto sonoro Boiaçu – A Lenda Viva surgiu a partir de uma proposta em sala de aula de adaptar uma obra literária para o formato radiofônico. Inspirado em Godzilla e no mito amazônico da Cobra-Grande, este produto foi uma forma de exercitar a construção sonora e pensar as possibilidades do meio. Com um formato baseado em radioteatro, o programa faz uma transmissão apocalíptica da invasão do Boiaçu a cidade de Parintins, tomando como referência o estilo da clássica transmissão de Guerra dos Mundos feita por Orson Welles.

**PALAVRAS-CHAVE:** Conto; Apocalipse; Cobra-Grande; Godzilla; Radioteatro.

### 1 INTRODUÇÃO

O rádio, mesmo em pleno século XXI, ainda é um meio de comunicação encantador. É um dos poucos meios de comunicação em massa que pode se propagar a lugares inalcançáveis e o único veículo que utiliza apenas um dos cinco sentidos do ser humano, permitindo a possibilidade de realizar diversas outras atividades ao mesmo tempo. Embora, seja o mais antigo veículo eletrônico de comunicação da história do Brasil, ainda é muito atual e instantâneo. Com mais de 90 anos de existência, ainda é possível vê-lo presente na vida de muitas pessoas como fiel companheiro, ou seja, a importância dele no cotidiano das pessoas é indiscutível. Como aponta, Franco (2013):

“Informação com rapidez, prestação de serviço e entretenimento fazem com que o veículo seja um companheiro para todos os públicos e idades. Para a dona de casa que a guarda a receita de culinária no programa da

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Rádio, TV e Internet, modalidade Ficção em áudio e rádio – audiodramatização, peça radiofônica, radionovela e afins (avulso ou seriado).

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, email: [arthur.o.charles@gmail.com](mailto:arthur.o.charles@gmail.com).

<sup>3</sup> Estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, email: [pedropreis@gmail.com](mailto:pedropreis@gmail.com).

<sup>4</sup> Estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, email: [ramayanecosta@gmail.com](mailto:ramayanecosta@gmail.com).

<sup>5</sup> Estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, email: [luannyvcs@gmail.com](mailto:luannyvcs@gmail.com).

<sup>6</sup> Estudante do 6º. Semestre do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, email: [reinaldookita@yahoo.com.br](mailto:reinaldookita@yahoo.com.br).

<sup>7</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social - Jornalismo, email: [iclayfreitas@hotmail.com](mailto:iclayfreitas@hotmail.com).

manhã. Ao trabalhador da roça que precisa saber da cotação do preço do milho. Ou para o adolescente que gosta de ouvir músicas e informações de seu interesse enquanto vai para a escola”. (FRANCO, 2013, p. 08)

Sendo assim, o rádio, enquanto veículo de comunicação ainda está muito longe de tornar-se um meio comunicacional antiquado. Acreditava-se que diante do advento das novas tecnologias e com o *boom* da internet, o rádio seria esquecido e se tornaria uma tecnologia obsoleta. Muito pelo contrário, aliado à vantagem do baixo custo de veiculação, agregou-se às novas tecnologias, tornando-se cada vez mais vital para a comunicação do homem contemporâneo. Como afirma, Alves (2004):

“Mesmo com todos os avanços tecnológicos [...] 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).

Tendo em vista disso, o rádio é o único veículo capaz de ativar a toda hora a imaginação, despertando sensibilidade e permitindo que cada um crie imagens únicas e pessoais. É causador ainda de uma relação íntima e afetiva entre o emissor e o receptor, em que se faz o envolvimento do público através do uso da apelação emocional, através do som. Para o teórico McLuhan (1974), o meio radiofônico afeta as pessoas oferecendo uma experiência particular de comunicação não expressa entre o escritor-locutor.

O rádio, considerado como o mais interativo dos meios, dispensa a presença de imagens. Sendo assim, promove a criação do que se chama de “imagens sonoras”. Fazendo uso dessa capacidade, o radioteatro propõe em trazer os palcos para o meio radiofônico, criando representações imagéticas do que se ouve. Além disso, esse gênero tenta estabelecer uma atmosfera e gerar uma expectativa em curto tempo. Juntamente com as características emotivas e apelativas, que são características típicas neste meio comunicacional, o radioteatro gera expectativas e sugere percepções a partir da imaginação. Como afirma, Ortriwano (1998):

“A imaginação é despertada pela emocionalidade das palavras e dos recursos de sonoplastia, permitindo que o receptor dê asas às suas expectativas individuais, à sua imaginação”. (ORTRIWANO, 1998, p.140)

Dentro desse contexto, nota-se que a matriz curricular do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) tem como estrutura os conteúdos conjugando

as disciplinas em módulos, que visam o conhecimento teórico, prático e laboratorial. No sexto período, o módulo a ser trabalhado é o de rádio, que é marcado pelas experimentações de novas construções dentro deste meio comunicacional sonoro, como o *podcast*. Um produto que possibilita outras construções acerca da estrutura da rádio, mas que mantém o formato sonoro radiofônico.

Nesse sentido, a disciplina de Oficina Básica de Rádio Convencional e Webradio, ministrada no segundo semestre de 2015 pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ítala Clay de Oliveira Freitas, propôs trabalhos que estimulassem a experimentação acerca do som e suas particularidades como meio comunicacional, sem estar necessariamente pautado no ambiente jornalístico.

Portanto, a ideia de fazer o conto sonoro Boiaçu – A Lenda Viva 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 mesmo inseridos na Amazônia é comum não ouvir histórias que envolvam a cultura local. Desta forma, o mito da Cobra Grande e as histórias do Godzilla foram usadas para se enquadrar em nosso contexto social, fazendo algumas adaptações.

## **2 OBJETIVO**

O objetivo do trabalho era adaptar uma obra literária para o formato radiofônico, levando em conta as mudanças necessárias nesse processo de adaptação. A equipe optou pela lenda da Cobra Grande, que é uma das principais lendas do imaginário amazônico, aliados à outras referências do imaginário da cultura popular, como o Godzilla. Sendo assim, pensou-se em construir um conto sonoro em um formato curto, com a possibilidade de criar um conteúdo original sem perder as referências e buscando adaptá-lo ao contexto local, nesse caso, a cidade de Manaus.

## **3 JUSTIFICATIVA**

Pouco se conhece sobre a Amazônia, floresta que abriga milhares de espécies de animais e plantas ainda resguarda consigo mitologias e crenças tão significativas para a composição de variados aportes culturais. A falta de valorização por parte da sociedade contemporânea aos contos e mitos que permeiam a população amazonense demonstra incessantemente ainda a vontade do homem amazônico em defender conhecimentos passados de geração para a geração. Essa característica se dá principalmente pelo recurso da

oralidade. Visto que, esse recurso ainda é predominante em muitos lugares da Amazônia, sua importância se dá enquanto forma de comunicação, onde os meios em massa são por muitas vezes inexistentes. Como aponta, Cristo (2012):

“De uma forma ou de outra, oralidade é uma manifestação da cultura e ao mesmo tempo responsável pela transmissão de saberes, fazeres e viveres culturais. Na Amazônia, para muitos povos ela ainda permanece como tradição, assumindo caráter poetizante nos mitos, nas artes, num modo de viver e perceber o mundo circundante”. (CRISTO, 2012, p.12)

Sendo assim, o presente trabalho se faz importante pelo fato de apresentar o potencial de riqueza da cultura amazônica enquanto comunicação, uma vez que se trabalha variadas manifestações culturais dentro do recurso da oralidade através de um meio eletrônico, como o rádio. Além disso, deve se levar em conta que o rádio ainda é um dos principais meios de obtenção de informação das famílias da região, principalmente das que ficam à margem da capital – Manaus.

Para McLeish (2001), o rádio é uma forma de juntar os que se encontram separados pela geografia ou pela nacionalidade – ajuda a diminuir outras distâncias de cultura, aprendizado ou status. Portanto, essa é uma das formas de se levar conteúdos diferenciados com qualidade, sem abandonar as características da região e quebrando assim barreiras comunicacionais.

O tema do trabalho baseia-se numa das lendas mais conhecidas da Região Norte do país, a lenda da Cobra-Grande ou Boiaçu, como é denominada em tupi-guarani. Essa alegoria do monstro de aparência horripilante, com grandes presas e comprimento desproporcional à natureza de sua espécie exprime o anseio do caboclo em atribuir forma física ao sobrenatural. E muito mais que isso, exprime a reflexão e conscientização sobre a ação do homem na natureza.

Desde os anos 80, alguns produtos japoneses já se voltavam para a reflexão das ações do homem no mundo e na natureza. O Japão que foi um país fortemente abatido pelas bombas atômicas, despertou nas artes uma forma de manifestação, inspirando muitos artistas a pensarem produtos culturais com o viés da ficção científica, mas que se voltavam para uma reflexão mais profunda. Thiago Alcântara ao citar as reflexões de Almir Almas em seu texto “De Gen Pés Descalços ao Godzilla: como a bomba atômica inspirou a ficção japonesa”, afirma que o Godzilla só foi possível, por que houve a bomba atômica:

“O impacto deixado em Hiroshima e Nagasaki também ressoou sobre a ficção japonesa, fazendo com que surgissem personagens que são “frutos da bomba atômica”, como Godzilla. O medo de um desastre nuclear também influenciou no surgimento de ficções científicas orientais que discutiam as consequências de um novo conflito nuclear e seus impactos no meio ambiente”. (ALCÂNTARA apud MENEZES, 2015.)

Dentro desse contexto, a cidade de Parintins, municípios de Manaus, martiriza-se por conta da falta de aterros sanitários regularmente fiscalizados e dentro dos padrões de saneamento adequados, o que evidencia a precariedade do sistema de higienização pública. Renan Albuquerque em seu texto “A questão do lixo em Parintins - O problema” para a coluna do site jornalístico Amazônia Real, reitera sobre a situação do município:

“Parintins, produz hoje, em média, 60 toneladas de resíduos sólidos diariamente [...] a área usada para a destinação final dos resíduos orgânicos e não orgânicos de Parintins compreende aproximadamente a 100 hectares e é responsável por emanar inúmeros problemas socioambientais. Atualmente, o maior problema relacionado à lixeira pública é, sobretudo, o dano causado aos moradores dos bairros adjacentes à área [...] e da aniquilação do bem-estar social via deseducação popular ante o tema”. (ALBUQUERQUE, 2013)

É necessário que haja uma reflexão sobre as ações do homem na Amazônia e suas consequências, pois o acúmulo de lixo é um dos problemas mais graves das cidades da região e principalmente do município de Parintins. Teatralizar tal realidade foi o modo encontrado de chamar atenção para o risco iminente à biodiversidade amazônica de forma acessível e levantar um questionamento em relação à atribuição discutida de maneira leve, entretanto responsável.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

O processo de construção de qualquer produto, seja televisivo, escrito e até mesmo o radiofônico, necessita de uma preparação e organização de elementos para que atinjam o público de uma forma atraente. No rádio, essa preparação deve ser redobrada, tendo em vista que não há apelo visual. Logo, esta organização deve ser bem pensada para que os elementos sonoros ao se conectarem gerem um estímulo ao público. Pensando nisso, a equipe seguiu um método base para a construção sonora, dentro de três etapas básicas definidas pela pesquisadora Ana Rosa Gomes Cabello. Segundo ela,

“Para um trabalho de construção sonora [...] torna-se indispensável perpassar pelas seguintes fases: (a) a fase de preparação que consiste na

elaboração do texto e do roteiro, (b) a fase da execução que consiste nos ensaios e na definição da interpretação requerida, (c) a fase da produção que consiste na gravação, e (d) a fase da pós-produção que consiste numa revisão geral”. (CABELLO, s.d., p. 4-5)

A partir disso, a equipe dividiu a pré-produção e a elaboração do roteiro em três etapas realizadas da seguinte forma: primeiramente foi feita uma pesquisa sobre a história do filme Godzilla (Gojira) de 1954 e sua representação e impacto no mundo e principalmente na sociedade japonesa. Em seguida houve uma pesquisa visual baseada em várias versões do filme Godzilla, dentre elas as de 1954, 1998 e 2014. Com essa pesquisa foi possível detectar determinados sons que poderiam e viriam a se encaixar no conto sonoro, grande parte desses sons foram retirados da versão original de Gojira de 1954. Após estas pesquisas, notou-se que o Godzilla é uma representação do medo e das reflexões sobre a bomba nuclear, assim como as ações do homem na natureza. Como afirma, Noriega (1987):

“O Godzilla, mais que qualquer outra coisa, é uma parábola nuclear. No original dos anos cinquenta Godzilla representa medos nucleares terríveis demais para serem notado” (NORIEGA, 1987, p.73, tradução nossa).

Pensando nisso, buscou-se criar um roteiro que trouxesse características mais regionais para a história do filme, como por exemplo, o ambiente onde se passa e a aparência da criatura aliado a esse processo de reflexão sobre o meio ambiente e os impactos trazidos pela ação do homem. Pensou-se em criar então um produto relacionado a uma lenda amazônica muito conhecida na região, a lenda da Cobra Grande (Boiaçu em Tupi Guarani). A lenda fala sobre uma imensa cobra que dorme debaixo da ilha de Parintins e que seria a única razão pela qual a ilha não afunda.

A aproximação desses dois elementos, a Cobra Grande e o Godzilla, se dá pelo fato de Parintins, berço do ser mitológico da cobra grande, estar passando por inúmeros problemas que causam impacto desastrosos ao meio ambiente. Essa regionalização é importante exatamente porque a intenção do conto é causar impacto e reflexão naqueles que o ouvirão, logo estes precisam ter uma ligação com a situação abordada, com o ambiente, trazendo contexto para o mais próximo possível da realidade do ouvinte. Com isso buscou-se assim criar um híbrido entre a história do monstro japonês e a lenda regional da cobra grande, para que com isso o ouvinte pudesse ter uma ideia mais clara do que queria ser representado no conto sonoro.

Optou-se por fazer uma narração pseudojornalística do que seria o fim da cidade de Parintins ao ser tomada pelo mostro que lhe dá vida, ou seja, uma tragédia apocalíptica. O produto buscou inspirações em transmissões de guerra, principalmente, à de Orson Welles em A Guerra dos Mundos. Surgiu ainda a ideia de satirizar estereótipos do rádio e do jornalismo do dia-a-dia, como apresentadores sobrecarregados e repórteres obstinados. Além disso, foi feita uma entrevista com uma especialista em resíduos sólidos, Karime Bentes, do departamento de química da Universidade Federal do Amazonas. Ela se encaixa no programa ao falar sobre as possíveis causas do acontecimento. O áudio da entrevistada foi gravado com o aplicativo para celular Voice Record Pro.

A gravação do produto se deu no laboratório de rádio do Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Amazonas. Antes das gravações foram feitas leituras de adaptação com o roteiro. A edição foi feita pela técnica de áudio, Shelly Sicsú no *software* Samplitude V11, um programa de computador para mixagem e gravação de sons em estúdio.

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O produto é um conto sonoro, baseado nas características do radioteatro, intitulado Boiaçu – A Lenda Viva de seis minutos e dezoito segundos (6min18s). Como o produto tem características experimentais ele se encaixa num ambiente muito mais voltado para a web, porém é possível ser encaixado dentro de uma programação radiofônica.

O conto sonoro tem teor apocalíptico e relata a cobertura da invasão da cobra grande na ilha de Parintins-Amazonas. Nos primeiros segundos pode-se ouvir repórteres internacionais, noticiando nos idiomas japonês, inglês e espanhol. Escolhemos o japonês para representar Tóquio, berço do Godzilla e o inglês e espanhol por serem umas das línguas mais faladas no mundo.

Inicia-se o jornal radiofônico Balanço da Meia-noite, o momento da invasão ocorre no período noturno, e há uma cobertura ao vivo da catástrofe. A rádio fictícia localiza-se em Manaus-Amazonas e tem uma correspondente em Parintins que narra a primeira aparição do monstro na superfície da ilha, que está afundando. O repórter relata a aparência do monstro e a situação de pânico, com notável desespero.

No segundo momento, a âncora do jornal volta ao programa com a ligação de uma ouvinte que está indignada com a situação, culpando o governo por tais acontecimentos desastrosos. Esta ouvinte simboliza a inércia do homem quanto cidadão, que costuma



esperar ações básicas e rápidas do governo para cobrir os problemas causados pela população local, por falta de educação ou esclarecimento.

A conexão com o repórter em Parintins é retomada e ele informa que a prefeitura da cidade já declarou estado de calamidade e volta a relatar a aparência do monstro, coberto de lixo, garrafas-pet, mesa, sofá e uma geladeira. Após perder contato com o correspondente, a âncora entra em contato com outra repórter que está na cidade de Manaus, na ponte do Rio Negro, e anuncia a chegada do monstro que é descrito como uma grande cobra com patas e seus passos causam o efeito de um terremoto.

A produção do Balanço da Meia-noite entra em contato com uma especialista e cria-se um momento reflexivo sobre a ação das pessoas diante da natureza. Inserido nessa ideia, o áudio da entrevistada fala sobre a ação pessoal que cada um deveria fazer um racionamento de produção de lixo, evitando assim, um colapso, como o caso narrado do conto. Procuramos criar uma atmosfera reflexiva e de conscientização para o espectador.

Ao voltar para a cobertura da repórter na ponte, a situação já está fora de controle e o exército já atua atirando na grande cobra, mas as balas não surtem efeito. Nesse momento ocorre a destruição da ponte de um bilhão de reais, uma crítica sutil a polêmica do superfaturamento da finalização da construção da ponte do Rio Negro em 2011. A transmissão sofre interferências e cai, volta para a locução da âncora, que também acaba perdendo o sinal segundos depois.

O conto sonoro deixa o final aberto para a interpretação do ouvinte. O resultado, embora incorpore claramente Guerra dos Mundos de Orson Welles, se caracteriza com um teor cômico e reflexivo em contraponto ao sentido de urgência de Welles.

## 6 CONSIDERAÇÕES

Pensar a Amazônia como potencial comunicacional, hoje, é essencial. Principalmente, no que condiz aos conteúdos que as mídias disponibilizam para as massas. Na programação das rádios comerciais, há mis espaços para as notícias factuais e programações musicais, porém deve-se começar a pensar que ainda há espaços para as ficções sonoras com conteúdo voltado para a reflexão e conscientização.

Produzir Boiaçu – A Lenda Viva foi interessante, pois despertou o conhecimento que vai para além do molde puramente jornalístico. Por conseguinte, peças sonoras como esta permitem estimular o imaginário de quem as ouve, gerando inúmeras reações e despertando novas ideias de produtos que possam vir a surgir no mercado.



Construir o conto foi essencial para a formação de cada um da equipe, pois a cada fase do projeto, foi-se percebendo a importância de se conhecer as variadas etapas de um produto, mesmo que não seja jornalístico. Foi um exercício intenso para se pensar a sonoridade dentro da comunicação e isto faz refletir que o poder da oralidade e do som não deve ser subestimado.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Renan. **A questão do lixo em Parintins (O problema)**. Publicado em: 11 nov 2013. Disponível em: <<http://amazoniareal.com.br/a-questao-do-lixo-em-parintins-o-problema/>>. Acesso em: 12 mar 2016.

ALCANTARA, Tiago. **De Gen Pés Descalços ao Godzilla: como a bomba atômica inspirou a ficção japonesa**. Publicado em: 31 ago 2015. Disponível em: <<https://medium.com/revista-comciencia/de-gen-p%C3%A9s-descal%C3%A7os-ao-godzilla-como-a-bomba-at%C3%B4mica-inspirou-a-fic%C3%A7%C3%A3o-japonesa-cc19804c9019#.mkevfssmj>>. Acesso em: 10 mar 2016.

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

CABELLO, Ana Rosa Gomes. **A adaptação literária em programa radiofônico**. [s.n.], Bauru, [s.d.] Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/9eee5550f74c252bb096b1abed7dc1a7.pdf>> Acesso em: 7 mar. 2016.

CRISTO, Élide Fabiani **Morais de Oralidade em uma comunidade amazônica: comunicação, cultura e contemporaneidade**. 2012. 86 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Letras e Comunicação, Belém, 2012. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Cultura e Amazônia. Disponível em: <[http://repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/5433/1/Dissertacao\\_OralidadeComunidadeAmazonica.pdf](http://repositorio.ufpa.br/jspui/bitstream/2011/5433/1/Dissertacao_OralidadeComunidadeAmazonica.pdf)> . Acesso em: 04 mar 2016.

FRANCO, Felipe. **Conceitos clássicos do rádio na web rádio : análise da programação de três web rádios do Brasil**. 2013. 48 f. Monografia (Bacharel em Jornalismo). Curso de Jornalismo. Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS, 2013. Disponível em: <[http://repositorio.upf.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/305/PF2013Felipe\\_Franco.pdf?sequence=1](http://repositorio.upf.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/305/PF2013Felipe_Franco.pdf?sequence=1)>. Acesso em: 04 Março 2016.

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

MCLUHAN, Marshall. O rádio: tambor tribal. In: \_\_\_\_\_. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1974. p. 335-345.

NORIEGA, Chon. **Godzilla and the Japanese Nightmare: When "Them!" Is US.** Cinema Journal, p. 63-77, 1987. Disponível em: <http://doi.org/10.2307/1225324>. Acesso em: 10 Mar 2016.

ORTRIWANO, Gisela Swetlana. Ok marcianos! Vocês venceram! In: MEDITSCH, Eduardo. **Rádio e pânico: A Guerra dos Mundos, 60 anos depois.** Florianópolis: Insular, 1998. p. 133-153. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/ortriwano-gisela-marcianos.html>> Acesso em: 10 mar. 2016.