

França e o Labirinto: um podcast binaural de audioficção¹

Eduardo Vicente²

Carlos Jáuregui³

Universidade de São Paulo - USP

Universidade Federal de Ouro Preto – UFOP

Resumo

A comunicação se dedica a uma apresentação do podcast *França o Labirinto (FEOL)*, lançado pela Spotify em agosto de 2023. Essa audiossérie, que pode ser apontada como a mais importante produção nacional do gênero ficcional, utiliza-se do recurso da binauralidade e nos permite um olhar sobre algumas das principais tendências atuais desse gênero, com destaque para o uso de um “áudio realista”, mais próximo da linguagem sonora utilizada no cinema e no vídeo. A partir de entrevistas, pesquisa de internet e com o apoio da bibliografia proposta, a comunicação traz tanto uma análise da audiossérie como uma apresentação dos profissionais e das práticas de produção envolvidas em sua realização – que tendem a distanciá-la da tradição do radiodrama.

Palavra-chave: podcast ficcional; audioficção; podcasting no Brasil.

Em agosto de 2023 foi lançado o podcast *França o Labirinto (FEOL)*, audiossérie original Spotify produzida por Jovem Nerd. Nela, os ouvintes acompanham as aventuras de Nelson França, um detetive particular cego, vivido por Selton Mello, que se lança na perseguição a um perigoso serial killer. A cegueira do protagonista é um elemento chave para o desenvolvimento da narrativa sonora, que se utiliza largamente do recurso da binauralidade, que consiste na criação de um áudio tridimensional, imersivo, que permite ao ouvinte se colocar no lugar do protagonista da história.

Vários aspectos tornam essa produção singular e significativa. O primeiro e mais importante é o de ser uma criação totalmente brasileira, a primeira de destaque num território ocupado pelas versões locais de audiosséries estrangeiras. Casos, por exemplo, de *Paciente 63* (2020), versão do podcast chileno *Caso 63*; *Sofia* (2020), lançado em cinco línguas; e *Batman Despertar* (2022), lançado em nove. Todos do Spotify.

¹ Trabalho apresentado no GP Rádio e Mídias Sonoras, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Comunicação, professor associado da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - USP. E-mail: eduvicente@usp.br.

³ Doutor em Comunicação Social, professor do curso de jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto – UFOP. Pós-doutorando no Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (CTR/ECA/USP). E-mail: carlos.jauregui@ufop.edu.br.

A análise das diferentes versões dessas obras atesta que suas trilhas de música e efeitos são sempre idênticas, ocorrendo a mera substituição das vozes na criação de cada uma delas. Além disso, todas se utilizam unicamente da ação dramática, sem o apoio de narrações para o desenvolvimento das tramas (Vicente, 2022).

Tais características também estão presentes em *Homecoming* (EUA, 2017), podcast que se tornou uma referência fundamental para as produções ficcionais. Ele também se baseia exclusivamente na ação dramática para o desenvolvimento da narrativa. Além disso, por sua complexa utilização de efeitos e ambientes sonoros, ele se aproxima do que poderíamos definir como um som realista, rompendo com o “caráter abstrato e irreal” (Arnheim, 1980, p. 86) que caracteriza o radiodrama desde sua origem.

FEOL, ao longo de seus 13 episódios, segue a tradição de *Homecoming* e das demais produções citadas, oferecendo uma composição bastante complexa e realista de sons. Na trama, vivenciamos confrontos, perseguições, lutas corporais e até uma violenta rebelião num presídio, tudo a partir da perspectiva do protagonista.

Por essas características, entendemos que importantes referenciais para a produção de *FEOL* vieram da tradição do som no cinema. Caio Gonçalves, que coordenou a edição e mixagem do som binaural de *FEOL*, é formado em audiovisual e tem toda a sua experiência em produção de áudio ligada ao cinema e vídeo. Na realização de *FEOL*, atuou por uma empresa especializada em finalização de som para cinema e se utilizou de práticas de produção já consolidadas nessa área (Gonçalves, 2025). Assim, na discussão da produção, buscamos oferecer uma análise de sua realização e linguagem que incorpora contribuições teóricas e metodológicas de autores ligados aos estudos de som e música no cinema, como Gorbman (1987), Sonnenschein (2001) e Chion (2011), juntamente com outros mais próximos do rádio como Sperber (1980), Kaplún (1994), McLeish (2001) e o já citado Arnheim (1986). Na análise da minissérie, buscamos determinar como o uso de música, ambientes, efeitos sonoros e diálogos operam na construção da narrativa e na criação de um efeito imersivo dentro do contexto binaural.

Ainda que, atualmente, a produção de podcasts ficcionais no país seja tímida, entendemos que sua complexidade e importância demanda pesquisas mais aprofundadas e uma observação atenta das novas tendências de mercado. Audiosséries ficcionais, assim como audiobooks, têm recebido destaque na atuação da plataforma Audible no Brasil, sendo provável que novas produções, na linha de *FEOL*, sejam lançadas em breve. O áudio ficcional já ocupou um importante espaço enquanto instrumento de crítica social e

política no rádio brasileiro (Vicente, 2024). Nada impede que ele o retome esse papel, através do podcast, tornando-se um importante meio também para a discussão de questões identitárias e a visibilização de grupos vulneráveis.

Referências

ARNHEIM, R. **Estetica Radiofônica**. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

BATMAN Despertar. Podcast ficcional. Produção: Warner Bros. / Spotify Studios, 2022. Disponível em <https://open.spotify.com/show/0IWe4EPNy9rBO1XFzmk18H>.

CHION, M. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.

FRANÇA e o Labirinto. Podcast ficcional. Produção Jovem Nerd / Spotify Studios, 2023. Disponível em <https://open.spotify.com/show/4izBBd43SGo5U1kcMVg701>.

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

HOMEcomings. Podcast ficcional. Produção: Gimlet Media, 2017. Disponível em <https://open.spotify.com/show/2pWaoB1xgi5x6UgMgwRlsV>.

KAPLÚN, M. **Producción de programas de radio: el guión – la realización**. Ciudad del México: Editorial Cromocolor, 1994.

PACIENTE 63. Podcast ficcional. Produção: Spotify Studios, 2020. Disponível em <https://open.spotify.com/show/4oh9G7rQXhTjI0mrXuuKml>.

SOFIA. Podcast ficcional. Produção: Spotify Studios, 2020. Disponível em <https://open.spotify.com/show/12HqeYbup1gY3d0qZua8nC>.

SONNENSCHN, D. **Sound design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema**. Studio City: Michael Wise Productions, 2001.

SPERBER, G. B. (org.). **Introdução à peça radiofônica**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1980.

VICENTE, E. Audioficção na pandemia: estratégias de produção e busca por uma linguagem sonora atual. **Insólita**, São Paulo, v.2, n. 4, p. 10-26, 2022.

VICENTE, E. **Radiodrama em São Paulo: política, estética e marcas autorais no cenário radiofônico paulistano**. São Paulo: ECA/Tiki Books, 2024.

Depoimentos

GOLÇALVES, C. Depoimento concedido aos autores em 02/06/2025.