

**FACULDADE CANÇÃO NOVA**

Anderson Oliveira de Sousa Filho

**Monsenhor Jonas o guerreiro da fé:**  
Um podcast ficcional

**Cachoeira Paulista / SP**

**2023**

# **FACULDADE CANÇÃO NOVA**

Anderson Oliveira de Sousa Filho

## **Monsenhor Jonas o guerreiro da fé:**

Um podcast ficcional

Relatório técnico de produto midiático apresentado como requisito parcial para aprovação de Trabalho de Conclusão de Curso, como exigência para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Rádio e Televisão, oferecido pela Faculdade Canção Nova.

Orientador: Prof. Me. Danielson de Oliveira Freire.

**Cachoeira Paulista / SP**

**2023**



## DEDICATÓRIA

Aos meus pais, Anderson e Naíde. Minha irmã Angelina. Minha namorada Beatriz. E todos que estão ou passaram pela minha vida, sejam eles de forma boa ou ruim, pois cada acontecimento da minha vida me tornaram quem eu sou hoje.

## AGRADECIMENTOS

Devo agradecer, antes de tudo, a Deus, por sempre escrever certo por linhas tortas, mesmo muitas vezes não notando e achando que minha história está indo para um caminho errado, Ele sempre sabe para onde — e por onde — sua história deve caminhar, e quando ela estiver escrita tudo fará sentido. Quantas vezes eu já não olhei para trás e notei as obras de Deus na minha vida pelo grande *efeito dominó* que ele causou. Além disso, por me dar o dom da vida, pois esta é uma coisa magnífica — e falo principalmente do ponto de vista mais científico e ateu possível — pois mesmo a vida tendo problemas, é belo viver. Ademais, agradecê-lo por me fazer enfrentar estes quatro anos que foram tão difíceis na minha vida, por diversos motivos que Ele mesmo sabe. E que esteja sempre comigo e que me guie nesta próxima etapa da minha vida e que continue me dando forças para superar todos os problemas, e eu sei que estará, pois se não fosse por Ele eu não estaria aqui.

Tenho o dever de agradecer também ao Padre Jonas Abib — *in memoriam* —, por sua vida de dedicação à evangelização através dos meios de comunicação. Com a criação de todo o sistema Canção Nova de Comunicação, assim como a Fundação João Paulo II, e de forma especial a Faculdade Canção Nova, pois sem a criação da mesma eu não teria realizado este TCC e não teria me tornado um comunicador. Mesmo nunca tendo o conhecido pessoalmente, ele teve uma grande importância na formação de quem eu sou e o profissional que ele indiretamente criou. E desejo usar dos meus conhecimentos obtidos para continuar o legado que ele deixou, pois agora eu também sou parte dele.

Em seguida, agradeço ao meu orientador, o professor e mestre Danielson de Oliveira Freire, que foi muito solícito e prestativo durante todo o desenvolvimento do meu TCC, e até mesmo antes dele, com todas as correções, apontamentos e ajudas que tive. Sempre que realizava os atendimentos da orientação, não lembro de uma única vez que tenha durado menos de uma hora, comigo ocupando todo o seu tempo na coordenação e sem nunca reclamar. Sem ele meu trabalho não teria a qualidade que tem.

Tenho o compromisso de agradecer a todo o setor operacional da TV Canção Nova em que eu realizei meu estágio, onde eu aprendi muito com um ambiente real de

trabalho e sempre me confiavam novas tarefas que me tornaram o profissional que eu sou hoje, além da ótima relação com todos, inclusive com as equipes de produção dos programas. De forma especial, Rafael Paim, Caleo, Joana Almeida, Thiago Luiz, Elias Pereira, Juliano da Silva, Silas Antônio, Nelson Perroni e Fábio Lira.

Possuo, obviamente, a obrigação de agradecer a minha família. Primeiramente aos meus pais, pois sem o amor deles eu não estaria vivo, desde que fui gerado até hoje. Individualmente ao meu pai, Anderson Oliveira de Sousa, por sempre me mostrar a realidade. A minha mãe, Maria Naíde Gonçalves Coelho, por ser meu exemplo de compreensão. A minha irmã, Angelina Coelho de Sousa, por ser minha parceira e cúmplice de muitos momentos, 'eu e tu contra esse mundo aí'. A minha avó, Maria Celeste de Oliveira, que foi a pessoa que sempre me incentivou à leitura desde criança, e comprava livros, revistas, mangás e gibis. E a minha namorada e futura esposa, Beatriz de Melo Pereira, por muitas vezes ser meu refúgio nesses momentos que foram tão difíceis. Além de agradecer a todos por estarem sempre ao meu lado sendo meu suporte, sempre me apoiando e ajudando durante todo esse período.

Não posso deixar de agradecer a cada um que fez parte da execução do produto final deste TCC. A cada ator deste *Podcast*, Bryan Stewart — principalmente por me aturar todo esse tempo —, Padre Ricardo Rodolfo — que aceitou minha loucura de última hora —, Nilceia, Cassiano, Beatriz Valdez, Igor, Isaac, Giba, meu pai, minha irmã, Emanuely, Esther e Valdênia. Agradeço também ao Diácono Nelsinho Correa que foi o primeiro a ser cogitado para o papel do protagonista e que se disponibilizou para tal, e que apenas não foi possível por acontecimentos em sua vida pessoal, mas que mesmo assim possui minha gratidão. Além destes, agradeço ao Zé Amilton por realizar todas as gravações, ser ótimo de papo e ter um bom gosto musical. E agradeço a diretora da Rádio Canção Nova, Patrícia Cabral, por permitir o uso do estúdio de gravação. Sem cada um deles, esse projeto não estaria pronto.

Agradeço ao meu irmão de alma Gabriel Ramos Cantarin e minha 'gêmea' Julia Carrera, minha *baby* Maria Luiza Gomes e meu irmãozinho Lucas Guedes de Almeida Neto por mesmo de longe e sentindo muita falta, sempre estarem do meu lado. São minha segunda família. Os momentos com vocês sempre são incríveis.

Assim como a minha 'turma do café': Cris Maria e Emilly Jaques que sempre tem um bom papo acompanhado de um café ou um vinho.

Sou grato também a Lorena Ribeiro que, junto com o Gabriel Ramos, fundamos a *Circle* e cresceremos juntos em nossa empresa.

Agradeço ao Matheus Paiva de Oliveira, por aceitar o serviço de realizar as artes deste produto, que executou um excelente trabalho e foi muito atencioso com o mesmo, do início ao fim.

Por fim, um agradecimento aos meus companheiros de RPG, inicialmente ao Lucas Guedes por entrar comigo neste mundo, desbravando-o sozinho, pois não tínhamos ninguém para ensinar-nos, assim como todos que jogam RPG comigo, ou que já jogaram em algum momento da vida. Em especial, Matheus Paiva, Ruan Palestini, Pedro Viana, Yasmin Nascimento, Diego Malta, João 'Albino' Santos, Rafael Viana, João Marcelo e Igor Aluisio. Por estarem comigo neste universo fantástico e criarmos juntos diversas histórias, momentos divertidos e únicos.

Ensinaamentos obtidos sem sofrimento são desprovidos de valor. Pois as pessoas jamais podem obter algo sem sacrifício.

*Hiromu Arakawa*



## RESUMO

SOUSA FILHO, Anderson Oliveira de. **Monsenhor Jonas o guerreiro da fé**: Um podcast ficcional. Relatório técnico de produto midiático (Bacharelado em Comunicação Social - Rádio e TV). Faculdade Canção Nova, Cachoeira Paulista, 2023.

O Podcast, que é o objeto de estudo da presente pesquisa, está em constante crescimento e se popularizando cada dia mais, assim como as diversas possibilidades de gêneros e formatos aplicados em sua construção, tal qual exemplo do gênero dramático ou ficcional utilizado na construção do Podcast da presente pesquisa. Desta forma, objetiva-se criar um Podcast sob o gênero dramático contando uma história autoral, ficcional e com base em RPG, em homenagem ao Padre Jonas Abib, no intuito de inspirar o imaginário do público. Assim como analisar o Podcast e suas possíveis características; pesquisar as potencialidades do gênero dramático/ficcional; investigar o conceito de Imaginário e sua ação na mente do indivíduo; elaborar pesquisa sobre a história de Padre Jonas Abib; e observar o significado do Roleplaying Game (RPG) e sua força de aplicação no imaginário. Com o propósito de responder a questão fundamental: quais as potencialidades do Podcast sob o gênero dramático de influenciar o imaginário do ouvinte? Tal qual pretender-se à observar os elementos possíveis de serem encontrados no Podcast que geram emoções no usuário-ouvinte. Como produto final da presente pesquisa de trabalho, se desenvolveu um Podcast contendo três episódios, abordando em seu primeiro episódio a apresentação dos personagens e a trama inicial, no segundo haverá a busca dos personagens em resolver o conflito e deu-se início ao confronto contra os antagonistas, e no terceiro será o clímax com a batalha final e resolução da trama, o qual se pretenderá divulgar nos meios de streaming de áudio como Apple Podcast, Deezer e Spotify.

**Palavras-chave:** Gênero Dramático. Imaginário. Padre Jonas Abib. RPG. Subgênero Aventura.

## ABSTRACT

SOUSA FILHO, Anderson Oliveira de. **Monsignor Jonas the warrior of faith: A fictional podcast.** Technical report on media product (Bachelor in Social Communication - Radio and TV). Faculdade Canção Nova, Cachoeira Paulista, 2023.

The Podcast, which is the object of study of this research, is constantly growing and becoming more popular every day, as well as the different possibilities of genres and formats applied in its construction, such as an example of the dramatic or fictional genre used in the construction in the Podcast of this research. In this way, the objective is to create a Podcast under the dramatic genre telling an authorial, fictional and RPG-based story, in honor of Priest Jonas Abib, with the aim of inspiring the public's imagination. As well as analyzing the Podcast and its possible characteristics; research the potential of the dramatic/fictional genre; investigate the concept of Imaginary and its action in the individual's mind; carry out research on the story of Priest Jonas Abib; and observe the meaning of the Roleplaying Game (RPG) and its strength of application in the imagination. With the purpose of answering the fundamental question: what are the potential of Podcasts in the dramatic genre to influence the listener's imagination? And in intention to observe the elements that can be found in the Podcast that generate emotions in the user-listener. As a final product of this work research, a Podcast was developed containing three episodes, covering in its first episode the presentation of the characters and the initial plot, in the second there will be the character's search to resolve the conflict and the confrontation against the antagonists, and the third will be the climax with the final battle and resolution of the plot, which will be published on audio streaming media such as Apple Podcast, Deezer and Spotify.

**Keywords:** Adventure Subgenre. Dramatic Genre. Imaginary. Priest Jonas Abib. RPG.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	13
1.1 OBJETIVOS.....	15
1.1.1 Objetivo Geral.....	15
1.1.2 Objetivos Específicos.....	15
1.2 JUSTIFICATIVA.....	16
<b>2. REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	22
2.1 O <i>PODCAST</i> .....	22
2.1.1 Histórico.....	22
2.1.2 Características e Linguagem Radiofônica.....	25
2.1.3 Gênero Dramático.....	30
2.2 O IMAGINÁRIO.....	33
2.2.1 Conceito.....	33
2.2.2 O imaginário no Gênero Dramático.....	34
2.2.3 O <i>Roleplaying Game</i> (RPG) como possibilidade base de imaginário.....	37
2.3 <i>PODCAST</i> MONSENHOR JONAS: O GUERREIRO DA FÉ.....	41
2.3.1 Monsenhor Jonas Abib.....	41
2.3.2 Análises e Reflexões.....	46
2.3.2.1 NerdCast RPG.....	47
2.3.2.2 Batman Despertar.....	50
2.3.2.3 França e o Labirinto.....	51
2.3.3 O Guerreiro da Fé (Uma história autoral).....	54
<b>3. DESCRIÇÃO DO PRODUTO</b> .....	57
<b>4. DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO</b> .....	58
4.1 Pré Produção.....	60
4.2 Produção.....	61
4.3 Pós Produção.....	62
<b>5. SINOPSE</b> .....	64
<b>6. ROTEIRO FINAL</b> .....	65
<b>7. ORÇAMENTO</b> .....	92
7.1 Orçamento Ideal.....	92

7.2 Orçamento Real.....	92
<b>8. PÚBLICO-ALVO.....</b>	<b>93</b>
<b>9. PROPOSTA DE VEICULAÇÃO.....</b>	<b>94</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>95</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>97</b>
<b>APÊNDICE A - REUNIÕES PARA CRIAÇÃO DAS ARTES.....</b>	<b>102</b>
<b>APÊNDICE B - GRAVAÇÕES.....</b>	<b>103</b>
<b>APÊNDICE C - PAGAMENTO DAS ARTES.....</b>	<b>107</b>
<b>ANEXO A - ORÇAMENTO DE GRAVAÇÃO E MIXAGEM.....</b>	<b>108</b>
<b>ANEXO B - ORÇAMENTO DE TRILHAS ORIGINAIS.....</b>	<b>109</b>
<b>ANEXO C - BRIEFING.....</b>	<b>110</b>
<b>ANEXO D - RASCUNHO.....</b>	<b>111</b>
<b>ANEXO E - <i>LINEART</i>.....</b>	<b>112</b>
<b>ANEXO F - <i>FLATS</i>.....</b>	<b>113</b>
<b>ANEXO G - TEXTURIZAÇÃO.....</b>	<b>114</b>
<b>ANEXO H - LUZ E SOMBRA.....</b>	<b>115</b>
<b>ANEXO I - REVISÕES E ACRÉCIMOS.....</b>	<b>116</b>
<b>ANEXO J - FILTROS.....</b>	<b>117</b>
<b>ANEXO K - FUNDO TEXTURIZADO.....</b>	<b>118</b>
<b>ANEXO L - ELEMENTOS SÓLIDOS.....</b>	<b>119</b>
<b>ANEXO M - ELEMENTOS TEXTUAIS.....</b>	<b>120</b>
<b>ANEXO N - CORREÇÃO DE COR.....</b>	<b>121</b>
<b>ANEXO O - AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ.....</b>	<b>122</b>
<b>ANEXO P - CAPA DO <i>PODCAST</i>.....</b>	<b>135</b>
<b>ANEXO Q - PÔSTER.....</b>	<b>136</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O imaginário é um conceito de representação de imagens na mente de um indivíduo que é traduzido das interpretações da percepção realidade externa de acordo com Trindade e Laplantine (1997). Este imaginário, segundo Wunenburger (2007) pode ser expresso por um conjunto de palavras como fantasia, sonho, mito ou ficção. Conforme Hausman (2010) e Rodriguez (2004) a ficção é, de forma narrativa, o ato de contar histórias, sendo elas reais ou fictícias.

O som possui a capacidade de gerar emoções naquele que ouve através dos efeitos sonoros, da fala humana ou músicas, em conformidade com César (2005), McLeish (2001) e Schafer (2011). E uma mídia que busca trazer principalmente o meio sonoro em sua construção é o *Podcast* e que, segundo Bontempo (2021) se um indivíduo possui uma história interessante a ser contada, o *Podcast* é uma possibilidade de transmiti-las e encantar o público que ouvir.

Este estudo, portanto, tem por finalidade o intuito de responder o seguinte questionamento: Qual é a potencialidade do *Podcast* sob o gênero dramático de influenciar o imaginário do ouvinte? Assim como quais os elementos possíveis de serem encontrados no *Podcast* que geram emoções no usuário-ouvinte?

Desta forma, este trabalho de conclusão de curso possui, por finalidade, o objetivo de produzir um *Podcast* de gênero dramático e subgênero aventura que contará uma história medieval e ficcional em homenagem ao Padre Jonas Abib escrito pelo autor da presente pesquisa e inspirado no sistema de *Dungeons & Dragons*.

Objetiva-se que através da criação deste *Podcast* a investigação do conceito de imaginário, mostrar como é aplicado no *Roleplaying Game* (RPG) e identificá-lo no gênero ficcional, assim como pesquisar a potencialidade deste gênero. Além disso, trazer a história do Padre Jonas Abib a fim de homenageá-lo no produto final desta pesquisa.

O *Podcast*, que é o objeto de pesquisa deste trabalho de conclusão de curso, é um meio de comunicação que, atualmente, apresenta-se numa constante crescente. É possível observar que o *Podcast* possui potencialidades semelhantes a da rádio, dentre elas, a capacidade de despertar e estimular o imaginário do ouvinte

e, em adição, levar emoção ao usuário, assim como o entendimento do gênero dramático nesta mesma área.

Inicialmente, no primeiro tópico da referencial teórico, será abordado o *Podcast*, que é o objeto de estudo desta presente pesquisa. Através de autores como Renato Bontempo (2021), Nair Prata (2012), Carl Hausman (2010) e Lopes Vigil (2003) foi relatado, primeiramente, um breve histórico do surgimento do meio, logo à seguir é exposto as características que estão contidas no mesmo, e por final, é tratado sobre o gênero dramático, escolhido para a realização do produto final.

Posteriormente é analisado o Imaginário no segundo tópico trazendo, inicialmente, sua definição por Durand (2012), Wunerburger (2007), Trindade e Laplatine (1997). Em seguida será desenvolvido como o gênero dramático é uma ferramenta para estimular a imaginação humana, perante o que foi exposto no tópico anterior pela visão de César (2005), McLeish (2001), Schafer (2011) e Rodríguez (2006). E por fim, discutir-se-á sobre o *Roleplaying Game* (RPG) como uma das bases para o desenvolvimento do imaginário pelo conhecimento de Sônia Rodrigues (2004), e Serbena (2006).

Por fim, no terceiro tópico, será explorado sobre o produto final desta pesquisa ao trazer a história do Padre Jonas Abib, que é a pessoa a ser homenageada como personagem principal deste trabalho com base nas obras de Abib (2010) e Chalita (2016). Logo após será refletido sobre alguns produtos semelhantes que estão presentes no mercado e, finalmente, se analisará o produto final com estudo dos elementos utilizados na história.

Após a leitura desta pesquisa, e escutar o *Podcast* **Monsenhor Jonas: O Guerreiro da Fé** será capaz de notar a capacidade do *Podcast*, através do gênero dramático, de influenciar o imaginário dos ouvintes que consumirem este produto, ao abandonar a realidade e ter um momento de pura intimidade com o que a pessoa está ouvindo, adentrando um novo mundo de fantasia.

## 1.1 OBJETIVOS

### 1.1.1 OBJETIVO GERAL

Produzir um *Podcast* de Gênero Dramático de uma história autoral sobre o Padre Jonas Abib de fantasia medieval com inspiração no conceito de imaginário aplicado em *Roleplaying Game* (RPG).

### 1.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analisar o *Podcast* e suas possíveis características;
- Pesquisar as potencialidades do gênero dramático/ficcional;
- Investigar o conceito de Imaginário e sua identificação no gênero dramático/ficcional sob o subgênero aventura;
- Elaborar pesquisa sobre a história de Padre Jonas Abib;
- Observar o significado do *Roleplaying Game* (RPG) e sua força de aplicação no imaginário;
- Produzir *Podcast* que busca homenagear o Padre Jonas Abib.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

O som, como é capaz de se observar, não recebe a devida importância que lhe é direito, muitas vezes esquecida de acordo com Rodríguez (2006). No meio audiovisual como cinema, TVs ou até mesmo vídeos para *internet*, apesar do áudio estar presente (assim como em seu nome), Medistch (2007) afirma que esta é a “era da imagem” e o mesmo não é priorizado tanto quanto a imagem, apesar de ser algo indispensável. Normalmente, a importância é concedida mais para a área visual, fotográfica, e é esquecido do quanto o som é importante tal qual aborda Rodríguez (2006):

Tradicionalmente, no ambiente da comunicação de massas, o som tem sido relegado em segundo plano em relação à imagem. Tanto no âmbito da produção como no universo da pesquisa, o som tem sido aceito como algo inevitável, mas de segunda categoria diante da imagem. E salvo em honrosas exceções, desperta pouco interesse. Acho que é importante tentar inverter essa tendência. (RODRÍGUEZ, 2006, p. 15).

O *Podcast*, que é um meio essencialmente sonoro, cada vez mais conquista os ouvidos do público, principalmente após as consequências da pandemia do COVID-19, o que gerou um crescimento do consumo de *Podcasts*. Segundo o jornalista Lucas Janone (2023) em uma matéria da CNN Brasil, o Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic) realizou um estudo que registrou um aumento de 132% no consumo de *Podcast* pós pandemia, com 41 milhões de brasileiros que escutam com frequência, discrepante de 2019 que eram 17 milhões. Pesquisa que permite observar o *Podcast* como produto de consumo em exponencial crescimento e potencial comunicacional. Além disto, o *feed* gera uma relação entre os *podcasters* e os “podouvintes”, de acordo com Assis (2021, p. 46), que os fidelizam aos programas de *Podcast* e são o caminho para a expansão da própria mídia.

Uma pessoa que detém o respeito de muitos, principalmente na comunidade católica, sendo reconhecido pela Igreja — que recebeu o título de Monsenhor — é o Padre Jonas Abib, por seus feitos construiu um legado. Foi ele quem fundou a comunidade Canção Nova, e quem criou toda a Fundação João Paulo II e o Sistema Canção Nova de Comunicação, com a rádio, TV e *internet* para levar o Evangelho às nações de acordo com CancaoNova (2023a). Ele se tornou inspiração para



muitos a darem continuidade a sua herança, e inclusive para o autor da presente pesquisa.

O gênero dramático, como um gênero radiofônico, possui destaque na história, principalmente no Brasil que entre 1930 e 1950 as radionovelas, com suas dramatizações, encantavam e prendiam o público a acompanhar os capítulos de uma história que possuíam uma vasta duração, conforme Hausman (2010). Com a utilização de radioatores, trilha sonora e sonoplastia a radionovela é apenas um dos formatos presentes no gênero dramático ou ficcional que busca, em sua breve definição, contar histórias reais ou fictícias e que, segundo o autor, é incrivelmente importante para a expressão da sociedade, tanto para grupos quanto para indivíduos apesar de ser bastante desafiador.

O imaginário também é notavelmente desvalorizado pelo país brasileiro em sua cultura como é afirmado por Durand (2012, p. 21) que “o pensamento ocidental e especialmente a filosofia francesa têm por constante tradição desvalorizar [...] psicologicamente a função da imaginação”. Atualmente o uso de telas é muito comum com as TVs, *notebooks*, tablets e celulares que tornaram a vida das pessoas muito mais visuais com produtos de fácil consumo, e que são gerados de forma exacerbada como comprovado por Trindade e Laplantine (1997) que complementam que, apesar da imagem ser vangloriada pelas sociedades ocidentais havendo sempre estudos acerca da mesma em como é importante para o meio de comunicação social, o uso do visual por estes equipamentos ao ver-se um filme, por exemplo, não estimulam tanto o imaginário humano e não o enriquecem. Mesmo com a utilização de símbolos pelo estudo da semiótica, a imagem não é capaz de construir “qualquer universo do imaginário social que pudesse superar as antigas narrativas orais, o teatro das ruas [...] que fizeram parte durante séculos da composição do imaginário social” (TRINDADE; LAPLANTINE, 1997, p. 4).

Algumas atividades de entretenimento como o RPG — Jogo de interpretação de papéis, do inglês *Roleplaying Game* — estimulam a imaginação e a criatividade, visto que é um jogo coletivo de contar histórias em que os jogadores utilizam-se da oralidade e meios teatrais de atuação e improviso para a interpretação de personagens e criar uma narrativa ficcional em conjunto, conforme o Livro do Jogador da quinta edição de *Dungeons & Dragons*, do ano 2014, publicado atualmente pela editora Galápagos.

O *Podcast*, atrelado ao gênero dramático, possui o potencial de emocionar o usuário e despertar o imaginário do mesmo, e uma das melhores exemplificações é o marco na história da mídia do século XX, a transmissão da rádio CBS da adaptação da obra *A Guerra dos Mundos* (1898), de H.G. Wells, cuja a história conta a invasão de naves marcianas em Nova Jersey, complementado por Ortriwano (1999) era apenas uma peça, dentro do programa Radioteatro *Mercury*, que foi adaptada, produzida e dirigida por Orson Welles. Entretanto, como foi citado por Pereira et al (2009) a mudança admirável feita por Welles foi construir a peça de forma realística, desapegando-se das características de uma peça teatral da qual os ouvintes já conheciam e se apropriando de uma linguagem jornalística para contar a história.

Todas as características do radiojornalismo usadas na época - às quais os ouvintes estavam habituados e nas quais acreditavam se faziam presentes: reportagens externas, entrevistas com testemunhas que estariam vivenciando o acontecimento, opiniões de especialistas e autoridades, efeitos sonoros, sons ambientes, gritos, a emotividade dos envolvidos, inclusive dos pretensos repórteres e comentaristas, davam a impressão de um fato, que estava indo ao ar em edição extraordinária, interrompendo outro programa, o radioteatro previsto. (ORTRIWANO, 1999, p. 1).

O problema foi que os ouvintes acreditaram que aquilo era uma reportagem verídica e que o mundo, naquele momento, estava sendo invadido por marcianos. A rádio CBS, que transmitiu a peça, havia calculado que cerca de seis milhões de pessoas haviam escutado o programa naquele dia, sendo que metade delas começaram a ouvir com a história em andamento, tendo perdido o início que introduzia aos ouvintes que aquilo apenas seria um rádio teatro como evidenciado por Ortriwano (1999). A mesma prossegue dizendo que ao todo, cerca de 1,2 milhão de ouvintes acreditaram que aquela era uma transmissão jornalística em que tudo aquilo estava de fato acontecendo e, dentre eles, cerca de meio milhão entraram em pânico pois estavam certos de que o perigo era imediato, o que interrompeu as comunicações por sobrecarga às linhas telefônicas, concentração desta população nas ruas e congestionamentos no trânsito para fugir de um perigo que achavam que era real. O que causou um caos entre a população, pois conforme Ortriwano (1999):

O medo paralisou três cidades. Pânico ocorreu principalmente em localidades próximas a Nova Jersey, de onde a CBS emitia e Welles situou sua história. Houve fuga em massa e reações desesperadas

de moradores de Newark e Nova York (além de Nova Jersey), que sofreram a invasão virtual dos marcianos da história. (ORTRIWANO, 1999, p. 2).

Deste modo, objetiva-se produzir um *Podcast* de gênero dramático, subgênero aventura através de uma história ficcional e autoral tendo o Padre Jonas Abib como o homenageado deste enredo, baseando-se no sistema de *Dungeons & Dragons*. Ao usufruir de técnicas como a linguagem radiofônica, a paisagem sonora, mixagem e masterização de áudio aprendidas nas matérias de Captação de Som e Edição em Áudio, Técnicas de Locução e Entrevista, Roteiro e Produção de Rádio e Design de Áudio, almeja-se, desta forma, alcançar e estimular a imaginação e, conseqüentemente, a emoção ao usuário-ouvinte.

Acerca relevância social, cabe destacar a baixa produção de produtos de dramatização sonora para indivíduos portadores de deficiência visual, assim como o mesmo é retratado por algumas delas em seus depoimentos sobre o *Podcast* França e o Labirinto (2023) no Nerdcast 898 por Jovem Nerd (2023c). Apesar da existência de audiolivros ou filmes com audiodescrição, estes não são dramatizados. Os audiolivros apenas realizam a leitura do livro, enquanto a audiodescrição é uma fala corrida sem expressões vocais, com o intuito de apenas informar o que está sendo passado na tela, sem introduzir a ambientação da paisagem sonora e efeitos sonoros acabam por não estimular — tanto — a imaginação destas pessoas.

Com relação à sua relevância acadêmica, este trabalho visa colaborar na continuação da pesquisa acerca do potencial do *Podcast*, especialmente em sua construção visando o imaginário. A fim de auxiliar pesquisas futuras com relação a este assunto ao refletir sobre as características do *Podcast* e suas técnicas, e entender que, principalmente, através do gênero dramático é capaz de gerar emoções e induzir a imaginação do ouvinte e, desta forma, revelar a potencialidade de um produto como este e incentivar produções futuras.

Em sua relevância pessoal, o amor por histórias ficcionais sempre foi algo intrínseco na vida do autor do presente trabalho de conclusão de curso, não apenas apreciando através de um livro, desenho, filme ou jogo, mas também criando-as, imaginando cenários, mundos e universos. O autor desta pesquisa, quando criança, espalhava brinquedos por toda a sala — muitas vezes se estendendo para os outros cômodos — e imaginava uma grande cidade em funcionamento, com seus personagens e situações, em suas brincadeiras com seus amigos de condomínio, e

que o pai, quando chegava do trabalho, tinha que entrar em casa com o cuidado como se estivesse passando por um campo minado. Esta criança desde cedo amava inventar histórias, assim como também amava ler, ‘sempre carregando um livro debaixo do braço onde quer que fosse’ como diziam seus pais e sua avó, e sempre desfrutava da leitura imaginando cada cena e cada ação narrada nos livros, como se vivesse cada momento. Desde sempre foi um amante das ficções.

O RPG foi algo que moldou a personalidade do autor da presente pesquisa e é importante para ele até os dias atuais. Não lembrando exatamente quando conheceu — pois sente que sempre fez parte dele —, sua memória mais antiga com o mesmo foi em 2008 quando tinha apenas sete anos, que não sabia como jogar exatamente pois não tinha fácil acesso aos livros de regras, mas sempre tentava dar um jeito com seus amigos que embarcavam na ideia de apenas inventar histórias juntos, jogando da forma mais amadora possível. Quando conseguiram os livros de regras de *Tormenta* e de *Dungeons & Dragons*, o RPG passou a ser algo praticamente essencial em sua vida e todo final de semana era destinado à horas de jogo, com os amigos do condomínio, da Igreja e da escola. Até os dias atuais, é algo extremamente mágico criar personagens e atuar fingindo ser eles, elaborar mundos fantásticos e ver seus amigos o explorarem e dando vida a história que você criou e todos os momentos de diversão que surgem das sessões. Isto sem mencionar que é tudo apenas através da oratória, sons e imaginação, em que apenas a imagem de todos os personagens existia apenas na mente dos amigos com base no que o dono do devido personagem o descrevia, assim como todos os cenários e ações, como os combates que, muitas vezes também era encenado pelos jogadores. E o maior suporte do mestre para uma maior imersão era sem dúvidas uma pequena caixinha de som, que colocava as músicas e ambientação — paisagem sonora — para auxiliar sua narração, assim como, de vez em quando, colocar alguns efeitos sonoros para exemplificar alguma ação, embora isso não impedisse os jogadores, e até mesmo o próprio mestre, de realizar algumas sonorizações com a própria voz ou corpo. Sem dúvidas, é algo maravilhoso e mágico que pode unir diversas gerações, sendo homens ou mulheres. Esta é uma parte da vida do autor que ele não consegue mais se ver sem, no lugar de jogador ou mestre, o que importa é sempre contar uma nova história, ser novas pessoas, desbravar novos mundos e, é claro, se divertir com seus amigos.

Para o autor, a realidade pode ser, por muitas vezes, monótona, chata e insuportável, com todos os problemas que existem e sempre vão existir. Perante esta situação, este autor sempre buscou as fantasias, histórias e ficções como formas de esquecer e escapar da realidade, do mundo cotidiano e dos problemas através de um novo universo, viver novas vidas que nunca serão vividas no mundo real. Entretanto, ele nunca olhou a sua existência como algo ruim, sempre vê a beleza na vida e em tudo que ela proporciona. Além disso, sempre aprecia as metáforas existentes nessas histórias que entregavam ensinamentos para aqueles que as consumia, aprendendo com elas e trazendo as lições para vida, pois “vivemos na atualidade a busca de novos caminhos que possam conduzir à compreensão e à superação da realidade” (TRINDADE; LAPLANTINE, 1997, p. 7), melhorando-a e se tornando uma pessoa melhor.

Realizar um *Podcast* dramático pode apresentar desafios como a direção de atores, construir uma boa narrativa, desenvolver uma adequada forma de aplicação de elementos como os identificados na linguagem radiofônica, assim como uma edição ideal do produto com a construção da paisagem sonora a fim de criar uma ambientação efetiva. Entretanto, uma execução adequada terá, por finalidade, gerar a imersão do ouvinte na história, adentrando no mundo da fantasia através do próprio imaginário.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 O PODCAST

#### 2.1.1 Histórico

O *Podcast* deriva da união do prefixo *Pod* que significa *Personal On Demand*, provindo do *iPod* (aparelho reproduzidor de MP3 desenvolvido pela empresa *Apple*) e o sufixo *cast*, oriundo da expressão *broadcast* (Radiodifusão em português) que significa transmitir para todas as direções, segundo Bontempo (2021). De acordo com Luiz (2014, p. 9) a definição de *Podcasts* é que “são programas de áudio [...], cuja principal característica é um formato de distribuição direto e atemporal chamado podcasting”.

A gênese da história do surgimento deste meio se deu inicialmente quando o norte-americano Carl Malamud criou, em 1993, o conceito de rádio na *internet*, antes da mesma ser difundida no campo social e disponível para fins comerciais. Tal qual confirma Tigre (2021, p. 26) apontando que o estopim foi a *Internet Talking Radio*, criado e apresentado por Malamud o qual o descrevia como o “primeiro talk show de rádio de computador”. No mesmo ano, John Markoff escreve uma matéria para o *New York Times* intitulado *Turning the Desktop PC into a Talk Radio Medium* (Transformando o computador em um meio de rádio, traduzido pelo autor da pesquisa), o qual o autor “descreve os benefícios do consumo on demand de áudio digital e o potencial revolucionário do formato.” como afirmado por Tigre (2021, p. 27).

Tigre (2021) prossegue a afirmação de que em 1995 surge um programa diferente de rádio, com um modelo parecido com que um dia seria conhecido como *Podcast*, chamado *This American Life*, criado por Ira Glass que possuía uma narrativa jornalística diferente do comum. Não apenas isso como um diferencial mas também utilizando-se do *storytelling* e de efeitos sonoros para cativar e manter o ouvinte durante todo o programa que, inclusive, não era ao vivo e era publicado semanalmente. Apesar de ainda serem disponibilizados através das rádios públicas dos Estados Unidos, a forma de linguagem utilizada foi referência para alguns *Podcasts* que estariam por vir.

Em 2004 o conceito de John Markoff cresceu e popularizou e já não era mais novidade estes “programas de áudio” que eram publicados na *internet* porém guiados pelo mesmo método dos programas de rádio. Eram distribuídos em formato de arquivo MP3 que deveria, a cada novo episódio, ser feito o *download* pelo ouvinte para o seu computador através do site em que o programa era divulgado para que assim pudesse ser ouvido, entretanto ainda não era *Podcast* conforme apontado por Luiz (2014, p. 9).

Todavia neste mesmo ano, como descrito por Nair Prata (2012) o americano Adam Curry, ex-VJ<sup>1</sup> da MTV, desenvolveu, através do *script* de Kevin Mars, o *software iPodder*. A partir deste, era possível realizar *downloads* de arquivos MP3 e transferi-los para um *walkman* ou *iPod* via RSS. Surge assim o que hoje é conhecido como *Podcast*. Este sistema criado por Adam “foi disponibilizado para que outros programadores o utilizassem livremente, o que fez com que vários outros agregadores passassem a também trazer esses download automatizado de arquivos de áudio” complementado por Luiz (2014, p. 10) o qual ressalta que apesar do nome ser derivado do *iPod*, não se limitou a este equipamento mas, pela popularização do nome *Podcast*, tais programas de áudio acabaram por serem conhecidos pelo método de distribuição na *internet*.

O Brasil é sempre muito adepto a inovações, novas tecnologias e novas mídias, principalmente quando estão relacionados à *internet*, e os *Podcasts* não seriam diferentes nessa história já que em 20 de outubro de 2004 o primeiro *Podcast* do Brasil foi criado por Danilo Medeiros, o *Digital Minds* que era disponibilizado no *blog* de mesmo nome como confirmado por Luiz (2014, p. 11) que afirma que “este não foi o primeiro blog a disponibilizar arquivos de áudio para download, mas o primeiro a fazê-lo através de podcasting”.

Em 2005 ocorreu o *Podfade*, que segundo Luiz (2014) foi o declínio dos *Podcasts* que perdurou até o início de 2006, quando diversos *Podcasts* brasileiros tiveram seu fim por variadas razões. Entretanto, como do fundo do poço só existe saída por cima, Tigre (2021, p. 38) afirma que houve a verdadeira ascensão do formato, neste ano surgiram *Podcasts* de destaque e duradouros como “o Nerdcast, criado por Alexandre ‘Jovem Nerd’ Ottoni e Deive ‘Azaghal’ Pazos; o Café Brasil, de Luciano Pires; o RapaduraCast, capitaneado o por Jurandir Filho (Juras); e o

---

<sup>1</sup> VJ são os apresentadores do canal de televisão norte americano MTV.

*Braincast*, criado por Carlos Merigo”. Além deles estarem presentes ainda nos dias atuais, o autor também afirma que estes foram referência para a aparição de outros *Podcasts*, o que ajudou muito na consolidação do mercado no Brasil.

O *Podcast* foi um formato promissor comprovando-se no tempo, tornando-se uma mídia consumida cada vez mais, tanto assim que Tigre (2021, p. 35) afirma que o setor de *Podcasts* alcançou “oitocentos e quarenta e dois milhões de dólares de receita com publicidade em 2020, crescimento de 19% na comparação com o ano anterior, de acordo com o relatório ‘Media Center’, do *Interactive Advertising Bureau* (IAB)”. Bontempo (2021, p. 12) ressalta que neste mesmo ano, “55% dos norte-americanos ouviam podcast” sendo equivalente à um total de 155 milhões de pessoas. Tigre (2021) também sustenta que no mesmo estudo foi previsto que, uma vez que 2021 já se foi, poderia exceder a marca de um bilhão de dólares e em 2023 ultrapasse dois bilhões de dólares.

Além disso o Brasil é um grande atuante neste mercado pois, como afirmado por Bontempo (2021, p. 12) o país “é o segundo maior mercado da podosfera. Um estudo recente do IBOPE, feito em 2021 para a Rede Globo, mostra que 13% da população (equivalente a 21 milhões de brasileiros) têm o costume de escutar podcast”.

Referente às características constitutivas do *Podcast*, o autor da presente pesquisa registra o desafio em encontrar bibliografias com abordagens no tema. Entretanto, através da observação pela escuta, se parece possível identificar elementos como a linguagem oral, seu poder de alcance, a mobilidade, a possibilidade de criação por baixo custo, a sensorialidade e a autonomia. Também no percurso da observação, foi possível identificar elementos como a voz, BG's ou trilhas sonoras, música, efeitos e o silêncio. Todos estes elementos são conhecidos nas pesquisas quanto ao rádio, mídia essencialmente sonora. O primeiro conjunto de elementos são atribuídos às características do veículo e, os demais, são constituintes da linguagem radiofônica, conforme apontam autores como Balsebre (1996), Ortriwano (1985), Prata (2012), Ferraretto (2014) entre outros. São conteúdos amplamente pesquisados. Dado a possibilidade de semelhança destes elementos na sonoridade e estrutura do rádio para com o mesmo no *Podcast*, abordar-se-á tais conceitos no intento da observação e da possibilidade de servir-se também para o implemento nas características do *Podcast*.



### 2.1.2 Características e Linguagem Radiofônica

O rádio, foi inventado cerca de um século antes, em 1901. Por ser pioneiro, possui características que a definem, sendo elas: a **linguagem oral**, o **alcance**, a **mobilidade**, o **baixo custo**, o **imediatismo**, a **instantaneidade**, **autonomia** e a **sensorialidade**. Propriedades que contribuem para definir o rádio, conforme apontam Ortriwano (1985), por McLeish (2001), César (2005), Barbosa Filho (2009) e por Prata (2012). Todavia, nem todas estas propriedades estão presentes no *Podcast*, diferenciando-o do veículo de comunicação.

Uma característica fundamental do rádio é a **linguagem oral**, que diz respeito ao único sentido que o ser humano utiliza para receber a mensagem de ambos: a audição. Isso facilita a transmissão da mensagem, tendo em vista que o ouvinte não precisa ser alfabetizado conforme Ortriwano (1985) e permite também escutar enquanto realiza-se outras tarefas, como realizar atividades domésticas, caminhar ou dirigir. E o *Podcast*, assim como o rádio, apenas se utiliza do som para passar a mensagem para o usuário-ouvinte

A **Mobilidade** é a característica que possui dois pontos de vista, tanto para o emissor quanto para o receptor, pois César (2005) declara que o emissor possui a facilidade de transmissão de qualquer lugar e com considerável rapidez por ser menos complexo. Pela parte do receptor, por não necessitar de fios ou tomadas, pode ser ouvido em qualquer lugar, dentro ou fora de casa, principalmente por ser pequeno e portátil. Já o *Podcast* pode ser ouvido por diversos equipamentos que possuem conexão com a *internet* móvel para escutar, como por exemplo o celular que, segundo pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) realizada em 2021, 100% da população brasileira residentes em domicílio possuem um aparelho celular. Assim como IBGE (2023b) aponta que 100% dessas pessoas possuem *internet* móvel, o que permite o usuário consumir *Podcast* fora de casa. Ademais, é possível realizar o *download* do episódio para escutar em qualquer lugar e, de acordo com IBGE (2023c), mais de 99% desses brasileiros possuem *internet* fixa em casa. Portanto pode-se notar que o *Podcast* também contém esta característica.

Outro aspecto presente no rádio é o **baixo custo** de acordo com Ortriwano (1985). Para seu receptor os aparelhos transmissores de rádio são baratos, o que

facilita a aquisição deste equipamento pela população. Para o receptor de *Podcast*, o meio mais fácil do consumo dessa mídia é através de aparelhos celulares, que variam de preço dependendo do celular, no entanto não é necessário um celular caro para se escutar um *Podcast*. Pois, como apresentado na pesquisa citada anteriormente, toda a população brasileira que possui um domicílio detém de um aparelho celular e perante esta realidade, é capaz de notar que o consumo de *Podcast* atualmente é de fácil acesso à população brasileira.

O **imediatismo** é o que define que para ser rádio os fatos devem acontecer no exato instante em que estão sendo transmitidos. Ortriwano (1985) sustenta que isso é possível devido a tecnologia radiofônica ser mais simples que a televisiva e, desta forma, torna a mais fácil a divulgação da mensagem. Esta particularidade não é comumente encontrado nos *Podcasts*, tendo em vista que a maioria é publicada para o consumo posterior da publicação.

Outra propriedade do rádio que se assemelha e complementa a que foi descrita anteriormente é a **instantaneidade**, de que este é efêmero, portanto, como sua transmissão é imediata — ou seja, ao vivo — se o ouvinte não estiver presente no momento e que estão acontecendo os fatos para receber a mensagem, a mesma é perdida e não há como recuperar — talvez apenas por uma retransmissão do programa — assim como sustentado por McLeish (2001). O que também não está presente nos *Podcasts*, já que o mesmo é publicado para o consumo futuro que pode ser ouvido dias, semanas, meses ou até mesmo anos depois, podendo ser retrocedido o áudio para escutar novamente uma informação perdida ou mal compreendida.

A **autonomia** é a característica radiofônica que, segundo McLeish (2001), expressa que o rádio fala de modo particular com o ouvinte, havendo uma relação pessoal, como se falasse com o ouvinte diretamente e individualmente. O autor também expõe que quando o rádio é escutado utilizando fones de ouvido tudo que está sendo ouvido está acontecendo literalmente dentro na mente do receptor. Desta forma, é possível notar também essa semelhança presente no *Podcast*, pois conforme Bontempo (2021, p. 23) a intimidade neste meio acontece por duas razões: a variedade de temáticas com uma diversidade de abordagens, em que o usuário pode escolher o *Podcast* que mais lhe agrada, gerando maior conexão e os fones de ouvido que são usados pela maior parte do público, que proporciona uma

“experiência singular de intimidade” que desliga este ouvinte e o transporta para o mundo onde apenas existe o usuário-ouvinte e o locutor do poder. “Intimidade pura!” (BONTEMPO, 2021, p. 23).

De forma especial, a **sensorialidade** é uma propriedade que o rádio possui em gerar emoções no ouvinte, que proporciona um sentimento que é inteiramente proporcional a como o locutor transmite o texto devidamente interpretado ou como constrói a mensagem. Assim como afirmado por César (2005) que o rádio mexe com todos os sentidos do público, seduzindo-o e o envolvendo, além de e influenciar sua imaginação, pois o ouvinte busca visualizar aquilo que está escutando, “criando na mente a figura do dono da voz” (MCLEISH, 2001, p. 15). No *Podcast* também é possível observar a presença de um locutor e o uso da voz para gerar emoções.

Dos nossos cinco sentidos, o rádio estimula apenas um: a audição. Mas o som do rádio faz que o ouvinte exercite a imaginação, despertando sua sensibilidade. Quantas vezes já nos emocionamos com uma música, uma história ou uma notícia que escutamos no rádio? Ele permite que cada um crie imagens únicas, pessoais. (CÉSAR, 2005, p. 163)

A sonoplastia também está presente como um meio para a **sensorialidade**, com os efeitos sonoros e paisagem sonora que despertam a imaginação do ouvinte, fazendo-o criar em sua mente a imagem do que origina o determinado som ou um conjunto de sons que determinam o ambiente em que se encontram, ao contrário da televisão em que a imaginação se limita aos cantos da tela, por já estar presente a imagem. No meio como o *Podcast* é plausível notar que a utilização desse elemento com o intuito de envolver o ouvinte e estimular sua imaginação. Esta característica é a chave para a realização desta pesquisa.

Os efeitos sonoros da sonoplastia também estimulam a imaginação: músicas e ruídos podem caracterizar personagens, desenhar lugares e criar ambientes imaginários. O som, associado à fala, faz que o público consiga ver o que está sendo transmitido. Cada um imagina como quiser: essa é a grande riqueza do rádio. (CÉSAR, 2005, p. 163).

Produzir um conteúdo radiofônico não é apenas ligar um gravador ao microfone e falar, tal qual Ferraretto (2014, p. 30) declara “um erro comum entre leigos é a redução do rádio à oralidade”. Existem elementos e técnicas que, quando utilizados de forma conjunta e organizada, faz-se um programa radiofônico de

qualidade. No rádio ou veículo de comunicação radiofônico há, para além das características, o conjunto de elementos chamado **Linguagem Radiofônica**. Composta pela **palavra, música, efeitos sonoros** e o **silêncio** que, como afirma César (2005, p. 143) “esses elementos podem ser utilizados em qualquer comunicação radiofônica, independentemente do seu tempo de duração, formato, tipo de texto ou conteúdo”. Ademais, cada um destes elementos possuem formas diferentes e próprias de serem utilizados de acordo com a mensagem que deseja ser passada.

Cada um deles apresenta múltiplas aplicações, papéis e variantes. Podem ser utilizados, conforme o contexto, de diversos modos e em diferentes níveis de apelo ao ouvinte, direcionando-se ao seu intelecto, no que se expressa como algo mais concreto, e à sua sensibilidade, naquilo que pende mais para o abstrato. O bom profissional de rádio parte de um conceito em relação ao que pretende produzir e, com base nessa definição, planeja e executa o seu produto, tendo claro o papel de cada elemento da linguagem em relação aos objetivos pretendidos. (FERRARETTO, 2014, p. 32)

A **palavra** (ou a voz humana), é o principal elemento da linguagem radiofônica por aparecer de forma mais frequente na comunicação do rádio. Conforme Ferraretto (2014, p. 32), esta possui “alto poder comunicativo” pois concede informações, traz composição da continuidade da locução, estabelece argumentos para defender opiniões ou ideias, ser narrativa “por detalhar cenários e personagens, criando imagens sonoras” assim como ações feitas, além de levar ao ouvinte expressão e emoção que são passadas pela altura, intensidade, timbre da voz e através de técnicas de locução.

A **música** é composta por trilhas sonoras ou temas musicais que ajudam a criar climas desejados e pode atuar como cenário a ser descrito. E apesar de poder ser utilizado de modo individual e apenas escutar uma música como forma de entretenimento, este é um elemento que auxilia a locução à passar a mensagem, pois ela compõe-se, complementa ou reforça o conteúdo. César (2005, p. 143) sanciona que a música “proporciona dinâmica e ritmo ao texto” e “deve-se levar em conta a estética do que representam”.

Os **efeitos sonoros** são a utilização de sons que fazem o ouvinte criar uma imagem em sua mente do objeto que emite aquele determinado som, que foi utilizada inicialmente na dramaturgia radiofônica em 1930, segundo Ferraretto (2014). Este é um elemento fundamental para marcar transição de cenas e blocos,

marcar pontos das transmissões, “indicar estados de ânimo”, referenciar uma ação descrita ou situar o público do cenário junto aos objetos e personagens dentro do mesmo. A criação de uma ambientação através de sons que incitam a imaginação do ouvinte é chamada de paisagem sonora que será melhor abordada em tópicos seguintes.

*Efeitos sonoros:* Criam a ambiência e dão contornos ao entendimento do diálogo. O elemento cena no áudio necessita de complementos externos do ambiente para que o ouvinte crie a imagem na mente. Os cenários - que no rádio não são vistos, mas sentidos/ouvidos - são transmitidos aos ouvintes também por meio das falas (narrações ou explicações do personagem), mas principalmente pelos efeitos sonoros e pelas músicas. (CÉSAR, 2005, p. 143).

O **silêncio** é, por definição, a ausência de som, afirmado por Schafer (2011, p. 61) que traz a analogia de que o silêncio é negro, escuridão e morte, e de forma divergente surge o som que é cor, ilumina a escuridão e “corta o silêncio (morte) com sua vida vibrante”. Não obstante, o silêncio perante a linguagem radiofônica esta ausência de som ocorre de forma planejada e é deveras importante na difusão da mensagem radiofônica conforme Ferraretto (2014), por possuir um notável uso expressivo. Contudo como concordado por Rodriguez (2006, p. 187) não é um valor por si só, mas quando é utilizado com outra expressão e, desta forma, o silêncio o potencializa, concedendo mais ênfase, dramaticidade e importância na mensagem. E de acordo com o autor, este elemento possui “três usos expressivos fundamentais” sendo eles: de uso sintático para separar ou finalizar um contexto, tornando o conteúdo organizado e estruturado; de uso naturalista para descrever ações e emitir a informação de forma objetiva, como o silêncio após ouvir o som de passos, que indica que a pessoa agora esta parada; e de uso dramático que o narrador utiliza para passar alguma mensagem simbólica, trazendo dramaticidade ao momento e gerando no ouvinte o sentimento de suspense, angústia ou vazio.

Um exemplo do uso do silêncio de forma dramática e sua potencialidade é a adaptação da Guerra dos mundos de Orson Welles (1938) para a rádio, que usufruiu deste elemento de forma abundante. Baumworcel (1998) destaca o momento do programa em que, na fazenda Wilmot, o repórter Phillips descreve o objeto estranho caído de onde surgiram monstros e que estão em uma guerra contra a população, de repente alguns barulhos e gritos se mesclam com as palavras do repórter, que vai aumentando gradativamente, e Phillips narra que “Está vindo para cá, uns seis

metros à minha direita” e de repente a voz é interrompida por um silêncio angustiante.

[...] o silêncio, nestes seis segundos, foi tão intenso que significou mais que os minutos anteriores de palavras e ruídos. O silêncio aí deu maior dimensão à tensão do texto e ao pavor sentido pelo ouvinte. O silêncio é o nada - em termos de som - e, por isso mesmo, é tudo - em termos de sentido, de emoção. A partir de Orlandi, reafirmo que para significar não é preciso falar. (BAUMWORCEL, 1998, p. 4).

Os elementos apresentados constituem então a linguagem radiofônica que, através dela desenvolve-se não apenas uma rádio de qualidade mas também emociona e influencia o imaginário do público e, observando o *Podcast*, é possível encontrar os mesmos traços deste conceito, vislumbrando a possibilidade da ciência e da aplicação conceitual, aparenta-se também a possibilidade de se usufruir desta ferramenta para se construir um *Podcast* de qualidade.

Ademais, assim como o bom uso da linguagem radiofônica determina se um programa vai ser bom ou ruim, pode-se entender que todos esses produtos devem usufruir destes elementos constituintes da linguagem para possuírem uma excelente qualidade, independente do gênero abordado.

### 2.1.3 Gênero Dramático

Os Gêneros estão presentes em diversos meios de comunicação, como os textuais, literários, radiofônicos, televisivos entre outros. Também sobre esta tema, há determinado desafio em encontrar pesquisa sobre gêneros e formatos com referências ao *Podcast*. Novamente, partindo de conceitos dos gêneros e formatos radiofônicos, tentar-se-á vislumbrar as potencialidades de aplicação de tais conceitos nas estruturas do *Podcast*. Antes do mais, cabe pontuar, em visão geral, a compreensão de gênero que, segundo André Barbosa Filho (2009) se lê:

Os gêneros, relacionados à área de comunicação, podem ser entendidos como unidades de informação que, estruturadas de modo característico, diante de seus agentes, determinam as formas de expressão de seus conteúdos, em função do que representam num determinado momento histórico. Concepção que ser de fundamental importância para pensarmos os gêneros no rádio (BARBOSA FILHO, 2009, p. 61).

Existem algumas diferenças de opinião entre a classificação do gênero dramático entre alguns autores, Hausman (2010) define como um dos gêneros e formatos radiofônicos do Brasil o **gênero dramático** ou **ficcional** de forma única. Prata (2012) e Barbosa Filho (2009) definem apenas como programa ficcional presente dentro do gênero de entretenimento. Na visão de Vigil (2003, p. 118) os gêneros são divididos por meio de três óticas: “o modo de produção das mensagens, a intencionalidade do emissor e a segmentação dos destinatários”, e de acordo com ele o entretenimento se encontra na intencionalidade do emissor, já o gênero dramático é definido a partir do modo de produção de mensagens.

O **gênero dramático** possui o objetivo de contar histórias, sendo elas reais ou ficcionais, de forma dramatizada, usufruindo de “todos os recursos da linguagem sonora e radiofônica (música, efeitos, silêncio e vozes) para construir ambientes e personagens” (HAUSMAN, 2010, p. 410). O gênero dramático abre as portas do reino da imaginação e fantasia que, concordado por Vigil (2003), pode-se relatar histórias vividas ou que apenas vive-se na imaginação e dar-se-á vida a elas, assim como os personagens que atraí os atores pois todos gostam de atuar ou ver alguém atuando.

Este também é dividido em subgêneros que, de acordo com Vigil (2003) utilizar-se das categorias cinematográficas para classificar os subgêneros dramáticos é completamente plausível. Portanto, os subgêneros existentes no gênero dramático são: romance, comédia, aventura, mistério, terror, erótico e ficção científica.

No que se refere aos formatos, há certa diferença na classificação feita por diversos autores. O programa ficcional segundo Barbosa Filho (2009, p. 117) é o próprio formato dentro do gênero de entretenimento e que nele está contido “dois grandes grupos: o drama e o humor”. Pela visão de Hausman (2010), são: radionovela, seriado, peça radiofônica, poemas dramatizados e esquete. De forma complementar, conforme Vigil (2003), os formatos são mais variados e divididos em três grupos:

Na **forma teatral** — quando a ênfase está no diálogo e na ação dos personagens —, temos os radioteatros, radionovelas, séries, sociodramas, esquetes cômicos, personificações, cenas e minicenas, diálogos e monólogos de personagens[...]. Na **forma narrativa** — quando a ênfase está na evocação que o narrador faz —, estão as

histórias, lendas, tradições, mitos, fábulas, parábolas, relatos históricos, piadas[...]. Nas **formas combinadas** — quando se cruzam com outros gêneros — aparecem as notícias dramatizadas, cartas dramatizadas, poesias vivas, histórias de músicas e radioclips, testemunhos com reconstrução de fatos [...] (VIGIL, 2003, p. 124, grifo nosso).

Voltado ao meio do *Podcast*, de forma exclusiva, Tigre (2021, p. 52) aborda os tipos de *Podcast* e citando, dentre eles, o *storycast* como um formato de contar histórias e incitar a imaginação do ouvinte, que pode ser assemelhado ao gênero dramático. O autor pondera que este formato pode ser considerado o “netinho da radionovela”. Entretanto, apenas é exemplificado com histórias factuais, como *Projeto Humanos* que conta crimes reais ou o *Guerras Comerciais* que aborda os confrontos entre as empresas. O *storycast* é considerado por Tigre (2021) apenas como um formato, e não categoriza gêneros. Assim como Bontempo (2021) que sustenta a existência dos formatos *Storytelling não ficcional* que, como o nome já diz, objetiva-se em contar histórias reais sobre acontecimentos históricos, vida pessoal, de outras pessoas, ou por exemplo o *Podcast* estadunidense *Serial* que aborda um jornalismo investigativo de crimes reais e o *Storytelling ficcional* ou *Podcast theatre* — do inglês, *Podcast* teatro — que aborda enredos fictícios que exigem um roteiro excepcionalmente desenvolvido, atores para gravar as vozes dos personagens e uma edição elaborada para ambientar e gerar o clima à história.

O gênero dramático, pelo observado, parece oferecer elementos em sua estrutura e produção que, aplicado na criação do *Podcast*, pode contribuir na criação e o contar de “uma história interessante de modo atraente”. (HAUSMAN, 2010, p. 262) que mantém o espectador preso ao programa. Além disso influencia a imaginação do ouvinte ao criar imagens em suas mentes dos ambientes, personagens e acontecimentos, conforme Vigil (2003, p. 36) declara que “o ouvido também vê” e que o ser humano possui três olhos, sendo o terceiro, o olho da mente, que permite o ouvido enxergar, e isto é o que se chama de imaginação.



## 2.2 O IMAGINÁRIO

### 2.2.1 Conceito

O imaginário tem sua importância afirmada por Durand (2012, p. 26) ao dizer que é descrito “como exemplo significativo da acuidade essencial da consciência humana”. Ao buscar uma definição, de acordo com Bachelard (2001), é a palavra essencial que corresponde a imaginação e, conforme Trindade e Laplantine (1997) é a concepção de imagens que podem não existir na realidade, mas que são geradas a partir da percepção da realidade ao redor, como uma espécie de espelho mental distorcido que reflete a realidade de forma diferente e vê-se um novo elemento, mas que possui semelhanças com o objeto verdadeiro que foi refletido.

Ao conceder uma definição lexical, existem cinco definições segundo Wunenburger (2007) sendo estes: a **mentalidade**, o estudo dos efeitos que os comportamentos e atitudes psicossociais exercem na história; a **mitologia**, a forma de explicação ficcional dos acontecimentos naturais e históricos; a **ideologia**, a crença de um ideal ou dogmas de grupos sociais; a **temática**, a literatura ao introduzir expressões em um texto e que torna capaz trazer o imaginário destas obras; e a **ficção**, a criação que é existente na realidade, pelo menos até certo ponto.

Ademais, o autor também compara o imaginário aos termos real e simbólico como formas opostas. O real se opõe ao irreal, entretanto pode ser apenas em uma primeira análise pois “sempre é difícil saber se um conteúdo imaginário não tem realidade alguma no espaço ou no tempo” (WUNENBURGER, 2007, p. 10). Perante ao simbólico, apenas em determinados usos lógicos ou psicanalíticos são opostos ao imaginário. Deste modo, de maneira ao estudar o léxico, Wunenburger (2007) define o imaginário como:

[...] um conjunto de produções, mentais ou materializadas em obras, com base em imagens visuais (quadro, desenho, fotografia) e lingüísticas (metáfora, símbolo, relato), formando conjuntos coerentes e dinâmicos, referentes a uma função simbólica no sentido de um ajuste de sentidos próprios e figurados. (WUNENBURGER, 2007, p. 11).

Ao abordar o imaginário de forma a analisá-lo e entendê-lo como um objeto de estudo singular, Wunenburger (2007, p. 11) estabelece outra definição ao notar que “o imaginário comporta uma vertente representativa, e portanto verbaliza, e uma vertente emocional, afetiva, que toca o sujeito”, assim como presente em narrativas ou obras de arte. Desta forma o imaginário influencia as emoções humanas através da percepção do mundo e não é considerado como um abstrato que impede a “esfera afetiva”. (WUNENGURGER, 2007, p. 11). Entretanto, o imaginário apenas será existente se existir uma narrativa coesa e compreensível.

A definição do imaginário assume uma acepção diferente de acordo com a importância que se atribui a cada tipo de imaginação a ele subjacente, imaginação somente reprodutiva (memória, que dá lugar à da imagética), imaginação fantasmática que fomenta fantasias (*fantasy*), e uma atividade verdadeiramente simbólica (no sentido do *Einbildungskraft* do romantismo alemão). Essa distinção entre diferentes produtos da imaginação é feita mesmo por aqueles que parecem pouco favoráveis ao imaginário. (WUNENGURGER, 2007, p. 12).

O imaginário leva o indivíduo à um universo maravilhoso através da literatura fantasiosa conforme Trindade e Laplantine (1997), um mundo de magia que é impossível a existência na realidade. Essas narrativas que, para algumas pessoas podem ser consideradas ilógicas ou incoerente, na verdade possuem coerência a partir da própria definição de lógico da história e os indivíduos que lêem ou ouvem histórias “— já que se trata muitas vezes de tradições orais — adere totalmente àquilo que lê ou escuta, pelo menos durante o tempo da leitura ou da audição” (TRINDADE; LAPLANTINE, 1997, p. 31). É possível, desta forma, correlacionar este pensamento de imaginação literária ao gênero dramático por se tratarem de narrativas ficcionais.

### 2.2.2 O Imaginário no Gênero Dramático

O gênero dramático é, principalmente em um meio como o *Podcast*, a melhor forma de estimular a imaginação do ouvinte, pois não impõe limitações para imaginar os personagens e cenários como um filme que entrega a imagem exatamente como ela é e apenas até nos limites da tela assim como é afirmado por McLeish (2001):

O objetivo de todo texto dramático é ter as idéias originais recriadas na mente do ouvinte; e como o resultado final ocorre tão somente na imaginação, há poucas limitações de tamanho, realidade, lugar, estado emocional, tempo ou velocidade de transição. Ao contrário das artes visuais, em que o cenário nos é dado diretamente, o ouvinte do rádio é quem supre suas próprias imagens mentais em resposta às informações que lhe são passadas. (MCLEISH, 2001, p. 179).

Ao construir um texto dramático que envolva o ouvinte, deve-se ter conhecimento das técnicas de *storytelling* para contar uma boa história pois, de acordo com Palacios e Terenzio (2016, p. 1) “histórias se caracterizam pela transfusão de emoções”, além de que, entender como construir uma boa história mantém a atenção do ouvinte no que está sendo apresentado.

Como abordado, o gênero dramático usufrui da linguagem radiofônica, e a mesma é uma ferramenta fundamental para despertar o imaginário do indivíduo, pois “mediante o emprego de técnicas podemos criar uma tela na mente da pessoa, levando-a a imaginar o sentido daquilo que queremos criar”. (CÉSAR, 2005, p. 141). Isto era usado principalmente nas radionovelas que, evidenciado por Prado (2006), é bem similar ao gênero dramático por contar histórias ficcionais e desfrutar-se da linguagem radiofônica.

O rádio se utilizou muito dessas técnicas na chamada fase de ouro da sua história, entre 1935 e 1950. As radionovelas tinham na sua forma original a estrita finalidade do entendimento por meio da imaginação. As imagens criadas na mente do ouvinte vinham de elementos radiofônicos do áudio. Por intermédio da música, da interpretação da voz do radioator e da ambiência criada pelos efeitos sonoros, as histórias se desenrolavam na mente do ouvinte. A linguagem radiofônica possui características próprias, que colocam o rádio dentro de uma série de vantagens em relação a outras mídias. (CÉSAR, 2005, p. 141).

Ademais, cada elemento da linguagem radiofônica, possui uma potência atemporal de estimular o imaginário humano como afirmado por Medistch (2007) "o poder encantatório da palavra e da música são efeitos que continuam a desafiar o imaginário social", e cada um destes componentes possui uma forma individual de contribuir neste imaginário.

A voz, como um elemento da linguagem radiofônica, também possui técnicas de locução que compõem a interpretação radiofônica que, através dela, César (2005) confirma que “um locutor pode emocionar seu ouvinte apenas pela maneira

como interpreta um texto ou pela forma como constrói uma idéia” e que a forma como se passa uma emoção ao público, será a forma a qual ele irá o impactar.

No que diz respeito ao efeito sonoro, César (2005, p. 143) concorda que “criam a ambiência e dão contornos ao entendimento do diálogo. O elemento cena no áudio necessita de complementos externos do ambiente para que o ouvinte crie a imagem na mente”. A construção de uma ambientação pelo meio sonoro é chamada de paisagem sonora, termo *soundscape*<sup>2</sup> criado por Murray Schafer, de acordo com Torres (2018, p. 142).

Para compreender este conceito Schafer (2011) afirma que deve-se, primeiramente, ouvir. Pois tudo o que vibra gera um som, portanto, o mundo está repleto de sons e cada coisa que emite um som é chamado de objeto sonoro e que a união desses objetos sonoros formam uma paisagem sonora.

Schafer (2011, p. 23) define a paisagem sonora como “qualquer campo de estudo acústico” ou seja, algum ambiente a ser analisado acusticamente. Através da percepção sonora e de uma apreensão cultural, é capaz de captar os objetos sonoros e, entendendo-os coletivamente, determinar a paisagem sonora. Como por exemplo, escuta-se os sons de folhas e galhos ao vento, pássaros cantando e água corrente, desta forma é possível concluir que a paisagem sonora diz respeito a um bosque com um rio próximo.

Portanto, os efeitos sonoros, através da paisagem sonora, influenciam o imaginário das pessoas pois, de acordo com Rodríguez (2006, p. 285) este conceito situa “na mente do receptor. [...] O sentido humano da audição reconhece as formas sonoras associadas a cada volume e o reconstrói em termos perceptivos”.

A partir dos estudos realizados e supradito, houve-se embasamento para a criação de um *Podcast* que conta uma história ficcional, entendendo não apenas de forma técnica para seu desenvolvimento, mas também compreendendo o valor acadêmico que este produto possui. E a base escolhida para criar o cenário deste produto foi um formato de jogo que visa o entretenimento possuindo como objetivo a criação de histórias ficcionais: o RPG.

---

<sup>2</sup> A paisagem sonora é qualquer campo de estudo acústico em que se detecta um conjunto de objetos sonoros, que unidos estabelece, ao receptor através da percepção sonora, um ambiente segundo Schafer (2011a)

### 2.2.3 O *Roleplaying Game* (RPG) como possibilidade base de imaginário

RPG é a abreviação para *Roleplaying Game* — do inglês, jogo de interpretação de papéis — que é um jogo de tabuleiro em que aqueles que jogam tem como objetivo criar uma história coletivamente. Sônia Rodrigues (2004, p. 18), autora do livro *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*<sup>3</sup>, o define como “um jogo de produzir ficção” juntamente à um grupo através da oralidade, que pode ocorrer em diversos mundos como: fantasia medieval, super heróis, futurista, terror ou o que a imaginação permitir.

Dentre os jogadores, um deve ser o *Dungeon Master* — O mestre da masmorra ou mestre do jogo, popularmente conhecido apenas como ‘mestre’, ‘DM’ ou ‘GM’ —, ele é quem criará o mundo e irá propor uma história em que todos irão jogar. Os outros jogadores, chamados de *players*, criarão seu próprio personagem que estarão presentes no cenário, atuando e modificando-o através de ações que são narrados pelos autores desta ficção, pois “as regras do RPG são as da narrativa” (RODRIGUES, 2004, p.18). Os atores deste espetáculo são os jogadores que agem como se fossem os personagens, e tomam ações que afetam como a narrativa irá seguir, muitas vezes auxiliado pelos famosos *dados poliedricos*<sup>4</sup>, e o mestre narra as consequência das ações tomadas tentando, muitas vezes, conciliar os atos não previstos ou esperados com a história que foi anteriormente planejada pelo mestre. Desta forma, o RPG estimula a habilidade de improvisação de todos, com toda este espetáculo e os fatos da história que ocorrem no jogo apenas acontecendo na imaginação dos jogadores, como uma espécie de *teatro da mente*, assim como aponta Sueiro (2017).

O primeiro *Roleplaying Game* foi o ovacionado *Dungeons & Dragons* — em uma tradução literal, Masmorras e Dragões, também conhecido como *D&D* — que, segundo Rodrigues (2004) surgiu nos Estados Unidos e criado por Gary Gygax e Dave Arneson como uma derivação, ou até mesmo uma evolução, de um jogo de tabuleiro de estratégias de combate na década de 1970 e que, de acordo com Serbena (2006), foi muito inspirado na literatura de J. R. Tolkein (1954) em sua trilogia *O Senhor dos Anéis*. Além disso, Rodrigues (2004) pondera que o

---

<sup>3</sup> A primeira tese de doutorado brasileira sobre RPG.

<sup>4</sup> Dados multifacetados, que possuem mais — ou menos — faces do que o tradicional dado de seis lados, como os de quatro, oito, dez, doze e vinte lados conforme Galápagos (2019b).

*Roleplaying Game* poderia ter surgido no Brasil com a sua inspiração nas literaturas de Monteiro Lobato (1970).

*Dungeons & Dragons* teve sua segunda edição criada em 1989, por Davi 'Zeb' Cook como autor principal, intitulado *Advanced Dungeons & Dragons* e popularmente conhecido como AD&D, como uma evolução do seu antecessor, como afirma Rodrigues (2004) com regras novas e atualizadas, que melhoraram a jogabilidade e o entendimento dos jogadores. Com o passar dos anos foram inventadas novas edições que também alteravam as regras para uma melhor experiência com o jogo, tendo existido o *AD&D 2nd Edition* (1989), *Dungeons & Dragons 3rd edition* (2000), *Dungeons & Dragons 3.5e* (2003), *Dungeons & Dragons 4th Edition* (2008) e o último lançamento até a presente data deste trabalho, foi o *Dungeons & Dragons* quinta edição, conhecido como 5E, criado em 2014. Este sistema contém três livros base para jogar *D&D*, sendo eles o livro do jogador, o livro do mestre e o livro dos monstros, mas possui diversos livros extras e complementares e suplementos para potencializar a experiência do jogador.

*Dungeons & Dragons* é apenas a ponta do *iceberg* para um 'universo de universos' jogáveis em que um grupo de amigos podem criar suas histórias, ser outra pessoa, deixar a realidade e o comum para trás e viajar para um novo mundo. Cada outro sistema aborda universos diferentes como foi citado, com cada um possuindo seu próprio conjunto de regras. Em *Mutantes e Malfeitores* o jogador pode ser um super herói para salvar a cidade, já em *Vampiro: a máscara* adentrará em uma metáfora do mundo real em que uma sociedade secreta de vampiros controla tudo pelas sombras, em *Hora de Aventura: roleplaying game* viajará pelo mundo fantástico de Ooo — terra em que se passa a série animada Hora de Aventura —. Existem variações de um mesmo mundo, como *Tormenta 20*, um sistema de RPG brasileiro que também se passa em um mundo *High Fantasy* como *D&D*, entretanto com suas próprias regras e peculiaridades. E por fim, também existe sistemas que propõe o grupo a jogar em qualquer universo que gostariam, como em um apocalipse zumbi lutando por sua sobrevivência ou no velho oeste caçando bandidos e coletando recompensas, alguns desses sistemas são *GURPS* — *Generic Universal Roleplaying System*, do inglês Sistema Genérico Universal de Interpretação de Papéis — e *Savage Worlds* — *Mundos Selvagens* traduzido para o português —.

Como abordado anteriormente, o RPG, por definição rápida e direta, é um “jogo de produzir ficção manifesta oralmente e em grupo”. (RODRIGUES, 2004, p. 63), portanto, as características que estão presentes no *Roleplaying Game* são, segundo a autora, a ficção, a oralidade e a coletividade que estão reunidos em todas as horas de jogo realizada de forma voluntária e lúdica.

Inicialmente, é um jogo realizado em grupo, ou seja, necessita-se de outras pessoas para jogar através de interação comum e voluntária entre os amigos para a construção desta história em conjunto que, segundo Rodrigues (2004), esta é uma atividade que possui um sentido e uma função social.

O RPG acontece de forma oral que é a “forma de comunicação mais comum” e mais utilizada pelos humanos durante toda a história pois a fala foi a sua primeira conquista, de acordo com Rodrigues (2004, p. 64) que também afirma que é a forma mais fácil e espontâneo de se comunicar, além de ser a menos controlada, em que pode utilizar-se das expressões corporais para complementar a mensagem a ser passada na oralidade. E como pondera César (2005), a oralidade que acontece através da voz humana, pode ser uma ponte que conecta o mundo interior de uma pessoa com o mundo exterior, fazendo-o externar, e afirma que o equilíbrio entre a mensagem que deseja ser transmitida e aqueles que irão recebê-la, está ligado diretamente ao controle interpessoal de um indivíduo. E que desta forma, com esta estabilidade interna o indivíduo consegue passar o que está sentindo e quem ele realmente é.

E o último elemento citado: a ficção, que é inventado com base na realidade, e que segundo Rodrigues (2004) é a “única coisa que nos impede de sucumbir à inveja da eloquência alheia”, ou seja, de invejar a capacidade de outra pessoa de se expressar com desenvoltura. Pois, segundo a autora, o guia a identificar a si próprio e se entender melhor e, desta forma, move um indivíduo a admirar um bom feito de outrem que o mesmo não é capaz de atingir.

A própria ficção já é um jogo que gera uma conexão entre quem a conta e quem a recebe através de “estratégias textuais”, como afirma Rodrigues (2004, p. 45), contendo elementos como a “história, enredo, personagens, ação”. A autora ainda sustenta que imaginar histórias e desejar serem contadas para outras pessoas, assim como contar aquelas que foram ouvidas ou lidas, é algo que todos

fazem desde a infância pois “todo ser humano precisa de ficção, pratica ficção”. (RODRIGUES, 2004, p. 29).

Desta forma, o RPG é definido como uma atividade lúdica pois, como certificado por Serbena (2006, p. 123), o jogo, que “é criado dentro de um determinado universo narrativo e imaginário”, ocorre inteiramente dentro da imaginação dos jogadores através da comunicação e interação entre eles, não existindo vencedores ou perdedores, apenas busca-se a diversão de todos e o desenvolvimento da imaginação.

Ao possuir diversas características que o levam a imaginação, como a ficção, narrativa e oralidade, o *Roleplaying Game* é construído e definido tendo sua base o imaginário, e assim como Rodrigues (2004, p. 22) afirma: “uma necessidade intrínseca do ser humano [...] é a de imaginar”. Portanto, é válida a tentativa de cada pessoa experimentar esta formato de entretenimento tão abrangente e versátil como forma de estimular a necessidade essencial do indivíduo que é a imaginação.



## 2.3 **PODCAST MONSENHOR JONAS: O GUERREIRO DA FÉ**

### 2.3.1 Monsenhor Jonas Abib

Padre Jonas Abib nasceu em 21 de dezembro de 1936, em Elias Fausto, município paulista. Filho de Sérgio Abib e Josepha Pacheco, o menino estudou no Liceu Coração de Jesus e trabalhou em uma oficina de artes gráficas, de acordo com sua biografia, no site da Canção Nova, dedicado ao estimado Padre Jonas Abib.

Sua história na cidade de Lavrinhas começou desde cedo, quando tinha apenas 13 anos foi transferido para o seminário salesiano, no colégio São Manoel e, de acordo com CancaoNova (2023a), após terminar o ensino fundamental, cursou o ensino médio no instituto do Coração de Jesus, em Pindamonhangaba. Padre Jonas estudou Filosofia no instituto salesiano de Filosofia e Pedagogia, na cidade de Lorena. Após se formar, cursou Teologia em São Paulo, no Instituto Salesiano Pio XI do Alto da Lapa. Em seu livro *Canção Nova: Uma Obra de Deus*, Padre Jonas Abib relata:

Eu era seminarista e estava no último ano de teologia. Já havia trilhado um longo caminho: além de todos os estudos - ensino fundamental, ensino médio, filosofia, teologia e um ano de noviciado -, possuía também três anos de experiência como professor em um colégio. Estava no décimo quinto ano, mais quatro anos do ensino fundamental, eram dezenove anos! (ABIB, 2010, p. 10).

Após trilhar essa trajetória de estudos, quando se encontrava há apenas um ano de ser ordenado sacerdote, Padre Jonas foi afetado por uma doença inexplicável, sentia “dores de cabeça, embaralhamento da vista e incapacidade de ler. Realizei inúmeros exames. Fui a diversos especialistas: clínico geral, psiquiatra, neurologista etc.” (ABIB, 2010, p. 10), tomava diversos remédios, mas nada o curava. Sem sucesso, o até então seminarista foi transferido para o Hospital de Piquete.

Nesta mesma época, aconteceria a primeira Mariápolis da região, realizada pelos focolarianos na Diocese de Lorena. “A irmã Salesiana, que era diretora do hospital, disse que seria muito bom para mim se eu pudesse participar. Aceitei o convite!” (ABIB, 2010, p. 11).

No entanto, quando cheguei, deram-me um "banho de água fria": disseram-me que era muito desgastante e, por causa de minha doença, ficaria muito cansado. Na hora concordei, mas depois não me agüentei e fui ao encontro assim mesmo. Veja que interessante: assim que entrei, pediram-me para aguardar um pouco, pois um rapaz estava dando seu testemunho a respeito da presença de Deus na doença. Eu tinha que ouvir! Era a grande pergunta que eu me fazia: "Por que esta situação? Por que, depois de tanto tempo, estou doente?". Dizia a mim mesmo: "Logo agora que cursava o último ano? Por que tudo isso?" (ABIB, 2010, p. 11).

Ele entrou, ouviu o testemunho e participou de tudo. Em uma das noites, em seu quarto, Padre Jonas abriu a Bíblia no evangelho de Mateus, na pergunta que Jesus faz a Pedro: "E vós quem dizeis que eu sou?" (Mt 16,15). Nesse momento, teve seu primeiro encontro pessoal com Jesus, na Mariápolis de julho de 1964.

Não consigo explicar tudo o que se passou comigo naquele momento! Na verdade, era uma passagem que já conhecia, mas, naquele instante, foi como uma luz, como a que iluminou São Paulo a caminho de Damasco. No final, ajoelhado no chão, consagrei-me a Deus. Foi a "guinada" de minha vida, o momento-chave. (ABIB, 2010, p. 11).

Padre Jonas Abib afirma que sempre foi um seminarista piedoso e estudioso, mas nunca havia feito sua experiência pessoal com Deus. Ele compreendeu que foi conduzido por Deus, através da doença, para o encontro. "O impressionante é que depois da ordenação desapareceram as dores de cabeça, o embaralhamento da vista. Tudo desapareceu! Era um 'pretexto' de Deus!" (ABIB, 2010, p. 12).

Padre Jonas Abib ainda declara que (2010, p. 12) "Esse encontro pessoal com Jesus tornou-se, então, a chave da minha vida e de toda a Canção Nova. A base de nossa missão era favorecer e ajudar as pessoas a chegarem a esse encontro com Jesus".

No livro *Eu acredito em milagres: A história de Padre Jonas Abib* por Chalita (2016), que se lê, após a celebração de ordenação sacerdotal em 8 de dezembro de 1964, Padre Jonas se reuniria com seus colegas de seminário para as vésperas, um jantar e em seguida o discurso de ordenação, que seria feito por Humberto, um dos recém ordenados padres que era conhecido por ter uma excelente oratória.

No entanto, este seu colega de seminário, neste mesmo dia, se encontrava abalado emocionalmente, pois nenhum membro de sua família esteve presente em sua ordenação sacerdotal. Então, ele pede para que Padre Jonas faça o discurso de

ordenação em seu lugar. Padre Jonas hesitou, mas incentivado pelos colegas de turma, percebeu que precisava realizar a oratória: “Comecei. Escrevia uma parte, dava uma revisada, entregava aos colegas para datilografar. E continuava. Acabei no final da tarde, quase na hora das vésperas.” (CHALITA, 2016, p. 155).

Padre Jonas Abib colocou em prática o dom da palavra, que tanto havia pedido a Deus. Ele fez o discurso não para si, mas por todos que ali estavam. Este dia definiria, para sempre, seu lema sacerdotal: “[...] *fiz-me tudo para todos...* Está no capítulo nove da Primeira Carta aos Coríntios. [...] Tirei daí e escrevi no meu santinho de ordenação: Jonas, sacerdote do Senhor, feito tudo para todos.” (CHALITA, 2016, p. 155).

Como tinha escolhido aquele lema, precisei colocá-lo em prática já no dia seguinte, atendendo ao pedido do meu colega. Não sou eu que mando, já que fui feito tudo para todos. Aí, já estava delineada a minha missão. Meu modo de vida. Feito tudo para todos. (CHALITA, 2016, p. 156).

A contar desse momento, Padre Jonas, que agora havia se tornado padre, começou a trilhar caminhos que o levariam a fundar a Canção Nova. “Nunca pretendi ‘fundar’ ou ser ‘fundador’. De certa maneira, essa ideia até me repugnava. Simplesmente fui sendo dócil à condução de Deus que hoje, vejo, foi ‘vigorosa’”. (ABIB, 2010, p. 29). Padre Jonas afirma que foi Deus quem fundou a Canção Nova, pois Ele foi quem a plantou em seu coração, o direcionou e a fez produzir frutos.

Revendo minha história, que é a da Canção Nova, vejo-me como um menino que a muito custo consegue acompanhar os passos do pai. Um menino que não entende o que está fazendo, nem para onde está indo, mas vai, porque confia. Vejo que desviei, escorreguei, caí, voltei, corri na frente, me atrasei, mas sempre havia *uma mão forte de Pai*, e o caminho foi sendo trilhado. Acompanhou-me uma *intuição* de que eu não era feito para ser sozinho, e sim que *eu-era-com-outros*. (ABIB, 2010, p. 30).

Nesta época, Padre Jonas já trabalhava com os jovens, começaram fazendo encontros de jovens em Lorena, no Colégio São Joaquim ou em outros colégios e instituições que sediam o espaço, até que, providencialmente, encontraram uma fazenda com uma boa casa em Areias, que foi cedida gratuitamente pelo dono, e fecharam contrato de dois anos. Nesta casa, nasce a Associação Canção Nova. “Aliás, quem fez o primeiro estatuto foi o próprio Dom Antônio. Reunimos várias

pessoas e no dia 30 de outubro de 1974, tendo como presidente Osvaldo Coelho Nunes, a Associação Canção Nova foi instituída.” (ABIB, 2010, p. 22).

O bispo conhecia bem o trabalho feito por Padre Jonas. Escreveu o primeiro estatuto, acompanhou as reformas na casa de Areias, a construção da capela e participou de encontros que ali aconteciam. À vista disso, Dom Antônio Afonso de Miranda chama o padre em sua sala, mostra o documento, lê alguns trechos e pede para que ele comece algo com os jovens, afirmado por Abib (2010) e Chalita (2016). Padre Jonas promete que iria rezar e voltar com um esquema.

Como o documento tratava de Catecumenato, me afeiçoei àquela idéia: era preciso evangelizar os batizados, também, e principalmente os jovens. Vamos fazer essa experiência com os jovens que tínhamos e que desejassem participar daquilo que chamamos ‘Catecumenato’. Muitos já haviam participado dos Encontros de jovens, já tinham passado pela Experiência de Oração. (CHALITA, 2016, p. 221).

A semente da Comunidade Canção Nova provavelmente foi posta no coração de Padre Jonas a partir de uma conversa com Dom Antônio Afonso de Miranda, bispo da diocese de Lorena (SP) em 1976, segundo Chalita (2016), o qual foi-lhe conferido a missão de aplicar o conteúdo proposto no documento Exortação Apostólica *Evangelii Nuntiandi*, do Papa Paulo IV. Surgia a missão de evangelizar os batizados cujo pontapé seria com os jovens.

Entre o final de 1975 e início de 1976 Padre Jonas teve a conversa com Dom Antônio Afonso de Miranda, e no mesmo ano iniciaram os catecumenatos. “Durante os anos de 1976 e 1977, houve catecumenato. Os pais, percebendo a transformação dos próprios filhos, também começaram a participar.” (ABIB, 2010, p. 32).

Em um dos catecumenatos, que acontecia em Queluz, onde haviam construído uma casa, Padre Jonas sentiu em seu coração que deveria lançar um desafio a aqueles jovens: “Quem iria querer deixar sua família, sua casa e seus estudos para morar junto comigo em comunidade? Quem iria dedicar-se ao trabalho que estávamos iniciando?” (ABIB, 2010, p. 33).

Ao chegar em Queluz, por mais absurdo que achava, fez o desafio, e ficou surpreso pela grande quantidade de jovens que aceitou. Chalita (2016, p. 247) descreve as palavras de Padre Jonas: “Sei que o levantar de todos aqueles jovens foi sincero, mas nem todos conseguiram se desvencilhar dos seus compromissos”.

Nesse início eram exatamente doze, contando com Padre Jonas, tinham três irmãs salesianas e oito jovens, entre homens e mulheres. “A proposta era dar um ano da própria vida inteiramente para Deus, por isso os demais não permaneceram” (CHALITA, 2016, p. 247).

Os jovens passaram a morar em uma casa cedida pelo bispo. Padre Jonas ainda morava no colégio salesiano, contudo, diante de todos os acontecimentos, em uma dolorosa, mas tranquila conversa com seu inspetor, chegaram a uma conclusão: “[...] mesmo ele reconhecendo que o carisma era salesiano, tive de deixar o colégio. Mas eu não estava saindo por sair, ou por revolta, ou porque havia sido demitido” (CHALITA, 2016, p. 248). Ele estava deixando de morar junto dos outros padres porque Deus o queria junto daqueles jovens.

Padre Jonas Abib (2010) declara que todo o caminho percorrido, os prepararam para dar este passo, de possuir uma casa própria para a comunidade. Apesar de já realizarem encontros em diversos locais como o colégio São Joaquim. “Pedimos a Deus uma casa, e já tínhamos passado pela casa na cidade de Areias e construído a casa de Queluz; a própria Associação Canção Nova já existia. Mas a artéria nasceu mesmo no dia 2 de fevereiro” (ABIB, 2010, p. 33).

Este grupo começou a viver em comunidade no dia 2 de fevereiro de 1978. “Essa data na Igreja é o dia dos consagrados. Aqueles que se entregam totalmente a Deus. Essa data determinou a data do nosso compromisso em todos esses anos” (CHALITA, 2016, p. 249). A Canção Nova nasceu da conversa com Dom Antônio Afonso de Miranda, mas quando passaram a viver em comunidade, nasceu a primeira artéria no coração.

Dom Antônio chegou para definir tudo. Ele não imaginava o alcance do que fazia: mas Deus já estava usando algumas pessoas como instrumento. Então nasceu o núcleo Canção Nova, “Comunidade de Vida”, os jovens e eu. Atualmente, somos mais de mil espalhados pelo Brasil e pelo mundo. (ABIB, 2010, p. 36).

Em 17 de outubro de 2007, a pedido de Dom Benedito Beni dos Santos, bispo de Lorena na época, Padre Jonas recebeu o título de Monsenhor, concedido pelo Papa Bento XVI — Joseph Aloisius Ratzinger —. Padre Jonas recebeu este título por todos os serviços prestados à Igreja e ao povo de Deus através da Comunidade Canção Nova.

Por fim, na apresentação do livro *Canção Nova: uma obra de Deus*, Wellington Jardim, mais conhecido como 'Eto', afirma que a história de Padre Jonas Abib é “uma linda aventura de fé, que só Deus pode construir” (ABIB, 2010, p. 8).

Padre Jonas Abib faleceu dia 12 de dezembro de 2022 segundo G1 (2023). Seu velório ocorreu em um período de três dias, ocorrendo a transmissão de missas e orações com o corpo presente, e está sepultado no Santuário Pai das Misericórdias. Sua morte foi um pesar para toda a Comunidade Canção Nova, ao deixar um grande legado e uma grande missão nas mãos de seus 'filhos', que estes mantêm todos os dias, levando a evangelização para todos, no Brasil e ao redor do mundo.

O Padre deixou uma grande herança, sendo uma pessoa muito importante não apenas para a Canção Nova mas em toda a comunidade católica, um homem respeitado por muitos. Portanto, devido ao mérito e ao valor que este homem possui, foi decidido como produto final desta pesquisa homenageá-lo em um *Podcast* a contar uma história de ficção medieval.

### 2.3.2 Análises e Reflexões

Visando a construção de um *Podcast* autoral, utilizando do gênero dramático no formato ficcional, apresenta-se como percurso de certa importância a observação de outros produtos que indiquem possibilidades de elementos e/ou semelhanças na ideia da construção ficcional, além dos percursos da construção de tais produtos. Neste caso, optou-se por refletir sobre os *Podcasts NerdCast RPG, Batman Despertar* (2022), e *França e o Labirinto* (2023) por transitarem nestas classes do ficcional em suas produções.

A metodologia utilizada para este Trabalho de Conclusão de Curso é a qualitativa proposta por Sampieri, Collado e Lucio (2013) em que as reflexões destes produtos serão “explorados a partir da perspectiva dos participantes” (SAMPIERI; COLLADO; LUCIO, 2013, p. 376). Ademais, este método qualitativo possui o viés de dados não obstrutivos, ou seja, que estes produtos foram obtidos para a pesquisa sem pedir diretamente aos criadores, como aponta Sampieri, Collado e Lucio (2013), uma vez que todos estão disponíveis publicamente em plataformas digitais como

Jovem Nerd (2023b) e *Spotify*. Em adição, esta metodologia é de caráter bibliográfico conforme Gil (2019) para o consumo deste material, organização do assunto a ser tratado com base nestas obras e a escrita do texto.

Portanto, este tópico tem o função de realizar um diário de análise segundo Sampieri, Collado e Lucio (2013, p. 455) com o intuito de “documentar o procedimento de análise e as próprias reações do pesquisador” em relação as obras escolhidas que são semelhantes ao produto final proposto neste Trabalho de Conclusão de Curso.

### 2.3.2.1 NerdCast RPG

O NerdCast é o *Podcast* do site Jovem Nerd, criado em 2006 por Alexandre Ottoni conhecido como Jovem Nerd e Deive Pazos conhecido como Azaghal nos meios digitais (sites, *YouTube*, *Podcast*, *Instagram*, *X*, entre outros) que aborda, principalmente, a cultura pop. É um dos *Podcasts* brasileiros mais famosos do país de acordo com Bontempo (2021), que em 2007 recebeu prêmio de melhor *Podcast*, em 2008 ganhou prêmio na categoria humor segundo Tigre (2021) e chegou a atingir um bilhão de *downloads* em 2019.

Em 18 de março de 2011 foi lançado, no episódio 251, o *Nerdcast Especial RPG - o Bruxo, a Princesa e o Dragão*, em que Alexandre e Deive jogaram uma sessão de RPG no mundo de fantasia medieval de Ghanor com seus amigos que foi gravada, editada e sonorizada com 1:39'00” de duração. Sua repercussão levou a continuar a história com mais dois episódios, sendo eles com mais de duas horas de duração.

O sucesso dessa história gerou futuramente o livro *As Crônicas de Ghanor* com ilustrações e informações que expandiam o mundo e os personagens que inicialmente não haviam sido pensados. Assim como os livros de *A Lenda de Ruff Ghanor*, que contam a história do herói que dá nome ao reino de Ghanor.

Nos anos de 2013 à 2016 foi lançado uma nova trilogia com uma nova abordagem, desta vez eles estariam em um mundo *cyberpunk* — um futuro distante, abundantemente tecnológico e distópico — com todos os três episódios não possuindo menos do que duas horas de duração. Seu sucesso levou a criação do

livro *OZOB - Protocolo Molotov*, que aprofundaria a história de um dos personagens mais querido desse universo.

Estes programas possuem uma boa utilização dos elementos da linguagem radiofônica como os efeitos sonoros para representar o que o mestre ou os jogadores narram e na construção da paisagem sonora para retratar o ambiente para situar o ouvinte. Além da utilização de trilhas, onde está presente o elemento da música, que transmitem o sentimento da situação que está ocorrendo, levando a uma imersão na história. Entretanto, estas duas trilologias eram jogadas de forma descontraída por Alexandre, Deive e seus amigos, com muitas piadas e brincadeiras que tornavam a história mais galhofa e menos dramática.

Até dado momento, apesar de já haver uma certa qualidade e criatividade na produção destes episódios, que gerava entretenimento ao público, um novo limiar é atingido no lançamento da quadrilogia *Nerdcast RPG Cthulhu*, ao possuir uma produção mais profissional e dedicada, não apenas na edição, nas atuações e construção da história, se passando em uma época Pré Segunda Guerra com o horror dos mitos de *Cthulhu* de H.P. Lovecraft (1928).

Esta série possui quatro episódios, onde o primeiro tem a duração de 2:41'00", o segundo dura 2:58'00", o terceiro é o mais longo contendo 3:03'00", e o quarto possui a duração de 2:32'00".

Nessa nova etapa o mestre, que até então costumava ser o Alexandre Ottoni, passa a ser o escritor Leonel Caldela, sendo a pessoa que pensa e conduz a história. Além do enredo principal que é apresentado para o público pelo *Podcast*, que já possuía uma complexidade e uma profundidade, também existiam enredos secundários e fatos do passado daquele mundo que não foram apresentados nestes episódios, mas que foram utilizados de outras formas futuramente e em outras mídias.

Outro ponto a destacar é o empenho dos jogadores/atores que, nesta franquia, realizaram uma melhor construção e desenvolvimento de personagem, além de melhor desenvolvimento dos mesmos durante os episódios, principalmente no uso do elemento da palavra. Apesar de ainda existirem as piadas e brincadeiras como existem em qualquer mesa de RPG — pois eles ainda jogavam toda a história —, eles estavam sempre atuando como seus personagens e estava bastante presente a dramaticidade nos momentos dramáticos e impactantes da história.



Os efeitos sonoros são precisamente utilizados para dar vida às ações narradas pelo mestre e pelos jogadores, como no momento em que o narrador diz que o personagem puxou uma arma, e o som de uma arma sendo engatilhada é ouvida no fundo. Cabe ressaltar a característica da utilização dos efeitos durante a narração, que torna a história mais dinâmica e viva, assim como os efeitos aplicados nas vozes dos personagens e também na voz do mestre, valendo destacar o episódio *Nerdcast RPG Cthulhu 2: O horror do Necronomicon* em 1:18'23" é narrado um conflito em que um dos personagens executa um tiro em um ambiente fechado, em seguida apenas se escuta um zumbido derivado do estampido que, enquanto o zumbido vai diminuindo, a voz do narrador surge abafada narrando o que está acontecendo que vai ficando mais nítida gradativamente, como se o público estivesse também no local e ouvido deles também estivessem se acostumando com o ambiente após o disparo, o que gera uma imersão para o mesmo.

O *design* de áudio realizado nesta franquia também parece demonstrar elevado empenho e profissionalismo. As paisagens sonoras, onde esta presente o elemento dos efeitos, são muito bem construídas para situar o ouvinte de onde a cena se passava. Como por exemplo, o eco que acontecia na capela em que Don Azaghal é apresentado, a utilização do discurso de Hittler nas olimpíadas de Berlim juntamente com o som de uma grande plateia para localizar o usuário de que os personagens estão presentes no estádio das olimpíadas em 1936 ou o som de explosões, tiros, chuva forte, e do mar agitado que ambienta a batalha final na ilha de *Heligoland*.

Quando o último episódio desta quadrilogia *Nerdcast RPG Cthulhu 4: o último ritual* estava em seu lançamento, foi iniciado um financiamento coletivo para realizarem uma coleção de livros, quadrinhos e colecionáveis, como os itens dos personagens da história. De acordo com Jovem Nerd (2023d) o financiamento foi apoiado por 19357 pessoas e ultrapassou a meta em 2839%, chegando a marca de R\$8.519.412,00.

Em 30 de dezembro de 2022 houve o retorno do mundo medieval de Ghanor com o *Nerdcast RPG Ghanor 4: O bardo, o santo e o Bico de Tamanco*, juntamente com a criação do sistema de RPG *A Lenda de Ghanor*. Em 2023 foi lançado o *Nerdcast RPG Ghanor 5* e iniciaram um financiamento coletivo durante a realização

desta pesquisa que, segundo Jovem Nerd (2023g) finalizou com uma arrecadação de R\$8.643.220,00.

### 2.3.2.2 Batman Despertar

Batman Despertar é um *Podcast* Original *Spotify* produzida pela Ultrassom, que é a adaptação brasileira da audiossérie — como é chamado em sua descrição — estadunidense *Batman Unburied* da *Warner Bros.* e *Spotify Studios*, produzida pela *Phantom Four* e *Wolf at the Door* em associação a *Blue Ribbon Content* — unidade de produção de séries digitais do grupo de televisão *Warner Bros.* — e *DC Comics*.

No início de cada episódio é dito por um locutor que o *Podcast* é destinado ao público adulto, por possuir palavrões e violência, e complementa que pode não ser destinado a todos os ouvintes.

Em divergência com o produto anteriormente citado, que eram realizados através de uma partida de RPG gravada, esta é uma história roteirizada e portanto, é mais direta e centrada, sem comentários externos sobre o enredo que existe em uma sessão de RPG. Ademais, o anterior era composto por episódios que duravam mais de uma ou duas horas, já este contém dez episódios que possuem uma média de 30 minutos por episódio.

Os atores parecem realizar um notável trabalho na representação de seus personagens, com uma atuação que torna personagens já conhecidos em únicos, além de poder sentir a entrega ao papel nos momentos mais dramáticos.

Esta audiossérie não possui um narrador, a história é contada apenas pelas falas dos personagens, onde se encontra o elemento da palavra, e pela utilização de efeitos sonoros que geram a ambientação e a compreensão dos acontecimentos. Isto pode, em algumas situações, impedir a imaginação do ouvinte, deixar o mesmo confuso e perdido no que está ocorrendo, principalmente em conflitos, como no primeiro episódio em que Bruce Wayne está fazendo uma autópsia e uma briga começa a ocorrer com alguém que entra na sala e o ataca. Entretanto, não fica muito claro o que está acontecendo, e demora-se entender que Bruce fica

desacordado por aquele que o atacou e o usuário não consegue saber exatamente como se desenrolou esta luta.

Além disso, alguns momentos da história exigem um conhecimento maior do universo da *DC Comics*, utilizando de personagens que raramente são conhecidos pelo público que necessitaria de um narrador para descrevê-lo — em aparência ou sua personalidade — ou dos próprios personagens explicarem quem os outros — normalmente vilões — são ou o que fazem. Entretanto, a falta de um narrador ou essas explicações acabam gerando um pouco de confusão e não entendimento do enredo.

Os efeitos sonoros são posicionados precisamente, ao barulho de passos, carro, o abrir de uma cela e o som de Bruce realizando autópsias que auxiliam na construção da cena no imaginário do público. Em certos momentos alguns efeitos são posicionados fora de contexto, como se não fosse algo comum ao ambiente em que eles estão, entretanto estes efeitos são posicionados de forma proposital justamente para causar um estranhamento no público no intuito de passar a mesma sensação de confusão em que Bruce Wayne se encontra na história.

Desta forma, o elemento da música é encontrado em suas trilhas que possuem melodias sombrias, tenebrosas e misteriosas, que auxiliam ainda mais a criar a emoção no ouvinte de confusão e angústia.

### 2.3.2.3 França e o Labirinto

Durante a realização desta pesquisa, foi lançado o *Podcast Original Spotify* produzido por Jovem Nerd: França e o Labirinto. O enredo conta a história de Nelson França, um detetive particular cego que auxiliou a polícia por anos e capturou o famigerado *serial killer* conhecido como ‘o assassino do labirinto’, e após décadas uma nova vítima é encontrada e França suspeita de que este assassino esteja de volta aos seus crimes. A história tem um clima em referência aos filmes *Noir* — do francês ‘negro’, filmes de detetives, policiais e investigação criminal populares nas décadas de 40 e 50 em preto e branco — e se ambienta no Brasil.

Este *Podcast* conta com atores e dubladores famosos como Selton Mello, que protagoniza Nelson França; Maíra Góes, que dublou personagens como Dory,

Tigresa e Miss Fortune; Jorge Lucas que dublou o personagem Paul de Soul, Jack Sparrow e Vin Diesel; e Luiz Carlos Percy, tendo dublado o personagem Joel de *The Last of Us* — o jogo e a série —, Rafael do filme Rio, e Valdemort da saga *Harry Potter*. A direção foi realizada por Fernanda Baronne que dublou a Natasha Romanoff, Kim Possible e Velma.

O fato de que o protagonista é cego é um ponto de destaque que influencia profundamente a experiência de ouvir este *Podcast*, pois leva uma maior imersão do público. Pois o detetive Nelson França, que é desprovido da visão, utiliza-se principalmente de sua audição para compreender o mundo ao redor, assim como o ouvinte que apenas recebe a linguagem sonora, o que gera uma maior intimidade entre o protagonista e o público já que sente-se como se estivesse na ‘pele’ do personagem.

Esta audiossérie utiliza-se da tecnologia de *surround*, conhecido também como áudio 3D (tridimensional) ou áudio binaural — que significa ‘possuindo ou sendo relacionado às duas orelhas’ — que segundo Luana Viana (2020) consiste no controle de frequências emitidas em cada ouvido de um indivíduo, sendo maior em um e menor em outro. Desta forma, o cérebro capta esta diferença e interpreta um posicionamento da fonte sonora que está emitindo o som, gerando uma maior ambientação do ouvinte. A experiência é melhor captada se utilizado fones de ouvido, não sendo muito — ou nada — perceptível se utilizado caixas de som, a não ser com equipamentos de *Home Theatre*, que possuem e executam a tecnologia *surround*.

Além disso, nesta produção é possível observar um excepcional uso dos elementos da linguagem radiofônica, como a linguagem oral em cada um dos atores que passam a emoção de seus personagens em suas atuações e na descrição dos ambiente ou ações não sonoras pelos personagens que, mesmo com a ausência de um narrador para o ouvinte compreender estes elementos, não se torna estranho os personagens receberem esta função pois, como o protagonista é cego, o mesmo precisa desta descrição, se conectando com a trama. Como por exemplo, quando o detetive França está em um Uber e quando chega em seu destino ele pede ao seu motorista para descrever o local de seu destino — que o protagonista não conhecia — e ele o descreve de uma forma natural e ‘cotidiana’.

Cabe ressaltar um momento do proveito da linguagem oral juntamente à técnica de áudio binaural, em que o protagonista Nelson recebe uma ligação de um telefone público — cotidianamente conhecido orelhão — do próprio assassino, que está com um efeito de voz distorcida, que é escutado pelo ouvido direito, onde entende-se que é a orelha em que o protagonista colocou o telefone. Durante a conversa entre o *serial killer* e França, o assassino traz certas revelações ao detetive que enquanto vai se ouvindo pelo lado direito no telefone, o mesmo vai lentamente surgindo no lado esquerdo sem efeito na voz, revelando que todo este momento ele estava perto do detetive cego.

O uso da música como a trilha tema do programa e as trilhas sonoras aplicadas nos momentos de tensão da história geram mais angústia no público. Assim como o uso do silêncio que aumenta estes sentimentos de medo e preocupação, tanto do personagem, quanto do ouvinte.

Os efeitos sonoros merecem um destaque pelo seu uso no *Podcast*. Utilizado para representar as ações dos personagens e os acontecimentos ao seu redor, este recurso foi muito bem empregado para ambientar não apenas os ouvintes, mas também o próprio protagonista na história. O *Podcast* utiliza-se dos efeitos de forma exacerbada em determinados momentos da história para demonstrar a poluição sonora que ocorrem em certos ambientes cotidianos, com o intuito de gerar uma confusão e um nervosismo no usuário-ouvinte, mas sem interferir no entendimento do que está acontecendo, como quando Nelson vai no presídio fazer uma visitação ao diretor e quando está sendo escoltado por um dos guardas, acontece uma confusão entre os presidiários, ou quando o mesmo vai até a Cracolândia.

Todos estes elementos aplicados nesta obra buscam instigar a imaginação do ouvinte, ao tentar criar em sua mente a aparência dos personagens, do apartamento de França, da mansão do jornalista e até mesmo do Bonaparte, o cão-guia de Nelson França que não é dito sua raça. Isto é comentado até mesmo pelos próprios atores que fizeram este *Podcast*, no *Nerdcast 898: As incríveis vozes de França e o Labirinto* — o *Podcast* do Jovem Nerd (2023b), criador desta audiossérie — em que contam todas as suas experiências na produção e ao consumir o mesmo.

Este é um *Podcast* que se utiliza de elementos de dramatização e possui uma história ficcional que gera uma representatividade do povo brasileiro por ser uma produção brasileira e se ambientar no Brasil. Além de trazer a representação da

comunidade cega, onde alguns enviaram relatos contando suas experiências e prazeres escutando este *Podcast*, expondo que se sentiram muito representados nesta obra e que sentem falta de produtos de entretenimento como estes.

### 2.3.3 O Guerreiro da Fé (Uma história autoral)

Com base em toda a pesquisa realizada com a intenção de produzir um *Podcast* que contaria uma história em homenagem ao Padre Jonas Abib em um cenário de fantasia medieval inspirado em *Dungeons & Dragons*, foi definida a escolha do gênero dramático ou ficcional no subgênero aventura. No estilo bem conhecido pelo nicho de RPG como *capa e espada*, a história trará batalhas fantasiosas com monstros e demônios clássicos de *D&D*, além de seus conceitos de classes e magias descritos no *livro do jogador* da quinta edição, pois, segundo Rodrigues (2004), o tema fantasia medieval, além de ter sido o primeiro RPG, é o mais adorado pelo público.

O *Podcast* ao tomar *emprestado* algumas características e elementos que são presentes no rádio, utilizará da linguagem radiofônica e seus elementos — palavra, música, efeito sonoro e silêncio — na intenção de produzir um *Podcast* dramático de qualidade, ambientando o usuário-ouvinte aos acontecimentos pelo sonoro e despertar a imaginação do mesmo. Pelo mesmo pensamento foi escolhido o gênero dramático ou ficcional que é provindo do rádio, no subgênero aventura de acordo com a classificação cinematográfica deste gênero que é proposto por Vigil (2003).

Por se tratar de um conteúdo dramatizado que se propõe a ser disponibilizado de forma pública, buscou-se definir uma classificação para o produto com base no regulamento do Governo Federal por Brasil (2023), que está na área do Ministério da Justiça e Segurança Pública, no Guia Prático para Rádio de Classificação Indicativa, conforme Brasil (2022). E com base no raciocínio anterior, foi escolhida esta por também se tratar de um meio sonoro, desta forma, foi determinada uma auto-classificação — pois a definição de uma classificação de fato apenas é feita através de um julgamento realizado pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública — deste produto como: A12.

O enredo elaborado para este *Podcast* tem como protagonista *Jonas*, que possui inspiração no fundador da Comunidade Canção Nova Padre Jonas Abib, assim como os personagens *Luz* e *Eto* são inspirados nos cofundadores e amigos Luzia de Assis Ribeiro Santiago e Wellington Silva Jardim respectivamente.

A história, apesar de ter uma base em um mundo de fantasia, também possui diversos elementos cristãos e referências à Religião Católica, como a divindade *Elohim* que é uma palavra hebraica que significa ‘poderoso’ — em que na Bíblia hebraica é muitas vezes utilizada para se referir a Deus —, ou o uso da medalha das duas cruzes, criada pelo missionário Márcio Mendes da Comunidade Canção Nova. Uma das faces representa o medalhão de São Bento que mantém gravada a oração de exorcismo em latim “*Crux Sacra Sit Mihi Lux; Non Draco Sit Mihi Dux; Vade retro Satana; nunquam suade mihi vana; Sunt mala quae libas; ipse venena bibas*” que significa “A Cruz Sagrada Seja a minha Luz; Não seja o dragão meu guia; Retira-te, Satanás; nunca me aconselhes coisas vãs; É mau o que tu me ofereces; Bebe tu mesmo teus venenos” como é consolidado pelo próprio criador desta referida medalha no vídeo do *Canção Nova Play*, canal da Canção Nova no Youtube. A outra faceta da medalha, que também é evidenciado pelo criador da mesma, está cravada uma passagem da Bíblia localizada no Salmo 90, que é a promessa de Deus para o homem “Porque se uniu a mim, Eu o livrarei e o protegerei” (Sl 90, 14)<sup>5</sup>. O significado espiritual contido nesta medalha buscou-se transmiti-la no *Podcast*.

A medalha traz, de um lado o exorcismo e do outro o "revestir da proteção de Deus", garantido para nós no Salmo 90: "Porque se uniu a Mim, Eu o livrarei e o protegerei". Quando a luta estiver no seu íntimo, coração e pensamentos o lado do exorcismo volta-se para o coração e a proteção Divina fica para fora. Quando os ataques vierem de fora, vira-se o exorcismo para fora e abraça-se no íntimo a proteção Divina. Cada vez que viramos a medalha, é um jeito de lembrar e tomar posse daquilo que ela significa. É um jeito de rezar. (CANCAONOVA, 2023c)

O universo em que se passa a história foi baseado no sistema de RPG *Dungeons & Dragons* quinta edição, utilizando-se do Livro do Jogador, Livro do Mestre e o Livro dos Monstros. Destes livros foram retirados os conceitos das classes dos personagens que determinam suas habilidades, como o Jonas possuir

---

<sup>5</sup> Esta é a forma a qual a passagem foi referenciada no vídeo citado e como é gravada na medalha. Pela bíblia escolhida como referência para esta pesquisa é encontrado esta passagem como “Porque se apeçou a mim, eu o livrarei; eu o protegerei [...]” (Sl 91, 14).

uma multiclasse de clérigo e bardo e Luz era da classe paladino. As magias narradas na história também são baseadas na lista de magias deste sistema. A Língua flamejante, que é a espada de fogo sagrada que foi portada por um arcanjo, foi baseada no item mágico *flame tongue*. E a descrição da segunda forma do demônio Astaroth foi baseada na imagem da criatura Balor contida no Livro dos Monstros de *Dungeons & Dragons*.

A construção do enredo foi feita com base na estrutura de criação de roteiros cinematográficos de Robert Mckee (2006) em seu livro *Story*, que ensina o formato de roteiro de cinema *Master Scenes*, entretanto foi utilizado apenas a base de seu desenvolvimento de narrativa, como desenvolvimento de personagens e universos. Assim como a narrativa deste *Podcast* também foi baseada na estrutura do *Monomito*, ou *A Jornada do Herói*, proposta por Joseph Campbell (1989) em seu livro *O Herói de Mil Faces*.

Através do uso da linguagem radiofônica e uma competente mixagem de som no processo de edição, foram utilizadas músicas adequadas ao clima momentâneo e para passagens de cena. Os efeitos sonoros, juntamente ao conceito de paisagem sonora, juntamente à técnica de áudio binaural, serão empregados no intuito de trazer ao usuário-ouvinte uma ambientação do que está acontecendo ao seu redor ou no foco principal da história. O uso do silêncio breve em certos momentos para causar impacto nas falas e acontecimentos do enredo. A existência de um narrador para ambientar o usuário de acontecimentos que não são situados pela fala dos personagens. Além da presença de atores para cada personagem, no intuito de cada um possuir a sua individualidade e maior imersão do ouvinte na história.

Com o crescimento dos *Podcasts* a cada dia, esta forma de contar histórias pode popularizar-se cada vez mais. E este *Podcast*, busca comprovar o seu potencial social e acadêmico, ao provar que este meio de comunicação através do gênero escolhido pode influenciar o imaginário do ouvinte e gerar emoções no mesmo.



### 3. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

**Monsenhor Jonas: O Guerreiro da Fé**, é um *Podcast* de gênero dramático/ficcional, subgênero aventura, que narra uma história de ficção criado pelo autor da presente pesquisa, que contém narrador, atores para as vozes dos personagens, construção de paisagem sonora, músicas e efeitos sonoros, com a intenção de inspirar e estimular o imaginário do ouvinte. Classificação indicativa A12 anos<sup>6</sup>.

Este *Podcast* tem a finalidade de homenagear o Padre Jonas Abib através de uma história ficcional de fantasia medieval — *High Fantasy* —, em um universo baseado em *Dungeons & Dragons* e que será utilizados elementos católicos inseridos na história para passar a religiosidade do personagem e referenciar o catolicismo em si, como a medalha das duas cruzes, o evangelho, dogmas, ensinamentos bíblicos entre outros. Além de utilizar-se de ensinamentos, músicas e conquistas do próprio Padre Jonas Abib.

---

<sup>6</sup> Foi definido uma auto-classificação com base no guia de prático de classificação indicativa para rádio definido pelo Ministério da Justiça e Segurança Pública.

#### 4. DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

Inicialmente, este produto foi pensado pelo autor desta pesquisa em 2020 durante o primeiro período do curso de Comunicação Social, Rádio e Televisão, especialmente ao cursar a disciplina Captação de Som e Edição em Áudio, à época, lecionado pelo Prof. Me. Marcos Jolbert Cáceres Azambuja, onde houve o despertar de uma paixão pela grande capacidade que o som possui em transmitir mensagens e estimular a imaginação do ouvinte sem necessitar de imagens.

Ademais, no segundo período do curso, teve a disciplina de Técnicas de Locução e Entrevista com a professora Adriana Ferreira da Silva, onde também se encantou pelos métodos e táticas de fala, com posturas e entonações, que transmitem sentimentos e geram emoções naquele que ouve. Além de sempre mencionar e mostrar as radionovelas de antigamente, que também ficava vislumbrado e queria fazer algo que também gerasse essa emoção como acontecia com o público na época.

O autor deste trabalho, que em determinado momento já amava jogar RPG — *Dungeons em Dragons* em particular — e que apreciava todos os NerdCast RPG, particularmente, em como o *Podcast* dava vida à uma campanha de RPG conduzindo o mesmo autor à escutar por diversas vezes um mesmo episódio, tomou a decisão de pesquisar tais realidades no projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), visando a elaboração de um produto que pudesse transformar uma sessão de RPG como que um ‘filme em áudio’. Assim como o Nerdcast RPG fazia, o autor jogaria uma partida com os amigos, seria anotado os acontecimentos do jogo, produzido um roteiro em cima deste para gravar e executar o produto com o uso de paisagem e efeitos sonoros.

Durante a pandemia do COVID-19, houve o contato com o livro *A Lenda de Ruff Ghanor* escrito por Leonel Caldela (2014), o escritor favorito do autor, e ao lê-lo, o mesmo imaginava os sons acontecendo daquilo que lhe era narrado, além das vozes de cada personagem e fantasiava-se dentro de sua mente. Maravilhado com aquela obra, optou-se por criar o referido *Podcast*, entretanto com o intuito de sonorizar e dar vida ao livro em questão.

Todavia, em 12 de dezembro de 2022 o fundador da Canção Nova Padre Jonas Abib faleceu e, durante três dias, seu velório foi transmitido pela TV Canção

Nova até o seu sepultamento. O autor desta pesquisa, que trabalhava como estagiário no setor operacional da TV — muitas vezes como cinegrafista — esteve presente trabalhando durante os três dias de transmissão, assim como na missa de réquiem. Em seguida, o corpo do Padre Jonas foi carregado para a sala das graças alcançadas por vários padres, e a transmissão do seu sepultamento foi feito apenas por cinegrafistas missionários, e um deles estava acompanhando o caixão do Padre sendo levado até a sua sepultura, e o autor decidiu ajudá-lo, guiando-o pois estava andando de costas e quando se deu conta já estava dentro da sala das graças alcançadas, onde apenas estava permitida a entrada de missionários, e que acabou permanecendo lá até fecharem o seu túmulo.

Estes três dias foram momentos muito belos, em que foi capaz de notar a grandeza do Padre Jonas Abib e suas realizações e o legado que ele construiu, era impressionante notar as almas que ele conseguiu trazer para Deus e de pessoas que se importavam com ele e o admiraram, pois todos aqueles três dias foram repletos de pessoas e o autor nunca tinha visto o Santuário do Pai das Misericórdias tão cheio quanto na missa final antes de sepultá-lo, e o que fazia arrepiar era ouvir o povo que, enquanto seu corpo era carregado pelos sacerdotes, gritavam: ‘Santo, Santo’ e ‘Padre Jonas, nós te amamos’. Ver o nível de comoção gerada e o quanto o povo que ele conquistou com o seu carisma foi belíssimo e, principalmente, por já acreditarem que este homem é santo.

Estar presente durante aqueles dias foi uma experiência espiritual sem precedentes, foram dias de profunda reflexão e conexão com Deus que, perante tudo o que foi vivenciado o autor desta pesquisa se sentiu profundamente tocado de forma particular. Desta forma foi decidido criar-se uma história ficcional em homenagem ao Padre Jonas Abib, sendo ele o protagonista da história a ser contada.

Com base em *Dungeons and Dragons* na construção do universo, foi decidido a realização de um *Podcast* de gênero dramático, no subgênero aventura, que pretende contar uma história ficcional do Padre Jonas Abib em um mundo de fantasia medieval escrita pelo próprio autor da presente pesquisa. Pretende-se utilizar na estrutura de narração do *storytelling*, atores para cada personagem, músicas, silêncio, efeitos sonoros e a construção de paisagem sonora para, através destes, influenciar e estimular o imaginário do ouvinte.

Pois a imaginação é uma capacidade presente em cada ser humano e uma ferramenta excepcionalmente poderosa que, como reconhecido por César (2005, p. 74) "muitas pessoas usam a imaginação para deixar o mundo real para trás [...]". E isto é exatamente o que se deseja com este produto, que o público abandone a realidade cotidiana e conhecida, icem as velas e naveguem em direção à um novo mundo.

#### 4.1 Pré Produção

Através do estudo do desenvolvimento de roteiros cinematográficos, com base no Livro *Story* de Mckee (2006), buscou-se desenvolver os perfis de personagens — com suas características, personalidades e *backstory* —, conceitos e regras do universo, para a construção da história, desenvolvimento da *logline* e, por fim, escreveu-se a sinopse longa, onde conta-se toda a história em formato de prosa, sem falas. Pois a partir desta será desenvolvido o roteiro de forma mais rápida e coesa. Na elaboração de *storytelling* foi utilizado o conceito da *Jornada do herói* criado por Campbell (1989), como base na construção da história.

Com a sinopse longa pronta, foi escrito o roteiro com base no modelo proposto por McLeish (2001), com as falas e posicionamento dos sons na história, que foi dividido em três episódios com base na estrutura narrativa de três atos, sendo cada episódio um ato, e utilizou-se o programa *Apple Pages* pelo *Macbook Air* do autor deste trabalho.

Foi definida a escolha dos atores que farão as vozes de cada personagem, mantendo contato para saber os horários disponíveis de cada um para a gravação. E desta forma, foi estabelecido um contato com a Rádio Canção Nova para reservar o estúdio para a gravação das vozes dos personagens.

Houve a coleta de alguns efeitos sonoros que serão utilizados no programa, alguns deles foram conseguidos em sites com faixas e efeitos gratuitos, livres de direitos autorais, e outros foram gravados pelo próprio autor dessa pesquisa.

Por se tratar de um *Podcast*, existiu a necessidade da criação de uma arte para a capa do *Podcast*, além da criação de um pôster como um promocional do produto (vide Anexos P e Q). Por isso, buscou-se um artista para realizar a

ilustração do produto e foi escolhido o artista Matheus Paiva de Oliveira, com o pseudônimo artístico 'Paivota'<sup>7</sup>, que aceitou o trabalho para a concepção dessas artes.

Foi realizado ensaios com alguns dos atores, para o melhor entendimento do roteiro, do sentido e entonação das frases e, desta forma, se prepararem melhor para as gravações. Não sendo possível realizar com todos, devido ao quão ocupados são alguns deles.

#### 4.1 Produção

Ao conseguir a reserva no estúdio da Rádio Canção Nova, deu-se início às gravações que foram feitas em dias diferentes, com cada ator separadamente para conciliar os horários disponíveis de todos. O primeiro dia de gravação ocorreu no dia **27 de outubro**, quando foi gravado com os atores Anderson Oliveira, Angelina Coelho, Igor Aluisio e Nilceia Furquim, além da gravação do narrador feita pelo autor da pesquisa. O segundo dia de gravação foi realizado no dia **30 de outubro** com os atores Bryan Stewart, que possuía bastantes falas pois o mesmo fez dois personagens, Cassiano Meireles e Gilberto Alves, que possuíam poucas falas. No dia **sete de novembro** foram gravados os atores Beatriz Valdez, Emanuely Silotti e Esther Silotti. E na quarta reserva do estúdio foi destinado a gravação do protagonista que seria realizado pelo Diácono Nelsinho Correa, que estava em contato e disposto a realizar a gravação. Entretanto, durante as gravações, ocorreram problemas pessoais na vida do mesmo e foi tomada a decisão de trocar o ator. Foi escolhido o Padre Ricardo Rodolfo que aceitou a tarefa e foram gravadas as falas de seu personagem no dia **nove de novembro**.

Nessas gravações buscava-se trazer as entonações e emoções dos personagens, se apropriando da palavra contida na linguagem radiofônica, assim como as técnicas de locução aprendidas no decorrer do curso de Rádio e Televisão.

Na criação das artes do produto, a primeira etapa foi realizar o **Briefing** (vide Anexo C) através de uma reunião virtual entre o artista e o autor da presente pesquisa com a intenção de estabelecer as ideias, apresentar as referências e, em

---

<sup>7</sup> Este artista pode ser encontrado através do Instagram @\_paivota

seguida, definir o primeiro esboço. A partir deste momento, o artista começou a estruturar um **Rascunho** (vide Anexo D) mais elaborado, adicionando mais detalhes e definindo melhor o posicionamento dos elementos, que era sempre enviado ao autor para mantê-lo ciente das atualizações. Após estruturar o esboço mais definido foi realizada outra reunião para pontuar os últimos ajustes na estrutura, e em seguida o artista prosseguiu para a etapa de **Lineart** que consiste na definição das linhas de contorno da ilustração (vide Anexo E). Posteriormente, o artista passou para etapa de **Flats** (vide Anexo F), a disposição das cores planas da ilustração, sem renderização, luzes ou sombras. Depois foi aplicado textura em cima das cores planas para adicionar mais profundidade aos elementos na etapa de **Texturização** (vide anexo G), assim como adicionados os efeitos de luz e sombreado na etapa de **Luz e Sombra** (vide Anexo H). Em seguida foi enviado a arte para o autor desta pesquisa para a etapa de **Revisões e Acréscimos** (vide Anexo I) que podem ocorrer na ilustração, que no presente caso foram alteradas as cores da roupa do personagem e adicionado o Tau pendurado ao pulso do personagem. A partir da confirmação, foi procedido para a etapa de aplicação de **Filtros** (vide Anexo J), elaboração do **Fundo e Elementos Adicionais**, com o fundo texturizado (vide Anexo K) e a adição dos elementos sólidos (vide Anexo L) que estão inclusos: A medalha — que segue os mesmos princípios do desenho de personagem —, as silhuetas, o chão — que inclui a grama mais próxima — e os olhos nas nuvens.

Foi decidido pelo autor realizar a locução para a passagem dos créditos ao final do programa, desta forma buscou-se contato com a Valdênia para convidá-la a realizar esse serviço que aceitou de bom grado. Em seguida foi marcado, no dia **22 de novembro**, a quinta e última reserva no estúdio da rádio para esta gravação.

Ademais, no final de todas as gravações, foram devidamente assinadas as autorizações de imagem e voz (vide Anexo O) de cada um dos atores que trabalharam para dar vida aos personagens deste *Podcast*.

#### 4.1 Pós Produção

Após a captação de todas as gravações sonoras previstas, aplicaram-se os passos da edição, tratamento, balanceamento, mixagem e masterização do trabalho

no todo. Tais operações foram executadas no programa *Adobe Audition*, software profissional de edição de áudio, instalado em um *Macbook Air*. Por partes, após o tratamento e edição de todas as vozes, por exemplo, estruturou-se a ordem das gravações dos episódios visando a posterior mixagem e masterização. Primeiro foi posicionado falas para montar a estrutura de cada episódio, em seguida foram acrescentadas as trilhas e após foram adicionados os efeitos sonoros. Por fim, nivelou-se o volume de cada elemento sonoro para, em seguida, mixar em surround — binaural —, visando a qualidade do produto, conforme processo já relatado anteriormente.

Após a produção das artes do produto, foi realizada a elaboração e adição dos **Elementos Textuais** (vide anexo M) à imagem como o logotipo em ambos, créditos ao pôster e a classificação indicativa à capa do *Podcast*. E como finalização, foi realizado a **Correção de Cor** (vide anexo N), que diz respeito aos ajustes na coloração da ilustração através da mudança dos perfis de cor.

## 5. SINOPSE

Jonas é o prior do mosteiro, devoto de Elohim e guardião da espada flamejante, sempre leva os conceitos e ensinamentos de sua divindade, espalhando a mensagem de amor e misericórdia aos aldeões. Entretanto, quando um grande mal surge com a intenção de gerar caos e destruição no mundo, o clérigo precisará da ajuda de seus amigos, e dos fiéis de Elohim, para entrar em uma jornada em busca de salvar as almas e o mundo que estarão em perigo, a fim de derrotar o ser abissal e bani-lo de volta para os Nove Infernos.



## 6. ROTEIRO FINAL

MONSENHOR JONAS  
O GUERREIRO DA FÉ

escrito por

Anderson Filho

Address: SP - Brasil  
Phone: (21) 97517-1223  
E-mail: [andy.osfilho@gmail.com](mailto:andy.osfilho@gmail.com)

## EPISÓDIO 1 - Um alvorecer repentino

1. (MÚSICA ÉPICA)

---

2. NARRADOR: Esta é a história de uma época antiga, quando Elohim, o Primeiro, criou o mundo e os humanos a sua imagem, e ele amava muito a sua bela criação. Entretanto, das profundezas das trevas, Tiamat, a besta de cinco cabeças dracônicas e rainha dos Nove Infernos sentiu raiva a tudo que Elohim criou. Ela queria destruir tudo e ascendeu ao plano material para acabar com toda a criação que Elohim amava. Mas para nos salvar, o primeiro desceu do plano celeste para derrotar Tiamat, e através de uma grande batalha anciã ele deu a vida para salvar a todos nós e, após vencer, retornou aos céus. Esta história está sendo contada em forma de música para um grupo de crianças sentadas na grama verde por Jonas, o clérigo-chefe do templo da Canção de Elohim, que está sentado em uma pedra e tocando seu Alaúde.

3. SOM: ALAÚDE AO SOM DA PAISAGEM DO CAMPO.

---

4. CRIANÇA: (Impressionada) Nossa, e onde isso aconteceu?

5. JONAS: Na montanha do calvário, onde de lá apenas saiu após três dias de batalha proclamando a derrota de Tiamat. Neste local foi construído um templo para proteger este local sagrado, que possui uma grande conexão entre os planos.

6. AUGUSTUS: (Aproximando-se) Prior, eu terminei meus estudos.

7. JONAS: Tudo bem Augustus, aguarde um pouco, estou com as crianças.

8. CRIANÇA: Que colar é esse que você usa?

9. JONAS: Este é o meu símbolo sagrado, ele me permite

ter um maior vínculo com Elohim para a realização dos milagres.

10. NARRADOR: Jonas pega um graveto no chão e parte ao meio, em seguida ele segura as partes quebradas com uma mão e segura seu símbolo sagrado com a outra. O graveto emana um leve brilho amarelado e quando Jonas mostra o graveto está inteiro novamente.

11. CRIANÇA: E por que o colar é amassado?

12. AUGUSTUS: (Animado) Pois há dez anos atrás um grupo de cultistas atacaram o Mosteiro de São Pio e nossos guerreiros foram ajudá-los, no meio de uma grande batalha o líder deles, com magia das trevas, fez desmoronar uma grande construção em cima do prior, mas ele saiu ileso e com seu símbolo sagrado desta forma, que foi o que o salvou da morte.

13. JONAS: A frente da medalha possui a cruz de São Bento, que repudia todo espírito maligno. E atrás possui outra cruz, que ao redor dela está gravada uma das escrituras sagradas que diz: "Porque se uniu a mim, eu o livrarei e o protegerei" e por isso eu fui salvo. Portanto crianças, vocês devem permanecer juntas a Elohim que ele sempre as protegerão.

14. (MÚSICA CALMA)

---

15. SOM: PASSOS EM CHÃO DE PEDRA E AMBIENTE DE CIDADE

---

16. AUGUSTUS: O senhor demorou muito com as crianças, estou perdendo tempo do meu treinamento.

17. JONAS: As crianças sempre precisam de atenção, pois é delas o reino de Elohim. Além disso, os jovens são o futuro do mundo, assim como você também é.

18. AUGUSTUS: Já que comentou mestre, eu acho que deveria lhe suceder logo
19. JONAS: (Sério) Você ainda não está pronto. Se tornar o prior deste templo é algo que exige muita responsabilidade e disciplina.
20. NARRADOR: Jonas e Augustus chegam a frente do templo e adentram. O local é fresco e possui uma bela estrutura, com imagens representando os santos e a guarda celestial. E ao centro no final do templo uma grande estátua de Elohim.
21. JONAS: Como você sabe, nós mantemos escondido aqui a Língua Flamejante, a lendária espada flamejante que foi utilizada por um grande arcanjo guerreiro. Apesar de você saber onde ela está, como prior eu sou o guardião desta espada sagrada para que ela não caia em mãos erradas. E quando me suceder, você será o guardião dela.
22. NARRADOR: Jonas coloca a mão no ombro de Augustus e sorri para ele que fica feliz por seu mestre acreditar nele como seu sucessor.
23. JONAS: Dito isto, lhe faço a pergunta: em um ataque ao nosso templo, qual o local mais importante que você deverá proteger?
24. AUGUSTUS: (Confiante) A passagem para a Língua Flamejante!
25. JONAS: Errado. O local mais importante do templo é o sacrário, pois ali que guardamos o Agnus Dei, a nossa maior união com Elohim. Proteger o Agnus Dei é proteger o próprio Elohim.
26. SOM: PASSOS SE APROXIMANDO
- 
27. NARRADOR: Luz, a chefe dos guerreiros de Elohim e professora de combate se aproxima de Jonas e Augustus.
28. LUZ: Augustus, está na hora de seu treinamento de combate. A bênção prior.

29. JONAS: Elohim lhe abençoe minha amiga. Eto já retornou da inspeção de rotina no templo do calvário?
30. LUZ: Não, meu marido ainda não retornou. Inclusive estou com uma sensação estranha, ele nunca demora tanto assim nas inspeções, estou preocupada.
31. JONAS: Não precisa se preocupar, Elohim está olhando por ele. Podem ir treinar.
32. NARRADOR: Luz e Augustus cumprimentam o prior e se retiram para o treinamento. Jonas vai até o portão principal do templo e começa a contemplar o encantador horizonte, com as montanhas e os belos campos verdes. E a visão da aldeia, com todos realizando os seus afazeres cotidianos, e ele vê a beleza de tudo aquilo.
33. SOM: PASSAROS, ENXADA, CARROÇAS E PASSOS.
- 
34. NARRADOR: Sua apreciação é interrompida quando ele vê três aldeões se aproximando.
35. SOM: PASSOS SE APROXIMANDO.
- 
36. ALDEÃO: Clérigo Jonas, as plantações dos campos da frente da aldeia não estão prosperando. Parece que o solo não está bom e as plantas estão morrendo.
37. JONAS: Retirem as plantas mortas e mudem o foco para as plantações dos campos mais atrás, assim a terra conseguirá descansar.
38. ALDEÃO: Muitos de nós acreditam que a terra possa estar doente, e se isso acontecer com nossos outros campos? O que faremos?
39. JONAS: Não se preocupem, mesmo se os tempos forem difíceis Elohim proverá tudo o que precisarmos.
40. SOM: PASSOS CORRENDO SE APROXIMANDO
- 
41. GUARDA: (Preocupado) Prior, Eto retornou com apenas dois guardas, mas eles estão muito feridos.

42. JONAS: (Preocupado) Rápido, levem-os para ala de recuperação, vou chamar os clérigos para curá-los.
43. (MÚSICA TENSA)
- 
44. NARRADOR: Na ala de recuperação, Eto e os guardas feridos estão deitados em macas, há curandeiros em cada uma orando por eles curando-os através dos milagres de Elohim. Augustus está do lado de Jonas que está sentado no canto tenso e orando por seu amigo. Luz está em pé ao seu lado, andando de um lado para o outro nervosa.
45. LUZ: Eu sabia que algo estava errado, ele estava demorando muito, eu não posso perder o Eto também.
46. AUGUSTUS: Calma, ele vai ficar bem, deixe nas mãos de Elohim
47. JONAS: Exatamente.
48. LUZ: Sim, mas...
49. ETO: (Interrompendo, fraco) Luz...
50. LUZ: Amor, você está bem!
51. JONAS: Meu amigo! O que houve?
52. ETO: (dolorido) Durante a inspeção... o templo foi atacado por cultistas... fomos todos pegos de surpresa... eles trouxeram um grande demônio dos Nove Infernos para o plano material... Eles destruíram o local e atacaram à todos... Nós só sobrevivemos graças a Elohim.
53. LUZ: (Assustada) Meu Deus!
54. ETO: Mas isso não é tudo, nós ouvimos que eles estão vindo para cá. Jonas, eles querem a espada sagrada.
55. AUGUSTUS: Não podemos deixar...
56. SOM: TERREMOTO
-

- 
57. ETO: (preocupado) Eles já devem estar aqui! Tentamos chegar o mais rápido possível para avisar mas...
58. JONAS: Não se preocupe, cuidaremos disso.
59. NARRADOR: Jonas se apressa para fora da sala e Augustus vai logo atrás.
60. JONAS: (Exclamando) Guerreiros de Elohim, armar as defesas, estamos sobre ataque!
61. NARRADOR: Luz apanha seu martelo e está prestes a sair, mas Eto a segura.
62. ETO: Esta batalha pode ser muito complicada para Jonas. Quem trouxe a criatura para nosso mundo foi uma pessoa que achávamos estar morta.
63. SOM: GRUNHIDOS, COISAS QUEBRANDO, GRITOS, PESSOAS CORRENDO
- 
64. NARRADOR: Jonas sai nas portas do templo seguido de Augustus e vêm ao longe, na entrada da aldeia, o clérigo vê um enorme anjo desfigurado, que talvez um dia foi um anjo, vestindo uma armadura e montado em um dragão. Em sua mão esquerda, uma cobra azulada, que usa como um chicote para atacar as casas que vai passando, sendo destruídas em uma explosão elétrica. E a sua frente uma legião de demônios destruindo as casas e atacando aldeões que estão correndo tentando fugir. Sem pensar duas vezes, Jonas e Augustus correm em direção aos demônios e começa a atacá-los para salvar os aldeões. Augustus coloca em prática todos seus ensinamentos de combate aprendidos com Luz. Os demônios, completamente escarlates, pequenos, alados e com rabos como de um escorpião tenta atacá-los, mas os guerreiros estudaram suas vidas inteiras em como combatê-los, conseguindo facilmente prever ser seus ataques e derrotá-los.

65. SOM: MARTELO ATACANDO E GRUNHIDOS DE DOR.
- 
66. JONAS: Diminuíram os números deles, eu assumo o posto por aqui, vá escoltar os aldeões para um local seguro.
67. AUGUSTUS: (Indignado) O que?! Não senhor! Eu não vou deixar você enfrentar este grande demônio sozinho, eu vou lutar contra ele com você!
68. JONAS: Se você deseja ser meu sucessor deve entender as prioridades. No momento, o mais importante é escoltar os aldeões para um local seguro e defendê-los dos diabretes
69. AUGUSTUS: Eu entendo isso, já havia dito aos outros clérigos para fazer isso. E principalmente por eu ser o próximo prior eu devo lutar contra essa criatura.
70. JONAS: Mas você ainda não é o prior. Como eu disse você ainda não está pronto, principalmente para tamanha ameaça. Vá escoltar os Aldeões agora!
71. NARRADOR: Relutante e indignado, Augustus corre para da aldeia atrás do templo. Jonas continua derrotando os diabretes que vão aparecendo tentando atacá-lo ou passar por ele em direção ao templo. No entanto vão chegando mais, e pequenas unidades vão se tornando um pequeno exército. Jonas consegue lidar com cada um que vai aparecendo, mas vai recuando cada vez mais enquanto seus números vão aumentando. Jonas então segura em seu símbolo sagrado e, ao orar para Elohim, quatro anjos como espíritos guardiões aparecem ao redor do clérigo que o auxiliam a derrotar o enxame de demônios que aparecem. De repente, Jonas é envolvido por um chicote elétrico que ele nota ser uma serpente,



que ao mordê-lo lança uma descarga elétrica nele. Antes que Jonas pudesse reagir o cavaleiro demoníaco investe em sua direção, sua montaria dá-lhe uma cabeçada que o arremessa para dentro do templo, arrebatando o portão principal.

72. SOM: PATAS COM GARRAS E PASSOS PESADOS, AMBIENTE ECOADO.

---

73. NARRADOR: O grande demônio adentra o templo se aproximando lentamente em sua montaria seguido de seu exército, que vão destruindo toda a estrutura e as imagens do templo.

74. ASTAROTH: (Arrogante) Então este é o guardião da lendária espada flamejante? Pelo jeito vai ser mais fácil pegá-la do que ela disse.

75. NARRADOR: Segurando seu símbolo sagrado, Jonas aponta seu martelo e uma grande coluna de fogo radiante se ergue em cima do anjo desfigurado. Os demônios menores ao redor dele são expurgados e desaparecem. Mas quando o fogo se dissipa revela o cavaleiro demoníaco praticamente ileso.

76. ASTAROTH: HAHHAHA. Vai precisar mais do que isso se quiser me derrotar!

77. JONAS: Isto foi apenas um aviso, pare de profanar este território sagrado e volte para o inferno de onde veio!

78. ASTAROTH: Veremos se um mero humano consegue me impedir.

79. NARRADOR: A criatura avança por dentro do templo, mas Jonas dá um grande salto e investe contra o grande demônio golpeando com seu grande martelo de guerra e o arremessando de sua montaria.

80. JONAS: Você não conseguirá a espada, pois não o deixarei passar criatura infernal.

81. NARRADOR: O anjo desfigurado caído nota do outro lado do templo o sacrário, e possuindo conhecimento sobre aqueles que ele enfrenta emite palavras de uma língua profana que ordena a sua seu dragão a atacar o local sagrado. A besta avança prestes a atacar, mas Jonas rapidamente cria uma lança de pura luz radiante que arremessa e acerta o pescoço da montaria. Em seguida, Jonas lança-se em direção e ela e desfere um golpe exatamente onde a sua lança radiante acertou como se seu ataque fosse guiado por uma força divina. O anjo desfigurado ataca Jonas com seu enorme punho na tentativa de pegá-lo desprevenido, mas o clérigo se vira rapidamente e defende o ataque do demônio.
82. JONAS: Você não irá profanar este local.
83. ASTAROTH: Não precisarei disso quando destruímos tudo que conhece e tudo que seu Deus criou.
84. SOM: DISPARO MÁGICO
- 
85. NARRADOR: Em um súbito, Jonas é acertado por um raio negro que o arremessa na parede e cai no chão. Ele tenta se levantar mas não consegue e se sente perdendo a consciência enquanto vê alguém se aproximando vestindo uma capa com capuz. A figura puxa o capuz para revelar uma bela mulher de cabelos longos. Jonas olha para ela assustado como se estivesse vendo um fantasma.
86. DIANA: (debochando) Olá mestre, quanto tempo!
87. JONAS: (surpreso) Diana? Mas... eu achei que você...
88. DIANA: (raiva) Pois é! Você me abandonou, não se importou comigo, e agora eu que não me importo com mais nada, e irei destruir tudo até sobrar nada.

89. NARRADOR: Augustus surge em direção à Diana na tentativa de um ataque surpresa mas o demônio o agarra pelo pescoço. Diana vai chegando perto de Augustus.
90. DIANA: Então este é o seu novo discípulo?
91. JONAS: (Fraco) Deixe ele em paz por favor.
92. NARRADOR: Diana faz movimentos com as mãos criando uma espécie de brilho púrpura, e assopra sua mão jogando esse brilho em Augustus que acaba ficando estagnado.
93. DIANA: Você sabe onde fica a Língua Flamejante?
94. AUGUSTUS: Sim.
95. DIANA: Mostre-me.
96. NARRADOR: Jonas fraquejado tenta se erguer, mas muito ferido cai no chão e desmaia.

## EPISÓDIO 2 - O bem e o mal

1. (MÚSICA MELANCÓLICA)

---

2. SOM: VENTO, MADEIRA QUEBRANDO E CAINDO.

---

3. NARRADOR: Jonas está olhando em silêncio para a aldeia, vendo o estrago causado pelo ataque, se sentindo muito triste pela diferença da bela vista que teve no dia anterior.

4. SOM: PASSOS SE APROXIMANDO

---

5. LUZ: Apesar dos estragos, não tivemos mortos e apenas alguns feridos. Os clérigos curandeiros já estão cuidando deles e vão conseguir se recuperar.

6. JONAS: O maior problema, no entanto, é que eles conseguiram levar a espada.

7. AUGUSTUS: Perdão mestre, foi por minha causa que eles acessaram a câmara e tiveram a posse da língua flamejante.

8. JONAS: Não precisa se desculpar, graças a você os aldeões estão em segurança, assim como o Agnus Dei. Apesar disso, não podemos ignorar o fato que eles possuem um item sagrado e poderoso. Isso pode ser um grande problema já que não sabemos o que pretendem.

9. AUGUSTUS: Destruir o templo e aldeia não era o que queriam, senão teriam feito, principalmente com o poder da espada.

10. JONAS: Exatamente.

11. AUGUSTUS: Mas que demônio era aquele?

12. JONAS: Me acompanhem.

13. SOM: CONJUNTO DE PASSOS

---

14. NARRADOR: Jonas os leva até a biblioteca do templo, ele vai até uma estante, pega um livro específico que já havia memorizado qual era e coloca aberto na mesa. A pagina mostra uma imagem de

um anjo desfigurado e corcunda, usando uma apenas uma tanga, montado em uma espécie de um grande rato demoníaco e segurando uma serpente desenhado de forma lúdica.

15. JONAS: Este é Astaroth, um Grão-duque do Inferno e uma das trindades infernais, os cavaleiros de Tiamat. Ele é um poderoso demônio e não sei suas reais intenções.

16. SOM: PASSOS SE APROXIMANDO.

17. ETO: Jonas, desculpe interromper, mas recebemos uma mensagem do mosteiro de São Pio. Eles foram atacados.

18. SOM: PASSOS CORRENDO

19. NARRADOR: Os quatro correm pelos corredores do templo até chegarem em uma sala com um grande vitral com uma imagem em mosaico de um anjo comunicando-se a uma mulher. À frente do vitral está uma pia de pedra com água. Jonas coloca uma das mãos na água e o vitral começa a se modificar revelando a imagem de um monge com alguns ferimentos, que cumprimenta Jonas e seus irmãos de fé ali presentes.

20. AUGUSTUS: Quem é ele?

21. JONAS: Este é Bentus, o décimo sexto da ordem de São Pio. Ele é o monge-chefe do mosteiro e guardião do artefato sagrado: o Santo Graal.

22. BENTUS: Jonas, nós fomos atacados por uma legião de demônios que invadiram nosso mosteiro liderados por um enorme anjo desfigurado montado em um dragão. Ele era muito forte, até mesmo para mim e meus guerreiros e infelizmente eles levaram o Santo Graal.

23. JONAS: Eu sei qual seu próximo destino. Eles vão retornar para a montanha do calvário.

24. AUGUSTUS: Mas por que?

25. JONAS: Pois lá que se ocorreu a batalha entre Elohim e Tiamat, o rei dos planos celestes e a rainha dos planos infernais. A conexão com os planos lá é mais sensível. E em posse desses dois artefatos Astaroth será capaz de causar uma fenda planar para os nove infernos grande o bastante até mesmo para trazer Tiamat à Terra
26. AUGUSTUS: (desesperado) Nós temos que impedi-los!
27. JONAS: Você não irá conosco.
28. AUGUSTUS: (Indignado) Por que?
29. JONAS: Este é um inimigo muito poderoso e como eu disse você não está pronto.
30. AUGUSTUS: (Indignado) Mas sozinho você não irá derrotá-lo, você não foi páreo para ele, você podia ter morrido!
31. JONAS: (aumentando um pouco a voz) Eu não estarei sozinho, os outros clérigos guerreiros também estarão comigo.
32. AUGUSTUS: (Indignado) Então por que eu não posso ir?
33. JONAS: (aumenta a voz) Pois eu não posso perder um discípulo outra vez!
34. SOM: AMBIENTE DA SALA
- 
35. NARRADOR: Luz se aproxima de Jonas e toca seu ombro para confortá-lo.
36. AUGUSTUS: (cauteloso e curioso) Como assim "Outra vez"?
37. LUZ: (séria) Há quase trinta anos atrás deixaram um bebê na porta do templo, demos o nome dela de Diana, e nós cuidamos dela aqui e ela foi crescendo perante os ensinamentos de Elohim. Ela foi discípula de Jonas, igual a você. E ela se tornou uma excelente acólita.
38. ETO: (tristemente) E ela era parte da família.
39. LUZ: Mas há dez anos atrás o Mosteiro de São Pio recebeu um ataque de um grupo de cultistas e nós fomos ajudá-los. Diana perseguiu o líder

dos cultistas mas ele a encurralou e fez desabar a estrutura do local em cima dela. Jonas correu em direção a ela para salva-la mas...

40. NARRADOR: Luz olha para Jonas que abaixa a cabeça com o pesar de seu coração.

41. LUZ: A estrutura soterrou os dois. Jonas, graças a Elohim saiu sem ferimentos... Mas não encontramos Diana e achávamos que estava morta. Até agora.

42. AUGUSTUS: Eu estou reconhecendo a história, mas ela está um pouco... diferente da que eu conheço.

43. LUZ: Pois esse foi o momento mais dolorido para ele... e ela reaparecer em um momento como esse deve estar machucando muito.

44. JONAS: (Tristemente) É mais dolorido ver que ela se perdeu para o lado das trevas do que quando achávamos que ela estava morta. Pois eu achava que pelo menos ela estaria nos braços de Elohim.

45. NARRADOR: Jonas levanta a cabeça com lágrimas nos olhos.

46. JONAS: Mas o que mais machuca é saber que ela esta fazendo tudo isso por raiva de nós. Por isso, eu não suportaria perder mais um discípulo.

47. AUGUSTUS: (Calmo, vai se tornando decisivo) Se eu não puder defender a minha crença agora, então eu nunca poderei ser um prior como o senhor e vou me arrepender pelo resto da minha vida, pois eu treinei toda minha vida para este momento. Eu tenho que ir também, pois sozinho o senhor não irá conseguir.

48. JONAS: (sério) Tudo bem, mas você não irá ficar na linha de frente.

49. (SOBE SOM)

---

50. (MÚSICA CALMA)

---

- 
51. SOM: PASSOS
- 
52. NARRADOR: Jonas e Augustus saem do templo e vêem todos os clérigos guerreiros da aldeia prontos para a jornada até a montanha do calvário. Juntamente a eles está uma multidão de aldeões que se misturam ao lado do exército.
53. JONAS: (curioso, calmo) O que seria tudo isso?
54. ALDEÃO: Prior Jonas, venho aqui em nome de toda a aldeia para agradecer a tudo que fizeram para protegê-la. Todos nós estaremos aqui de vigia em oração por vocês para que nada ocorra de ruim com vocês nesta batalha.
55. JONAS: Agradeço, a todos vocês. Aguentem firme meus filhos, nós retornaremos em alguns dias. Que Elohim nos acompanhe e nos guarde, assim como vocês.
56. (MÚSICA TENSA)
- 
57. SOM: MARCHA DO EXÉRCITO
- 
58. NARRADOR: Passando dois dias de caminhada intensa eles alcançam a montanha do calvário. Estando de frente a escadaria que leva até o grande templo.
59. AUGUSTUS: Os demônios e os cultistas já chegaram?
60. JONAS: Acredito que não, se eles tivessem começado o ritual nós saberíamos.
61. NARRADOR: Estando de frente a escadaria, Jonas sobe alguns degraus e se vira para ver a todos.
62. JONAS: (Projetando a voz) GUERREIROS DE ELOHIM, ESTE É O MOMENTO PELO QUAL TODOS NOS TREINAMOS, ESTUDAMOS E DEDICAMOS A NOSSA VIDA. PARA DERROTAR TIAMAT E SEUS SERVOS QUE VÃO CONTRA NOSSO DEUS. ESTA BATALHA É POR ELE, E NESTA BATALHA NÓS DAREMOS A NOSSA VIDA À ELOHIM.
63. SOM: GRITO DE GUERRA
-



- 
64. NARRADOR: O exército sobe em marcha de batalha, e no meio da escadaria escutam um estrondo do grande portão de pedra sendo arrombado. Após chegar ao topo e avistarem a entrada, eles adentram o templo do calvário, avistando o exército de demônios e cultistas que se viram para eles.
65. ASTAROTH: Vieram para serem derrotados novamente? Não vai ser difícil... Ataquem!
66. NARRADOR: Os demônios avançam com a ordem de Astaroth, os clérigos correndo em direção a eles. Os dois exércitos colidem e a batalha começa. Jonas vai na frente abrindo caminho no meio acertando com seu martelo grupos de pequenos demônios e arremessando-os, enquanto os outros clérigos vão expurgando cada um deles.
67. JONAS: (gritando) Você disse que eu precisaria de mais para te derrotar não foi? Então sinta a luz de Elohim!
68. NARRADOR: Segurando seu símbolo sagrado, Jonas aponta seu martelo de guerra em direção à Astaroth. Uma luz vindo diretamente do sol rompe um buraco na parede da entrada atrás de Jonas, cruzando a sala e acertando o cavaleiro infernal em cheio, que urra de dor e põe as mãos no rosto se contorcendo.
69. JONAS: (gritando) Essa é a nossa chance!
70. NARRADOR: Jonas avança pelo salão atropelando os diabretes que tentam atacá-lo. Até que dá um grande salto preparando-se para acertar o grão-duque com seu martelo, mas Astaroth subitamente o agarra pelo pescoço e o encara olhando em seus olhos.
71. ASTAROTH: Se você acha que pode me derrotar, é porque não conhece uma fração do meu poder.

72. NARRADOR: Astaroth começa a se fundir a seu dragão, tornando-se uma só criatura. Sua armadura vai se unindo à sua pele que vai se tornando avermelhada, seus pés viram patas palmadas com garras, mais um par de asas se erguendo em suas costas, e seu rosto já deformado tomando uma forma dracônica com pequenos chifres curvados para frente. Aquele grande demônio em sua nova forma olha para Jonas, lança um rosnado raivoso e arremessa Jonas contra o chão.
73. SOM: METAL PESADO BATENDO NO CHÃO.
- 
74. NARRADOR: Astaroth vai caminhando lentamente até Jonas que está caído no chão e dolorido em meio a guerra que acontece ao redor.
75. ASTAROTH: Você é um tolo! se acha que pode me derrotar está muito enganado. Eu sou mais forte do que você assim como Tiamat é mais forte do que seu Deus. Sua vinda à este plano vai trazer dor e destruição a todos que você ama.
76. NARRADOR: Ele olha para o lado e vê Eto lutando contra os cultistas.
77. ASTAROTH: Vou começar agora como um exemplo.
78. SOM: PASSOS PESADOS. ESPADA SENDO PUXADA.
- 
79. JONAS: (dolorido) ETO CUIDADO!
80. NARRADOR: Eto se vira para ver Astaroth que está com a língua flamejante erguida, que desce para acertá-lo, mas Luz surge na frente e defende com seu escudo.
81. ASTAROTH: É irritante o quanto vocês são insistentes.
82. LUZ: (debochando) Eu tento.
83. NARRADOR: Luz repele a espada com o escudo que foi muito marcado perfurado pela espada sagrada. Luz começa à atacá-lo com seu martelo, enquanto

Astaroth a acerta com seu chicote.

84. LUZ: Você não vai encostar um dedo no meu marido!
85. NARRADOR: Luz incendeia seu martelo com uma luz divina ataca com o topo de seu martelo o peito do Grão duque que gera uma grande explosão de uma luz divina dentro do corpo do grande demônio.
86. SOM: GEMIDO DE DOR, PASSOS PESSADOS, ESPADA E FOGO.
- 
87. NARRADOR: A criatura infernal dá alguns passos para trás, firma sua pata e com a língua flamejante desfere um golpe em direção à Luz novamente que ergue seu escudo para defender. Mas infelizmente seu escudo não resiste e se rompe ao meio. E antes que Luz pudesse se recuperar, Astaroth à perfura com a espada.
88. SOM: ESPADA FINCANDO.
- 
89. JONAS: (em choque) LUZ!

### EPISÓDIO 3 - O guerreiro e a fé

1. (MÚSICA TENSA)

---

2. JONAS: (em choque) LUZ!

3. ASTAROTH: Isso é apenas uma demonstração do que vos aguarda.

4. NARRADOR: O grão duque deixa a guerreira caída e vai em direção à próxima sala do tempo. Jonas corre em direção à sua amiga, ajoelha em sua frente e ergue seu torso. Um demônio tenta atacá-lo, mas Eto surge e o defende.

5. ETO: (preocupado) Pode salvá-la?

6. JONAS: (assustado) É um ferimento muito... Eu infelizmente não posso fazer nada...

7. LUZ: (fraca) Não se preocupem, eu não me importo de morrer defendendo aqueles que amo. Apenas impeçam aquele monstro de conseguir o que planeja...

8. NARRADOR: Luz fecha os olhos aceitando seu destino, Eto está de costas, em guarda, chorando. Jonas está incrédulo com aquela situação, e nesse momento difícil, recorre ao seu maior refúgio: a Elohim. Jonas segura em seu símbolo sagrado.

9. JONAS: Eu não posso fazer nada para curá-la, mas para o senhor meu Deus nada é impossível. Nós não somos dignos de sua graça mas basta apenas uma palavra que ela será salva. Palavra de poder.. Curar!

10. SOM: BRILHO, MAGIA

---

11. NARRADOR: Um grande brilho divino começa a irradiar do símbolo sagrado de Jonas, ela sai como uma linha até chegar ao ferimento de Luz. Um grande clarão irradia deles que é difícil para as outras pessoas olharem, como se estivessem tentando olhar para o sol. Esse brilho vai

diminuindo gradativamente até revelar os dois guerreiros novamente. Luz abre os olhos e ela está completamente curada.

12. ETO: (emocionado) Graças a Elohim!
13. NARRADOR: Os três se abraçam emocionados.
14. LUZ: Jonas, você não pode perder tempo. Vá impedir aquele demônio de realizar o ritual. Nós derrotaremos estes menores e os cultistas.
15. SOM: ESTRONDO
- 
16. NARRADOR: Um grande tremor acontece, que indica a eles que o ritual para trazer Tiamat ao plano terreno começou.
17. (MÚSICA TENSA)
- 
18. NARRADOR: Jonas corre em direção à próxima sala e Augustus aparece ao seu lado.
19. JONAS: Retorne para ajudar os outros!
20. AUGUSTUS: Não mestre, não tem como o senhor derrotar Astaroth sozinho.
21. JONAS: Não posso deixar que você se exponha à um perigo tão grande.
22. AUGUSTUS: (emocionado) E EU NÃO POSSO TE DEIXAR VOCÊ MORRER!
23. (SILÊNCIO)
- 
24. AUGUSTUS: (triste) Meu pai abandonou minha família quando eu era pequeno. Mas o senhor me acolheu, me treinou e me escolheu como seu sucessor. Isso me deixou muito feliz e eu o considero como um pai que eu não tive. Por isso, eu não posso deixar que você morra.
25. SOM: ESTRONDO
- 
26. JONAS: Tudo bem, mas você ajuda apenas na retaguarda.
27. NARRADOR: Eles avançam até a última sala que está completamente escura a não ser por uma luminosidade de uma fissura no meio do altar

do outro lado da sala que irradia um fogo profano. Esta fissura está sendo aberta pela língua flamejante portada por Astaroth, para abrir um portal entre o plano material e os Nove Infernos.

28. ASTAROTH: Resistir é inútil! Vocês não conseguirão impedir o retorno de Tiamat para o mundo. Ela governará tudo e todos.
29. JONAS: Em nome de Elohim eu não permitirei que isso aconteça.
30. NARRADOR: Jonas empunha seu martelo com as duas mãos e investe em direção à Astaroth.
31. ASTAROTH: Se esqueceu que eu não estou sozinho?
32. SOM: RAIO MÁGICO
- 
33. NARRADOR: Um raio negro acerta o clérigo que cai no chão, e ao tentar levantar nota que está preso por uma espécie de corda mágica negra que segue até a lateral escura da sala. Saindo lentamente da escuridão se revela Diana, sua antiga discípula.
34. DIANA: (debochando) Olá mestre.
35. NARRADOR: Diana chicoteia a corda mágica, lançando uma carga elétrica que acerta Jonas.
36. SOM: CHOQUE
- 
37. JONAS: (confuso) Por que você aceitou o lado de Tiamat?
38. DIANA: (raiva) Porque você me abandonou naquele dia para morrer!
39. NARRADOR: Diana chicoteia a corda novamente e Jonas é acertado por outro ataque.
40. SOM: CHOQUE
- 
41. JONAS: (triste) Nós procuramos você por toda parte mas não a encontramos, achávamos que tinha morrido. Todos esses anos eu vivi me arrependendo de não ter conseguido te salvar.

42. DIANA: (raiva) É MENTIRA!
43. NARRADOR: Diana tenta lançar outra carga elétrica em Jonas, mas Augustus a impede acertando seu braço com seu martelo e dissipando a magia.
44. AUGUSTUS: Vá impedir Astaroth, eu cuido dela.
45. NARRADOR: Jonas vai em direção ao grão duque. Diana puxa uma adaga para atacar Augustus, mas ele se defende com o longo cabo de seu martelo de guerra.
46. DIANA: (debochando) Uma batalha entre a ex-discípula e o discípulo atual... Vamos ver quem aprendeu mais.
47. NARRADOR: Jonas segura em seu símbolo sagrado e chamas radiantes começam a brotar de sua mão. O clérigo apoia seu martelo no chão, junta suas mãos e assopra no meio delas e do outro lado sai uma grande tempestade flamejante engolfam Astaroth em sua forma final que urra em agonia. Em seguida, retira a espada da fissura e se vira para Jonas.
48. ASTAROTH: (irritado) Eu já estou cansado de você, vou acabar com isto agora mesmo.
49. NARRADOR: O clérigo ataca com seu martelo e o demônio com a língua flamejante. As duas armas colidem e a espada é arremessada para o outro lado da sala.
50. SOM: ESPADA FINCANDO
- 
51. NARRADOR: Diana está atacando Augustus com sua adaga, que evita atacá-la e defende com seu martelo.
52. AUGUSTUS: Por que você está fazendo isso?
53. DIANA: (raiva) Porque eu nunca fui amada de verdade e ninguém nunca se importou comigo. Nem meus pais, nem os clérigos do templo e muito menos Jonas.
54. AUGUSTUS: Isso não é verdade, ele sempre se culpou pelo

- que aconteceu e esse é o seu maior trauma.
55. DIANA: (raiva) Ele não foi me resgatar e sequer foi me procurar. Ele nunca se importou comigo e você irá perceber também que ele não se importa com você.
56. AUGUSTUS: Não, você está enganada.
57. NARRADOR: Augustus abaixa a guarda e Diana o acerta com um raio negro que faz ele cair no chão. A ex-discípula se posiciona a frente do aprendiz caído e aponta seu dedo que começa a enegrecer, prestes a lançar uma magia. Augustus olha para Diana tristemente.
58. AUGUSTUS: Jonas disse que mais doloroso do que achar que você estava morta foi ver que você o odiava e tinha aceitado o lado que ele sempre lhe ensinou que era errado.
59. NARRADOR: Diana, ao ouvir estas essas palavras, hesita em atacá-lo. Enquanto isso, Jonas ataca Astaroth com seu martelo, mas o Demônio defende segurando a cabeça do martelo com a mão esquerda, enquanto sua mão direita lhe acerta com um grande soco que o arremessa pra trás mas Jonas se levanta rapidamente.
60. ASTAROTH: Você acha que pode impedir o que está por vir e salvar todos que ama? Quanta ingenuidade.
61. NARRADOR: Jonas olha para o lado delicadamente e vê a espada celeste fincada no chão e corre em sua direção.
62. ASTAROTH: Pois não pode, e você verá!
63. NARRADOR: Astaroth aponta seu enorme dedo para Augustus e Diana, e na frente dele começa a surgir um orbe negro de energia.
64. JONAS: NÃO!
65. NARRADOR: Astaroth dispara um grande raio negro que rasga a sala em direção dos dois que se



abaixam esperando a morte.

66. SOM: IMPACTO

---

67. NARRADOR: Quando os dois abrem seus olhos veem Jonas na frente deles ajoelhado e abraçando-os, que os defendeu recebendo o ataque mortal de Astaroth. Sua armadura foi perfurada em um grande círculo nas costas e sua pele estava marcada como se estivesse queimada. Os dois começam a chorar por seu mentor.

68. AUGUSTUS: (triste) Jonas, não... JONAS!

69. DIANA: (chorando) Desculpa! Desculpa! Por tudo o que eu fiz. É tudo culpa minha.

70. JONAS: (calmo) Tudo bem. Não se preocupem, está tudo bem. E tudo acabará bem. Diana, Elohim sempre estará de braços abertos para lhe receber, nunca é tarde. Augustus, você será um excelente prior, eu acredito em você. Vocês são o futuro deste mundo. Agente firme meu filho, agente firme minha filha.

71. NARRADOR: Jonas lentamente vai se erguendo e se virando para Astaroth.

72. ASTAROTH: Você está acabado. Ainda acha que pode me derrotar?

73. NARRADOR: Jonas segura em seu símbolo sagrado com força.

74. JONAS: Você não sabe quem é o Deus que você se meteu. Ele sempre irá nos proteg-

75. NARRADOR: Jonas sente uma forte dor e pende ao chão se apoiando com um dos joelhos.

76. ASTAROTH: HAHHAHA Isso é patético! Irei acabar com você para provar que o seu Deus é fraco.

77. NARRADOR: Astaroth aponta seu dedo para Jonas caído outro orbe negro aparece e lança outro raio em sua direção par finalizá-lo.

78. SOM: IMPACTO EM UMA BARREIRA

---

79. NARRADOR: Astaroth, acreditando ter acertado Jonas, se espanta ao notar uma barreira etérea divina a

sua frente que o protegeu do ataque.

80. ASTAROTH: (indignado) O que está acontecendo?
81. NARRADOR: Jonas vai se erguendo lentamente.
82. JONAS: Meu deus é mais poderoso do que você pensa. Nenhum mau me atingirá pois a minha fé é meu escudo.
83. NARRADOR: Astaroth com raiva, lança um raio contínuo em direção a Jonas que é defendido pela barreira. Jonas vai andando em direção à Astaroth.
84. JONAS: A sagrada cruz será a minha luz, não será Tiamat a minha guia. Vá embora criatura infernal, pois o que me oferece é mal. Beba tu mesmo o teu veneno.
85. SOM: ESPADA PERFURANDO
- 
86. NARRADOR: Jonas perfura o peito de Astaroth com a língua flamejante.
87. JONAS: Em nome de Elohim, seja expurgado de volta para os nove infernos demônio!
88. ASTAROTH: HAAAAHA. Se você acha que me derrotar é o fim então está muito enganado. Sou apenas o primeiro de outros que virão. Você não irá conseguir impedir o retorno de Tiamat.
89. JONAS: Enquanto houver jovens fiéis a Elohim isso nunca irá acontecer.
90. NARRADOR: Astaroth ri enquanto seu corpo é queimado pela chama sagrada e desaparecendo. Jonas cai no chão, Augustos e Diana vão ao seu encontro.
91. DIANA: (desesperada) Agente firme.
92. AUGUSTUS: Os clérigos chegarão para curá-lo.
93. JONAS: (fraco) Está tudo bem. Apenas continuem firmes em seu caminho e juntos a Elohim. Minha única tristeza é não poder ver vocês crescerem e suas conquistas. Mas obrigado por terem me amado.
94. (MÚSICA TRISTE)
-

- 
95. SOM: PASSOS NA GRAMA AMBIENTE DE BOSQUE.
96. NARRADOR: Augustus e Diana estão andando em um parque ao por do sol e subindo uma pequena colina. Eles veem uma lápide e o alto clérigo na frente com outros acólitos em volta, que terminam o rito que estavam realizando e vão embora. Augustus e Diana os cumprimentam em reverência e vão até a frente do túmulo.
97. DIANA: Por que o mais alto clérigo estava aqui?
98. AUGUSTUS: Por causa de sua vida de devoção, todos seu feitos em nome de Elohim e por seu povo concederam a ele o título de Monsenhor.
99. DIANA: Ele deixou um grande legado.
100. AUGUSTUS: E caberá a nós continuá-lo e honrá-lo
101. NARRADOR: Diana coloca um bouquet de flores na frente da lápide. Nela está escrito "Monsenhor Jonas" e abaixo está escrito "Tudo que fiz foi para todos".

**FIM**

## 7. ORÇAMENTO

### 7.1 Orçamento Ideal

ITEM	VALOR
Gravação e mixagem - 8 horas	R\$ 1200,00
Criação de arte visual	R\$ 400,00
Impressões e Xerox - Roteiros e autorizações, durante o processo de gravação do <i>Podcast</i>	R\$ 138,00
Disponibilização - banco de efeitos e trilhas sonoras	R\$ 50,00
Produção de trilhas sonoras autorais	R\$ 5.000,00
<b>TOTAL</b>	<b>R\$ 6.788,00</b>

### 7.2 Orçamento Real

ITEM	VALOR
Gravação - Estúdio da Rádio Canção Nova	R\$ 0,00
Edição - Realizada pelo autor	R\$ 0,00
Atores e Locutores	R\$ 0,00
Efeitos e trilhas sonoras	R\$ 0,00
Criação de arte visual	R\$ 300,00
<b>TOTAL</b>	<b>R\$ 300,00</b>

## 8. PÚBLICO ALVO

Padre Jonas Abib, aquele que está sendo homenageado na presente pesquisa e no produto final desse trabalho de conclusão de curso, dedicou sua vida sacerdotal a evangelizar, principalmente, os jovens quando o bispo de Lorena Dom Antônio Afonso de Miranda disse a Jonas para começar com eles, pois “com os jovens é mais fácil” (CANCAONOVA, 2023d), assim como o Padre narra na matéria *Cada dia mais jovem*.

Portanto, seguindo o legado deixado por aquele em que o autor da pesquisa o tem como um ícone católico e por isso o homenageia, foi decidido o público alvo os jovens. Voltado a um publico entre **12 e 18 anos**, recorte de idade que figura-se consideráveis interessados no RPG e a fantasia medieval.

## 9. PROPOSTA DE VEICULAÇÃO

Ainda abordando o artigo *Cada dia mais jovem*, segundo CancaoNova (2023d) como Jesus é a Boa Nova, a igreja necessita estar sempre se readeguando a jovialidade do Evangelho que é o próprio Jesus, para que assim seja possível tornar as pessoas jovens novamente e mais jovens a cada dia, independente da idade.

Em vista disso, foi estipulado que a forma de publicação do *Podcast Monsenhor Jonas: O Guerreiro da Fé* seja feita em aplicativos que mais figuram como fonte de distribuição atual de *Podcasts*, tais como: *Amazon Music, Apple Podcasts, Deezer, Pocket Casts, SoundCloud* e *Spotify*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *Podcast*, como objeto de estudo abordado no decorrer deste trabalho de conclusão de curso, é uma mídia em constante crescimento de consumo e que é de fácil acesso pela população brasileira. Entretanto, apesar da existência de pesquisas neste campo, cabe a possibilidade de mais estudos acadêmicos para uma definição concreta e precisa do que é, de fato, *Podcast*.

Em vista disto, foi levantada a observação de semelhança entre as características radiofônicas com o intuito de estabelecer, nesta pesquisa, possíveis propriedades do *Podcast*. Através desta análise, houve também a percepção de que a linguagem radiofônica também pode ser encontrada nesta mídia, algo que, no rádio, é essencial para a criação de um programa de qualidade.

O gênero dramático, que se apropria destes elementos que constituem a linguagem radiofônica com o intuito de contar ficções, não é algo recente e existe desde primórdios da cultura, se pensar nos teatros gregos, por exemplo. Bem como no viés sonoro, explorado no cinema e no rádio, tais meios de comunicação se destacaram no mundo. No rádio, para contextualização, foi muito aplicado nas construções das radionovelas, programas de elevados destaques nacional e internacional, e que estimulava em demasia o imaginário do ouvinte. Basta recordar da famosa história de A Guerra dos Mundos de 1938, adaptada, ou melhor, dramatizada por Orson Welles. Pois, ao ouvir, as pessoas se envolvem nas histórias contadas e imaginam todas as cenas, ambientes e acontecimentos que estão sendo apresentados apenas pelo meio sonoro, além de transmitir e gerar emoções no ouvinte.

Ao buscar realizar um *Podcast* dramático/ficcional, foi escolhido homenagear o Padre Jonas Abib com algumas referências em sua trajetória e vida através das pesquisas referentes a sua história. Assim como também foram analisados alguns produtos semelhantes ao que foi proposto para auxiliar na criação do produto final deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Apesar da sociedade, pela evolução da tecnologia, ter valorizado mais o consumo de estímulos visuais, as realizações de *Podcasts* dramáticos que estão sendo criados estão sendo positivamente aclamados pelo público que os consumiu. Este pode, futuramente, popularizar esta nova forma de contar ficções, se tornarem

cada vez mais comuns e se tornar um novo formato de contar histórias dramáticas de modo mais acessível para deficientes visuais.

Ao cumprir o objetivo geral de criar um *Podcast* contando uma história dramática e ficcional em homenagem ao Padre Jonas Abib inspirado no imaginário do RPG, o autor deste Trabalho de Conclusão de Curso em sua pesquisa e seu produto final, acredita ter cumprido o estudo a respeito do *Podcast*. Assim como a observação e apresentação suas possíveis características. Também, ter investigado as potencialidades do gênero dramático/ficcional e sua aplicação no imaginário humano. Crê também ter apresentado a compreensão do RPG e suas competências no imaginário, além de observá-lo no produto final apresentado. Agregando à tal percurso, de toda a pesquisa, a elaboração e exposição da vida de Padre Jonas Abib com o intuito de homenageá-lo no produto final.

Desta forma, o presente Trabalho de Conclusão de Curso — a elaboração da pesquisa juntamente ao *Podcast* realizado como o produto final — é a resposta da pergunta fundamental desta pesquisa que buscava indicar as potencialidades do *Podcast* sob o gênero dramático que influenciam o imaginário do ouvinte, além de apontar os elementos possíveis de serem encontrados no *Podcast* que geram emoções no usuário-ouvinte. E ao apresentar características presentes no *Podcast* e a aplicação da linguagem radiofônica — que toma ‘emprestado’ do rádio — conseguiu-se despertar e estimular a imaginação do ouvinte.

No intuito de propor melhorias ao campo acadêmico, revê-se a possibilidade de aprofundar-se cada vez mais em estudos e pesquisas acerca dos diversos elementos conceituais e/ou constituintes do *Podcast*, por exemplo, para definição do conceito e características do *Podcast*. Assim como esta pesquisa também propõe a elaboração de mais produtos deste gênero, para se tornar mais uma forma de consumo popular de obras ficcionais, esta sendo capaz de serem consumidas também por pessoas que não possuem a capacidade física — como deficientes visuais — de terem uma completa experiência com produtos dramáticos, como os filmes e séries.

Um agradecimento final a Faculdade Canção Nova e todos os professores discentes pelo estudo concedido durante os quatro anos de curso e a oportunidade de elaboração desta pesquisa.



## REFERÊNCIAS

ABIB, Padre Jonas. **Canção Nova**: uma obra de Deus. 7. ed. São Paulo: Editora Canção Nova, 2010.

ASSIS, Pablo de. O feed e a fidelização do podovinte. In: LUIZ, Lúcio (org.). **Reflexões sobre o podcast**. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2014.

ARAKAWA, Hiromu. **Fullmetal Alchemist**. Tóquio: Square Enix, 2001.

BACHELARD, Gaston. **O ar e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação do movimento. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BALSEBRE, Armand. **El Lenguaje Radiofónico**. Madrid: Cátedra, 1996.

BARBOSA FILHO, André. Gêneros Radiofônicos: os formatos e os programas em áudio. 2. ed. São Paulo: Paulinas, 2009.

BAUMWORCEL, Ana. Os espaços de silêncio em A Guerra dos Mundos. **Rádio e pânico-a guerra dos mundos**, v. 60, p. 45-53, 1998.

BÍBLIA, Mateus. Português. In: **Bíblia Sagrada**. Tradução Oficial da Conferência Nacional dos Bispos do Brasil. São Paulo: Editora CNBB, 2021. Cap. 16, vers.15.

BÍBLIA, Salmo. Português. In: **Bíblia Sagrada**. Tradução Oficial da Conferência Nacional dos Bispos do Brasil. São Paulo: Editora CNBB, 2021. Cap. 91, vers.14.

BONTEMPO, Renato. **Podcast descomplicado**: crie podcasts impossíveis de serem ignorados. 2. ed. Minas Gerais: Bicho de Goiaba, 2021.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Classificação Indicativa**: Guia Prático para Rádio. Brasília: Secretaria Nacional de Justiça, 2022.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **O que é a Classificação Indicativa?**. Disponível em: <<https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1>>. Acesso em: 19 out. 2023.

CALDELA, Leonel. **A Lenda de Ruff Ghanor**: O garoto-cabra. Curitiba: Nerd Books, 2014.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 1989.

CANCAONOVA. Monsenhor Jonas Abib. **Biografia**. Disponível em: <<https://padrejonas.cancaonova.com/biografia/>>. Acesso em: 20 de set. de 2023a.

CANCAONOVA. **Explicação da Medalha das duas Cruzes**. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=IVlk\\_RhpZvQ](https://www.youtube.com/watch?v=IVlk_RhpZvQ)>. Acesso em: 8 nov. 2023b.

CANCAONOVA. **Loja Canção Nova**. Disponível em: <<https://loja.cancaonova.com/medalha-duas-cruzes>>. Acesso em: 8 nov. 2023c.

CANCAONOVA. **Cada dia mais jovem**: Por Monsenhor Jonas Abib. Disponível em: <<https://assessoria.cancaonova.com/artigos/cada-dia-mais-jovem-por-monsenhor-jonas-abib/>>. Acesso em: 26 out. 2023d.

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

CHALITA, Gabriel. **Eu acredito em milagres**: a história de Padre Jonas Abib. São Paulo: Editora Canção Nova, 2006.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. 4. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

FERRARETTO, Luiz. **Rádio**: Teoria e Prática. São Paulo: Summus, 2014.

G1. Monsenhor Jonas Abib, fundador da Canção Nova, morre aos 85 anos. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/vale-do-paraiba-regiao/noticia/2022/12/13/jonas-abib-fundador-da-cancao-nova-morre-aos-85-anos.ghtml>>. Acesso em: 8 nov. 2023.

GALÁPAGOS. **Monster Manual**: Livro dos Monstros Edição em Português. Santa Catarina: Editora Galápagos, 2019a.

GALÁPAGOS. **Player's Handbook**: Livro do Jogador Edição em Português. Santa Catarina: Editora Galápagos, 2019b.

GALÁPAGOS. **Vampiro**: A Máscara. Santa Catarina: Editora Galápagos, 2021.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

HAUSMAN, Carl et al. **Rádio**: produção, programação e performance. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SAMPIERI, Roberto Hernández; COLLADO, Carlos Fernández; LUCIO, María del Pilar Baptista. **Metodologia de pesquisa**. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Domicílios e Moradores, por situação do domicílio e existência de telefone móvel celular no domicílio**. Disponível em: <<https://sidra.ibge.gov.br/tabela/7305>>. Acesso em: 15 set. 2023a.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Domicílios e Moradores, por situação do domicílio e funcionamento de serviço de rede móvel celular para telefonia ou Internet no domicílio**. <<https://sidra.ibge.gov.br/tabela/7315>>. Acesso em: 15 set. 2023b.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Domicílios e Moradores em que havia utilização da internet, por situação do domicílio e equipamento**

**utilizado para acessar a Internet.** <<https://sidra.ibge.gov.br/tabela/7311>>. Acesso em: 15 set. 2023c.

JANONE, Lucas. **Compras online e consumo de podcast têm boom durante a pandemia, diz pesquisa.** Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/economia/compras-online-e-consumo-de-podcast-tem-boom-durante-a-pandemia-diz-pesquisa/>>. Acesso em: 15 set. 2023.

JARDIM, Wellington. Apresentação. In. ABIB, Jonas. **Canção Nova: uma obra de Deus.** 7. ed. São Paulo: Editora Canção Nova, 2010.

JOVEM NERD. **Jovem Nerd.** Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/>>. Acesso em: 24 out. 2023a.

JOVEM NERD. **NerdCast.** Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdcast/>>. Acesso em: 24 out. 2023b.

JOVEM NERD. **Nerdcast 898:** As incríveis vozes de França e o Labirinto. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdcast/as-incriveis-vozes-de-franca-e-o-labirinto/>>. Acesso em 24 out. 2023c.

JOVEM NERD. **Nerdcast RPG:** Coleção Cthulhu. Disponível em: <<https://www.catarse.me/nerdcastrpg>>. Acesso em: 24 out. 2023d.

JOVEM NERD. **RPG:** Cthulhu. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/playlist/rpg-cthulhu/>>. Acesso em: 24 out. 2023e.

JOVEM NERD. **RPG:** Ghanor. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/playlist/especial-rpg-chronicas-de-ghanor/>>. Acesso em: 24 out. 2023f.

JOVEM NERD. **Tesouros de Ghanor.** Disponível em: <<https://ghanor.com.br/>>. Acesso em: 11 nov. 2023g.

KENSON, Steve. **Mutantes e Malfeitores.** Porto Alegre: Jambô, 2018.

LÓPEZ VIGIL, José Ignacio. **Manual Urgente para radialistas apaixonados.** São Paulo: Paulinas, 2003.

LUIZ, Lúcio. História do podcast no Brasil e no Mundo. In: LUIZ, Lúcio (org.). **Reflexões sobre o podcast.** Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2014.

MCKEE, Robert. **Story:** substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Editora Arte & Letra, 2006.

MCLEISH, Robert. **Produção de rádio.** São Paulo: Summus, 2001.

MEDISTCH, Eduardo. **O Rádio na era da informação:** teoria e técnica do novo radiojornalismo. 2. ed. Florianópolis: Insular, Ed. da UFSC, 2007.

ORTRIWANO, Gisela Swetlana. **A informação no rádio: os grupos de poder e a determinação dos conteúdos.** São Paulo: Summus, 1985.

ORTRIWANO, Gisela Swetlana. **A invasão dos marcianos: a Guerra dos Mundos que o rádio venceu.** Boletim Instituto Gutenberg, n. 24, 1999 Disponível em: <<https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/001009522.pdf>>. Acesso em: 27 mai. 2023.

PALACIOS, Fernando; TERENCEZZO, Martha. **O guia completo do Storytelling.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.

PEREIRA, Josias et al. **O Papel da Radiofoniação de A Guerra dos Mundos.** Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Blumenau, maio 2009.

PRADO, Magaly. **Produção de rádio: um manual prático.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

PRATA, Nair. **Webradio: novos gêneros, novas formas de interação.** Florianópolis: Insular, 2. ed., 2012.

RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado sobre o roleplaying game.** Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2004.

RODRÍGUEZ, Ángel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual.** São Paulo: Editora Senac, 2006.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora.** 2. ed. São Paulo: Editora Unesp, 2011a.

SCHAFER, R. Murray. **O ouvido pensante.** 2. ed. São Paulo: Ed. Unesp, 2011b.

SERBENA, Carlos Augusto. **O Mito do Herói nos Jogos de Representação (RPG).** 2006. 437,f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) - Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2006.

SUEIRO, Manoel J. et al. **Hora de Aventura: roleplaying game.** Curitiba: Retropunk publicações, 2017.

Svaldi, Guilherme Dei. et al. **Tormenta20.** Porto Alegre: Jambô, 2020.

TIGRE, Rodrigo. **Podcast S/A: Uma revolução em alto e bom som.** São Paulo, SP: Editora Nacional, 2021.

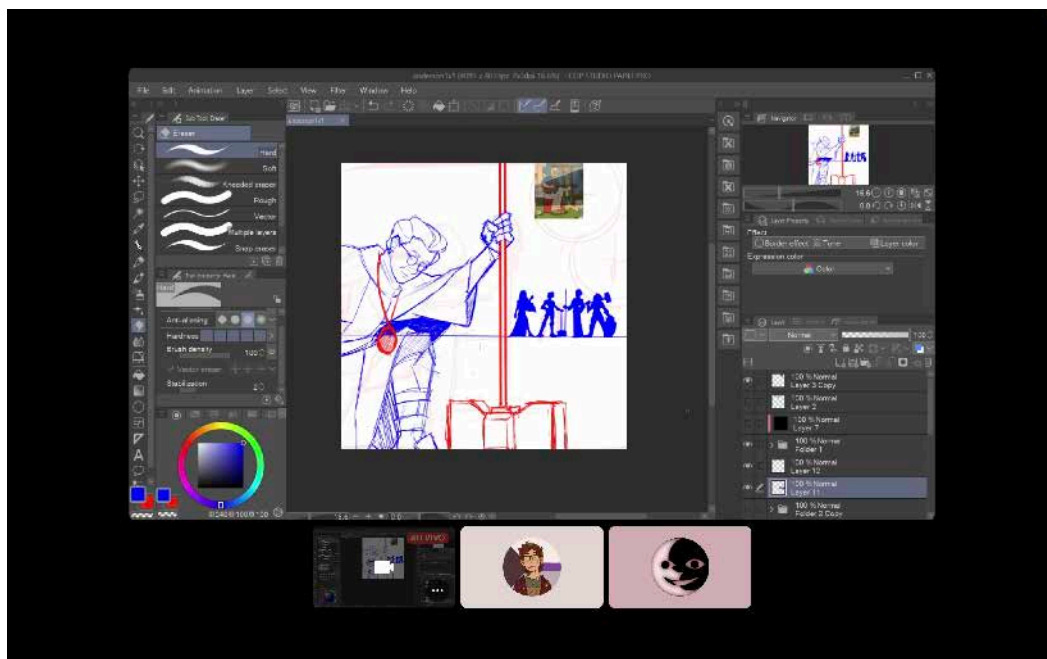
TORRES, Marcos Alberto. Os sons da paisagem: entre conceitos, contextos e composições. **Geograficidade**, v. 8, Número especial, p. 141-154, primavera 2018.

TRINDADE, Liana; LAPLANTINE, François. **O que é imaginário**. São Paulo: Tatuapé, 1997.

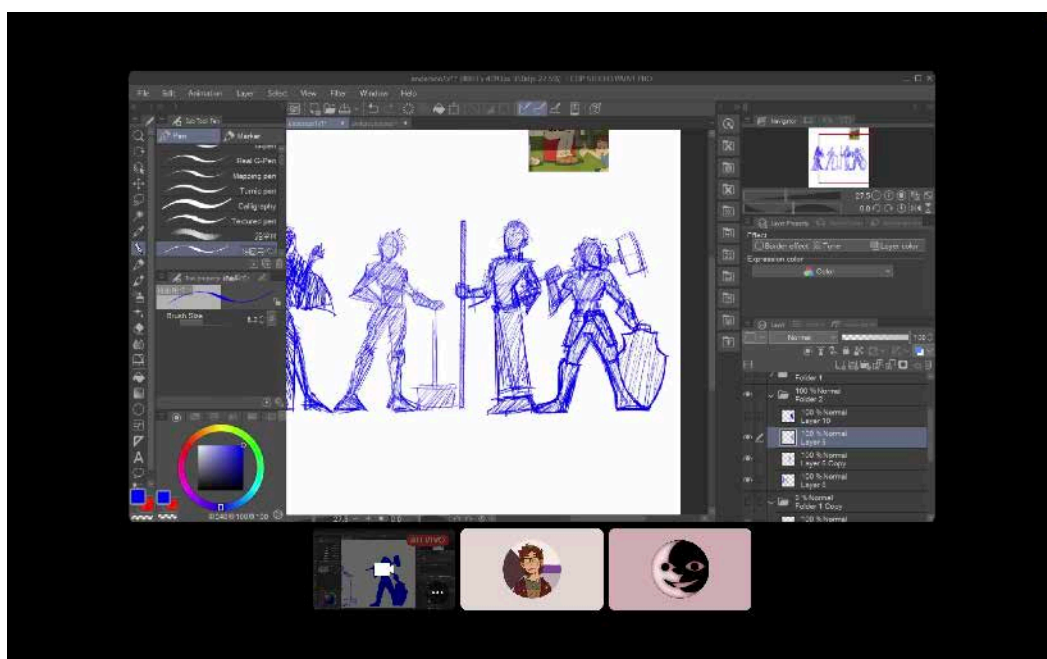
VIANA, Luana. Áudio imersivo em podcasts: o recurso binaural na construção de narrativas ficcionais. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, v. 17, n. 2, p. 90-101, jul./dez. 2020.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

## APÊNDICE A - REUNIÕES PARA CRIAÇÃO DAS ARTES



**Imagem 1:** Criação da capa do *Podcast*  
Foto: Anderson Filho, 2023



**Imagem 2:** Definição da pose dos personagens  
Foto: Anderson Filho, 2023

## APÊNDICE B - GRAVAÇÕES



**Imagem 3:** Angelina interpretando Aldeã  
Fonte: Anderson Filho, 2023



**Imagem 4:** Anderson interpretando Guarda  
Fonte: Anderson Filho, 2023



**Imagem 5:** Nilceia interpretando Luz  
Fonte: Anderson Filho, 2023



**Imagem 6:** Cassiano interpretando Eto  
Fonte: Anderson Filho, 2023



**Imagem 7:** Bryan interpretando Augustus e Astaroth  
Fonte: Anderson Filho, 2023



**Imagem 8:** Gilberto interpretando Aldeão  
Fonte: Anderson Filho, 2023





**Imagem 9:** Beatriz interpretando Diana  
Fonte: Anderson Filho, 2023



**Imagem 10:** Emanuely interpretando as crianças  
Fonte: Anderson Filho, 2023



**Imagem 11:** Esther interpretando as crianças  
Fonte: Anderson Filho, 2023



**Imagem 12:** Pe. Ricardo interpretando Jonas  
Fonte: Anderson Filho, 2023



**Imagem 13:** Locução dos créditos por Valdênia  
Fonte: Anderson Filho, 2023



**Imagem 14:** Operador do estúdio de gravação Zé Amilton  
Fonte: Anderson Filho, 2023

## APÊNDICE C - PAGAMENTO DAS ARTES

**Comprovante de transferência**

11 NOV 2023 - 19:12:35

Valor R\$ 300,00

Tipo de transferência Pix

Descrição

obrigado lindinho

 Destino

Nome MATHEUS PAIVA DE OLIVEIRA

CPF [REDACTED]

Instituição BCO BRADESCO S.A.

Agência 0582

Conta [REDACTED]

Tipo de conta Conta poupança

 Origem

Nome Anderson Oliveira de Sousa Filho

Instituição NU PAGAMENTOS - IP

Agência 0001

Conta [REDACTED]

CPF [REDACTED]

Nu Pagamentos S.A. - Instituição de Pagamento  
CNPJ 18.236.120/0001-58ID da transação:  
E18236120202311112212s07c724117d

Estamos aqui para ajudar se você tiver alguma dúvida.

[Me ajuda](#)Dúvidas: 0800 887 0483, atendimento em dias úteis,  
das 08h às 18h (horário de São Paulo).

## ANEXO A - ORÇAMENTO DE GRAVAÇÃO E MIXAGEM

# DELTA SOM

DISCOTEQUES,BAILES ,PASSARELA DE MODAS, ETC.  
Av. Conselheiro Rodrigues Alves,460 Cachoeira Paulista,SP.  
CNPJ: 40,257,995/0001-95 TEL (12) 99785-3084 Celular  
Razão Social - Marco Antonio de Paula Lico MEI

Prop- 215/ Setembro 2023  
Anderson Oliveira de Sousa Filho

Prezado (a) Senhor (a)

Studio de Gravação para locução e mixagens de áudio.

Valor hora - R\$ 150,00 (Cento e cinquenta reais).

*Marco Antonio*  
Diretor

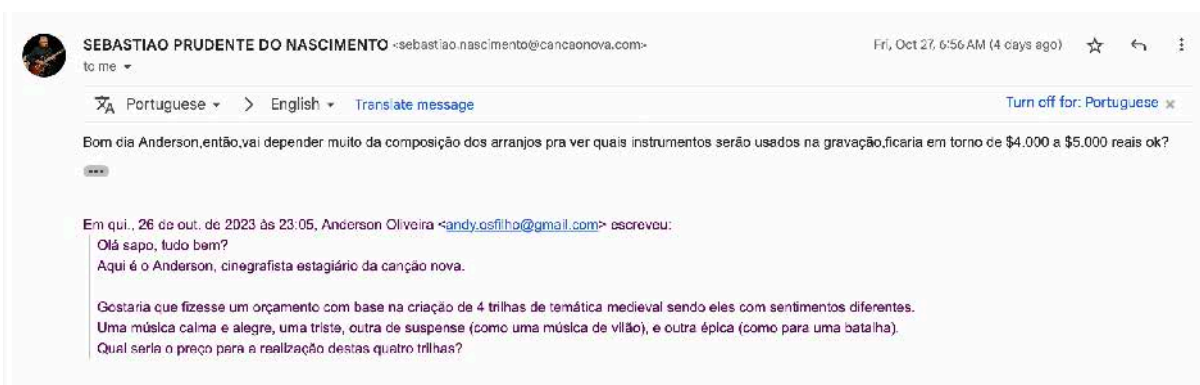
LIGUE ! 9.9785 – 3084 CELULAR  
E-mail - [deltasomeventos@gmail.com](mailto:deltasomeventos@gmail.com)

proposta valida por 30 dias

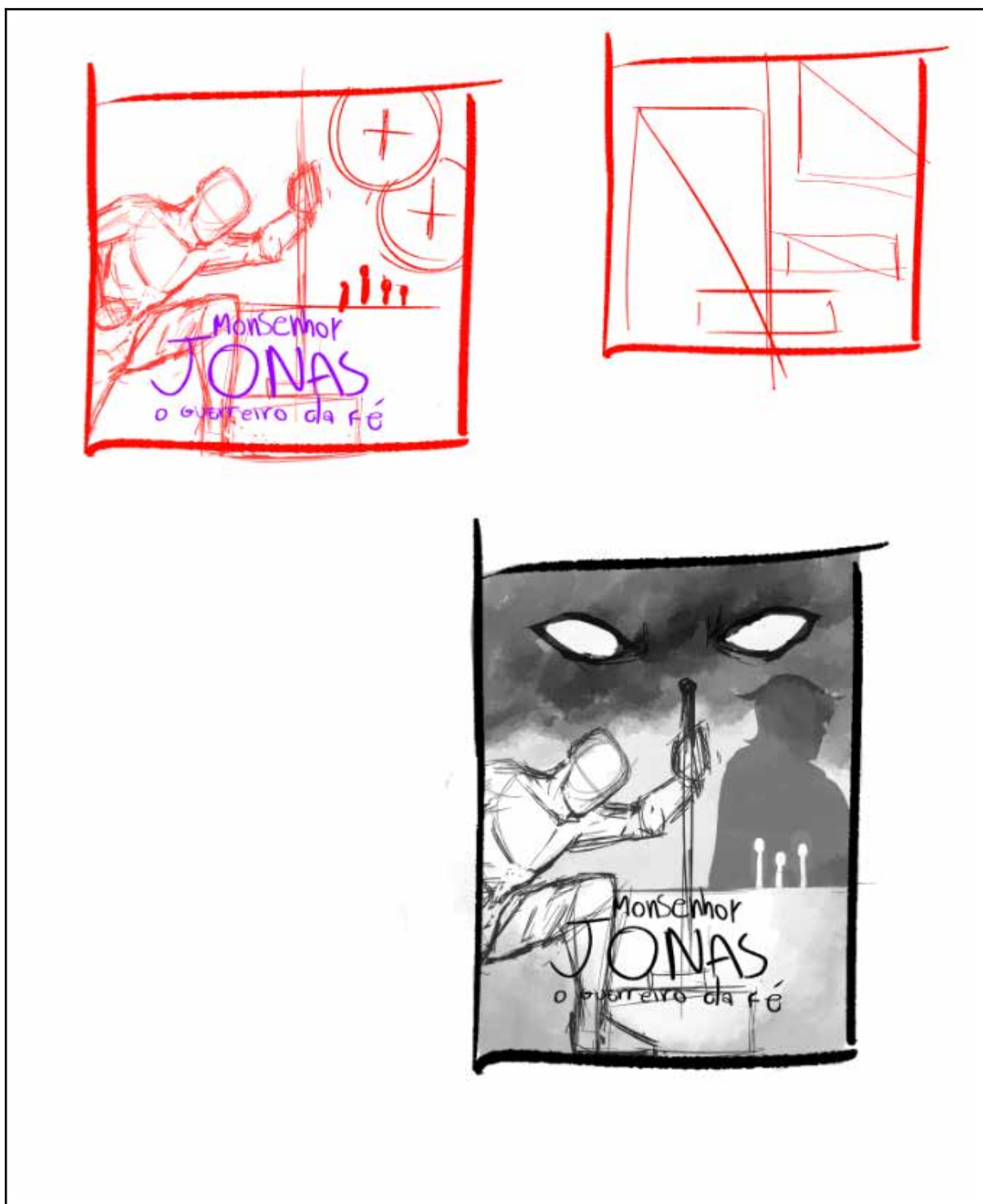
Filiado ACECAP (Assoc. Com. e Empresarial de C. Paulista)

40 anos

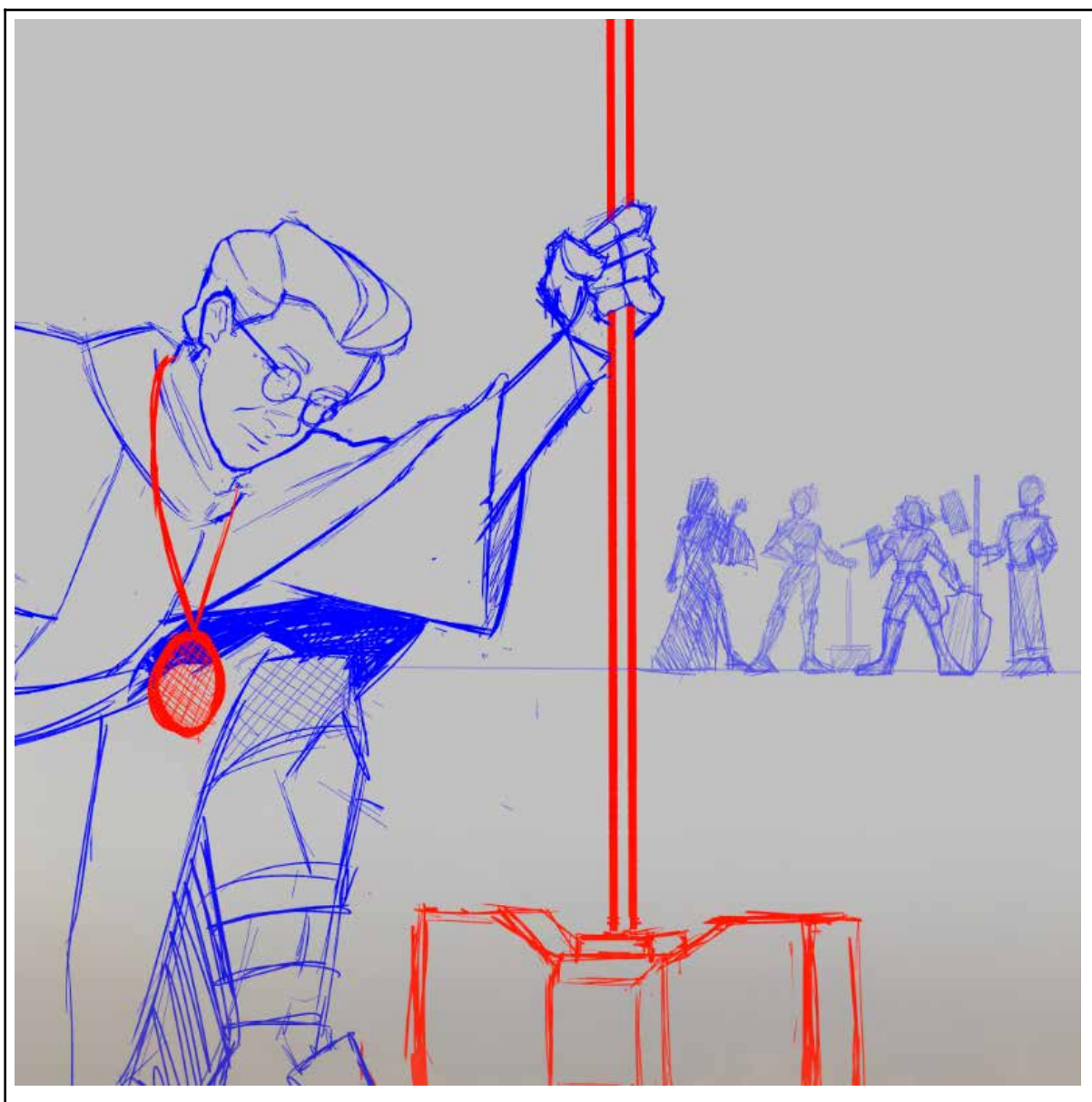
## ANEXO B - ORÇAMENTO DE TRILHAS ORIGINAIS

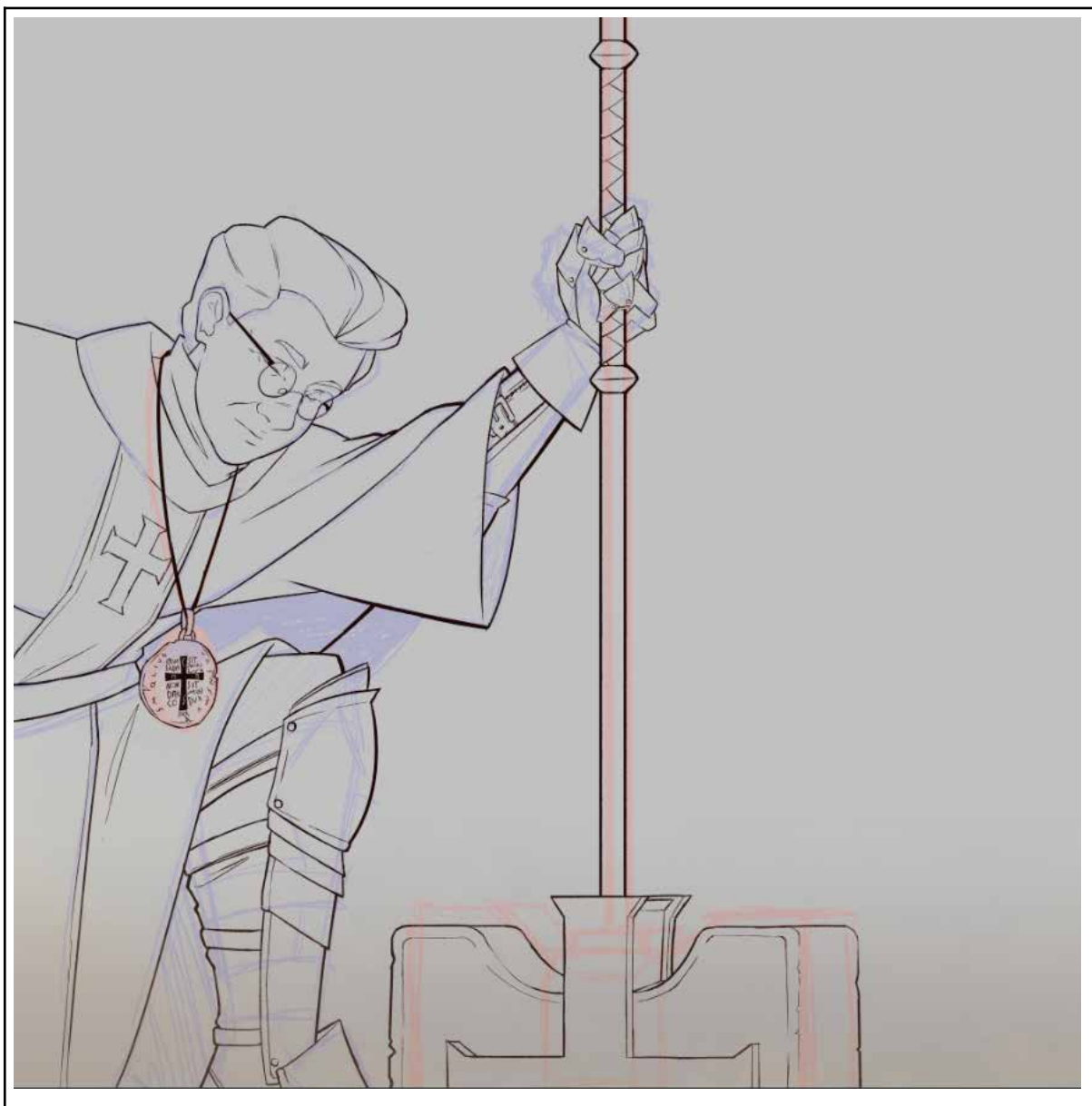


## ANEXO C - BRIEFING



## ANEXO D - RASCUNHO



**ANEXO E - LINEART**



## ANEXO F - FLATS



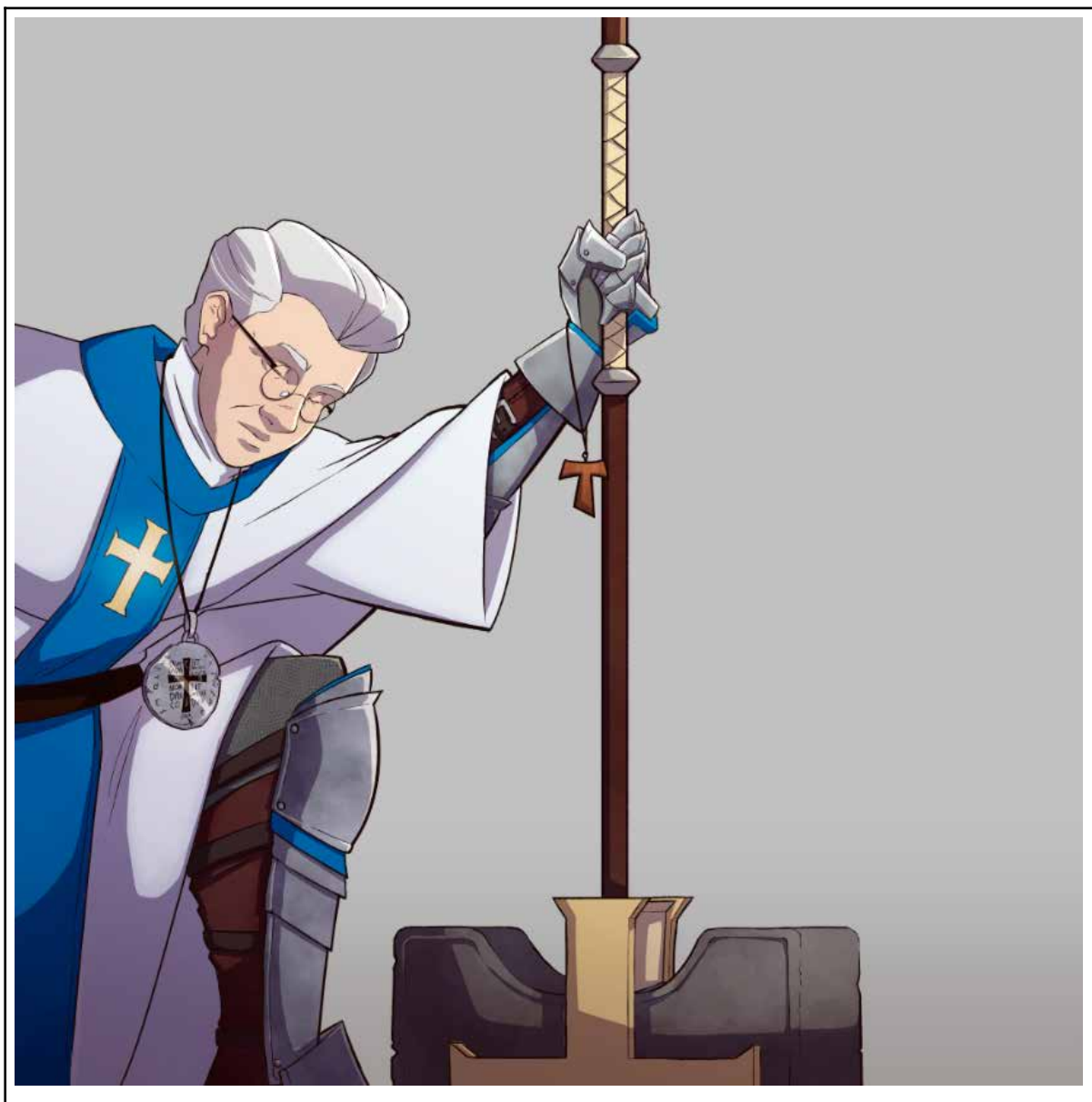
## ANEXO G - TEXTURIZAÇÃO



## ANEXO H - LUZ E SOMBRA



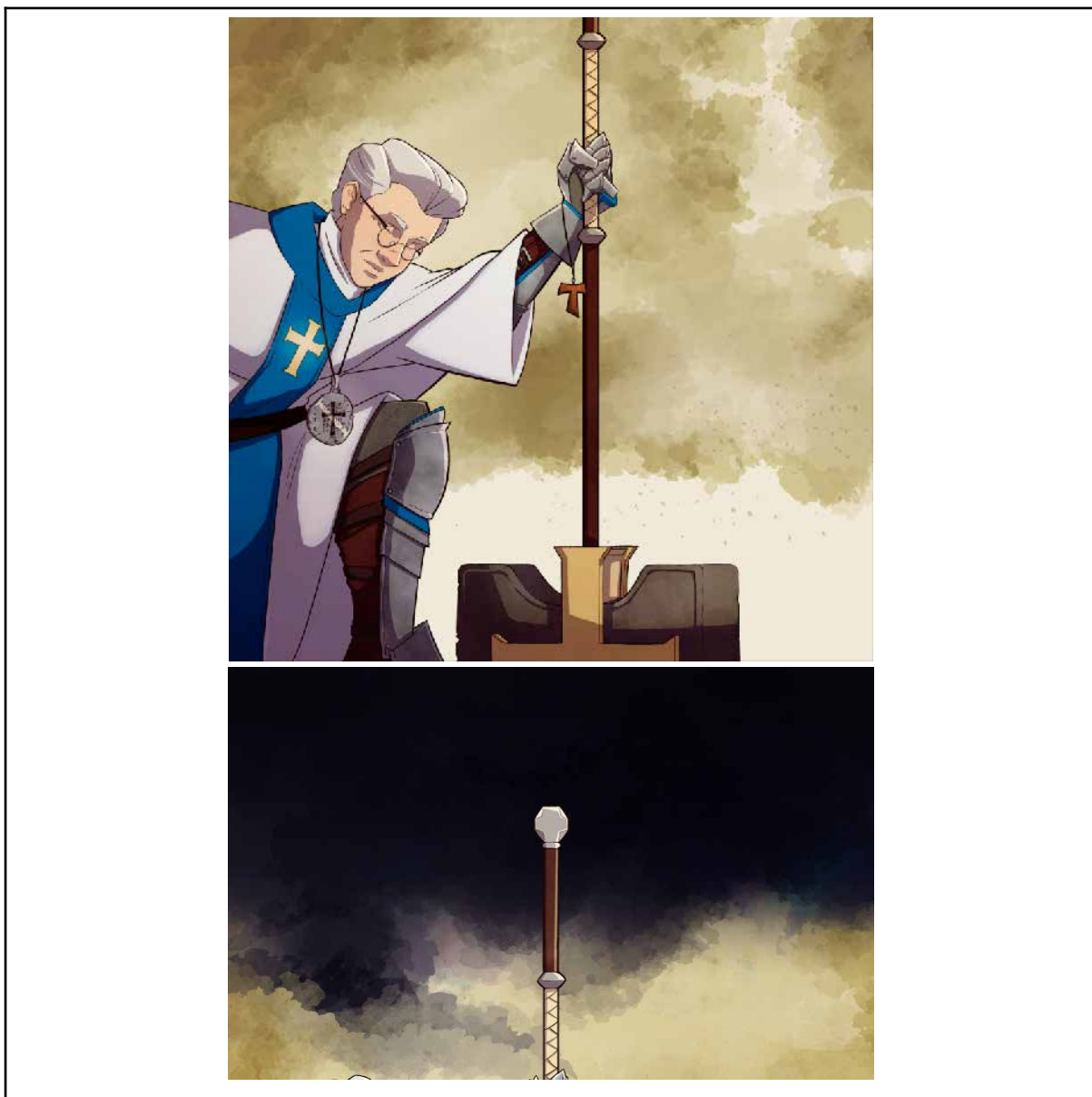
## ANEXO I - REVISÕES E ACRESCIMOS



ANEXO J - FILTROS



ANEXO K - FUNDO TEXTURIZADO



ANEXO L - ELEMENTOS SÓLIDOS

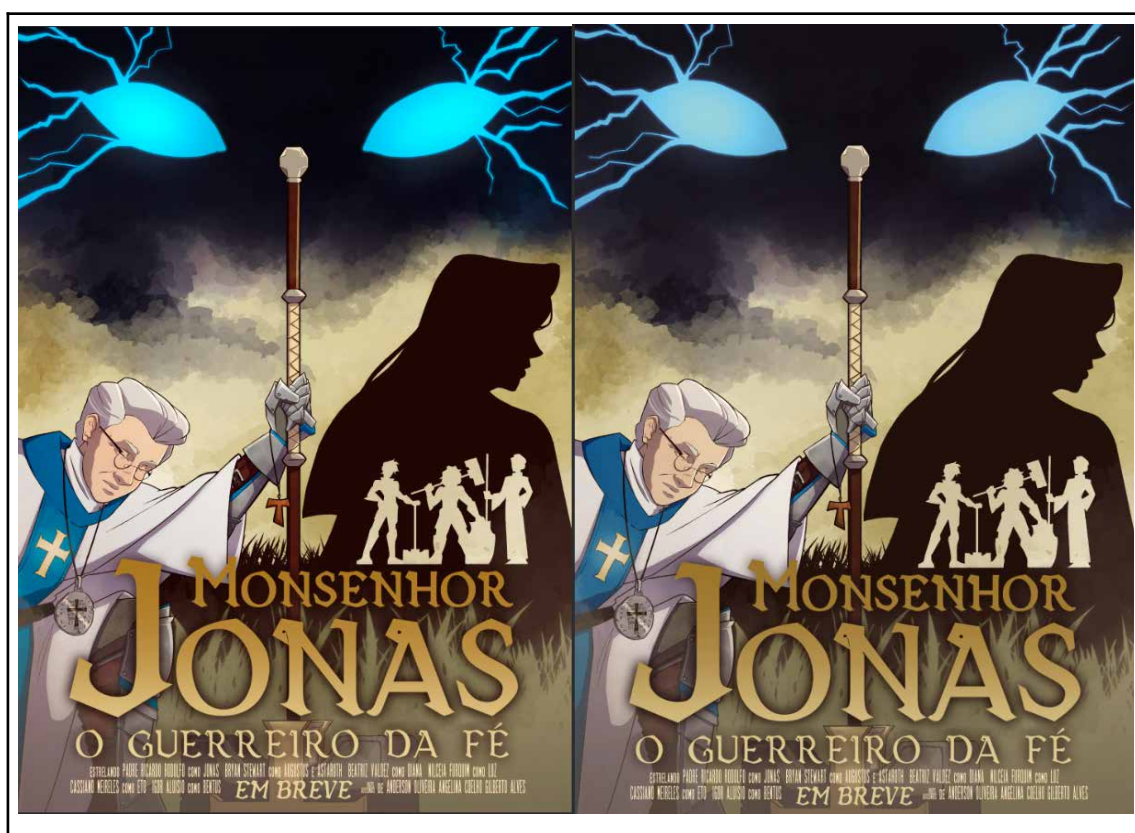


## ANEXO M - ELEMENTOS TEXTUAIS





ANEXO N - CORREÇÃO DE COR



## ANEXO O - AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

ANDERSON OLIVEIRA DE SOUSA

**AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ**


Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Anderson Oliveira de Sousa e u  
(nome

completo), natural de Rio de Janeiro, inscrito no RG n°: [REDACTED]  
e CPF n° [REDACTED], autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no  
CPF: [REDACTED] o uso de minha imagem/voz, em decorrência da participação  
em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast "Monsenhor  
Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 13 de Novembro de 2023.

  
Consentidor

ANGELINA COELHO DE SOUSA

**AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ INFANTIL**

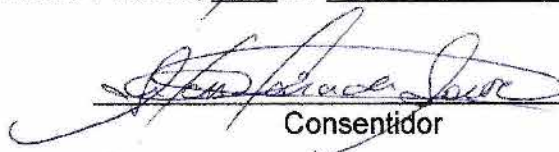
Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Anderson Oliveira de Sousa (nome completo),  
natural de Rio de Janeiro, inscrito no RG n°: [REDACTED] e CPF  
n°: [REDACTED] autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no CPF:

[REDACTED] o uso da imagem/voz do(a) meu(minha) dependente  
Angelina Coelho de Sousa (nome completo),  
inscrito no RG n°: [REDACTED] e CPF n°: [REDACTED] em decorrência da  
participação em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast  
"Monsenhor Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 13 de novembro de 2023.

  
Consentidor

BEATRIZ VALDEZ DE OLIVEIRA

## AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

e u  
 \_\_\_\_\_ (nome  
 completo), Beatriz Valdez de Oliveira  
 natural de Nova Lima - MG, inscrito no RG n°: \_\_\_\_\_  
 e CPF n°: \_\_\_\_\_, autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no  
 CPF: \_\_\_\_\_ o uso de minha imagem/voz, em decorrência da participação  
 em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast "Monsenhor  
 Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 09 de Novembro de 2023.

  
 \_\_\_\_\_  
 Consentidor

BRYAN STEWART DE MEDEIROS REZENDE

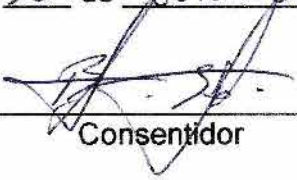
## AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Bryan Stewart de Medeiros Rezende e u  
 completo), natural de Betim - MG, inscrito no RG n°:                       
 e CPF n°:                     , autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no  
 CPF:                      o uso de minha imagem/voz, em decorrência da participação  
 em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast "Monsenhor  
 Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 30 de outubro de 2023.

  
 \_\_\_\_\_  
 Consentidor

EMANUELLY SILOTTI GOMES

**AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ INFANTIL**

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade, e u

ROGER WALKER L GOMES (nome completo),  
 natural de \_\_\_\_\_, inscrito no RG n°: \_\_\_\_\_ e CPF  
 n°: \_\_\_\_\_ autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no CPF:  
 \_\_\_\_\_ o uso da imagem/voz do(a) meu(minha) dependente  
EMANUELLY SILOTTI GOMES (nome completo),  
 inscrito no RG n°: \_\_\_\_\_ e CPF n°: \_\_\_\_\_ em decorrência da  
 participação em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast  
 "Monsenhor Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 13 de NOVEMBRO de 2023.



Consentidor

## ESTER SILOTE DE JESUS

**AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ INFANTIL**

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

María Gerty Corona Silote e u  
natural de Blauhin, inscrito no RG n°: [REDACTED] e CPF  
n°: [REDACTED] autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no CPF:

[REDACTED] o uso da imagem/voz do(a) meu(minha) dependente  
Ester Silote de Jesus (nome completo),  
inscrito no RG n°: [REDACTED] PF n°: [REDACTED] em decorrência da  
participação em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast  
"Monsenhor Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 13 de novembro de 2023.

  
Consentidor

GILBERTO ALVES DE ALMEIDA

**AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ**

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Gilberto Alves de Almeida e u (nome

completo), natural de São Caetano do Sul, inscrito no RG n°: [REDACTED]

e CPF n°: [REDACTED] autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no

CPF: [REDACTED] o uso de minha imagem/voz, em decorrência da participação

em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast "Monsenhor Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 30 de outubro de 2023.

Gilberto Alves de Almeida  
Consentidor



IGOR ALUISIO FERREIRA

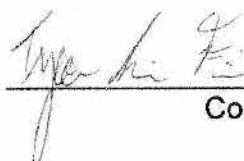
## AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade, \_\_\_\_\_ e u

Igor Aluisio Ferreira (nome completo), natural de Bonfim Incubadora/SP, inscrito no RG n°: \_\_\_\_\_ e CPF n°: \_\_\_\_\_, autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no CPF: \_\_\_\_\_ o uso de minha imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast "Monsenhor Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 27 de outubro de 2023.



Consentidor

ISAAC MARTINS SABINO

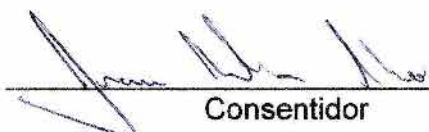
## AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Isaac Martins Sabino e u  
 (nome completo), natural de Londrina PR, inscrito no RG n°:                       
 e CPF n°:                     , autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no CPF:                      o uso de minha imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast "Monsenhor Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 14 de NOVEMBRO de 2023.

  
 \_\_\_\_\_  
 Consentidor

JOSÉ CASSIANO DE MEIRELES JÚNIOR

## AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

José Cassiano de Meireles Júnior e u  
 (nome completo), natural de Cachoeira Paulista SP, inscrito no RG n°: [REDACTED]  
 e CPF n°: [REDACTED] autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no CPF: [REDACTED] o uso de minha imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast "Monsenhor Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 30 de Outubro de 2023.

  
 Consentidor

NILCEIA FURQUIM TEIXEIRA

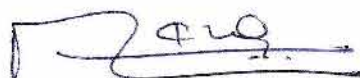
**AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ**

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Nilceia Furquim Teixeira e u  
(nome completo), natural de Eldorado/SP, inscrito no RG n°: [REDACTED] e CPF n°: [REDACTED] autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no CPF: [REDACTED] o uso de minha imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast "Monsenhor Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 30 de outubro de 2023.



Consentidor

RICARDO RODOLFO SILVA

**AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ**

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Ricardo Rodolfo Silva (nome completo), natural de São José dos Campos, inscrito no RG n°: [REDACTED] e CPF n°: [REDACTED], autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no CPF: [REDACTED] o uso de minha imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast "Monsenhor Jonas: O guerreiro da fé"

- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irrevogável e irretroatável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 09 de Novembro de 2023.

Ricardo Rodolfo Silva  
Consentidor

VALDÊNIA APARECIDA DE ASSIS VIEIRA

**AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ**

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Valdênia Aparecida de Assis Vieira e u  
 completo), natural de Uberlândia, MG, inscrito no RG n° [REDACTED]  
 e CPF n°: [REDACTED] autorizo Anderson Oliveira de Sousa Filho, inscrito no  
 CPF: [REDACTED] o uso de minha imagem/voz, em decorrência da participação  
 em fotografias e/ou nas gravações em áudio produzidos para o podcast "Monsenhor  
 Jonas: O guerreiro da fé"

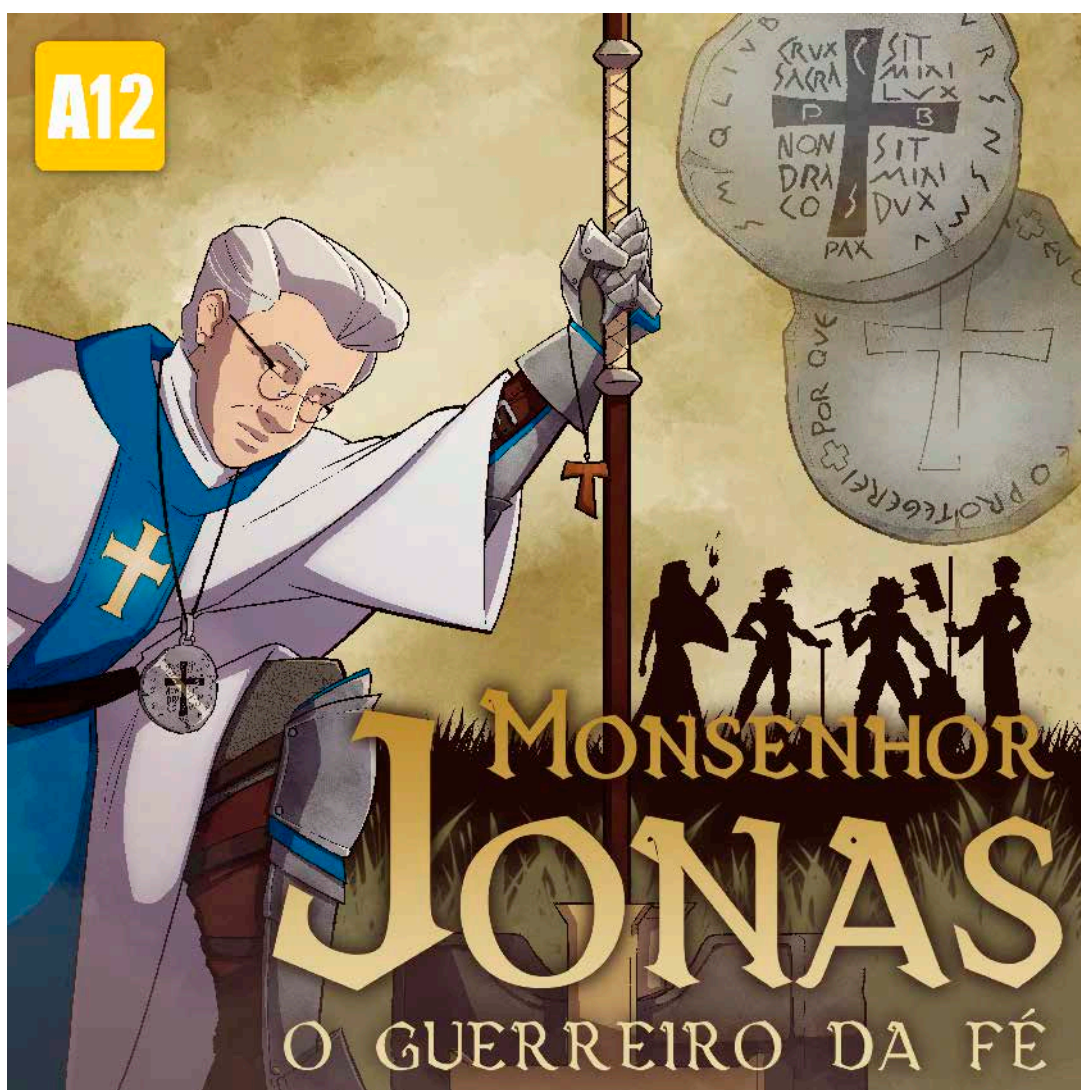
- O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos.
- O consentidor autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e que possam a vir existir, nas mídias sociais, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse do diretor.
- A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao consentidor.
- Autoriza-se, pois, que o diretor Anderson Oliveira de Sousa Filho, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do consentidor para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo.
- O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irretroatável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 22 de novembro de 2023.



Consentidor

## ANEXO P - CAPA DO PODCAST



## ANEXO Q - PÔSTER

