UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE CINEMA, RÁDIO E TELEVISÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

FERNANDA GOMES DO NASCIMENTO

A VOZ EM ESTÚDIO:

O uso audiovisual da Dublagem e do Diálogo Pós-Sincronizado no Brasil

São Paulo
2014

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE CINEMA, RÁDIO E TELEVISÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS

A VOZ EM ESTÚDIO:

O uso audiovisual da Dublagem e do Diálogo Pós-Sincronizado no Brasil

Fernanda Gomes do Nascimento

**Dissertação de Mestrado apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em Meios e
Processos Audiovisuais da Escola de
Comunicações e Artes da Universidade de
São Paulo**

Orientador: Eduardo Vicente

São Paulo

2014

FERNANDA GOMES DO NASCIMENTO

A VOZ EM ESTÚDIO:

O uso audiovisual da Dublagem e do Diálogo Pós-Sincronizado no Brasil

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência para obtenção do título de Mestre.

Presidente (Eduardo Vicente): _____

1º Membro: _____

2º Membro: _____

3º Membro: _____

Data: ____/____/____

*Dedico este trabalho à minha família e amigos. Em
especial, aos meus pais.*

Agradecimentos

Para que qualquer pesquisa possa progredir e ser devidamente concluída, se faz necessário um número considerável de colaboradores para as diversas tarefas relacionadas. Posso dizer que, em meu trajeto, tive a felicidade de colecioná-los e, ainda que não caibam, aqui, todas as pessoas que me ajudaram, gostaria de destacar algumas delas.

Início meus agradecimentos ao meu orientador, Eduardo Vicente, que além de comprar propostas malucas - como mudar o tema da pesquisa depois de um ano de curso -, ter me acompanhado na pesquisa e na incursão no universo da docência, também se demonstrou um grande amigo em momentos difíceis nestes quase três anos. Muito obrigada, Edu!

Sem o apoio dos funcionários do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão, esta pesquisa teria sido muito muito mais difícil e, talvez, não tivesse atingido os objetivos da proposta. Quero deixar registrado aqui minha enorme gratidão ao Douglas Giudice, Guido Agovino, Francisco Coca, Paulo Ferreira, Valnete Peñuela, Marcelo Leite, Maurício Nakassato, Joel Yamaji, Marcos J. S. Pinto, Sandro Costa, João Cavalcanti, Edson da Conceição, além da equipe da Secretaria – Daniel Silva, Jeferson Assis e Ivone Vantini. Estendo o mesmo sentimento aos funcionários da secretaria da Pós-ECA, que cuidaram de inúmeros processos internos, entre eles, o estágio no Programa de Apoio ao Ensino do qual fiz parte.

Agradeço, também, aos professores do Departamento que doaram tempo e informações fundamentais para o projeto: Eduardo Morettin, João Godoy, Eduardo Mendes, Rubens Rewald, Vânia Debs, Mauro Wilton, Patrícia Moran e Rosana Soares – esta, exclusivamente do Programa de Pós em Meios e Processos Audiovisuais.

Aos queridos amigos dos quais tive que me privar do convívio, pela dedicação à pesquisa, deixo um enorme obrigada e todo meu carinho. Em especial, Amanda Ferreira, Beatriz Rodovalho, Daniela Fernandes Alarcon, Bruno Mandelli Perez, Tetembua Dandara, Gustavo Nascimento, André Ramos, Bruno Ribeiro de Oliveira, Eliana Oliveira, Bernardo Marques, Ricardo Reis, Juliana Lindgren, Ana Deepti Bonaldo, Laura Carvalho, Gustavo Maximiliano, Márcia Kameyama, Luís A. Tormenta e Cláudio Augusto. Destaco este último que me presenteou com o livro de John Purcell, há alguns anos, o que despertou, em mim, maior interesse sobre a gravação de diálogo pós-sincronizado.

Obrigada aos amigos “adquiridos” na Casablanca Sound, que dividiram experiências e aprendizados em minha carreira profissional: Guta Roim, Eric R. Christani, Rosana Stefanoni, Ana L. Pereira, Paula Anhesini, Adriano Machado, Renata Gava, Christian Gaudin, Luciana Roça e Ana P. Fiorotto. À Cia. Pandora de Danças, coordenada por Cristina Antoniadis, meu grande agradecimento pela amizade e compreensão das queridas integrantes e aproveito para dedicar este trabalho, também, à memória de Marlídia Lima.

Coloco, nesta lista, os recentes amigos da Academia Internacional de Cinema que também contribuiriam para que a pesquisa se seguisse além de permitirem que eu pudesse aplicar meus conhecimentos em aulas diversas na escola: Francine Barbosa, Nancy Hitomi Korim, Martin Eikmeier, Cláudio Gonçalves, Alessandra Haro e Wilson Canhas.

O estudo ganhou vitalidade com a entrada de generosos colaboradores, pessoas entrevistadas exclusivamente para o projeto, a quem devo um grande agradecimento. Aqui estão: Alan Stoll, José Luiz Sasso, Carlos de La Riva, Ismail Xavier, Carlos Augusto Calil, Flávio Dias D’Oliveira, Melissa Garcia, Fábio Lucindo, Rafael de Luna Freire e Luiz Adelmo Manzano. Destaco, inclusive, a atenção destes três últimos pelo grande acompanhamento que deram à pesquisa, fornecendo dados, materiais pertinentes e, especialmente, ao Luiz Adelmo, minha enorme gratidão pelo aprendizado profissional de quando fui convidada a fazer parte da equipe Casablanca Sound supervisionada por ele, visto que esta experiência fez com que chegasse nesta pesquisa.

Também me sinto grata pela entrada, no projeto, de Paula Carvalho, revisora do texto, e Mariana Isagawa, que transcreveu parte das entrevistas, sem as quais o processo poderia ser muito mais complicado.

Graças à assistência e ao suporte de minha família, em que se incluem meus irmãos, sobrinhos, cunhadas e mãe, o trajeto foi facilitado. Agradeço, também, ao meu pai e avós que não estão mais aqui, mas que tenho certeza de que teriam me apoiado da mesma forma, com todo o carinho que sempre me ofereceram em vida. Todo meu amor a vocês.

Para finalizar, este trabalho teve o subsídio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP, a quem sou muito grata pelo apoio.

Resumo

Esta dissertação propõe investigar o uso da Dublagem e do Diálogo Pós-Sincronizado no mercado brasileiro, além de traçar comparações de seu uso em outros países. O estudo se apoia em três aspectos: definição e ideologias de utilização, técnicas empregadas e panorama histórico de aplicação em produtos audiovisuais.

Palavras-chave: Dublagem. Cinema. História do Cinema Sonoro. Técnicas cinematográficas. Edição de Som para o Audiovisual. Diálogo pós-sincronizado.

Abstract

This thesis proposes to analyses the application of Dubbing and ADR techniques in Brazilian Cinema and Television Market, as well as stablishing comparisons in between applications of the same technique in other countries. The research has three points of view: word definition and ideologies of its application, technical aspects of the practice in Brazil and a historical panorama of Dubbing and ADR uses in Motion Pictures.

Keywords: Dubbing. Cinema. Sound on Cinema. Cinema Techniques. Sound Editing for Motion Pictures. ADR.

SUMÁRIO

Introdução	8
Capítulo 1: Afinal, o que é dublagem?	13
- Definindo a palavra	
- Ideologias, possibilidades e razões do uso	
Capítulo 2: Técnicas, profissionais e espaços de Dublagem	43
- Equipes de trabalho e procedimentos de dublagem	
- Formação dos profissionais	
- Técnicas de gravação e edição de dublagem	
- Espaço e equipamentos de trabalho	
Capítulo 3: Breve histórico da Dublagem	76
- Surgimento da técnica nos Estados Unidos e aplicabilidade no mercado europeu	
- E o som chega ao Brasil: entre legendas e produções nacionais	
- A televisão, as novas perspectivas para a Dublagem no Brasil e o Cinema Nacional	
- As dificuldades de sobrevivência em uma indústria inexistente	
Conclusão	106
Anexos	112
1. Mídias (CDs) com entrevistas editadas	
Bibliografia	113

Introdução

Desmistificando para compreender

“Dublagem” é um termo que, provavelmente, faz parte do cotidiano de diversas pessoas que vivem em cidades e que têm acesso à programação televisiva ou ao circuito exibidor de cinema. É genericamente assimilado como uma prática em que diálogos falados em outra língua são substituídos pelo idioma local – no caso do Brasil, o português –, mas a técnica propriamente dita engloba outras esferas da produção audiovisual como, por exemplo, a regravação de falas que foram captadas, originalmente, no *set* de filmagem mas que, por algum motivo, se tornaram inválidas para a exibição final do projeto.

Então, quais são as aplicações da dublagem nas produções audiovisuais? Onde, de que forma e por que ela é empregada? Qual sua origem e quando se deu sua primeira utilização no cinema? Afinal, o que significa “dublar”? Estas são perguntas que guiaram a construção da pesquisa e que permitiram a elaboração do texto, buscando desmistificar conceitos pré-definidos para compreender o funcionamento de tal técnica em um sentido mais amplo, mas, ao mesmo tempo, localizando a experiência no Brasil.

Nessa busca, o primeiro ponto importante foi compreender o cinema como uma arte tecnológica para determinar a origem do termo e, assim, relacioná-lo ao uso audiovisual contemporâneo. Utilizando como base referências de dicionários etimológicos, foi localizado que um dos termos vinculados à “dublagem” – *doublé* – tem sua primeira aplicação no século XVIII sendo, assim, necessário regressar às origens do cinema no século XIX, bem como de outras práticas, para entender as raízes da dublagem e a forma como foi aplicada ao longo dos anos no cinema e, depois, em outras mídias como a televisão.

Quando o cinematógrafo foi exibido ao público em 28 de dezembro de 1895 pelos Irmãos Lumière, na França, ele estava inserido em um contexto onde uma série de formas de entretenimento estavam disponíveis, como as exhibições de vistas fixas através de suportes como a lanterna mágica, o diorama, o ciclorama, além do Teatro, que já havia se estabelecido como arte. Por consequência, tanto as exhibições de vistas fixas como o Teatro utilizavam técnicas que foram gradualmente absorvidas pela experiência cinematográfica nas primeiras décadas de sua existência.

Um exemplo disso, observado em pesquisas como a de COSTA (2008) e BERNARDET (2008), é que antes da viabilização do som sincrônico no cinema no final da

década de 1920, ocorreram exibições de filmes em que eram feitas sonorizações ao vivo, com músicos, cantores, narradores e, em alguns casos, até com um profissional responsável pelos efeitos sonoros. Esta experiência, vivida no Cinema Silencioso, é uma das heranças das formas de entretenimento que precederam o advento do cinematógrafo no final do século XIX. A pesquisa de COSTA (2008), inclusive, faz um detalhamento de produções nacionais de filmes *Cantantes* na virada das décadas de 1900-10, ilustrando que esta técnica não foi utilizada somente em títulos estrangeiros no Brasil, como era pressuposto em pesquisas anteriores. É neste cenário, em que filmes eram sonorizados ao vivo, que surgiram aqueles que podem ser considerados os precursores diretos dos dubladores: atores que, escondidos atrás da tela, faziam o sincronismo labial das falas dos personagens enquanto a película era projetada. Essa experiência também é tema do estudo de CHION (2006).

Nos anos 1910, aconteceram os primeiros testes para sonorização de filmes na produção, mas dada à tecnologia disponível no período, as tentativas fracassaram. Na década seguinte, uma série de esforços foi empreendida para que a exibição cinematográfica com som sincrônico se tornasse uma realidade; emergiu então, nos anos 1920, a bem sucedida proposta da empresa Vitaphone, que conciliou a reprodução de discos, baseada no *know how* da indústria fonográfica, às projeções de filmes no circuito exibidor, de forma que, em 1927, foi lançado o longa-metragem *O Cantor de Jazz*, tido como marco do Cinema Sonoro.

A partir de então, ocorreram mudanças nos métodos de produção, exibição e distribuição do cinema. Nesse contexto, a Dublagem surge, em um primeiro momento, como solução para captação da voz de atores em produções não só nos Estados Unidos¹, o maior exportador cinematográfico, mas também em países com mercado produtor menor, como a Inglaterra, que contou com a estreia de Alfred Hitchcock no Sonoro, com o filme *Blackmail: Chantagem e Confissão*, de 1929.

A dublagem, nesse período, é utilizada como estratégia para substituir a voz de atores que possuíam uma dicção inadequada, timbre de voz que pudesse não agradar ao público (e também aos produtores) ou sotaque muito acentuado. Em *Blackmail*, por exemplo, aplicou-se um método onde ao mesmo tempo em que a atriz interpretava seu personagem frente às câmeras, fazendo movimentos labiais sem emitir som, uma dublê falava ao microfone fora do alcance das lentes. A pesquisa de WEISS (1982: 28-34) e as declarações de Hitchcock em entrevista concedida a TRUFFAUT (2004) explicam a necessidade do cineasta em recorrer a essa prática. Em TRUFFAUT (2004), Hitchcock revelou que a produção de *Blackmail*

¹ CRAFTON, 1997: 510.

começou como um filme silencioso e, assim, era possível ter no elenco artistas estrangeiros, uma vez que não seria ouvido na exibição da sala de cinema o que era falado no *set*. No final das filmagens, a produtora do filme, a *British Internacional Pictures*, adquiriu um estúdio com sistema para captação de som, e anunciou que o longa-metragem seria sonoro na última sequência. No entanto, a atriz principal que interpretava uma personagem que era uma cidadã inglesa, filha de agente da Scotland Yard era Anny Ondra. Detentora de um sotaque proeminente por sua origem tcheca, Ondra foi dublada no *set* de filmagem pela atriz inglesa Joan Barry.

Fig 1: Set de filmagem de *Blackmail* (1929) de Alfred Hitchcock. Câmera em cabine à esquerda, Hitchcock com fone e Anny Ondra à direita.

Com o passar dos anos e com a evolução da tecnologia, este método de substituição de voz em produções nacionais passa a ser realizado na pós-produção e virá a ser utilizado em alguns países como principal recurso de captação de voz para filmes, como aconteceu na Itália, a partir do pós-guerra, e também no Cinema Novo e no Cinema Marginal no Brasil.

Já a dublagem de produto internacional se tornou tecnologicamente viável nos anos de 1930. Enquanto era inserida como prática, ocorria uma polarização de opiniões favoráveis ou contrárias quanto ao uso da adaptação de filmes na língua local, em países onde esta estratégia foi utilizada; no Brasil, houve uma maciça defesa do uso da legendagem como técnica para compreensão de filmes estrangeiros, algo relatado em periódicos de cinema desde os anos de 1930.

A chegada da televisão nos anos 1950-60, transformou esse cenário no Brasil, onde a dublagem de produto internacional foi adotada como recurso obrigatório para exibição de

produtos internacionais, tendo em vista democratizar a compreensão de conteúdos estrangeiros à população com grande índice de analfabetismo.

O surgimento de casas de dublagem destinadas à criação da *Versão Brasileira* para inserção na programação televisiva também foi fator importante no mercado de finalização de som de filmes nacionais, sendo que estes estúdios entraram com estruturas para gravação de falas na pós-produção e, em alguns casos, atuaram como produtoras ou apoiadoras. É o caso de Herbert Richers que, entre os anos 1950 e 70, investiu no cinema nacional como produtor de diversos títulos. Ainda que com uma parcela de profissionais do cinema e de espectadores contrária à sua utilização, pode-se dizer que o setor dedicado às dublagens de produto internacional se consolidou no Brasil a partir dos anos 1970, tendo passado por constantes interferências de adaptações tecnológicas de sistemas de gravação aliado à instabilidade econômica do país ao longo dos anos.

Mesmo que sejam utilizadas técnicas semelhantes de gravação de voz, tanto na produção de *Versão Brasileira* quanto na regravação de falas para o Cinema Nacional, esses dois mercados são nichos separados atualmente no Brasil: os artistas e profissionais que trabalham nessas áreas são raramente intercambiáveis. De forma distinta do caso brasileiro, ainda que seja incomum a dublagem de produto internacional nos Estados Unidos, há, neste país, um mercado de *Voice Acting* consolidado, que engloba diversas práticas do uso da voz em estúdio.

Através de um complexo cenário histórico que permeia toda a pesquisa, o Primeiro Capítulo aborda a origem do termo “dublagem” e quais as razões do seu uso, identificando as práticas no Brasil e nos Estados Unidos.

No Segundo Capítulo, são exploradas as técnicas de gravação utilizadas na atualidade, relacionando métodos de trabalho, formação profissional, equipamentos e espaços utilizados tanto na dublagem de produto internacional como na gravação de Diálogo Pós-Sincronizado – termo utilizado nesta pesquisa para diferenciar as práticas dos dois mercados.

O Terceiro Capítulo parte do lançamento de *O Cantor de Jazz*, em 1927, nos Estados Unidos, para se construir um breve panorama histórico da Dublagem, a fim de comparar experiências brasileiras e estrangeiras quanto ao seu uso, bem como se voltar para o emprego da técnica no Brasil. Com isso, procura-se chegar a uma reflexão sobre a posição atual da prática da dublagem no mercado audiovisual brasileiro. Ao final, na parte de Anexos, estão disponíveis as Entrevistas, que foram captadas exclusivamente para esta pesquisa, devidamente editadas e compactadas em mídia.

Capítulo 1: Afinal, o que é dublagem?

1.1 Definindo a palavra

No Brasil, o termo “dublagem” pode ser facilmente considerado uma equivalência para a expressão *Versão Brasileira*, a qual se fixou na memória de espectadores graças à veiculação de séries, filmes e programas dublados na televisão, desde a década de 1960. Nesse cenário, se destacaram estúdios como Herbert Richers, Álamo, VTI Rio, Vox Mundi, Delart e outros. Através dessa técnica, ocorre a substituição da voz de indivíduos estrangeiros² e não falantes do idioma português³ por uma interpretação realizada por dubladores brasileiros em produções audiovisuais diversas. Entretanto, a dublagem é uma prática que permite usos da voz que vão além da substituição de diálogos em produtos importados.

Ao realizar uma pesquisa sobre o vocábulo, em dicionário, podem ser encontradas as seguintes definições:

“Dublagem s.f. (1975 cf AF1) B m.q. DOBRAGEM (CINE TV, ‘interpretação’). ETIM. Fr. doublage (1411) ‘ação de dobrar’, (1919) ‘substituição da banda sonora original de um filme por banda sonora feita em pós-sincronização numa outra língua’, ver dobr-

Dublar v (1975 cf AF1) B. T. m. q. DOBRAR (CINE TV, ‘simular com mímica’, ‘tomar o lugar’) ETIM fr. doubler (1743) ‘tornar duplo, multiplicar por dois, substituir um comediante que não pode atuar, (CINEMA) fazer dobragem de um filme, um ator etc’’, ver dobr’ (HOUAISS, 2003:1409)

Dobrar l’. (sXIII cf. IVP) (...) 11 t.d. CINE TV P. Gravar partes faladas e/ou cantadas, ger. em sincronia com os movimentos labiais das personagens, para realização da banda sonora de um filme, programa de televisão de cenas anteriormente filmadas ou gravadas <que artista de televisão dobrou a personagem principal deste desenho animado?> 12 bit. CINE TV substituir um idioma por outro na banda sonora de um filme, programa de televisão, etc <vamos d. o nosso filme em inglês para lançamento estrangeiro?> (...)

Dobragem s.f. (...) 4. Interpretação mímica em que um cantor ou actor acompanha, com sincronismo labial, uma gravação realizada antecipadamente e reproduzida em playback. (...)” (HOUAISS, 2003: 1384)

A busca pelo sentido literal da palavra “dublagem” evidencia a sua amplitude: a partir de sua raiz é possível trazer dados úteis sobre a origem francesa do termo, datado do século

² Utiliza-se “indivíduos” de forma genérica visto que se incluem, aqui, os mais diferentes formatos de dublagem de estrangeiros em produções audiovisual, como entrevistados em documentários, atores em filmes de ficção, animação, séries de televisão ou apresentadores em programas televisivos, etc.

³ Localizando a experiência de adaptação de idioma no Brasil, logo, indivíduos não falantes do português, como na França, indivíduos não falantes de francês, e assim por diante.

XVIII, o que nos faz, por consequência, regressar ao surgimento do cinema, a fim de compreender melhor os seus significados.

Desde a primeira exibição, o cinema é uma arte tecnológica e de entretenimento, que agrega valores das demais expressões artísticas e culturais de onde emergiu. Essa premissa é necessária para compreender a origem de diversas práticas audiovisuais atuais, e, consequentemente, desmistificar determinadas concepções históricas atreladas unilateralmente ao advento do cinematógrafo, uma vez que inúmeras técnicas e estéticas utilizadas no cinema vêm de aplicação anterior na música, dança, pintura, arquitetura, literatura ou no teatro.

Assim, o cinema pode ser considerado como uma modificação nas formas de entretenimento do final do século XIX, pois quando foi apresentado ao público, em 28 de dezembro de 1895, já havia a tradição da exibição de imagens através de projeções em sala escura com Lanternas Mágicas, Dioramas, Cicloramas, entre outros equipamentos. Algumas dessas exibições de vistas fixas e animadas contavam com diversos recursos a fim de atrair o público, como a inserção de narração de histórias ou cenas, além de improvisos musicais e efeitos sonoros que serviam de acompanhamento enquanto as imagens eram projetadas, conforme as descrições abaixo:

“As apresentações de lanterna mágica, panoramas e dioramas, no início de 1800, também eram acompanhadas por efeitos sonoros como vento, vozes assustadoras e até o popular trovão. Um ciclorama no London Colosseum, em 1840, exibiu um panorama do terremoto de Lisboa, mostrando o chão tremendo, o mar se aproximando e construções tombando. De acordo com um observador, o panorama era acompanhado por um assustador ruído estrondoso, aparentemente vindo debaixo dos pés, o que aumentava o horror sendo a melhor experiência em susto e custo.” (AMPS: 2003 Issue 44 Spring, 4)

“Ultrapassando-se a preocupação com o aspecto técnico, o cinema foi, sem dúvida um fenômeno novo e particular quando surgiu, mas que compartilhou uma série de características comuns com outras formas de representação da época.” (TRUSZ, 2010: 90)

“Na França, a projeção de imagens em movimento não era uma novidade quando o cinematógrafo dos irmãos Lumière foi apresentado (...). Essas projeções chamadas de ‘Pantomimas Luminosas’ foram realizadas por Émile Reynaud no Musée Grévin, em Paris, entre outubro de 1892 e março de 1900, com enorme sucesso de público. Elas compreendiam acompanhamento musical e eram vistas por plateias coletivas em ambiente escurecido e mediante pagamento de ingresso.” (TRUSZ, 2010: 94)

“Apesar disso, há relatos de historiadores atribuindo aos primeiros espectadores cinematográficos uma ingenuidade e uma reação de pavor que não encontram comprovação documental e testemunhos de época, como por exemplo a famosa descrição da fuga do público que assistiu ao filme A Chegada do Trem à Estação, dos irmãos Lumière, que teria ficado amedrontado pelo avanço da locomotiva.” (TRUSZ, 2010: 95)

Dando continuidade à tradição lanternista⁴, ainda que não pudessem ser integradas em 1895, algumas técnicas fizeram parte da experiência da exibição cinematográfica no Cinema dos Primeiros Tempos⁵, como é o caso da aplicação da colorização manual de alguns filmes em exibições de vistas fixas⁶ no início de 1900⁷, do acompanhamento musical e/ou de efeitos sonoros sincronizados com a imagem ao vivo, além de explicadores (ou comentadores) que traduziam as histórias criando novas versões para os filmes estrangeiros. Esses explicadores agregavam funções diversas, como anunciar o programa nas calçadas, conduzir clientes até a sala de exibição e, também, sincronizar falas, saudações ou declarações como “*Te amo!*”, pronunciadas pelos personagens na tela⁸. No Japão, o *benshi*, narrador de cinema silencioso que tem origem nas experiências dos Teatros *Noh* e *Kabuki*, era utilizado como recurso para atrair uma maior quantidade de público nas exibições cinematográficas.

Até os anos de 1910, além da presença de músicos, sonoplastas e narradores nas salas de cinema, as exibições cinematográficas podiam ser acompanhadas por atores ou cantores que faziam interpretações ao vivo, atrás da tela, seguindo o personagem em sincronismo com a imagem. BERNARDET (2008: 64) descreve a experiência brasileira dos Filmes Cantantes como “*Geralmente de curta duração, apresentavam canções ou, mais frequentemente, árias de óperas conhecidas, dublados por cantores de renome escondidos atrás da tela, como Claudina Montenegro, Antonio Cataldi, Santiago Peppe, Ismênia Mateus e outros*”.

COSTA (2008), em um relato mais extenso sobre o uso do som no cinema brasileiro, localiza experiências de Cantantes em produções nacionais como *A Viúva Alegre. Pega na Chaleira* e *Seu Anastácio Chegou de Viagem*, ambos de 1909, pontuando ter sido uma prática adotada em outros títulos brasileiros até o ano de 1911. Além de canções, há também registros de falas sincronizadas ao vivo no Brasil, durante exibições de filmes nacionais e estrangeiros⁹, como indica COSTA (2008):

“*No fim de março, por conta da proximidade com a Semana Santa, como de hábito, os filmes sacros tinham suas versões cantantes. No Rio Branco de Auler, A vida de Cristo era dublada pelos artistas da empresa (...), além do coro. O Cinematógrafo Sant’anna apresentava a fita de mesmo nome, da Pathé Frères, ‘toda declamada’, de acordo com A Gazeta de Notícias de 25 de março de 1910 (ARAÚJO, 1976, p.326)*” (COSTA, 2008: 54)

⁴ Termo utilizado por TRUSZ (2010) para descrever a experiência da exibição de Lanterna Mágica.

⁵ Na pesquisa de TRUSZ (2010), período que compreende de 1895 a 1908.

⁶ TRUSZ, 2010: 36

⁷ BERNARDET, em *Historiografia Clássica do Cinema Brasileiro* (2008: 64), cita um anúncio no *Jornal do Brasil* afirmando que o filme *A Mascote* (1908) era a “*única fita nacional colorida*”.

⁸ NÁJAR, 2007: 66-68.

⁹ COSTA (2008: 43) marca a experiência dos Cantantes nos Estados Unidos, utilizando como base o artigo de Rick Altman, “*The silence of the silents*”, publicado na revista *The Musical Quarterly*, em 1996.

Essas experiências dos explicadores e dos filmes cantantes podem ser consideradas como precursoras diretas do que viria a ser o uso da voz no cinema e, por consequência, da dublagem. Mas é importante incluir também a experiência do Teatro, que serviu de referência para o uso da voz, a interpretação de atores e a *mise-en-scène* no meio cinematográfico. Assim, é necessário fazer outra breve regressão na busca pela raiz da palavra “dublagem” a fim de entender seu emprego contemporâneo.

Como visto na definição do dicionário citado, a princípio, “dublar” significava “duplicar”. Tomando o ator como referência e dentro daquilo que concerne a “dobra” de uma atuação, a primeira utilização no Teatro da “duplicação” de atores em um mesmo papel de que se há registro, ocorreu em 1718¹⁰. Seguindo o trajeto etimológico da raiz, o termo “dublê”, de 1808¹¹, e que diz sobre um “*ator ou atriz que substitui outro(a) no caso de necessidade*”, será um dos primeiros termos incorporados no Cinema Sonoro para descrever o profissional que fazia dublagem: o *dublê de voz*¹². Segundo HANDZO (1985):

“Dublagem, no sentido de substituição de voz era originalmente chamada de Dublagem Vocal¹³. Da mesma forma como havia dublês de figuração para cenas de luta – ou como há atualmente dublês de corpo para cenas de nudez – dublês de voz transformaram atores que não cantavam em vocalistas, ao interpretarem fora do alcance das câmeras.” (HANDZO in WEISS e BELTON, 1985: 405-406)

É provável que o uso de *dublê* ou de dois atores para desempenhar um mesmo papel no Teatro tenha origem anterior à data citada, se incluirmos o Circo e o emprego de Fantoches ou Marionetes¹⁴ como experiências precedentes. O Teatro de Fantoches tem papel fundamental na história do teatro e foi considerado como veículo para a disseminação de ideias em civilizações antigas como Egito e Grécia¹⁵. Há, nessa modalidade, um grande simbolismo no uso da voz, já que um boneco – fantoche ou marionete – “ganha” a voz de um ator (ou atriz) que, normalmente, não é revelado ao público, da mesma forma como acontecia nas exibições do Cinema dos Primeiros Tempos quando atores e cantores emprestavam suas vozes às personagens projetadas na tela; atualmente, essa operação “sigilosa” é reproduzida no universo da dublagem de produtos internacionais e na inserção de voz em programas

¹⁰ Consulta de *doublage* no site <<http://www.cnrtl.fr/definition/>>: Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. Acesso em 22-nov-2013.

¹¹ Consulta de *doubler* no site <<http://www.cnrtl.fr/definition/>>: Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. Acesso em 22-nov-2013.

¹² Revista *Photoplay* jul. 1929, p. 32.

¹³ No texto, em inglês, os termos são *Dubbing* e *Vocal Doubling*.

¹⁴ Michel Chion (2004:155) se refere ao Teatro de Marionetes, como *playback direto*, tema que será explorado ainda neste capítulo, p.23.

¹⁵ BLUMENTHAL (2005).

infantis nacionais ou estrangeiros. Por vezes, dois fantoches podiam ser representados pela voz de um único ator, que criaria interpretações distintas para os personagens; algo similar acontece, hoje, com dubladores que assumem diversos papéis no mesmo projeto. Entretanto, como não foram localizados estudos mais aprofundados sobre o uso da voz no Teatro de Fantoches, esta pesquisa assume o século XVIII como baliza temporal para o aparecimento do vocábulo *dublê*, como foi apontado pelos dicionários etimológicos citados anteriormente.

Do ponto de vista cinematográfico, a palavra “dublagem” tem marco etimológico no início do século XX¹⁶. No Audiovisual, o uso desse termo significa a duplicação ou substituição de uma voz por outra. Ainda que seja frequentemente associada a produtos internacionais, a dublagem serve como recurso para captação de voz em diversas produções desde o surgimento do Cinema Sonoro, além de ser empregada na regravação de diálogos captados no Som Direto, quando estes são invalidados por alguma circunstância. A gravação de voz, através da dublagem, foi uma estratégia largamente utilizada na Itália e, também no Cinema Novo no Brasil.

O primeiro uso dessa técnica ocorreu no longa-metragem *O Cantor de Jazz*¹⁷, nos Estados Unidos, em 1927. Naquele momento, o termo adotado foi *Voice Doubling*¹⁸ que, traduzindo para o português significa “dublagem de voz”. Outra palavra muito próxima era *Dubbing*, técnica importada da reprodução de discos da indústria fonográfica e aplicada no sistema de discos da Vitaphone¹⁹. Segundo HANDZO (in WEISS e BELTON, 1985: 406), a palavra *Dubbing*, era também utilizada para descrever os processos e profissionais envolvidos na mixagem de filmes na Inglaterra²⁰. Os dois termos partem da origem francesa *Double (1080)/Doublage (1400)*, que provém do latim arcaico *Duplus/Duplare*.

Atualmente, nos Estados Unidos, o diálogo captado em sincronismo com a imagem na pós-produção é descrito pela sigla ADR, que pode ter dois significados: *Automated Dialog Replacement*, cujo papel é substituir os arquivos de áudio invalidados da produção, e *Additional Dialog Recording*, que indica que um novo diálogo ou locução será inserido no projeto. Paul Zydel, técnico de gravação de ADR e Foley²¹, conta que “*quando o ADR chegou em Nova Iorque chamaram-no de ‘Electronic Post Sync’. EPS nunca pegou, Hollywood não*

¹⁶ CUNHA (2000: 274).

¹⁷ Esse filme é considerado o primeiro longa-metragem do Cinema Sonoro. CRAFTON (1999: 509).

¹⁸ Revista *Photoplay* jul. 1929, p.108.

¹⁹ O Sistema Vitaphone será explorado no capítulo 3.

²⁰ É interessante notar que o termo *Dubbing* ainda é utilizado, hoje em dia, como mixagem de som, conforme foi percebido em registros de fóruns e revistas online do início de 2000. Fontes: *Editor Guild Magazine* e *Sweetwater Music, Instruments & Pro Audio*.

²¹ Sonoplastia gravada em estúdio de pós-produção para produtos audiovisuais semelhante ao que era praticado no Rádio. O nome Foley vem de Jack Foley, precursor da técnica.

aceitou o termo, então era chamado de ADR e ainda é chamado de ADR” (in LOBRUTTO, 1994: 106). Há, ainda, uma grande variedade de termos sobre o uso da voz com base no mercado norte-americano, tendo como referência o *Voice Acting*, que será explorado adiante neste capítulo.

Por fim, no que diz respeito aos termos adotados em países de língua inglesa, a palavra utilizada para descrever a dublagem de produtos internacionais é *Dubbing*²².

Na França, também há a divisão entre a gravação de voz voltada ao produto internacional – chamada de pós-sincronização – e aquela realizada para as produções locais – denominada *doublage*²³. Segundo CHION (2006: 349):

“É necessário se diferenciar os casos em que os diálogos são gravados em estúdio para um filme que deverá ser traduzido em outro idioma (a chamada dublagem) daqueles onde os diálogos são refeitos em estúdio, em um mesmo idioma e, geralmente – ainda que nem sempre -, com os mesmos intérpretes para substituir o som das gravações em sua totalidade ou parcialmente. É o que se chama de operação de pós-sincronização – pura questão de convenção linguística, já que, na realidade, as técnicas são as mesmas.”

Tanto no Brasil, como em Portugal e na Itália – considerado o país da dublagem –, há um único termo que designa as duas práticas: dublagem, *dobragem* e *doppiaggio*, respectivamente. Estes termos, que têm a mesma origem etimológica francesa, provêm na realidade da prática norte-americana iniciada em 1927.

No caso brasileiro, é muito interessante subdividir a técnica através de nomenclaturas diversas, tanto por uma questão didática como pelo fato de que os profissionais envolvidos em cada uma dessas modalidades são raramente intercambiáveis: atualmente, atores regravam a própria voz quando participam de produções nacionais, dubladores fazem parte do mercado específico de *Versão Brasileira*, enquanto locutores atuam em outro nicho frequentemente.

Mas há situações de exceção. Uma delas é utilizada no Brasil há alguns anos já que, para alguns projetos, as empresas de distribuição têm convidado atores e, apresentadores de programas televisivos para dublar diversos personagens de produções cinematográficas estrangeiras, em uma tentativa mercadológica de atrair mais público para as salas de cinema brasileiras – estratégia essa que é frequentemente aplicada nos Estados Unidos. Em parte, isso acontece pela presença de um maior número de animações no mercado exibidor nos últimos anos; ainda que nem todas as animações sejam destinadas às crianças, a exploração industrial

²² Consulta de *dubbing* no site <<http://dictionary.cambridge.org/us/>>: Cambridge Dictionaires Online. Acesso em 02-abr-2014.

²³ CHION (2004: 102).

do mercado oferece produtos que normalmente têm maior apelo infantil. Assim, ao inserir determinada celebridade, além do público padrão, costumeiramente, formado por crianças e parentes que as acompanham, outros perfis de espectadores também são alcançados pela utilização de tais estratégias.²⁴

Um exemplo desta prática de chamar nomes conhecidos, que não possuem histórico de dublagem, para dublar personagens em animações estrangeiras com o intuito de atrair o público, pode ser observado na matéria de capa do *Caderno 2*, do jornal *O Estado de São Paulo*, publicada em 30 de dezembro de 2013. O texto destaca a participação de Fábio Porchat, comediante de vídeos humorísticos da produtora *Porta dos Fundos* mas sem nenhuma experiência anterior no ramo da dublagem, no filme *Frozen*, produção dos estúdios Walt Disney:

“Outro atrativo é a participação de Fábio Porchat no longa. O colunista do Caderno 2 foi recrutado para dar a voz a um boneco de neve que, na versão original foi dublado pelo ator Josh Gad, visto recentemente nos cinemas em Jobs. (...) Em sua primeira dublagem, ele garante não estar decepcionado por não ter sido convidado a interpretar o príncipe da história. (...) Assim como o resto da equipe, composta por dubladores experientes, o humorista precisou cantar.” (O Estado de S. Paulo, 30 dez. 2013: C1)

Outro exemplo de intercâmbio de profissionais entre esses nichos mercadológicos ocorreu no filme *Corpos Celestes* (2009), com direção de Marcos Jorge e Fernando Severo. Devido ao falecimento do ator Antar Rohit, que interpretava o personagem Richard, foi contratado o profissional Phil Miler²⁵, ator com trabalhos de grande destaque em locução e dublagem, para substituir a voz de Rohit no filme. Neste caso, um profissional com carreira mais dedicada à atuação de voz se inseriu no universo do cinema nacional.

Em algumas produções audiovisuais brasileiras, tem sido comum a referência ao uso do “ADR” em vez de “dublagem”, por parte da equipe de finalização de som ou da produção, da mesma forma que alguns dubladores têm incorporado terminologias e técnicas de *Voice Acting* no mercado de *Versão Brasileira*. Ainda assim, não há uma definição em português para o diálogo gravado na pós-produção, como é feito na França²⁶, Inglaterra ou nos Estados

²⁴ Vale ressaltar que as primeiras experiências brasileiras de dublagem de animação utilizaram ícones do Rádio, assim como hoje são utilizados artistas televisivos. Este fator histórico será explorado no capítulo 3 desta pesquisa.

²⁵ É importante destacar que Phil Miller, além de seu trabalho como locutor e dublador, também atua em filmes, programas televisivos e anúncios comerciais, tendo destaque com o personagem “São Longuinho”. Mais informações em <<http://www.philmiller.com/>>. Acesso em 22-dez-2014.

²⁶ Na França, por exemplo, o Mercado de Dublagem possui uma série de terminologias e siglas para descrever o que é produto dublado, daquilo que não é. VO (Version Originale) é o filme sem nenhuma adaptação idiomática. VOST (Version Originale Sous-Titre) é a versão original acrescida de legendagem na língua original da produção. VOSTF é a versão original com legendagem em francês. Para as versões dubladas há VD que se

Unidos, e o termo “dublagem” continua a ser utilizado em estúdios de *Versão Brasileira*, de finalização de som de projetos nacionais, e também em apresentações musicais que utilizam *playback*.

1.2 Ideologias, possibilidades e razões do uso

Desde o início do Sonoro, a dublagem esteve presente na produção cinematográfica dos Estados Unidos e de outros países como Brasil, Inglaterra e Itália, tanto por uma questão de necessidade técnica, como pelos gêneros fílmicos propostos no cinema que recorriam, frequentemente, à utilização de cenas musicais. No Brasil, por exemplo, essas cenas eram apoiadas em sucessos regionais e radiofônicos do período, a fim de manter o interesse do público nas produções nacionais.

Até o final dos anos 1950, cineastas que almejassem cenas externas em seus filmes, já programavam a dublagem para a pós-produção, a menos que possuíssem infraestrutura tal qual algumas produções norte-americanas, que recorriam a sistemas de captação de imagem e som alimentados por geradores instalados em caminhões.

Após o fim da Segunda Guerra Mundial, surgem gravadores portáteis para a captação de Som Direto sincrônico nos *sets* de filmagem. Esses sistemas trazem novas perspectivas de produção para países que, ao contrário dos Estados Unidos, não dispunham de grandes investimentos para sustentar seus mercados cinematográficos. Uma vez efetivada a gravação do som em locações diversas além de estúdios, emerge, também, uma maior objeção de profissionais quanto ao uso da dublagem como estratégia principal de registro de voz em cenas externas para filmes.

*“Dublagem não é somente uma técnica, mas também uma ideologia. Em filmes dublados, não há a menor relação entre o que se vê e o que se ouve. O cinema dublado é o cinema de mentiras, da preguiça mental e da violência porque ele não dá espaço ao espectador e o faz ser mais surdo e insensível. Na Itália, todos os dias as pessoas se tornam mais surdas em um nível horroroso.”*²⁷ (WEIS e BELTON, 1985: 150)

Nessa fala, os cineastas franceses Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, vanguardistas da *Nouvelle Vague*, criticam o uso da dublagem em filmes, o que, para eles, seria uma questão

transformam em VF ou VDF (Version Française ou Version Doublée em Français). Há mais subdivisões que se orientam pelo país francófono onde esta obra foi dublada. (NOUVEL, 2007:14)

²⁷ A declaração extraída de “*Direct Sound: an interview with Jean-Marie Straub and Danièle Huillet*”, in WEIS e BELTON (1985: 150).

de ideologia. É muito provável que essa declaração esteja relacionada à experiência de trabalho que tiveram na Itália, onde ficaram por muito tempo. Contrastar o referencial de captação de som no *set* de filmagem, praticado na França, com a técnica executada no “país da dublagem” pode ter trazido uma maior necessidade de afirmação do uso do Som Direto para esses cineastas, visto que, até o Neorrealismo Italiano, a vanguarda cinematográfica italiana usava a dublagem como recurso de captação de voz²⁸.

Antes de Straub e Huillet, Jean Renoir, precursor da *Nouvelle Vague*, a fim de afirmar sua postura, dizia que “*se nós vivêssemos no século XII..., os praticantes de dublagem seriam queimados no mercado por heresia. Dublagem é equivalente a acreditar na dualidade da alma.*” (BELTON in WEISS e BELTON, 1985: 65). Mantendo o tom crítico, mas com um viés mais cômico, o filme *A noite americana* (1973), de François Truffaut, contém uma cena que ilustra a dificuldade de uma personagem em decorar suas falas. A solução que ela propõe ao diretor é fazer uma contagem numérica, de forma dramática, no lugar de proferir os diálogos do roteiro e substituir sua voz na pós-produção através da dublagem, como era praticado na Itália, algo que é descartado.

A citação de Straub e Huillet, pronunciada há mais de três décadas, reflete o pensamento de parte dos profissionais da produção cinematográfica no Brasil até os dias atuais. Mesmo quando se fazem necessárias pequenas correções a serem gravadas na etapa de edição de som, a fim de obter uma melhor compreensão do diálogo, há resistência por parte de diretores sobre a necessidade de falas dubladas em seus projetos. Em alguns casos, a dublagem chega a ser realizada, mas antes mesmo que se termine a edição e pré-mixagem do projeto, já está definido que a fala gravada na pós-produção não será utilizada.

A ojeriza pela dublagem no Brasil, que além do diretor envolve outros membros da classe cinematográfica, pode ter algumas explicações: formação estudantil (seja ela universitária, técnica) ou profissional do diretor que pode ter preferência por uma estética ou modelo de produção – por exemplo, no Cinema Direto ou *Nouvelle Vague*, a captação de som deve ser realizada na produção; a valorização do trabalho da captação de som no *set*, diante da tradição de bons técnicos de Som Direto no país – o que, por consequência, poderia significar que a dublagem foi requisitada por uma “falha” na produção, sendo que essa responsabilidade

²⁸ É importante frisar que o Neorrealismo Italiano foi um movimento com produções mais expressivas na década de 1940, logo, anterior à chegada dos sistemas portáteis de captação de som direto. Dada a realidade financeira de pós-guerra vivida pelos cineastas italianos, deste período, e suas propostas estéticas, a captação de som em *set* – através de sistemas robustos com alimentação de geradores – não era viável.

recairia em cima desses profissionais, ainda que os maus resultados possam ter partido tanto de escolhas equivocadas da equipe de som quanto das condições (inadequadas) de filmagem dadas pela produção; não se pode deixar mencionar os custos adicionais que envolvem regravar falas na pós-produção e que, conseqüentemente, interferem no planejamento financeiro do projeto.

Há, ainda, outro fator para a fuga da etapa de gravação de voz na finalização, uma vez que alguns atores não aceitam o uso da dublagem e, assim, o som deve ser captado com muita precisão no *set* de filmagem; nesse caso e em outros similares – como quando há uma fala captada em determinada tomada que não tenha sido válida para a equipe de som –, cabe ao Técnico de Som Direto gravar coberturas da fala no próprio *set* a fim de garantir o trabalho.

“Captação de ‘coberturas de diálogos’. O técnico de som indica a necessidade da realização da captação de trechos curtos do diálogo (pick up wild lines) que porventura tiveram a qualidade comprometida durante a tomada da cena em função da ocorrência de algum ruído inconveniente (batida de uma porta, buzina de um carro). As coberturas de som podem ser utilizadas na edição, substituindo os trechos de diálogo dos planos com problema.” (SOUZA, 2010: 100-101)

Um fato é que quando um som é captado com qualidade na fase de produção, este garante uma autenticidade sonora ao filme pelo caráter orgânico que essa técnica permite às atuações. Outro benefício é que a captação de Som Direto reduz os custos da produção cinematográfica, trazendo soluções para cineastas, além de tornar mais viável a realização de filmes em países onde a indústria de cinema ainda não havia se consolidado. Ainda que tivesse uma série de vantagens para a produção brasileira, o Som Direto não teve uma inserção no país tão rápida quanto em alguns países da Europa.²⁹

Sobre a chegada dos gravadores portáteis, no Brasil, e sua primeira aplicação, há divergência nos dados apresentados em algumas publicações: COSTA (2008: 136) aponta que *“segundo [o conservador-chefe da Cinemateca do Museu de Arte Moderna] Hernani Heffner, o Nagra³⁰ aportava pela primeira vez, sem alarde, em terras brasileiras (...), a partir de 1959”*, sendo utilizado em projetos filmados na Amazônia pelo alemão Franz Eichhorn em 1961-63. Entretanto, consta que as produções realizadas na floresta amazônica por Eichhorn tiveram lançamento em 1958, segundo a *Enciclopédia do Cinema Brasileiro* (MIRANDA e

²⁹ Carlos Augusto Calil, em entrevista concedida a esta pesquisa, editada e disponível em mídia anexa, comenta sobre a dificuldade para inserir a captação de som no *set* de filmagem em sua experiência estudiantil na Escola de Comunicações e Artes na transição entre os anos 1960-70, um reflexo do que era vivenciado no mercado.

³⁰ Sobre o Nagra: *“linha profissional de gravadores digitais e analógicos de fitas 1/4, produzido pela Kudelski S.A. Suíça. Seus gravadores portáteis (...) tem sido padrão na indústria por mais de 30 anos. Nagra significa ‘gravado’ em polonês, língua de seu criador Stefan Kudelski.” KENNY (2000: 225).*

RAMOS, 2000: 209). Neste mesmo ano de 1958, segundo site oficial do Grupo Kudelski³¹, era lançado o modelo de gravador citado por Heffner, indicando que há conflito na informação mencionada.

Apesar da confusão de datas, é fato – devidamente documentado³² - que em 1962 gravadores portáteis da marca suíça Nagra³³ chegam ao Brasil. O primeiro uso oficialmente registrado do gravador ocorre no documentário *Maioria Absoluta*³⁴, de Leon Hirszman, finalizado no ano de 1964. A partir de então, os próximos trabalhos brasileiros com Som Direto são, majoritariamente, documentários até que a técnica comece a se estabelecer em filmes de ficção, no meio da década de 1970³⁵.

Segundo o depoimento de CALIL à pesquisa³⁶, a dificuldade para inserir a captação de Som Direto nos *sets* de filmagens, nessa fase, se deu por dois motivos principais: certa incompreensão sobre o papel do Técnico de Som Direto, que limitava o trabalho do Fotógrafo além de interferir no andamento das filmagens, e o fato de que os microfones disponíveis no mercado, bem como outras tecnologias como câmeras *blimpadas*, estavam aquém da qualidade dos gravadores portáteis que haviam chegado ao país, fazendo com que a gravação de som não trouxesse os resultados almejados.³⁷

Isso parece justificar, em parte, o uso da dublagem na produção nacional, ainda que houvesse a possibilidade para implementação de Som Direto no início dos anos 1960 no Brasil. Da mesma maneira, torna-se compreensível a escolha dos cinema-novistas pela gravação de diálogo na pós-produção – ainda que, esses cineastas pudessem ter sido grandes precursores do uso do Som Direto no país, tanto por sua proposta vanguardista, quase que concomitante à *Nouvelle Vague*, como pela necessidade de redução de custos de produção³⁸, a fim de comprovar que era possível se fazer um cinema diferente do falido modelo industrial

³¹ Informações retiradas do site oficial do Grupo Kudelski: <<http://www.nagra.com/group/history>>. Acesso em 25-jun-2014.

³² Texto de autoria de Eduardo Escorel publicado em na Revista Piauí, em 19/12/2012. Disponível no link: <<http://revistapiaui.estadao.com.br/blogs/questoes-cinematograficas/geral/missao-sucksdorff-o-que-poderia-ter-sido>>. Acesso em 20-mai-2014, assim como na pesquisa de GUIMARÃES (2008).

³³ GUIMARÃES (2008) e COSTA (2008).

³⁴ “O espião de Deus”. Entrevista de Leon Hirszman à Fernando Moraes (COSTA:1979: 04).

³⁵ O primeiro filme de ficção mencionado na pesquisa de GUIMARÃES (2008: 90-91) em que foi utilizada a captação em gravador Nagra é *Iracema, uma Transa Amazônica*, 1974, dirigido por Orlando Senna e Jorge Bodanzky. Já em COSTA (2008: 151-152), consta o filme *Ganga Zumba* (1963) de Carlos Diegues, e o teste de Glauber Rocha no filme *Câncer*, captado em 1969, mas finalizado em 1971.

³⁶ A entrevista de CALIL foi captada no primeiro semestre de 2014, no Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da ECA-USP.

³⁷ Carlos Augusto Calil comenta sobre a chegada de equipamentos no mercado brasileiro, mais especificamente sobre o paulista, e na Escola de Comunicações e Artes a partir dos anos de 1969. Mais informações nas mídias anexas ao final da Dissertação.

³⁸ Carlos Diegues em VIANY (1999: 437), atesta seu interesse pelos gravadores portáteis e o baixo custo que imprimiria à produção nacional.

praticado anteriormente nos estúdios brasileiros. A declaração a seguir, do diretor Nelson Pereira dos Santos, dá indícios do interesse pela captação de Som Direto e demonstra o reconhecimento da validade dessa tecnologia enquanto filmava *Vida Secas*, de 1963:

“No Vidas Secas teve um Nagra que chegou depois, no meio da filmagem, chegou com o Geraldo José, aí a música do filme foi feita com o Nagra: o vento na caatinga e o famoso carro de boi que virou orquestra, a facilidade de um gravador com pilha no meio do mato.” (GUIMARÃES, 2008: 178)

Ainda que o uso da dublagem possa soar como um ruído na linguagem proposta pelo Cinema Novo, nem mesmo títulos definitivos desse movimento como *Deus e o Diabo na Terra do Sol* ou *Vidas Secas* deixaram de ser considerados grandes obras por usar gravação de diálogos pós-sincronizada, inclusive por vanguardistas franceses. Ainda mais porque certamente as limitações tecnológicas e financeiras enfrentadas pelos cinema-novistas contribuíram para o tipo de produção que conseguiram praticar no período, trazendo uma enorme reformulação para o cinema brasileiro. CALIL, ainda em seu depoimento, afirma que Glauber Rocha era um cineasta que gostava de interferir no processo, dando ordens à equipe e ao elenco, enquanto os planos eram rodados e, logo, a captação de som direto poderia interferir no seu estilo de trabalho.

Uma particularidade ocorrida na gravação de voz de *Deus e o Diabo na Terra do Sol* dá indícios de um uso criativo da dublagem, já que a voz de Othon Bastos foi utilizada para representar dois personagens no filme: Sebastião e Corisco, um simbolizando Deus, e o outro, o Diabo, respectivamente. O primeiro foi interpretado por Lídio Silva, e o segundo pelo próprio Bastos. Pode-se imaginar que essa decisão tenha sido tomada por questões técnicas; talvez, o ator que interpretava Sebastião não tivesse o timbre de voz que Glauber Rocha aprovasse, por alguma razão específica, já que não há informações oficiais da real intenção do diretor a respeito dessa escolha. No entanto, para alguns teóricos como Ismail Xavier, o uso da voz de Bastos virou uma proposta narrativa dada a dicotomia dos personagens que, por meio de recursos técnicos, passavam a apresentar a mesma voz. Um questionamento que fica é: se o Som Direto do filme houvesse sido captado, será que Glauber Rocha substituiria, ainda assim, a voz de Sebastião por uma interpretação de Othon Bastos na pós-produção? Infelizmente, a resposta a esse questionamento ficará no imaginário.

Segundo CALIL, ainda em sua entrevista, vivemos uma “*ditadura do Som Direto*” no cinema. E ele tem sua razão, pois mesmo que o Som Direto ofereça um rico material para os

projetos, o cinema brasileiro “desaprendeu”, de certa forma, a utilizar a técnica da dublagem a seu favor e, talvez, a propor e experimentar novas estéticas.

Filmes de Aventura, de Ação ou de Época, a menos que sejam captados em um estúdio que tenha um perfeito controle de ruídos, precisarão ser dublados em grande parte. Esses gêneros têm sido mais frequentes na televisão do que no cinema brasileiro, seja por questões de produção e orçamento, estúdios com isolamento acústico adequado, entre outros fatores. Mas, talvez, também falem propostas cinematográficas para a execução de tais gêneros e outros formatos.

Além desses modelos mais industriais, a experiência de Júlio Bressane, registrada por BERNARDET (in *Filme Cultura*, ed. 37, 1981: 22) e explorada por COSTA (2008), também mostra que a dublagem pode ser utilizada, em filmes experimentais, como recurso criativo e fuga ao “*uso automático de um som naturalista*” imposto pelo Som Direto:

“Sobre experimentos não com o som direto, mas com a dublagem, Bressane, ao defender da mesma forma seu potencial criativo e antinaturalista, cria seu filme Agonia, de 1976, no qual há o que ele próprio batiza de polivozes: um mesmo personagem dublado por vozes diferentes no decorrer da história”. (COSTA, 2008: 148)

Pensar e propor um projeto que deverá ser dublado desde o princípio não faz com que a captação de som no *set* de filmagem deixe de ser necessária e, tampouco, dispensa o trabalho do Técnico de Som Direto. Na realidade, os projetos que são dublados na pós-produção precisam de um importante recurso chamado *Som Guia*, que é o som captado no *set* e que servirá de referência para que seja feita a substituição dos diálogos na pós-produção, mantendo o sincronismo e intenção da captação original.

Essa técnica é aplicada desde o princípio do Sonoro nos Estados Unidos, e foi também utilizada por muitos anos no Brasil. Talvez seja esta uma das razões da resistência de alguns profissionais em se realizar dublagens, exatamente por remeter a um momento do qual ao qual não se quer mais fazer parte, associando a dublagem a uma falta de conhecimento e técnica que hoje, graças aos avanços tecnológicos e formação profissional dos técnicos, ficaram no passado. As dificuldades técnicas relacionadas ao som podem ser percebidas a partir de depoimento do montador Mauro Alice, relatado por MANZANO (2005):

“É de grande importância, para entender claramente o estágio do trabalho com som nesse período, o depoimento de Mauro Alice, que entrou na Vera Cruz para trabalhar inicialmente no setor de projeção do estúdio de som e depois tornou-se assistente de montagem de Hafenritcher. Suas primeiras impressões sobre o trabalho com o som revelam dificuldade em se manipular o material sonoro,

havendo maior preocupação com o sincronismo das falas. (...). A captação de som (gravando-se em ótico) mostrava-se muito problemática, os estúdios não possuíam recurso acústico apropriado. Assim, era feito som guia em ótico, realizando-se posteriormente muitas dublagens" (MANZANO, 2005: 108)

Atualmente, o uso da voz em filmes brasileiros é feito de maneira similar ao que ocorre nos Estados Unidos, onde há uma predominância de diálogo captado no Som Direto sendo permeado, em alguns momentos, por falas gravadas na pós-produção. Segundo declaração de Paul Zydel, a “*média de gravação de ADR (nos Estados Unidos) é de trinta por cento*”, ainda que ele tenha passado pela experiência do filme *Era uma vez na América* gravado “*com 100 por cento de ADR – Cem por cento! Levou dez semanas para fazê-lo.*” (in LOBRUTTO, 1994: 105)³⁹.

Em algumas produções norte-americanas, como filmes com histórias fantásticas, por exemplo, as séries *O Senhor dos Anéis*, *Crônicas de Nárnia*, etc., mesmo que captados em estúdio através da técnica de *Chroma Key*⁴⁰, pode ser necessária uma maior proporção de dublagens do que Som Direto devido aos preparativos para realizar as cenas de ação nos *sets*, como presença de ventiladores para simular vento, indicações do diretor sobre atuação, necessidade de efeitos especiais para a imagem, entre outros fatores. Um caso brasileiro em que há uma inversão proporcional entre som direto e dublagem é o filme *Acquária* (2003), dirigido por Flávia Morais e com edição de som de Luiz Adelmo.

Por ter uma indústria cinematográfica que se consolidou rapidamente, os filmes nos Estados Unidos sempre estiveram, do ponto de vista técnico, um passo à frente dos outros países. Isso ocorreu graças à próspera economia norte-americana e o desenvolvimento de várias tecnologias patenteadas entre os séculos XIX e XX, aliados a uma visão de mercado que trazia retorno financeiro para reinvestimento na própria indústria. Estudos como o de BALIO (1995), BORDWELL (1985), WEISS e BELTON (1985) dão conta de exemplificar as fases de transição dessas tecnologias, e de como foram feitas tentativas para se juntar som e imagem em exhibições fílmicas nas salas de cinema, testando as mais diferentes inovações disponíveis no período. Ainda assim, a chegada do som, e seu estabelecimento nos anos

³⁹ Segundo Eduardo Simões dos Santos Mendes e Luiz Adelmo Fernandes Manzano, membros da banca de Defesa de Mestrado realizada em 08 de dezembro de 2014, há uma divergência nesta informação registrada por LOBRUTTO, pois Jean Pierre Ruh, Técnico de Som Direto de “*Era uma vez na América*” com o qual MANZANO e MENDES tiveram aulas, alega que Robert De Niro, ator principal do longa-metragem se recusou dublar qualquer cena quando na produção e que, portanto, Ruh precisou captar o Som Direto com primazia. Na página do filme no IMBD <http://www.imdb.com/title/tt0087843/fullcredits?ref=tt_ov_st_sm>, constam os dois profissionais (Ruh e Zydel) inscritos enquanto equipe técnica do filme. Acesso em 28-dez-2014.

⁴⁰ *Chroma key(ing)* é uma técnica de combinar dois *frames* ou imagens para substituir a cor de um *frame* pela de outro *frame*. É normalmente utilizada na indústria cinematográfica para substituir o fundo de uma cena, diante do uso inicial de cenário com fundo azul ou verde, sendo que, por fim, coloca-se o ator em um outro cenário na finalização. Disponível em <<http://www.techopedia.com/definition/476/chroma-key>>. Acesso em 25-jul-2014.

subsequentes, não significava, para alguns empresários do ramo, que os filmes silenciosos deixariam de ser produzidos, já que não havia a certeza da continuidade e aceitação do cinema sonoro⁴¹ pelo público. Mas essa é a grande diferença entre uma produção industrial e aquela que não é: um volume de materiais que te permite alcançar melhores resultados bem como a possibilidade do teste.

Assim, dentro desse esquema industrial, havia condições tanto para se captar integralmente o Som Direto em *O Cantor de Jazz*, quanto para substituir sons na pós-produção caso o material captado em *set* não gerasse o resultado pretendido.

“Embora seja associado, principalmente, com adaptação de língua estrangeira, não havia nada de novo sobre dublagem⁴², um termo vindo do trabalho fonográfico. Ele se refere à prática de combinar sessões de gravações realizadas para fazer uma nova matriz. Um Engenheiro da ERPI escreveu que a necessidade por dublagem foi antecipada. Na verdade, ela era considerada como uma simples aplicação de procedimentos já conhecidos’. Em O Cantor de Jazz, a Warner usou a técnica para editar a performance do cantor [Yossele] Rosenblatt de [da canção] Kol Nidre, na qual [Al] Jolson fez, depois, sincronismo labial através de playback. (...). Há uma nota que indica que a duplicação disco-a-disco já estava em uso em 1927.” (CRAFTON, 1997: 240)

A partir dessa citação, nota-se que, desde o princípio nos Estados Unidos, houve o que poderia ser considerado metaforicamente como o “benefício da dúvida”: se fosse necessário gravar com som direto, era isso o que seria feito; e se a dublagem fosse imprescindível, não seria um empecilho. De alguma forma, o cinema norte-americano nunca teve pudor de usar quaisquer dessas técnicas, desde que pudessem testar e garantir bons resultados técnicos e, também, retorno financeiro.

O excerto acima também prova que, em 1927, o *playback* já estava disponível, sendo este um aspecto indispensável na discussão sobre o uso da voz. Entre as situações mais conhecidas em que se emprega o *playback* estão, com certeza, as apresentações de cantores(as) em programas televisivos de auditório, como aqueles exibidos na televisão aberta aos finais de semana, além de shows onde as coreografias são meticulosamente elaboradas - quando não, acrobáticas -, dificultando o ato de cantar e dançar ao mesmo tempo. Grandes ícones da música *pop* como Madonna, Shakira, Lady Gaga e Britney Spears utilizam o *playback* em suas performances.

De forma similar às impressões negativas relacionadas à utilização da dublagem em filmes nacionais, o uso de *playback* em apresentações musicais gera contestações de parte do

⁴¹ CRAFTON, 1999: 418.

⁴² O termo utilizado no texto é “*Dubbing*” por se referir à prática fonográfica, como é explicitado no item 1.1 desta pesquisa.

público e de profissionais do mercado diante dos artistas que se valem desse recurso. Segundo CHION (2004: 156), “*O playback e a dublagem são recursos que suscitam a desconfiança [no cinema] pois são falsificações*”.

No início de 2013, a cantora norte-americana Beyoncé optou por “dublar” o hino dos Estados Unidos na cerimônia de posse do presidente Barack Obama⁴³, e foi criticada em revistas e jornais devido a sua escolha. Naquele momento, a cantora Aretha Franklin defendeu a atitude, alegando que as baixas temperaturas registradas no período poderiam ser capazes de prejudicar a performance vocal de qualquer artista e que, portanto, o uso do *playback* não deve ser descartado em situações como a vivida por Beyoncé.

Em outra experiência semelhante, ilustrada por WURTZLER (ALTMAN, 1992: 87), a cantora Whitney Houston, em 1991, também utilizou o *playback* para cantar o hino dos Estados Unidos na abertura do Super Bowl, o jogo do campeonato da *National Football League*, principal liga de futebol americano, e responsável pela maior audiência televisiva do país. A escolha pelo *playback* foi uma decisão técnica do engenheiro evento; ainda se alegou que tal recurso sempre é utilizado em acontecimentos desse tipo. WURTZLER ainda discorre sobre o efeito negativo causado no público pela utilização do *playback*, fazendo uma referência ao escândalo envolvendo a dupla Milli Vanilli que, após vencer o prêmio de revelação musical no Grammy de 1990, se revelou uma farsa pelo fato de os cantores dublarem as vozes dos intérpretes Charles Shaw, John Davis e Brad Howell.

Consta na definição de diversos dicionários, entre eles o HOUAISS (2003: 1384)⁴⁴, que o *playback* também é dublagem. Essa definição traz uma questão relevante, já que parte dos profissionais da área não classificam o *playback* como uma das modalidades de dublagem, como é o caso de Flávio Dias D’OLIVEIRA, diretor, dublador e um dos entrevistados para a presente pesquisa. O cineasta Luiz de Barros, ao falar sobre sua experiência em *Acabaram-se os Otários* (1929), o primeiro longa-metragem sonoro brasileiro, também tentou separar os dois termos:

“A diferença entre um [termo] e outro é que no playback, como está dizendo, o som é gravado primeiro e a imagem é feita depois, o artista fazendo gestos acompanhando o som. Na dublagem é o inverso. Primeiro se filma mudo. Depois projeta-se esse filme sem som e os artistas gravam falas, olhando para um filme e acompanhando o movimento dos lábios da figura projetada.” (BARROS: 1978: 105)

⁴³ Disponível em <<http://colunas.revistaepoca.globo.com/menteaberta/>>: Coluna “Mente Aberta”. *Revista Época*, 23-jan-2013. Acesso em 04-abr-2013.

⁴⁴ Apontado no item 1.1 desta pesquisa.

Ainda que explique objetivamente o que é *playback*, a fala de Luiz de Barros parece deslocada no tempo em que foi registrada, 1978. Através da definição dele sobre dublagem, em que um filme é captado “mudo” para depois ter falas inseridas, retornamos, de certo modo, a uma prática do início do Cinema Sonoro (1927-30) quando, nos Estados Unidos, alguns estúdios possuíam títulos silenciosos estocados que, devido ao novo mercado que emergia, foram “atualizados” com a introdução de sons, a fim de adequarem as obras e garantir lucros. Essas produções reaproveitadas são chamadas de *Goat Glands*⁴⁵.

A realidade, no entanto, indica que Barros não se equivocou pois, segundo o depoimento de José Luiz SASSO, muitos filmes brasileiros, dos anos 1960 a 1980, foram captados sem *Som Guia* ou qualquer outra referência, sendo a dublagem realizada com base naquilo que os atores e diretores se lembravam de terem feito no *set* de filmagem. Um exemplo disso é o filme *A Praga*, de José Mojica Marins, filmado em Super 8, entre os anos de 1980-81, para o qual não fora captado som. O título só foi finalizado em 2007 – após ganhar um Edital do Centro Cultural Banco do Brasil no ano anterior – e na ausência do roteiro original completo, foi necessário recorrer a uma deficiente auditiva para realizar a transcrição do filme e, assim, terminá-lo⁴⁶.

Sobre o *playback*, cabe a reflexão de que se a voz faz parte da performance de um artista assim como seu corpo, o ato de fazer sincronismo labial mimético, utilizando uma voz pré-gravada (sendo a sua própria ou não) com o intuito de substituir a voz que seria emitida diretamente, não deixa de ser uma duplicação de atuação ou performance, assim como a dublagem, mas utilizando métodos diferentes.

CHION amplia o sentido de *playback* para quando este recurso é utilizado em teatro, ópera, apresentação com marionetes ou fantoches – ainda que o diferencie chamando-o de “*playback direto*” (2004: 155). Outra questão que o autor pontua é que o *playback* estaria em prática no cinema desde 1905, quando havia a experiência dos cantantes em muitas salas de cinema ao redor do mundo.

Porém, é necessário utilizar um termo mais adequado para se referir a essas experiências pré-Cinema Sonoro, visto que o termo *playback*, em seu sentido dicionarizado,

⁴⁵ CRAFTON (1999: 168-169). O termo *Goat Gland*, utilizado no cinema, provem de uma “prática” questionável de cura de disfunção erétil nos anos de 1920. Aos pacientes, eram indicados elixires, tônicas e procedimentos cirúrgicos.

⁴⁶ Depoimento de Eugênio Puppo, que finalizou *A Praga*, em 2007. No relato, consta que foram inseridas novas tomadas gravadas em 2006 com o próprio Zé do Caixão, famoso personagem de José Mojica Marins, narrando a história. Disponível em <<http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/mojica/>>.

significa “*tocar novamente (uma gravação)*”. Assim, o *playback* necessita de uma tecnologia que não estava disponível em 1905, ainda que tenha existido a experiência de se gravar discos e tocá-los junto às exhibições de filmes nos anos de 1900. Talvez os cantantes sejam mais precursores da dublagem – e estejam diretamente atrelados a ela – que do *playback* propriamente dito.

O uso de *playback* no cinema é recorrente. Grande parte das gravações de cenas musicais ou de filmes do gênero, em que se incluem muitos títulos de Bollywood, utilizam tal recurso. Normalmente, o processo de gravação e construção de musicais inclui um planejamento sobre elaboração e composição das músicas a serem cantadas nas cenas, que é anterior ao período de filmagem no *set*. Então, as músicas são gravadas e, depois, tocadas em *playback* para que os atores façam o sincronismo labial enquanto atuam durante as gravações.

As músicas produzidas para o *playback* no *set* não precisam ter a mesma finalização que a gravação que será ouvida nas salas de cinema pelo público. Rascunhos das músicas podem ser utilizados durante as filmagens, desde que esses esboços possuam o mesmo ritmo e sincronismo que será executado pelos intérpretes em cena. Após terminada a fase de produção, seguindo o esquema de utilização de uma música-rascunho, as vozes dos atores/intérpretes serão regravadas na finalização, bem como os demais instrumentos, que serão devidamente mixados e incorporados à banda sonora do projeto.

Diferente deste modo de produção, o filme *Les Misérables* (2012), dirigido por Tom Hooper, é exemplo de um caso de ruptura da utilização do *playback* e incorporação de Som Direto em um musical. As declarações a seguir, realizadas pela equipe de som de *Les Misérables* e extraídas da edição de dezembro de 2012 da revista *Audio Media*, ilustram a experiência de trabalhar nessas condições em um musical⁴⁷:

“Simon Hayes: A gênese do projeto está atrelada a Tom Hooper, o diretor, e seu desejo de gravar Les Misérables ao vivo; ele queria capturar as performances originais de seu elenco no set sem ter que recorrer à técnica comum de pré-gravar todas as músicas, e ele também não queria usar ADR depois. Para ele, um take captado no set oferece a verdade e a energia que são impossíveis de se alcançar usando os tradicionais sons pré-gravados e a mímica ou regravar as performances em ADR.

(...)

Gerard McCann: Eu sei que muitas pessoas na indústria imaginam que esse projeto era ‘impossível’, e eu realmente espero ter provado que não é somente possível, mas preferível fazer um musical desta forma. Os benefícios da gravação de som no set podem ser vistos através das performances na tela. Eu acho que podemos mudar a

⁴⁷ É importante ressaltar que *Les Miserables* não é o primeiro caso de captação de som direto em um filme musical (ou de cenas musicais), haja visto experiências anteriores como “*Amor eterno amor*” (1975), direção de Peter Bogdanovich, e “*Antônia*” (2006), direção de Tata Amaral.

forma como fazemos os musicais a partir de agora – Les Misérables é um passo importante.” (Audio Media, dez. 2012: 28-31)

O Som Direto se estabeleceu. Porém, ainda que o seu uso proporcione interpretações mais orgânicas dos atores, inclusive em musicais, ainda que tenhamos tido uma considerável evolução tecnológica, que trouxe ao mercado excelentes equipamentos, nenhum sistema de captação ou desempenho profissional deixa de ser suscetível a falhas diversas, incluindo a gravação de som nos *sets* de filmagem. E, nesse caso, o uso da dublagem é uma realidade com a qual profissionais de audiovisual precisam lidar em diversos projetos na pós-produção. Por exemplo, caso se realize uma gravação de som em locações ruidosas que possam prejudicar a inteligibilidade da fala de um ator ou atriz, há a necessidade de se dublar planos, *takes* ou cenas inteiras de um determinado projeto para que os diálogos sejam compreensíveis para o público. Segundo João Godoy, Técnico de Som Direto, professor do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da ECA-USP e pesquisador:

“A presença de elementos cênicos ‘barulhentos’ gera, normalmente, planos sonoros com nível de ruído de fundo muito próximo do nível do registro das falas. Em situações extremas, esse ruído de fundo pode causar o ‘mascaramento’ total da voz ou, no mínimo, restringir a possibilidade de edição do material, pois ao integrar uma sequência, o corte de cada plano revelará a interrupção do ruído de fundo que dificilmente será o mesmo para as diferentes posições que o microfone ocupou em cada tomada. (...) O efeito pode ser uma sequência insuportavelmente ruidosa, comprometendo a compreensão das falas proferidas e obrigando a dublagem do som direto durante a pós-produção” (SOUZA, 2010: 109-110)

A necessidade de regravação de uma fala na pós-produção pode também ocorrer quando há algum aspecto sonoro no *set* que não seja pertinente à narrativa contada. Casos comuns, e já citados, são filmes de gêneros de Ação, Aventura ou de Época. Um exemplo brasileiro é o filme *Memórias Póstumas* (2001), dirigido por André Klotzel, no qual a história se passa no final do século XIX, assim como no livro de Machado de Assis. Diante da diferença do tempo presente para a época representada no filme, é possível ocultar essa discrepância temporal visualmente através da Direção de Arte, utilizando cenários e figurinos característicos do período, ou até empregando uma colorização da imagem, por exemplo, em tons de sépia por meio de filtros utilizados na câmera ou aplicados na pós-produção, para representar a ideia de passado. Entretanto, o som da cidade nos anos 2000 não condiz com o ambiente sonoro do século XIX, já que atualmente se percebe a presença de aviões, helicópteros, buzinas, entre outros ruídos particulares do tempo presente, o que torna imprescindível o uso da dublagem em determinadas cenas ou sequências.

Quando se precisa captar a voz de atores nas proximidades de locações como estações ferroviárias, avenidas com tráfego intenso, ou ao redor de aeroportos ou grandes centros, é provável que seja necessário recorrer às regravações de fala, dependendo da proposta sonora do filme. Às vezes, até mesmo a presença no ambiente da locação de um simples coaxar de sapos ou do “canto” das cigarras, quando comprometida a relação *sinhal x ruído*⁴⁸ é razão para que sejam requisitadas novas gravações de voz.

Além de questões relacionadas às locações, existem motivos técnicos que podem invalidar o áudio captado no Som Direto, como a presença de ruídos elétricos, conhecidos como *hums*. Estes são gerados pela rede de eletricidade em cabos, lâmpadas e/ou luminárias. Além dos *hums*, há, também, interferência de rádio nas frequências dos microfones de lapela sem fio utilizados pelos atores, o que pode ocasionar ruídos e o cancelamento parcial ou total de fase, gerando um desnível na intensidade do áudio, que pode ser de difícil solução na edição de som.

Não se pode esquecer, também, de outros fatores que impossibilitam – ou dificultam – a captação de Som Direto, como enquadramentos mais amplos em que há a necessidade de se ouvir o que os personagens dizem, mas, no momento de gravação, por algum impedimento estético como roupas ou movimentação dos atores, não há como utilizar lapelas e, dada a distância do microfone acoplado à vara *boom*, não é possível registrar a voz de forma inteligível, a menos que o microfone - e o próprio microfonista - estejam dentro do quadro de imagem.

Há ainda, fatores relacionados à atuação e, assim, são solicitadas novas interpretações de voz aos atores na pós-produção, de forma que sua performance seja aprimorada, visto que sugerir uma nova filmagem pode ser inviável por demandar custos de produção mais elevados. Por vezes, o diretor também requisita a mudança de texto de uma fala porque não aprova uma palavra utilizada por questões de direito autoral – quando o ator pronuncia uma marca, música ou personalidade que não pode ser mencionada no filme. Ou, ainda, é necessária uma mudança na fala do ator se houver interesse – ou necessidade – do diretor em inserir informações importantes para a história do filme. Nesse caso, quando os diálogos acontecem sem que haja sincronismo labial⁴⁹, que pode ser tanto no momento em que o ator está de costas para a tela quanto em um espaço *off*, trata-se de uma situação mais simples para o

⁴⁸ Nesta relação, *Sinal* é a informação a ser captada, no caso a voz, e *Ruído*, o fundo sonoro no qual a voz está inserida. Em uma situação em que o objetivo seja captar o diálogo de uma cena (*Sinal*) em que o fundo sonoro (*Ruído*) – como a presença maciça de pássaros, insetos, mar ou vento – se destaque mais que o *Sinal*, a ponto de impedir a compreensão do diálogo, se diz que há um comprometimento na relação *Sinal x Ruído*.

⁴⁹ Sincronismo labial é quando o espectador enxerga e, conseqüentemente, compreende o que o ator fala.

editor resolver do que quando se solicita para o ator/atriz substituir uma palavra que se consegue compreender perfeitamente através do movimento dos seus lábios. Nestas últimas circunstâncias, existem técnicas para encontrar palavras que melhor se encaixem no movimento labial do ator, como observar o uso de consoantes mais próximas como “p” e “b”, notar como a boca do ator se articula nas vogais, e assim por diante⁵⁰.

Dentro das perspectivas de inserir informações que vão além do quadro, surgem termos como *voz off* – algo inerente às falas que são pronunciadas por um personagem fora da tela, mas dentro do espaço daquela ação; por exemplo: um diálogo entre dois personagens que estejam na sala de um apartamento e, por um momento, um deles se dirige a outro cômodo mas a conversa segue de forma que nós continuemos a ouvi-los, ainda que vejamos na tela apenas as reações daquele que ficou na sala. As falas gravadas para o personagem que se desloca do quadro podem ser gravadas no *set* de filmagem, mas caso não tenham sido captadas – ou caso se tenha a intenção de inserir novas informações –, o processo deve ser reconstruído na pós-produção.

No curta-metragem *De Castigo* (2014), com direção de Helena Ungaretti, há um claro exemplo de utilização espaço e da *voz on* e *off*. A partir dos treze minutos, ocorre uma conversa entre os personagens de Tia Guta e de seu sobrinho, Felipe. Ela está assistindo a um programa na televisão e ele puxa conversa com ela, mas não o vemos. Então, ela se levanta e vai em direção ao quarto, passando por Felipe (que entra em quadro), e saindo pelo corredor, enquanto a conversa se mantém durante sequência. Assim, primeiro a voz de Felipe está no espaço *off*, depois os dois personagens ficam *on screen* e, por fim, tia Guta e sua voz vão para o espaço *off*.

Figs. 2 a 6: Frames extraídos do curta-metragem *De Castigo*, com direção de Helena Ungaretti

⁵⁰ LOBRUTTO (1994:105).

Outra possibilidade relacionada aos atores, às mudanças na narrativa e à exploração dos espaços além da tela, e que pode estar prevista desde o roteiro, é a inserção de narração, chamada de *voz over* e também conhecida (de forma não acadêmica) como “*voz de Deus*”. Essa voz está fora do espaço diegético e, pode ser feita por um narrador onisciente que não aparece na imagem ou que participa da ação. A gravação de *voz over* ocorre, em maior parte, na pós-produção.

O uso dessas expressões gera discussões entre teóricos nos Estados Unidos até os dias de hoje. No livro *Film Sound: theory and practice*, uma antologia de artigos que analisam filmes sonoros, há uma reflexão interessante no texto escrito pela teórica Mary Ann Doane, devendo ser notado o detalhe de que o termo *voz off* aparece entre aspas⁵¹, o que sugere que não deve ser uma expressão comumente utilizada pelos norte-americanos, tanto acadêmicos quanto profissionais da indústria:

“‘Voz off’ se refere a momentos em que ouvimos a voz de um personagem que não está visível no quadro. O filme estabelece, através de planos ou outros determinantes contextuais, a ‘presença’ do personagem no espaço da cena, na *diegese*. Ele/Ela ‘está logo ali’, ‘pertinho do limite do quadro’ em um espaço que existe, mas a câmera optou por não mostrar.” (DOANE in WEIS e BELTON, 1985: 165)

A autora ainda deixa clara a distinção entre *voz off* e *voz over*:

“De forma distinta da ‘voz off’, o comentário em *voz over* no Documentário, a voz over em um flashback, ou dentro de um monólogo, é na realidade uma voz sem corpo. Enquanto as outras três vozes trabalham para afirmar a homogeneidade e domínio do espaço diegético, o comentário em *voz over* é apresentado como fora daquele espaço. (...). Como interlocutor, ele fala sem pensar diretamente no público, perpassando pelos personagens e estabelecendo uma cumplicidade entre ele mesmo e o espectador – juntos, eles entendem e localizam a imagem.” (DOANE in WEIS e BELTON, 1985: 169)

CHION (2009: 249-250) discorre sobre o uso do som além das fronteiras da tela e utiliza outras nomenclaturas. Para ele, existe o que se vê na tela e o que não é mostrado; assim, usa as expressões *onscreen* e *offscreen*, que pertencem a uma zona visualizada ou *acusmática*⁵². A partir desta separação surgem os três termos: “son in (*som na tela*)”, que é “um som que vemos a fonte (ou acreditamos ver) na imagem no momento em que este som é emitido”; “son hors-champ (*som fora da tela*): um som que a fonte não está visível na imagem, mas que facilmente imaginamos estar situada no mesmo tempo da ação e no espaço

⁵¹ A discussão também se dá em torno da origem do termo, alegando-se que seja europeu; daí, a razão das aspas.

⁵² Segundo CHION (2009: 251; 465), *acusmática* é uma palavra relacionada à experiência na qual o público ouve sons sem ver sua fonte ou causa.

que é contíguo ao que é mostrado na imagem (...)); e, por último “son off (som não-diegético, por exemplo, voz over e música)” na qual o “som é emitido por uma fonte invisível que, em adição, pertence a um tempo e espaço diferente do espaço-tempo da ação mostrada na imagem”.

Em outro apontamento, CHION indica que essas fronteiras são permeáveis, ou seja, um som pode estar na tela e sair do quadro, bem como o uso de *voz over* (o narrador) pode migrar para a tela ou para o espaço *off*. Com isso, é possível detectar usos criativos de *voz over* em muitos filmes. Por exemplo, em *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain* (2001), dirigido por Jean-Pierre Jeunet, mesmo que o narrador, que permanece presente durante todo o filme, não esteja no espaço de ação, ele é um personagem através de sua performance, pois estabelece uma ponte entre os personagens e o espectador, indicando as ações dos personagens para reforçar a narrativa. Assim, esse narrador-personagem atinge, em parte, a característica de “*eu-voz*”, também definida por CHION (2004: 59-60) pelo estreitamento de laços entre o narrador e o espectador ao longo da narrativa, sendo que o último acaba por se sentir representado pelo primeiro.

Na sequência que descreve a infância de Amélie Poulain (aos 05m:55s), o narrador exemplifica a capacidade de imaginação da personagem principal, e ambas atrizes olham para a tela ao ouvir o que o narrador diz, confirmando o que é informado ao espectador:

Figs. 7 a 10: Frames extraídos do filme *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain*

Na sequência em que o personagem (Bretodeau) encontra a caixinha que guarda lembranças da sua infância a partir dos 30m40s de filme, o narrador apresenta-o como faz com as demais figuras da trama, e sua interpretação, nesse momento, inclui respiros que são ouvidos pelo espectador e que são acompanhados pelos movimentos de câmera. Depois, ele indica/ordena as próximas ações de Bretodeau: ele deverá ir “lá” (em uma determinada cabine telefônica), somando-se ao efeito do telefone tocando, o que direciona ainda mais o olhar do espectador.

Fig. 11: Frame extraído do filme “O Fabuloso Destino de Amélie Poulain”

Aos 41m:52s, depois de Amélie resgatar a caixa que cai da moto de Nino Quincampoix, ela senta para folhear o álbum que estava dentro da caixa. As falas do narrador parecem expressar a opinião de Amélie como em uma leitura de pensamento, em vez de simplesmente narrar. Então, a personagem não precisa pronunciar qualquer palavra.

Fig. 12-14: Frames extraídos do filme *O fabuloso destino de Amélie Poulain*

Há casos em que a narração é feita por um ator que faz parte da história, como que em uma releitura do passado ou como ilustração de seu pensamento. Em *Apocalypse Now* (1979), dirigido por Francis Ford Coppola, a voz *over* é feita pelo personagem Benjamin Willard, interpretado por Martin Sheen, sendo este um claro exemplo de “*eu-voz*”. A partir dos 04m:20s de filme, ouvimos a voz de Willard narrando a sequência de imagens – a loucura em que está imerso – e nos informando sobre suas impressões. A partir dos 07m:35s, a narração muda de registro de pensamento, e descobre-se, então, que sua voz está localizada no passado. Ouvimos de Willard “*Todos conseguem o que querem. Eu queria uma missão e para o meu azar, eles me deram uma. Chegou para mim como serviço de quarto. Era de fato uma missão especial, e quando estivesse terminada, eu nunca mais iria querer outra.*”

A forma como a voz de Martin Sheen é articulada segue todas as características de “*eu-voz*” definidas por CHION, desde sua captação, proximidade do microfone, entonação do ator, percepção de respiros e salivação, o que faz com que o espectador se vincule àquele personagem tal como se estivesse na mesma situação. Essa voz também ilustra como a narração pode permear todos os espaços, explorando as três bordas do quadro apontadas por CHION, parecendo fazer parte daquela sequência enquanto pensamento e, depois, se distanciando e revelando estar no passado.

Também há casos brasileiros de uso do narrador-personagem, tanto em produção televisiva como cinematográfica. Um exemplo é *Tropa de Elite* (2007), dirigido por José Padilha, em que o personagem Capitão Nascimento (interpretado por Wagner Moura) narra a

história com certo distanciamento de tempo e fazendo uma breve análise dos fatos. Na maior parte do filme, esse narrador não atravessa as bordas do quadro como acontece com o Benjamin Willard de Coppola,. A exceção é quando ele apresenta a si próprio, aos 07m:55s de filme, momento em que o quadro fica estático com acompanhamento musical ao fundo, para depois se dar a continuidade dos créditos do filme. A interpretação da narração de Wagner Moura mantém-se ao longo de todo o longa para deixar o relato mais próximo do espectador, apresentando um texto próximo daquilo que o personagem falaria se estivesse em uma cena no filme; por exemplo, aos 12m:50, ele diz: “*E o Neto e o Matias acreditaram na mesma conversa de sempre. (respira fundo com sarcasmo) Eram uns anjinhos. (...)*”.

Outra produção brasileira que se vale do mesmo recurso é *Lavoura Arcaica* (2001), de Luiz Fernando Carvalho. No filme, os pensamentos de André, personagem de Selton Mello, são representados através da *voz over* para reler o passado, sendo que a premissa da história, adaptada de obra literária homônima de Raduan Nassar, já parte de um “*eu-voz*” presente no livro, que é narrado em primeira pessoa.

COSTA (2008: 178-180) pontua o uso da *voz over* em *O Bandido da Luz Vermelha*”, filme anteriormente explorado por teóricos como Ismail Xavier e Robert Stam. A complexidade proposta pelo diretor Rogério Sganzerla da “*fragmentação da trilha sonora e a divisão da narração entre três vozes*” figura entre um dos grandes exemplos de criatividade de utilização do recurso, por descentralizar o foco narrativo, ainda que uma das vozes represente o personagem principal.

Convém ainda frisar mais uma modalidade do uso da voz para diferenciá-la da *voz over*, que é a *voice-under*, classificada por HANDZO (1985: 406). Essa categoria é associada ao documentário *talking head*, em que entrevistas pontuam e conduzem a narrativa sobre um determinado tema. Nela, a voz pode começar com sincronismo labial e, depois, perpassar sobre outras imagens, como acontece com as vozes que continuam a correr sobre imagens de arquivo em documentários. Mas no próprio *Lavoura Arcaica*, quando inicia a conversa entre os irmãos Pedro (papel de Leonardo Medeiros) e André, as falas deste último narram as imagens que aparecem a seguir, em vez de vermos unicamente a discussão dos irmãos em quadro. Assim se dá a conversa entre eles ao longo do filme, em meio a idas e vindas de *flashbacks*, com a narração perpassando entre uma voz aparentemente captada no *set* de gravação, com outra feita em estúdio de pós-produção.

1.2.1 Versão Brasileira e o Voice Acting dos Estados Unidos

Como dito no início deste capítulo, o mais popular segmento de dublagem é a *Versão Brasileira*. Esta técnica é responsável por tornar obras audiovisuais acessíveis àqueles que não compreendem a língua original do país onde o projeto foi realizado, e para espectadores que por alguma razão não possam acompanhar as legendas inseridas no programa ou filme. Sua prática chegou a ser utilizada como espécie de barreira comercial no início do cinema sonoro, na Itália, como será visto adiante no capítulo 3.

Dentro desse mercado há subdivisões e outros aspectos que precisam ser explorados, sendo que um fator importante, já mencionado, é que existe uma separação entre o mercado de Locução e de Dublagem. A locução de anúncios comerciais é similar ao uso de *voz over* em filmes, em que um ator ou locutor grava sua voz depois de a imagem estar devidamente editada, complementando com novas informações sonoras ou repetindo a informação vista na imagem para fixá-la na memória dos espectadores.

A captação de voz para a *Versão Brasileira* pode ser dividida em três grupos, sendo que a primeira divisão é aquela que irá substituir completamente a fala do produto estrangeiro, incorporando novas falas gravadas à sessão de M&E (Music & Effects) da edição de som, enviada pelo estúdio em que filme foi produzido.

A sigla M&E significa Music & Effects e também é conhecida como banda (sonora) internacional. É nela que se encontram a construção sonora de ambientes, efeitos e Foley, acrescidos da trilha musical sem os diálogos originais do projeto. Esse material é gerado após a mixagem de produtos audiovisuais, onde ocorre a separação dos sons em grupos para gerar subprodutos de entrega de som. Esses agrupamentos são feitos através de um conceito chamado *stems*⁵³, a partir dos quais são geradas versões para o projeto ser exibido no cinema através de sistema de som digital 5.1, versão em estéreo 2.0, ou para ser exibido na televisão, e em DVD, contendo todos os itens sonoros (Diálogo, Música e Efeitos) separados, além da banda internacional.

O segundo grupo, no Brasil, é conhecido como *Voice Over*. É muito praticado em documentários para canais televisivos como *National Geographic* e *Discovery Channel*, em que a voz do dublador fica sobreposta a todo som originalmente feito para o programa,

⁵³ MANZANO (2005: 193): “Stems: são partes constituintes de uma mixagem final. Os vários canais podem ser usados para representar direção (como direita, esquerda, centro e surround) e para representar os diferentes tipos de som (diálogos, ambientes, efeitos, música). A vantagem de se manter a mixagem final como uma representação multipista é que isso torna a preparação de versões especiais (como banda internacional) mais simples, porque tudo que é preciso fazer é substituir o diálogo, por exemplo”.

incluindo a narração (ou depoimento) original. A estética de sobrepor as dublagens aos diálogos originais é feita pelo fato de esses produtos não virem com uma sessão de M&E exclusiva tal como ocorre com produtos de ficção. Essas duas primeiras divisões seguem o conceito de pós-sincronização assim como a gravação de locução.

Fazem parte do terceiro grupo os casos de produções nacionais de animação ou programas televisivos em que são inseridas vozes para personagens animados através de recursos de computador, bonecos ou marionetes. Esta categoria é chamada de *Voz Original*, termo que pode ser confundido com a expressão *Versão Original*⁵⁴, utilizada, por exemplo, na França, para produtos que não foram dublados em francês, mantendo na exibição a língua do país de produção.

A diferença, deste para os demais grupos é que a voz brasileira não substitui outra estrangeira; ela é a primeira interpretação realizada para o projeto. Nesse caso entram as séries animadas como *O Sítio do Pica-Pau Amarelo*, projeto inteiramente realizado no Brasil, com direção de voz de Melissa Garcia. É isso o que acontece também em programas infantis de televisão nos quais os personagens são grandes bonecos, como a cachorra Priscila, de *TV Colosso*, que era exibido na TV Globo, ou o pássaro Garibaldo de *Vila Sésamo*. No caso da dublagem de voz para esses bonecos maiores, diferente do que ocorre com os menores que são captados no *set*, há a necessidade de gravação adicional pelo fato de os atores estarem vestidos em fantasias que não possibilitam uma captação inteligível das falas.

No Brasil, essa nomenclatura é de alguma forma recente, e baseia-se em práticas norte-americanas já utilizadas por Walt Disney, segundo registros de GABLER (2013: 295):

“Durante os meses em que Walt [Disney] e a equipe faziam o ajuste fino no roteiro e ponderavam sobre os anões, complementavam também outras tarefas igualmente urgentes, para que fosse possível terminar o filme até a estreia programada para dezembro de 1937. Em primeiro lugar, os animadores cuidaram da trilha de vozes; então, antes de animar qualquer cena em que os personagens falavam, as vozes tinham de ser selecionadas e os diálogos gravados. No início de 1936, vários anões tinham recebido as vozes dos atores que os inspiravam (...).”

O processo aplicado por Disney nos Estados Unidos também era utilizado nas versões dessas animações feitas no Brasil, segundo informação de João de Barro, diretor de dublagem de *Dumbo*, à revista *A Cena Muda*. Na entrevista, ele elucida que, após o processo de tradução dos diálogos do filme e de conferidas as sílabas de cada fala, eram escolhidos os

⁵⁴ LUDOVIC (2007-2008: 6 e 21).

intérpretes e, então, eles assistiam a “*uma cópia inicial que Walt Disney*” já havia enviado “*ainda em preto-e-branco, simples croqui, para se aprender o desenvolvimento da ação*”.⁵⁵

A diretora Melissa Garcia explica que, em muitos casos, quando na captação de *Voz Original*, os atores são gravados juntos, tal como em uma estrutura de radionovela, a fim de manter uma narrativa sonora pertinente para o projeto.

Atualmente com o aprimoramento de processos digitais, depois de gravadas e editadas, as falas captadas são enviadas para os setores de criação, e os animadores aperfeiçoam os movimentos de boca e outros gestuais em cima dessas vozes gravadas, com o intuito de gerar um sincronismo maior e um caráter mais orgânico aos personagens.

Além da proposta de *Voz Original*, há, nos Estados Unidos, um espaço bem estabelecido e segmentado para profissionais de Atuação de Voz, o *Voice Acting*, que também é conhecido por *Voiceover*⁵⁶. Existem, inclusive, outras categorias e técnicas para os profissionais que desejam atuar na área. Uma dessas possibilidades é o *Voice Matching* ou *Voice Match*.

“*Voice Matching é a habilidade de soar como – no mesmo tom, textura e pitch – alguém soa [diante de determinadas situações]*”, afirma a diretora de casting Barbara Harris, que trabalha na área há mais de vinte e cinco anos.”⁵⁷

Através desta técnica, se um ator como Johnny Depp fizer um filme e, na pós-produção, surja a necessidade de se regravar determinada fala e ele não possa comparecer à gravação, a produção localiza um ator-dublador (*Voice Match*) que tenha uma voz praticamente igual a de Depp para dublá-lo. Segundo Melissa Garcia, atualmente, os atores e seus agentes já possuem os contatos de seus respectivos *Voice Match* para situações em que precisem ser substituídos.

Há, também, trabalhos de Atuação de Voz dedicados somente à realização de Vozerio, chamados de *Walla*, ou para vozes dissolvidas no ambiente, como anunciantes de supermercado, locutores de rádio sem função narrativa, entre outros.

No Brasil, além de não haver um mercado segmentado de tal forma, quando há a necessidade de utilizar Vozerio nas produções nacionais, conta-se com a habilidade do editor de som em localizar coberturas sonoras vindas do *set* de filmagem, recortar arquivos de

⁵⁵ Revista *A Cena Muda*, 11 ago. 1942: 13-15.

⁵⁶ ALBURGER (2011: 5).

⁵⁷ Extraído de matéria publicada em 10-jun-2011 no Site Backstage: <<http://www.backstage.com/advice-for-actors/voiceover/the-match-game/>>. Acesso em 27-jun-2014.

bibliotecas sonoras, ou, ainda, improvisar uma gravação em estúdio ou realizar uma cobertura adicional de som na pós-produção.

Capítulo 2: Técnicas, profissionais e espaços de Dublagem

2.1 Equipes e procedimentos de trabalho

Ainda que o trabalho seja executado de forma similar no Brasil, como foi visto, as equipes que lidam com dublagem, substituição de falas na pós-produção de filmes nacionais⁵⁸ ou locução para produtos televisivos ou radiofônicos são alocadas em diferentes mercados, situação oposta ao que ocorre nos Estados Unidos, onde há estúdios dedicados ao uso da voz para veiculação em diversas plataformas.

O mercado de locução é, certamente, o primeiro a se fixar no Brasil, pois vem da experiência radiofônica nacional. Ainda que o rádio tenha chegado ao país em 1923, através de experiências pioneiras de Edgard Roquette-Pinto e Henrique Morize, foi só a partir de 1932, com a regulamentação de seu uso comercial pelo Governo Vargas, que ele se tornou o principal veículo de comunicação do país.

No início dos anos 1930, surgem os primeiros documentos de legislação dos *reclames*, os comerciais no rádio, segundo ORTRIWANO (1985: 13-18), modificando a estrutura inicial desse meio de comunicação que, em princípio, veiculava músicas eruditas com fins “*culturais*” e “*educativos*”, e que, depois, passou a ter um caráter mais popular e de lazer. A partir dessa nova configuração e com a necessidade de profissionalização do setor, pode-se inserir o surgimento do locutor no Brasil, que tanto anunciava produtos comerciais – para subsidiar a emissora em que trabalhava –, como expunha posicionamentos políticos e informava o público sobre serviços diversos.

Nessa modalidade não destinada necessariamente a um produto audiovisual, a equipe é composta por um locutor, o técnico de gravação – que é também um editor –, por vezes, o diretor do produto que contratou o serviço, e um diretor artístico. Quando se trata de projeto com veiculação audiovisual, a equipe é composta pelos mesmos profissionais, sendo que o que muda é o local de gravação, visto que é a imagem que pautará o ritmo da locução. Nesse último caso, o material pode ser captado em um estúdio de finalização de som para produtos audiovisuais brasileiros, onde tenha uma cabine para gravação de diálogo pós-sincronizado (DPS), ou em estúdios onde se realizem dublagens para *Versão Brasileira*. Atualmente, há casos de locutores que produzem conteúdo em um *Home Studio*, devido ao fácil acesso a

⁵⁸ A substituição de voz em pós-produção nacional será chamada, nesta pesquisa, de diálogo pós-sincronizado, fazendo uma correspondência às expressões norte-americanas abreviadas pela sigla ADR (*Automated Dialog Replacement* e *Additional Dialog Recording*).

equipamentos e recursos de captação. Então, quando lhes é solicitado a gravação de voz, os locutores fazem a gravação e edição do material, sem a presença de técnicos ou diretores, enviando o produto final para o contratante.

A dublagem de produto internacional, estabelecida no Brasil a partir da década de 1960, conta com uma equipe bem similar nestes mais de cinquenta anos de mercado, sendo que a grande diferença está relacionada à transição tecnológica dos métodos de gravação e produção dos conteúdos: da captação analógica em película aos sistemas digitais em computadores.⁵⁹

De forma simplificada, esta equipe é composta por diretor de dublagem, dublador e técnico de gravação. Entretanto, por se tratar de uma versão de produto estrangeiro, há mais profissionais envolvidos nesse processo no qual devem ser incluídos a empresa do projeto - por exemplo, a Walt Disney (sede) que filma ou produz uma animação - onde serão traçadas estratégias iniciais de lançamento de um determinado projeto, perpassando pelas equipes responsáveis pela obra no Brasil, contratação de diversos profissionais, realização dos procedimentos de adaptação e a escolha do estúdio de dublagem. Aqui se encaixam os representantes legais das produtoras e/ou distribuidoras, que são incumbidos de supervisionar esses processos nos países onde os produtos serão veiculados.

Entre as questões envolvidas nessa atividade está a criação de novos títulos para os produtos, em que são utilizados conceitos de marketing que visam a uma melhor aceitação do público do projeto a ser vendido, o que incorre, em alguns casos, em mudança completa ou parcial do título original ao ser veiculado no Brasil. Entre exemplos dessa prática estão o filme *O Poderoso Chefão* (1972), com direção de Francis Ford Coppola e cujo nome original é *The Godfather*, que pode ser traduzido como “chefe da máfia” ou “padrinho”, mas que aqui adquiriu a qualificação de “poderoso”, provavelmente tendo em vista o apelo comercial⁶⁰; e o longa *Quando Fala o Coração* (1945), de Alfred Hitchcock, chamado originalmente de *Spellbound*, sendo que sua tradução literal é “enfeitiçado” ou “encantado”.

É também nessa fase que a legendagem é elaborada, utilizando traduções que, além de se encaixarem no tempo da fala dos personagens e do plano exibido, facilitem a compreensão

⁵⁹ Não esquecendo de experiências anteriores, como as de Disney, onde parece ter sido empregada a técnica de sonorização em disco.

⁶⁰ No *Suplemento Literário* do jornal *O Estado de São Paulo* de 13-ago-1972 (p.6), o filme de Coppola é mencionado como “Chefão”, o que pode indicar que ele tenha recebido uma tradução para título naquele período, diferente do que é utilizado atualmente.

dos espectadores, adaptando as falas com a inserção de informações do repertório local do público em vez de usar uma tradução literal.

Além da legendagem, os representantes legais também são encarregados de organizar a dublagem. Assim, a partir do lançamento de um novo produto no país, esses profissionais localizam estúdios que tenham o perfil que interesse ao projeto, bem como tradutores que fazem a adaptação do roteiro original para a gravação de voz, sendo que devem prestar muita atenção na movimentação labial dos intérpretes originais a fim de manter um melhor “sincronismo” na adaptação em português. Por vezes, os estúdios de dublagem oferecem o serviço de tradução e legendagem, como é o caso da Vox Mundi em São Paulo, e da Delart no Rio de Janeiro⁶¹.

Dependendo do projeto, da empresa distribuidora ou do canal televisivo em que será veiculado o produto, são mantidos contratos quase que fixos com estúdios específicos por estes atenderem às demandas exigidas pelo exibidor. Como exemplo, por anos o estúdio Herbert Richers e a TV Globo formaram uma relação direta entre estúdio de dublagem e canal de veiculação.

Na busca por profissionais e estúdios, os representantes legais contratam primeiro o Diretor Artístico, responsável pela reunião do elenco, partindo da referência solicitada pelo cliente que inclui: timbres de voz que melhor encaixem com determinado ator/personagem e, eventualmente, personalidades que não sejam originalmente dubladores, mas que atendam às necessidades mercadológicas do projeto, como foi o caso do falecido comediante Chico Anysio em *Up – Altas Aventuras*, do apresentador televisivo Luciano Huck em *Enrolados*, ou do cantor Sidney Magal em *Meu Malvado Favorito 2*, além de Fábio Porchat, citado no primeiro capítulo desta pesquisa, e o comediante Bussunda que interpretou o ogro *Shrek* no primeiro filme da série que leva o mesmo nome do personagem.

Normalmente, quando se define quem regravará a voz de um determinado ator estrangeiro – ou personagem de animação ⁶² –, provavelmente o mesmo dublador virá a substituir o intérprete estrangeiro em outras obras que possam surgir, a fim de manter uma identidade sonora. Esse dublador pode ser substituído em casos de falecimento do dublador original, por problemas contratuais entre produtoras e dubladores ou, ainda, quando há a troca de estúdio e/ou equipe técnica a pedido dos representantes legais por motivos diversos. Entre alguns exemplos, está o dublador Flávio Dias D’Oliveira, que ganhou seu primeiro papel quando

⁶¹ Informações presentes no site da Vox Mundi. Disponível em <<http://www.voxmundi.com.br>>. Acesso em 28-jul-2014; e no site da Delarte. Disponível em <<http://delart.com.br/>>. Acesso em 28-jul-2014.

⁶² É comum chamar os personagens substituídos pelos dubladores de *boneco*.

surgiu a necessidade de um substituto para o personagem *Pernalonga*, por motivo de falecimento, em 1975, de Gastão René, que então dublava o protagonista da série animada da *Warner Brothers* na versão do desenho gravada em São Paulo. Quanto a problemas contratuais, um caso que ficou famoso foi o de Valdir Santana⁶³, que interpretou Homer Simpson, durante as oito primeiras temporadas da série *Os Simpsons*, mas rompeu com a distribuidora e o canal exibidor (FOX) ao solicitar pagamento de direitos referentes ao uso de sua voz em cópias de DVDs, pois o dublador alegava que o exibidor não possuía a devida autorização para tal veiculação, o que culminou em sua demissão. Ele volta a dublar o personagem da temporada quinze a dezoito, sendo substituído nas temporadas seguintes e no longa-metragem baseado no seriado⁶⁴.

Na elaboração de *Versão Brasileira*, a função de maior destaque na equipe é, naturalmente, o dublador que é o intérprete de voz de personagens de produções *Live Action*, de documentários ou de Animações. Nos Estados Unidos, esse profissional recebe o nome de *Voice Actor*, por tal tarefa abranger outras atividades relacionadas à interpretação de voz como a gravação de voz original para as animações, locução – duas atividades que não se enquadram, necessariamente, como uma dobra de atuação por serem a primeira interpretação –, além do *voice matching* para substituição de ADR, como visto no primeiro capítulo.

Há um outro grupo de profissionais formado por técnicos de gravação, editores de som e mixadores, os quais ficam responsáveis pela captação e finalização do material dentro dos padrões técnicos cobrados pelos veículos de exibição, além de seguir os aspectos estéticos esperados. Esses profissionais da área técnica também estão presentes no segmento dedicado ao diálogo pós-sincronizado de produtos audiovisuais brasileiros, ainda que não sejam os mesmos profissionais que atuem em ambos os mercados.

A origem desse nicho – técnicos da área de finalização de projetos audiovisuais nacionais – remonta aos anos de 1970, e está vinculado às práticas relacionadas à montagem de imagem e som repensadas a partir de uma proposta de Walter Murch⁶⁵ em que emerge o *Sound Designer*, profissional responsável pelo processo técnico de criação e organização dos elementos sonoros de uma obra audiovisual, que passa a encabeçar a equipe de som em

⁶³ Também chamado de Waldyr Sant'Anna.

⁶⁴ Informação retirada do site TeleSéries UOL. Disponível em: <<http://teleseries.uol.com.br/dublador-de-homer-simpson-e-demitido/comment-page-2/>>. Acesso em 23-jan-2014.

⁶⁵ Walter Murch inicia sua carreira na área de montagem de imagens. Em 1969, edita o som de *Caminhos Mal Traçados*, de Francis Ford Coppola e, desde então, participa dos processos tanto de finalização de imagem quanto de som. Informações retiradas na página do profissional no site Internet Movie Database. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0004555>>. Acesso em 20-jan-2014.

projetos cinematográficos⁶⁶, redistribuindo atividades que antes podiam ser desempenhadas pelo montador e/ou mixador dos projetos⁶⁷.

Assim, surge o supervisor (de finalização) de som⁶⁸, que coordena um grupo de profissionais com funções específicas, de forma que cada editor siga a linha de trabalho proposta através do conceito (criativo) – sonoro desenvolvido pelo chefe de equipe e do diretor do projeto.

Seguindo o que foi postulado por Murch, o trabalho do *Sound Designer* deve ser iniciado no roteiro. Dessa forma, já na pré-produção, o Técnico de Som Direto pode organizar o trabalho de captação no *set*, tendo em vista as necessidades da finalização de som do projeto, além de poder também sugerir propostas sonoras que acrescentem valores sonoros à história. No entanto, são raros os casos no Brasil em que o supervisor de som tem acesso à fase do roteiro e de pré-produção, sendo contratado, na maior parte das vezes, quando o filme já é encaminhado para a edição de imagem, quando não ocorrem casos de entrarem no projeto quando a montagem está concluída.

No país, a divisão da equipe coordenada por um Supervisor de Som é composta pelos seguintes profissionais: editor(es) de Diálogos, de Ambientes e Efeitos Sonoros, e uma outra equipe que se destina a gravação e edição de Foley, também conhecido como Ruído de Sala. A Trilha Musical não fica sob a coordenação do Supervisor de Som, mas de um “trilhista” que é contratado para compor a música, coordenando uma equipe própria que responde diretamente ao diretor do filme pelo desenvolvimento criativo musical. Todos os elementos – som e música – passam pelo Mixador do filme que faz a adequação do projeto através da correção de níveis sonoros, aplicação de filtros como reverberação, equalizadores, etc., para que o projeto soe de forma uníssona na exibição; esse cargo possui uma relação de equivalência profissional com o Supervisor de Som, ainda que siga o conceito sonoro proposto pelo último.

Nos Estados Unidos, o setor de edição é ainda mais segmentado e com um número maior de membros na equipe. No filme *Forrest Gump, o Contador de Histórias* (1994), a equipe do *Sound Designer* Randy Thom era composta por três mixadores, uma supervisora de edição de som, dois editores de efeitos sonoros, três editores de diálogos, uma editora exclusiva para ADR, um supervisor de ADR, um técnico de gravação e dois artistas de Foley, dois editores de Foley, cinco assistentes de edição e um assistente do *Sound Designer*. Total

⁶⁶ MANZANO, 2003: 57.

⁶⁷ A declaração do técnico de som direto Juarez Dagoberto, que consta em entrevista a Jean-Claude Bernardet na revista *Filme Cultura* (ed. 37, jan-mar/1981: 27-28), comprova as tarefas desempenhadas pelos montadores e mixadores no início dos anos 1980 no Brasil.

⁶⁸ A função no Brasil é conhecida por Supervisor, Coordenador, Desenhista ou Projetista de Som. Alguns chefes de equipe assinam, simplesmente, como Editores, ou mantêm a designação norte-americana de *Sound Designer*.

de 21 pessoas na equipe de finalização de som, excluindo os outros nove integrantes da equipe de música do estúdio *Skywalker Sound*, os quais constam na mesma lista coordenada por Randy Thom⁶⁹.

Comparando esses números com um filme brasileiro de caráter mais comercial e com um investimento razoável para uma produção nacional (de R\$11 milhões⁷⁰), há 13 pessoas na equipe de finalização de som do filme *Tropa de Elite*⁷¹, divididas entre três empresas: Estúdio 1927 Audio, coordenado por Alessandro Laroca e responsável pela finalização de Som do filme, estúdios Mega, onde foi feita a dublagem, e os Estúdios Álamo, no qual o projeto foi mixado⁷². Esses dados mostram como o nível de especialização no mercado norte-americano é superior ao brasileiro.

Dentro dos procedimentos de trabalho neste esquema de *Sound Desing* no Brasil, ao chegar um novo projeto em um estúdio, ocorre uma exibição do filme para os coordenadores de som e, em alguns casos, para toda a equipe de edição. Nessa exibição há o acompanhamento do diretor ou de algum outro profissional envolvido no processo, como produtores ou finalizadores. No encontro, são discutidas as diretrizes sonoras entre diretor e supervisor de som e, quando há a equipe de edição está presente, ela pode também esclarecer eventuais dúvidas e necessidades sonoras do projeto.

Uma vez definida a estética sonora do filme, o supervisor de som se reúne novamente com sua equipe para dar outras coordenadas e, então, inicia-se o trabalho. CHION (2004: 17-19) coloca que dentro de uma composição sonora “há o privilégio da voz sobre todo os demais elementos sonoros nas mídias audiovisuais. A voz hierarquiza tudo ao seu redor”. O autor nomeia essa característica cinematográfica como *vococêntrica*, visto que a voz ocupa o centro do quadro. Considerando essa análise e o uso do Som Direto como estrutura de base dos projetos audiovisuais devido à captação de diálogos⁷³, teoricamente, seria lógico como procedimento iniciar a finalização de som através de edição de diálogos para depois prosseguir com os demais aspectos da composição sonora. Isso parece ainda mais evidente porque uma das atividades do editor de diálogos é fazer uma avaliação minuciosa do material

⁶⁹ Na pesquisa de MANZANO (2005: 90), há um gráfico que ilustra a organização da equipe de finalização de som nos Estados Unidos.

⁷⁰ O orçamento de R\$11 milhões é o que consta no verbete do filme *Tropa de Elite* da Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Elite_Squad>. Acesso em 28-jun-2014. Segundo dados da Box Office Mojo (empresa que divulga orçamentos e rendimentos da indústria cinematográfica norte-americana) o orçamento da produção de *Forrest Gump* foi de US\$ 55 milhões, valor inferior ao gasto em *True Lies* (US\$ 115 milhões) e outros filmes lançados no ano de 1994. Disponível em <<http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=1994&p=.htm>>. Acesso em 28-jun-2014.

⁷¹ Os dados utilizados sobre a equipe de finalização de som foram extraídos da cópia DVD do filme.

⁷² Informações extraídas dos créditos finais presentes na cópia DVD do filme.

⁷³ BORDWELL (1985: 302) também destaca a utilização da voz como centro do uso do som em filmes.

bruto que provém do Som Direto na busca por materiais que possam substituir *takes* inválidos, entre outras coberturas de falas e ambiente para preenchimento. Durante essas buscas é possível localizar conseqüentemente, sons diversos que podem ser reaproveitados na edição de Ambiente e Efeitos, como as próprias coberturas de som ambiente ou de objetos usados especificamente naquele projeto como carros, bicicletas, portas, etc.

No entanto, na prática, muitos profissionais⁷⁴ constatam que, devido a prazos relativamente curtos para o processo total de finalização filmes, todas as equipes de edição de som iniciam seus trabalhos tão logo recebem as instruções do Supervisor sobre o andamento do projeto, sem poder esperar que seja feito, inicialmente, um mapeamento dos sons provenientes do Som Direto que poderiam contribuir no trabalho dos demais membros da equipe. Assim, quando é necessário substituir uma determinada fala por questões técnicas ou estéticas, na substituição de *takes* feita pelo editor de Diálogo ocorre o deslocamento de sons do plano exibido na imagem e, devido a isso, todos os demais departamentos (Ambiente, Efeitos e Foley), precisam resincronizar seus materiais com a edição de diálogos, quando esta estiver finalizada.

Quando, nas buscas por novos *takes*, não são encontradas soluções para problemas presentes nas falas dos atores, ou quando se trata de um projeto como filmes de Ação ou de Época⁷⁵, cabe ao editor de Diálogos estabelecer uma lista de dublagem e apresentá-la ao Supervisor de Som. No Brasil, os editores de diálogos são os responsáveis, também, pela edição dessas falas novas e, por vezes, realizam a gravação de Diálogo Pós-Sincronizado (DPS)⁷⁶. Assim como a substituição de *takes*, a inserção de falas pós-sincronizadas é algo que deve ser tratado com muito cuidado em todo o processo. Tal medida interfere diretamente nos demais procedimentos das equipes de edição e mixagem⁷⁷. A equipe de Foley, por exemplo, precisa ser meticulosa e preencher completamente a sequência dublada de forma que os sons produzidos no estúdio (de Foley) unam-se perfeitamente aos movimentos dos personagens na tela, inserindo passos, movimentação de corpo e manuseio em objetos, quando estes existirem na imagem ou no espaço *off*.

⁷⁴ Informações extraídas de vídeos da série *Operário Criador* disponíveis em <<http://vimeo.com/channels/operariocriador>>, organizado e realizado pela Técnica de Som Direto Gabriela Cunha. Acesso em 30-mai-2013.

⁷⁵ O tema foi explorado no capítulo 1 desta pesquisa.

⁷⁶ Utiliza-se, nesta pesquisa, a designação de Diálogo Pós-Sincronizado, abreviada por DPS, para a dublagem captada em projetos audiovisuais brasileiros.

⁷⁷ Vale frisar que, para qualquer profissional devidamente qualificado, o trabalho de editar som é algo que sempre deve ser feito com zelo, mas é fato que as dublagens geram, naturalmente, um maior rebuscamento no trabalho dos editores de som.

O mesmo serve para a equipe de edição de Ambiente e Efeitos, que deve inserir arquivos que mantenham a linearidade sonora utilizada antes e depois do Diálogo Pós-Sincronizado, já que, muitas vezes, o texto a ser dublado é uma fala curta ou alguma expressão dentro de uma sequência inteira, que é mesclada com falas captadas no Som Direto. Em casos em que há problemas mais sérios nos arquivos provenientes do Som Direto, cenas inteiras são substituídas por DPS. Nessa situação, exige-se mais do ator e do editor de diálogos, sendo que a parte que cabe ao editor de Ambiente e Efeitos torna-se mais simples, já que todo o universo da cena é reconstruído sem precisar seguir uma referência, algo que pode facilitar igualmente o processo de mixagem⁷⁸. Quando é definida a necessidade de gravação de DPS, o estúdio e o Supervisor de Som levam a questão para os responsáveis pelo projeto: produtor(es) e diretor(es).

Concomitante aos processos de comunicação entre estúdio e produção, são elaboradas as listas de DPS. Essas listas não correspondem diretamente às falas como foram escritas para o roteiro porque, ao interpretar um personagem, alguns diálogos são naturalmente modificados no processo de criação do ator. Pode ocorrer, também, uma intervenção do diretor o qual percebe, na filmagem, que uma determinada fala não está adequada à narrativa. O texto pode até ser modificado por sugestão do Técnico de Som Direto, quando este percebe que há algum desvio gramatical, por uma questão de timbre da voz do ator ou por notar a dificuldade do ator em pronunciar certas palavras. A seguir, dois exemplos extraídos de diálogos do roteiro e como as falas foram transcritas para a lista de DPS.

CENA 5A - LATERAL DA CATEDRAL/PONTO DE ÔNIBUS

Fábio passa ao lado da Catedral da Sé, cercada por grades.

O celular de Fábio toca. Ele tira o aparelho do bolso da calça.

FÁBIO
(no telefone)
Oi amor. Pois é, fiquei até agora
esperando aquele maldito relatório...
(pausa)
Eu sei, eu sei, mas se eu não
resolver ninguém resolve...

Fábio se aproxima de um ponto de ônibus.

DOIS RAPPERS estão sentados no ponto. Eles escutam rap no celular. A letra do Rap trata de violência na periferia.

Fábio muda o comportamento ao vê-los.

FÁBIO (CONT'D)
(no telefone)
Eu tenho que desligar agora. Beijo.

Fig. 15: Trecho extraído da página 3 do roteiro do curta-metragem *A Jaula*.

⁷⁸ Tendo como referência a qualidade de material gravado e editado por todos os profissionais envolvidos.

11 EXT. RUA - IMAGINAÇÃO DE FÁBIO - NOITE

O Homem surpreende Fábio por trás e lhe enfia um capuz. Homem tapa a boca de Fábio com a mão.

Um carro chega, freia bruscamente.

Descem os DOIS RAPPERS. São os mesmos atores que fazem os jovens rappers do ponto de ônibus. Eles imobilizam Fábio.

FÁBIO

Não, eu não tenho nada. Leva o que
você quiserem.

Os Dois Rappers jogam Fábio no porta-malas e entram no carro.

O carro parte em alta velocidade.

CORTA PARA:

Fig. 16: Trecho extraído da página 6 do roteiro do curta-metragem *A Jaula*.

			LISTA DE DUBLAGEM Filme: A jaula Direção: Pedro Morelli Produção: Carolina Alckmin Data de gravação: 09/02/2012 Estúdio de Rádio CTR-ECA-USP Personagem: Fábio (ator: Rodrigo Bolzan)
SEQ.	TC IN e OUT	Díálogo	
5A	IN: 01:03:22:17 OUT: 01:03:53:04	FÁBIO Oi amor... Pois é, eu tive que ficar até agora esperando aquele maldito relatório. Eu sei, eu sei, mas é que se eu não resolvo, ninguém resolve. Tendi. Fala pra ela que amanhã eu olho, tá? Tá, tá, tá bom. Vou ter que desligar, tá? Beijo.	
11	IN: 01:07:30:22 OUT: 01:07:40:33	FÁBIO Não! Socorro! <i>(interrompido)</i> Que é isso?! Alguém?! <i>(interrompido)</i> Por favor, não!! Não!! <i>(interrompido)</i> Socorro!! AAAAAAAhhhh!!! <u>Respiração Ofegante com Vocalização</u>	

Fig. 17: Texto reestruturado em página extraída da Lista de Dublagem do filme *A Jaula*.

Quando elaborada, a lista de DPS é encaminhada ao(s) diretor(es) e produtor(es) que avaliam se as falas indicadas devem ser regravadas total ou parcialmente. Essa seleção ocorre pois alguns atores podem não realizar a gravação de DPS por questões de disponibilidade de agenda ou contratuais, já que por vezes os termos dos contratos entre atores e produtores não preveem cláusulas para gravações extras na pós-produção. Assim, cabe ao editor de diálogo solucionar problemas de voz aparentemente insolúveis e, em alguns casos, o som segue problemático até o produto final.

Como mencionado anteriormente⁷⁹, o diretor pode solicitar inserções de falas na gravação de DPS, como uma narração *extradieética* (*voz over*), ou acréscimos ao texto falado pelos atores dentro da *diegese*, seja por uma questão de atuação ou seja para complementar alguma informação necessária para a compreensão da narrativa, utilizando o conceito de *voz off*.

No filme *A jaula*, utilizado nos exemplos anteriores, havia um locutor de rádio no roteiro para a primeira sequência, mas na fase de edição, notou-se que o texto escrito originalmente para o filme seria insuficiente para compor a primeira sequência, que dura dois minutos e deveria ser preenchida, durante toda a cena, com som de rádio ao fundo. Consequentemente, quando foram gravadas as dublagens, além de serem acrescentadas mais falas para o locutor, foi adicionado ao programa de rádio fictício um comentarista como um personagem novo para gerar uma dinâmica maior.

⁷⁹ Capítulo 1, tópico 1.2, páginas 26-29.

2 INT. PRÉDIO COMERCIAL - NOITE

Vemos Fábio sair do elevador ainda pela câmera de segurança.

No balcão ao lado das catracas, está o PORTEIRO (30), vestindo o uniforme da empresa de segurança.

Sentado em seu posto, o Porteiro vê as imagens das câmeras de segurança num monitor a sua frente e ouve um noticiário em um radinho a pilha, ao lado.

LOCUTOR

Dessa forma a seleção brasileira continua a preparação para a Copa, após vencer por 2 a 1 a seleção da Nicaragua.

E foi encontrada morta hoje a jovem desaparecida há 4 dias em Guarulhos, na grande São Paulo.

Joana Aparecida Soares tinha desaparecido na noite de quinta-feira quando voltava da faculdade. O delegado responsável pelo caso acredita em uma emboscada de bandidos.

Antes de passar pela catraca, Fábio cumprimenta mecanicamente o Porteiro, que está de costas para Fábio.

FÁBIO

Boa noite, seu Matias...

Fábio repara no rosto do Porteiro ao passar pela catraca.

Fig. 18: Trecho extraído da página 2 do roteiro do curta-metragem *A Jaula*

Em alguns casos, como dito antes, o editor de diálogos assume a função de técnico de gravação de DPS; em outros, o responsável pode ser um assistente de edição que esteja treinando para realizar a captação, ou um profissional de uma empresa contratada somente para a regravação de falas. Independente da situação, seja na gravação de DPS ou de dublagem de produto internacional, o técnico precisa ter o conhecimento de procedimentos específicos, como escolha e posicionamento de microfones, softwares e hardwares de gravação de som, acústica do estúdio em que a captação ocorre, além de ter uma sensibilidade apurada quanto à sincronização de diálogo, já que a interpretação de uma determinada fala precisa ter qualidade e parecer em sincronismo com a boca do ator na tela, e nem sempre a gravação está adequada mesmo após a edição.

Há duas décadas, quando as captações eram feitas de forma analógica, era necessário um número maior de técnicos nas gravações, além daquele responsável na mesa de som, em relação ao momento atual em que a equipe de gravação de dublagem é bem reduzida: se houver somente um técnico no estúdio, é possível que ele capte dublagens diversas, ainda que seja mais adequado ter uma equipe técnica com, no mínimo, duas pessoas. Assim, quando (e no caso de) surgir algum problema, como reposicionamento de microfone, manuseio de cabos e conexões entre placa de gravação e microfone, troca de folhas da lista de dublagem, ou

acréscimo de falas improvisadas, bem como o ator ou diretor necessitar de alguma especificidade, o assistente de gravação pode fazer esses pequenos procedimentos em vez de interromper a dinâmica de trabalho do técnico de gravação.

2.2. Formação dos profissionais

Os profissionais envolvidos em processos de dublagem de produto internacional ou diálogo pós-sincronizado possuem as mais diversas formações. Atualmente, a maior parte dessas profissões não está regulamentada pela lei e, assim, desde que a pessoa tenha algum conhecimento prático e esteja inserida no mercado, não há cobrança de registro ou formação específica em estúdios de gravação ou de finalização de som.

No caso dos técnicos responsáveis pela gravação e seus assistentes, parte desses profissionais sobreviveu, ao longo dos anos, obtendo uma formação prática nesses espaços, cujo conhecimento foi transferido de forma artesanal como de um “mestre” para um “aprendiz”. Atualmente, com o crescimento do número de cursos técnicos e universitários na área de Audiovisual, estudantes e recém-formados que possuem especialização em som estão entrando no mercado. Há, ainda, a inserção de pessoas com formação paralela, como músicos, por exemplo. O mesmo acontece com diretores, produtores e outros profissionais da área de finalização de som, ou que tenham funções mais artísticas no meio audiovisual.

Na dublagem de produto internacional, iniciando pelos representantes legais de empresas produtoras ou distribuidoras, há advogados e profissionais formados em áreas comerciais, como Publicidade e Marketing, mas há também aqueles com funções mais amplas e formação em outros cursos, como audiovisual, jornalismo, entre outros, para atender às diversas necessidades da empresa, seja representação comercial, tradução de diálogos, etc.

Diferente da maioria, a carreira de ator ou dublador possui regulamentação. Portanto, para poder exercer esse tipo de trabalho, atores, dubladores ou locutores precisam desse documento – esse registro profissional é popularmente conhecido como “DRT”, sigla para Delegacia Regional de Trabalho. Talvez, esse processo de reconhecimento da profissão perante à lei seja um dos motivos que faz com que dubladores se diferenciem dos demais trabalhadores da área, e que contribuiu para que tenham se constituído em uma classe mais organizada em termos sindicais, unindo-se em torno de questões de direitos trabalhistas, além de filtrar o ingresso futuros profissionais neste grupo.

Segundo o dublador Flávio Dias D'Oliveira⁸⁰, existe um conceito popularmente disseminado de que qualquer pessoa que consiga imitar um personagem ou pessoa pública está automaticamente apta a ser dublador, desmerecendo o processo de formação da profissão. Além disso o surgimento de inúmeros cursos de Dublagem que, em tese, credenciariam determinada pessoa a trabalhar na área também dissemina uma ideia equivocada sobre o processo de formação dos dubladores, por não deixar claro que é necessário ter o registro de ator antes de se preparar como dublador.

O processo de formação de um dublador leva anos para se concluir: pelo menos, três a quatro anos de formação em Artes Dramáticas, ou comprovação profissional prática segundo determinação do Ministério do Trabalho, além de especialização na área, que pode ser através de estágio em estúdios de dublagem como era feita até o final dos anos 1990, onde o aspirante a dublador acompanhava diversas sessões de gravação de dublagem até estar apto a dublar, ou com complementação através de um curso de Dublagem como ocorre atualmente. No site “Brasil Profissões”⁸¹, consta os pré-requisitos para se tornar dublador:

“É necessário ter DRT, que é o comprovante de que o curso de graduação em artes cênicas ou artes dramáticas (o que te coloca na posição de ator/atriz) já foi concluído. Esse DRT pode ser retirado junto ao Ministério do Trabalho e Emprego e é pré-requisito obrigatório para quem quer fazer dublagem. Porém, até os catorze anos de idade não há exigências do registro profissional, pois não se caracteriza dublador de fato, contudo exige-se autorização expedida pela Vara da Infância e Juventude. Depois de adquirir o DRT, você pode tentar a profissão fazendo cursos de dublagem, que são muito oferecidos nas capitais, principalmente em São Paulo. Eles são profissionalizantes e contam com professores profissionais do ramo, famosos e reconhecidos.”

Através de buscas em sites de internet, e até mesmo em *links online* de revistas que estão no mercado há anos, é possível constatar que essa informação não é difundida como deveria. Em matéria publicada em 27 de janeiro de 2012 na revista *Veja*, foi elencada a lista de escolas de Dublagem em São Paulo, mas no item pré-requisitos não consta qualquer alusão à prévia formação de ator.

Um fato é que o mercado de dublagem de produto internacional é um espaço restrito, e a forma de ingresso nem sempre ocorre por métodos de avaliação considerados neutros mas sim por vínculos pessoais com quem já trabalha no ramo, o que acontece com grande parte das áreas ligadas às artes. Logo, ao mesmo tempo em que há um controle de quem ingressa no

⁸⁰ Informação coletada de conversa realizada entre dubladores em maio de 2013, no Auditório Paulo Emílio da ECA-USP, disponibilizado via streaming no site <<http://iptv.usp.br/portal/home.jsp>>. A autora esteve presente no evento e realizou registro sonoro.

⁸¹ URL: <<http://www.brasilprofissoes.com.br>>. Acesso em 25-mar-2013.

mercado, existe a concentração de trabalho nas mesmas equipes, ocasionando a repetição de vozes em diversos produtos audiovisuais (séries televisivas, filmes, animações), que são reconhecidas até por espectadores desatentos. Esta situação não é exclusiva do Brasil, como é relatado em matéria disponibilizada na *BBC Magazine* de 21 de fevereiro de 2013, onde é ilustrado que na Europa, as vozes também costumam ser repetidas⁸².

Essa estrutura que acaba privilegiando um grupo de profissionais – que é formado por pessoas devidamente formadas e legalmente registradas, e cuja entrada no mercado profissional se baseia em avaliações mais pessoais – colaborou para a formação de uma classe sindical que, no início dos anos 2000, buscava entender a lógica do mercado a fim de fazer valer direitos que os protegessem de determinadas atitudes de empresas internacionais.

Entre outros itens, o sindicato defende remuneração adequada pelas horas trabalhadas e pagamentos extras com a elaboração de novas cópias a serem veiculadas em outras emissoras ou para a confecção de DVDs – sendo que este último item é regulado pelo Supremo Tribunal de Justiça (STJ) com base no capítulo dos chamados Direitos Conexos da Lei de direitos autorais (Lei 9.610/98), que garante direitos de quem participou de alguma obra da qual não detém autoria⁸³. A demanda do pagamento desses direitos pelos dubladores foi tema de matéria veiculada no caderno *Ilustrada*, em 10 de março de 2000, do jornal *A Folha de S. Paulo*:

“Os dubladores afirmam que o pagamento do direito conexo é um direito garantido por lei, mas que no Brasil ninguém paga. O inciso XIII do artigo 5º da lei 9.610 garante o pagamento de direitos a ‘todos os atores, cantores, músicos, bailarinos ou outras pessoas que representem um papel’. E dubladores dizem que seu trabalho implica numa reinterpretação do original, não apenas uma simples tradução. (...) O advogado Rodrigo Salinas, especializado em direito autoral, afirma: ‘No Brasil não há a tradição de respeito a esses direitos, mesmo porque os dubladores eram, até agora, uma categoria muito desorganizada, que nem recibo exigia. (...) Os dubladores também reclamam por não terem seus nomes nos créditos dos programas, outro direito garantido por lei. (...) A lei tem várias brechas; ao mesmo tempo em que garante o pagamento do direito conexo, não especifica quem deve pagar, se a empresa que faz a dublagem, a distribuidora que vende os programas, ou a emissora que os exhibe. A diretora de comunicação do SBT, Ana Teresa Salles, diz que a emissora não realiza dublagens, apenas paga uma empresa para fazê-las, e que por isso o pagamento de qualquer valor devido aos dubladores deve ser feito pela distribuidora que negocia os programas.’” (A Folha de S. Paulo, 10 mar. 2000⁸⁴)

⁸² Disponível em <<http://www.bbc.com/news/magazine-21523643>>. Acesso em 25-jun-2014.

⁸³ Informações retiradas do site do Supremo Tribunal de Justiça. Disponível em <http://stj.jus.br/portal_stj/publicacao/engine.wsp?tmp.area=398&tmp.texto=107314>. Acesso em 02. set. 2014.

⁸⁴ Texto disponível na íntegra em <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1003200026.htm>>. Acesso em 20-jul-2014.

O dublador Flávio Dias D'Oliveira⁸⁵ alega que, devido a essa mobilização da classe de dubladores em busca de seus direitos e de remuneração justa, produtoras internacionais tentam desde então “driblar” a situação, através da substituição de dubladores, que são contratados com valores reduzidos e que, em alguns casos, chegam a infringir os registros necessários para a profissão⁸⁶.

Uma das saídas adotadas pelas empresas produtoras norte-americanas tem sido solicitar aos artistas que falem mais de uma língua, além do inglês, como Penélope Cruz, Antônio Banderas, Diane Kruger, Christoph Waltz, entre outros, para realizarem a segunda versão do filme no idioma em que eles tenham prática, o que reduz custos gerais segundo matéria publicada na *Hollywood Reporter*⁸⁷.

Entre as reivindicações solicitadas no início de 2000, uma delas recebeu nova regulamentação através da Lei Ordinária número 12.091/2009, na qual se torna obrigatória a inserção dos créditos de dublagem ao final das obras audiovisuais. Essa lei é uma reformulação do segundo parágrafo do Artigo 81 da Lei número 9.610/1998 sobre Direitos Autorais⁸⁸. Recentemente, passou a ser comum ver, nas diversas modalidades de programas televisivos, os créditos finais com os nomes dos dubladores, sendo que algumas emissoras optam por fazer um crédito narrado sobreposto aos créditos do produto, enquanto outras, preferem inserir um crédito extra na parte inferior da tela, ou após a exibição de todas as cartelas finais do material exibido.

Além das questões trabalhistas, outro dado importante para refletir é a questão da formação dos dubladores. Alguns profissionais, como Fábio Lucindo⁸⁹, acreditam ser fundamental pensar na reestruturação dos cursos de Artes Dramáticas, tanto para solucionar equívocos sobre o ingresso na área de dublagem, como para abrir o leque de opções de trabalho aos atores. É também, por consequência, uma maneira de oferecer subsídios aos intérpretes de filmes nacionais que não possuem formação nas técnicas de dublagem, já que quando se deparam com a situação em que precisam dublar a si próprios, alguns encontram grande dificuldade para gravar suas falas sincronizadas à imagem. Essa dificuldade pode

⁸⁵ Flávio Dias D'Oliveira, como falado anteriormente, é ator formado pela EAD-USP e dublador desde os anos 1970, tendo interpretado personagens como Pernalonga e Patolino, dos estúdios *Warner Brothers*, no início de sua carreira. Há anos é diretor de dublagem e tem papel fundamental no sindicato de dubladores.

⁸⁶ Informação coletada de conversa realizada entre dubladores em maio de 2013, no Auditório Paulo Emílio da ECA-USP, disponibilizado via streaming no site <<http://iptv.usp.br/portal/home.jsp>>.

⁸⁷ Disponível em <<http://www.hollywoodreporter.com/news/argo-django-unchained-inside-weird-427453>>.

Acesso em: 25-jun-2014.

⁸⁸ Dados extraídos do Portal da Legislação do Governo Federal. Disponível em <<http://www4.planalto.gov.br/legislacao>>. Acesso em 27-jul-2014.

⁸⁹ Fábio Lucindo é ator, dublador e diretor de dublagem, e concedeu entrevista à autora desta pesquisa. Consta nos Depoimentos Sonoros Editados em endereço virtual na sessão de Anexo da pesquisa.

tornar todo o processo mais demorado, cabendo a outros profissionais e técnicos envolvidos nessa etapa buscar soluções de processamento de voz afim de obter um melhor sincronismo, o que pode interferir na qualidade do trabalho.

Segundo o depoimento de Melissa Garcia a esta pesquisa⁹⁰, a presença de um Diretor de Dublagem poderia solucionar essa dificuldade enfrentada por atores em produções nacionais, à maneira do mercado norte-americano de *Voice Acting*. Já José Luiz Sasso, em seu depoimento, observa que esse profissional estava presente nas regravações de fala para o cinema brasileiro nos anos de 1960-70, mas que, depois, deixou de fazer parte da equipe provavelmente, para reduzir custos de produção.

Essa “defasagem” da preparação do ator brasileiro quanto à dublagem é algo que fez parte de experiências anteriores no cinema nacional, uma vez que intérpretes do “era de ouro” do rádio emprestaram suas vozes a atores e atrizes do cinema, segundo Geraldo José⁹¹.

Entre os motivos para a utilização destes profissionais, estão a inexistência de um mercado de dublagem consolidado no momento para que dubladores substituíssem as vozes dos atores; tampouco havia escolas para formar estes profissionais. Assim, a substituição de voz com rádio-atores parecia ser um método mais assertivo, tendo em vista a capacidade de sincronismo dos profissionais de rádio pelo fato de serem mais familiarizados com o uso do microfone e o tempo de gravação, e de possuírem timbre de voz mais palatável. O depoimento do montador Mauro Alice à Tese de Doutorado de Luiz Adelmo Fernandes MANZANO (2005) ilustra um desses momentos, quando fala de sua experiência na Vera Cruz, mais especificamente no filme *Caiçara*, de 1950:

“Existia a coluna guia, que é um som direto deficiente, quando feito em locação, e o som dublado. O Caiçara tinha partes inteirinhas dubladas, porque eles achavam que a atriz não tinha voz boa – era a voz dela, apesar de não ser atriz, mas ela passou a representar –; era a Eliane Lage. Preferiram chamar alguém experiente na fala e na interpretação da fala, vinda de rádio-teatro, de novela que se fazia no rádio.” (MANZANO, 2005: 320)

Outro possível motivo para se utilizar vozes de rádio-atores baseava-se em questões orçamentárias, já que o fato de utilizar profissionais mais preparados para lidar com tais gravações pode ter poupado tempo e dinheiro dos estúdios. Porém, as versões de Geraldo José e Mauro Alice parecem conflitar com a de José Luiz Sasso, em cujo depoimento gravado para esta pesquisa declarou que os atores que contracenavam nos filmes eram incumbidos de

⁹⁰ Melissa Garcia concedeu entrevista à autora desta pesquisa em fev-2014.

⁹¹ Informações baseadas no documentário *Geraldo José – O Som sem Barreiras* (2003), com direção de Severino Dadá, e no especial televisivo do *Globo Repórter* sobre os “60 Anos de Rádio” (1983).

gravar suas dublagens na finalização dos projetos. Talvez esse desencontro de informações revele uma distinção de práticas de trabalho entre os estúdios onde Sasso atuou o início de sua carreira (AIC, Álamo e JLS), daqueles onde trabalharam Mauro Alice (Vera Cruz) e Geraldo José, que partiu do rádio aos estúdios de Ruído de Sala no Rio de Janeiro.

O caso brasileiro, em que atores de cinema tinham suas vozes substituídas por intérpretes do rádio, é semelhante ao que aconteceu com alguns atores na transição do cinema silencioso para o sonoro nos Estados Unidos e na Europa, a partir de 1927. Naquele momento, uma parcela da classe artística⁹² consagrada pelo cinema silencioso teve sua carreira abreviada por estes artistas não se adaptarem aos “falados”⁹³, devido a questões como problemas de dicção, sotaque ou por possuírem um timbre de voz tido como “desagradável”. Um exemplo fílmico dos Estados Unidos, que narra esse momento de forma anedótica, é o musical *Cantando na Chuva* (1952), de Stanley Donen e Gene Kelly, que mostra como a personagem Lina Lamont, uma atriz consagrada no Cinema Silencioso, tem sua voz estridente substituída por uma outra atriz com bela voz, Kathy Seldon, mas em início de carreira.

Figs. 19-21: Frames extraídos a partir de 1h:13m:20s do filme *Cantando na Chuva*. Da esquerda para direita: Kathy Seldon grava a canção *Would You* com orquestra ao fundo; Lina Lamont escuta a canção interpretada por Kathy Seldon e tenta seguir o ritmo; Lina Lamont interpreta em set, seguindo *playback* da voz de Kathy Seldon na canção.

O timbre de voz, de fato, mexeu nas estruturas do cinema norte-americano com o advento do sonoro, e consta em CRAFTON (1999: 221) a seguinte declaração de Frank Gillmore, secretário-executivo da organização trabalhista *Actors Equity*:

⁹² CRAFTON (1999) faz uma relação de aristas que sobreviveram ao Cinema Sonoro e aqueles que encerram suas carreiras na transição de linguagem.

⁹³ A palavra “falado” remetendo ao cinema que não é mais silencioso é, atualmente, considerada inadequada do ponto de vista acadêmico, ainda que seja utilizada pelo grande público. Michel Chion discute, em *Film a sound art* (2003), sobre a denominação de Cinema Silencioso e Sonoro no capítulo *Whe film was deaf (1895-1927)*. Segundo ele, ainda que o cinema não pudesse oferecer um produto sonorizado na produção, a estética dos filmes silenciosos sugestionava sons diversos, além de os acompanhamentos sonoros, citados no Primeiro Capítulo, ilustrarem que as práticas de exibição permitiam a sincronização ao vivo de canções e diálogos.

“O relatório anual de 1928 do secretário-executivo Frank Gilmore previu tempos difíceis para atores de cinema que não possuíam boa voz: ‘Eu imagino se algumas daquelas belas criaturas que perpassam pelas telas hoje serão bem sucedidas quando tiverem que falar seus diálogos em longas-metragens. Para fazer isso, a voz delas deve ser, cuidadosamente, modulada sem qualquer traço de sotaque, exceto quando a interpretação necessitar. Disseram a alguns de nós que não temos rostos para estarem nas telas. Quero ver, no futuro, quantos sofrerão a acusação de não terem voz para estarem nas telas’.” (Jornal Film Daily, 26 jul. 1928: 1)

Talvez pelos rumos do cinema sonoro nos Estados Unidos (e também na Inglaterra) é que existam em alguns cursos de Artes Dramáticas, em sua grade curricular, disciplinas dedicadas ao uso da voz no vídeo o que inclui dublagem e *voice over*. Por sua vez, os cursos também preparam o profissional para atuar em teatro e mídias relacionadas ao audiovisual⁹⁴. Nos Estados Unidos, o mercado de *Voice Acting* também oferece avaliação de que tipo de voz um determinado *Voice Actor* pode desempenhar no início de sua carreira, desde aquela usada como anunciante de mercado em ambientes sonoros de filmes até a gravação de *Voz Original* em grandes produções de animação.

Já no Brasil, o foco dos cursos de Artes Cênicas⁹⁵ é, normalmente, voltado às apresentações em teatro. Toda e qualquer especialização que o estudante desejar, seja Circo, Oficinas de *Clown* ou Dublagem devem ser feitas à parte e em outras escolas.

2.3 Técnicas de gravação e edição de dublagem

Na virada da década de 1920 para a de 1930, a indústria cinematográfica norte-americana, fomentada pela novidade do cinema sonoro, apresentava técnicas e conceitos de regravação de voz que seriam utilizadas até os dias de hoje, tanto na captação de dublagem de produto internacional, como de diálogo pós-sincronizado. A grande mudança, durante esses quase noventa anos, está na evolução tecnológica, que transitou de suportes analógicos à digitalização dos sistemas de captação, chegando até a modernização de estúdios para garantir uma melhor qualidade do áudio gravado.

⁹⁴ Técnicas específicas da voz são lecionadas nos cursos de Arte Dramática da *American Academy of Dramatic Arts*, com unidades em Nova Iorque e Los Angeles <<http://www.aada.edu/home/home.html>>, e na *LAMDA (London Academy of Music & Dramatic Art)*, de Londres – esta última possui um módulo em que se explora a gravação de *voice over* <<http://www.lamda.org.uk/>>. Nos cursos modulares de Artes Dramáticas da Universidade de Harvard, uma das especializações proporciona estudos do vídeo e da voz ao aluno <<http://drama.fas.harvard.edu/>>. Os currículos estão disponíveis nos sites das escolas.

⁹⁵ Foram tomados como referência os Cursos de Artes Cênicas do IAR-UNICAMP <<http://www.iar.unicamp.br/>>, da ECA-USP e do curso técnico da EAD-ECA-USP <<http://www3.eca.usp.br/>>.

Ainda que requeiram atualizações constantes nos sistemas e equipamentos, as ilhas digitais facilitaram processos e reduziram custos, uma vez que substituíram a utilização de materiais sensíveis, eliminando, conseqüentemente, estágios como a revelação de negativos, que eram indispensáveis quando a película ou, subsequentemente, a fita magnética eram os suportes para captação de imagem e som.

Segundo BORDWELL (1995: 124), “*Por volta de 1935, os atores podiam regravar vozes guiados por uma pista feita durante a filmagem. Cada pedaço do diálogo era colocado em um rolo de filme (um procedimento ainda chamado de looping)*”. *Looping* é um termo que faz a conexão temporal entre o que era praticado no começo do sonoro e que ainda é realizado nos dias atuais, visto que esse conceito se manteve, por exemplo, na gravação de *Versão Brasileira*. A tradução utilizada pelas equipes de dublagem para *Looping* é *Anel*, uma medida que calcula a quantidade de trabalho do dublador.

O *Anel* equivale a um trecho de 20 segundos do filme (ou projeto) que, antigamente, era cortado “*do próprio celuloide (...) para ser projetado no estúdio de dublagem*”⁹⁶. O termo *Looping* também tem aplicação na gravação de diálogo pós-sincronizado, mas de forma a ser empregado como estratégia de gravação, o que será observado adiante.

Retomando uma comparação entre o que é praticado no Brasil e nos Estados Unidos⁹⁷, alguns procedimentos de gravação de DPS são executados de forma diferente nos dois países devido ao número de profissionais envolvidos no processo. No mercado norte-americano, é comum ter uma equipe composta por supervisor de ADR, um técnico de gravação e um editor dedicado somente à substituição de falas regravadas ou adicionadas. No Brasil, como visto, não há uma equipe exclusiva para a área, nem um Diretor de Dublagem que acompanhe o diretor do filme e que possa coordenar, em conjunto, a parte artística da regravação de voz, no intuito de extrair o melhor desempenho possível de atores ou atrizes. Assim, os profissionais responsáveis pela gravação de DPS devem ter conhecimento de diversos recursos de captação que vão além dos aspectos técnicos. Isso porque, como já citado, alguns atores não possuem experiência anterior em dublagem e, mesmo que possam recorrer às técnicas do preparo de voz em teatro, falta o conhecimento do ritmo de trabalho e das técnicas que envolvem sincronizar falas à imagem. Por vezes, também, o técnico responsável pela captação e gravação de diálogo pós-sincronizado também é encarregado de auxiliar atores e/ou diretores inexperientes no processo de dublagem.

⁹⁶ Entrevista do dublador Flávio Dias D'Oliveira a Hugo Kochenborger da Rosa em 05 ago. 2011, no blog Jornalismo Cultural, disponível em <<http://insertcultural.blogspot.com.br/2011/08/o-mundo-de-beakman-flavio-dias-ou-o-que.html>>. Acesso em 13-jul-2014.

⁹⁷ Comparação explorada no item 2.1 desta pesquisa.

Por isso, uma das primeiras atitudes que o técnico deve tomar quando o ator chega ao estúdio para realizar a gravação de dublagem é questioná-lo sobre sua experiência anterior na área e qual método específico de gravação prefere utilizar. Nos casos de atores iniciantes no processo de DPS, cabe ao técnico testar as possibilidades para achar em qual das opções o ator se sente mais seguro para trabalhar, garantindo, dessa forma, o melhor resultado de captação no menor tempo possível. Afinal, esses procedimentos envolvem custos como utilização de estúdios (cujo aluguel é cobrado por hora) e, eventualmente, pagamento de cachê extra para o ator; além disso, o intérprete precisa ser preservado para que sua performance mantenha boa qualidade.

Dos métodos utilizados na regravação de falas⁹⁸ é possível listar os seguintes:

1. Gravação de DPS utilizando a referência sonora do Som Direto e sincronizando a voz a ser gravada com a imagem projetada em uma tela;
2. Gravação de DPS sem qualquer som de referência, utilizando apenas a referência de imagem como guia de sincronismo;
3. Gravação de DPS utilizando somente o som como referência, sem que o ator veja a imagem na tela.

Há, ainda, subdivisões dentro desses métodos de gravação. Por exemplo, um ator solicita que sejam mescladas as opções de número 1 e a de número 2. Nesse caso, o ator acompanha o texto partindo de um ponto anterior à gravação, ouvindo a referência para manter a interpretação e o timbre. Então, somente no trecho que for gravado, naquele momento, o som de referência é *silenciado* de forma que o ator passe a seguir o sincronismo labial na tela, gravando uma nova interpretação. Isso pode ajudar alguns atores que sintam dificuldade em ouvir a referência ao mesmo tempo em que gravam uma nova fala. Já, para outros, a referência é importante para manter a cadência da fala e, conseqüentemente, o sincronismo. Ainda que não seja tão frequente, há diretores e atores que optam por seguir somente o som (opção 3 da lista), memorizando e repetindo o ritmo da voz que está na referência do Som Direto.

Na captação de diálogo pós-sincronizado do filme *Essa Maldita Vontade de Ser Pássaro* (2011), editado no Estúdio Casablanca Sound em São Paulo, o diretor Adrian Steinway⁹⁹ solicitou que não fosse utilizada qualquer imagem no momento de gravação, nem mesmo para o técnico responsável pela gravação, com receio de que a imagem pudesse

⁹⁸ Métodos baseados na experiência profissional da pesquisadora comparada às técnicas citadas no livro de John PURCELL (2007: 247-291).

⁹⁹ Paula Fabiana assina a direção do filme em parceria com Adriano Steinway.

interferir no seu processo criativo e no dos atores. Convém frisar que ainda que o ator ou diretor não sigam uma imagem para sincronizar o som, é aconselhável que o técnico mantenha sempre sua referência de imagem, de forma que possa realizar o trabalho e apuro do sincronismo, evitando possíveis problemas futuros na edição das gravações. Portanto, cabe ao técnico explicar essa necessidade ao diretor quando se deparar com uma situação similar.

Em alguns casos, atores trabalham melhor seguindo uma contagem sonora através de “bips” inseridos pelo técnico: quando deveria ser ouvido o quarto “bip”, o ator deve falar seu texto na gravação. Esta seria a opção 2 da lista de métodos acima, acrescida de uma referência de ritmo: os “bips”. Essa estratégia é similar aos processos de dublagem nos Estados Unidos através da técnica de *Looping*, utilizada a partir dos anos 1930 e citada anteriormente. Nesse país, além dos três “bips”, o ator também pode contar com uma luz que pisca para indicar o momento de se começar a dublar. Essa é uma forma análoga às das transmissões radiofônicas em que há uma luz indicando “*No Ar*”, a fim de informar a quem estiver ao microfone o momento exato de se falar, além de alertar para que ninguém entre na cabine de gravação para não provocar ruídos no ambiente e/ou dispersar o trabalho do locutor¹⁰⁰.

Fig. 22: Sessão de gravação com três “bips” de referência para o ator. Os intervalos entre os “bips” precisam ser iguais para que, no intervalo de tempo entre o terceiro e o que seria o quarto bip, o ator grave sua fala.

¹⁰⁰ PURCELL (2007: 250).

Atualmente, dentro da gravação de diálogo pós-sincronizado, *Loop* significa utilizar uma ferramenta disponível em diversos softwares de gravação – ao acioná-la, o programa reconhece que determinado trecho está em repetição, gravando a quantidade desejada de arquivos pelo técnico, diretor ou ator. Essa é uma técnica simplificada, se comparada aos processos analógicos, por se tratar de um processo digital.

Outra técnica recorrente que se assemelha ao *Looping* consiste na repetição do trecho da fala a ser dublada pelo ator¹⁰¹, substituindo os “bips” na contagem sonora; na sequência, o ator pronuncia a fala cerca de três vezes, podendo mudar entonação das palavras mas não a cadência, caso exista um sincronismo labial a ser seguido. Como regra geral, mencionada no capítulo 1, é possível modificar texto e atuação desde que não interfiram no sincronismo.

No caso de dublagem para *Versão Brasileira*, como não há sincronismo exato pela alteração do idioma, a fase de adaptação do texto original é fundamental para, através de palavras em português, seguir-se o movimento de abertura da boca feita pelos atores na tela, a fim de gerar algum efeito sincrônico. Mesmo que se faça um bom trabalho de adaptação, é comum que, no momento da gravação, surjam breves modificações. Assim, se faz necessária a experiência dos dubladores que precisam improvisar novas falas, de forma que contemplem uma melhor performance, corrijam eventuais traduções equivocadas – quando estas acontecem – e, também, insiram, informações que façam parte de situações dos espectadores que assistirão àquela versão. Flávio Dias D’Oliveira comenta sobre o improviso:

“No começo, você tinha só duas pistas para gravar, hoje, são infinitas no Pro Tools, então, tinha que improvisar, né? (...) Eu fiz muito desenho, eu tenho mais de oito mil títulos, entre longas, filmes desenhos, séries (...). Mas assim, eu peguei ‘Hanna Barbara’, que deve ser a infância dos seus pais. Lá eu fiz o Bobi filho., Eram dois cachorros: pai e filho [segue improviso do personagem Bobi Filho]¹⁰². Esse ‘filho da puta’ desse cachorro, ele tinha três frases de texto, o resto é improviso, então, qual foi a minha manha? Eu começava a repetir a fala [segue improviso do personagem Bobi Filho], num (SIC) parava de falar (...). Tinha um cara chamado Roberto Barretos, um radialista, ele tinha um programa fantástico na Rádio Tupi (...) e ele dublava um burrinho chamado Babalu que era parceiro do Pepe Legal (...) e aí a Neide me chamou para substituir o Barretos por causa do Bobi Filho, porque este burrinho não parava de falar.”¹⁰³

¹⁰¹ Esse arquivo pode ser deixado em *loop*, ou se pode recortar trechos da fala e colá-los um em seguida do outro, através da ferramenta de duplicação de arquivos.

¹⁰² O desenho da Hanna Barbera, *Bibo pai e Bobi filho*, tinha como título original *Augie Doggie and Doggie Daddy*.

¹⁰³ Fala extraída de conversa realizada entre dubladores em maio de 2013, no Auditório Paulo Emílio da ECA-USP, disponibilizado via streaming no site <<http://iptv.usp.br/portal/home.jsp>>. A autora esteve presente no evento e fez registro audiovisual do mesmo.

Durante todo o processo de gravação de dublagens, é imprescindível que o técnico tenha conhecimento de procedimentos e estratégias de dublagem, mas adote também um método de organização para que o trabalho seja executado com tranquilidade do início ao fim da gravação. Essa organização é fundamental para uma utilização posterior da sessão de dublagem por outras pessoas tanto da equipe de Edição de Som como dos profissionais de Mixagem do projeto. Assim, quando e se for necessária a manipulação da sessão por alguém que não tenha participado da gravação, partindo deste conceito de organização, os demais profissionais poderão reconhecer quais arquivos são válidos, quantas vezes se gravou um determinado *take*, e assim por diante. Isso é importante, também, pois ao final de uma longa diária de gravação, surgem diversos novos arquivos de voz para serem retrabalhados na substituição dos arquivos originais do Som Direto.

A sessão em que a voz é gravada precisa estar preparada antes da chegada do ator ao estúdio, sendo que as informações a serem utilizadas no momento da captação já devem estar organizadas, como a referência da voz do ator a ser substituída precisa estar inserida e de fácil acesso na sessão de gravação – seja a voz em idioma original na *Versão Brasileira* ou a voz do próprio ator que passará por regravação em DPS. Também é conveniente estar disponível na sessão, ainda que não fique exposto durante a gravação, o arquivo de OMF¹⁰⁴ proveniente da montagem com as pistas abertas, caso o diretor solicite ouvir algum material específico da edição. É interessante ter a Imagem com *Timecode* aparente, ou, no caso de sessões *Pro Tools*, pode ser inserido um *Big Counter*, que é um *Timecode* gerado no próprio software¹⁰⁵. A contagem através de *Timecode* ou do *Big Counter* auxilia, também, o ator na marcação de entradas dos trechos a serem dublados; ele ainda recebe no início da gravação uma lista de diálogos (dublagem) contendo informações que podem ajudá-lo nessa etapa do processo.

Tanto o técnico de gravação, como o diretor e os atores recebem a lista de dublagem impressa na gravação de DPS, ou o roteiro adaptado com os anéis de dublagem na captação de *Versão Brasileira*. Nem sempre as formas de gravação são as mesmas, pois há diferentes necessidades entre esses profissionais: a lista, para o técnico e o diretor, pode conter informações relacionadas aos motivos para se dublar determinada cena; para o ator que, eventualmente, tenha algum problema de visão, pode-se imprimir uma lista em caracteres com tamanho maior para facilitar a leitura. Caso seja possível, os diálogos a serem lidos pelo

¹⁰⁴ Segundo PURCELL (2007: 342), OMF ou OMFI, sigla que significa *Open Media Framework Interchange*, é uma “*linguagem de tradução que permite que um material seja transportado (relativamente) fácil de uma plataforma à outra.*”. Desta forma, as pistas de som utilizadas pelo editor de imagens são mantidas tal como em sua ilha, quando o arquivo OMF é aberto pelo editor de som. Isso facilita o trabalho de localização dos planos utilizados na produção e na montagem.

¹⁰⁵ Similar ao Contador presente na Figura 22 desta pesquisa.

ator podem ser exibidos em uma segunda tela dentro do estúdio caso exista este recurso; a versão impressa em papel também pode ser substituída por uma cópia exibida em *tablets*.

A sessão criada para a dublagem precisa ter uma visualização prática, podendo se valer dos recursos de cores disponíveis no programa de gravação/edição e em arquivos e pistas de som da sessão. O arquivo deve ser renomeado a cada novo personagem para facilitar uma futura busca por *takes*; as pistas devem ser nomeadas e numeradas em quantidade suficiente para acomodar os áudios gravados, permitindo, assim, que os arquivos tenham acesso facilitado, a fim de poder executá-los caso o diretor, o ator ou o produtor queiram escutar novamente determinado *take* – é comum esses profissionais pedirem para ouvir o último *take* válido para seguirem o mesmo padrão de atuação e timbre de voz, mantendo uma sonoridade adequada.

Fig. 24: Sessão de gravação: cor amarela para referências (vídeo, e áudios de referência), verde para saída auxiliar e *talkback*, pista vermelha para gravação, e cor azul para realocar os arquivos gravados

É muito útil o emprego de marcadores que estão disponíveis em diversos softwares. Assim, o técnico de gravação pode inserir marcadores no tempo exato em que o trecho deve ser dublado, seguindo o *Timecode*. Na imagem acima, os marcadores de uma sessão de gravação em *Pro Tools* são os riscos amarelos verticais. Atualmente, quando se insere uma marcação, as cores entre os marcadores passam a adquirir aleatoriamente tonalidades distintas, facilitando a visualização.

Esses marcadores podem servir também para apontar os arquivos válidos de uma determinada sessão de gravação, já que pela dinâmica de trabalho nem sempre o técnico consegue fazer uma separação *take a take* e renomear os que são válidos e escolhidos pelo diretor. Em alguns programas de gravação, é possível inserir nos marcadores comentários maiores, em caixas de texto. Quando sistemas analógicos eram utilizados para gravar dublagem, era comum o uso de tabelas feitas de papel, que eram preenchidas de acordo com as gravações, tal como um boletim de Som Direto, onde se poderia escrever os *takes* escolhidos com uma descrição dos eventuais problemas de cada áudio gravado.

Ainda que a dinâmica de gravação seja intensa, é necessário gerenciar os arquivos que são captados, separando os *takes* válidos dos descartados para manter a organização da sessão.

Fig. 25: Sessão com melhores arquivos audíveis (em azul) e marcações em amarelo no cabeçalho da sessão (barras coloridas), com *takes* OK marcados. *Takes* descartados que foram silenciados (mutados) estão na cor cinza

No Brasil, ao término das gravações, esses novos arquivos de áudio são incorporados à sessão de Diálogos para que sejam devidamente editados. Nesse caso, um bom método de organização é criar uma pista principal para cada personagem, além de pistas secundárias com opções editadas para o mesmo personagem. Isso facilita o trabalho do supervisor de som e do mixador na fase de pré-mixagem e mixagem do filme, uma vez que agiliza o processamento da voz, alinhando todas as falas que tenham um mesmo timbre em determinada pista. Essa organização e criação de opções também otimizam o trabalho, caso o diretor queira substituir o arquivo editado na pista principal de um personagem por uma outra opção, ou caso se

constate que há algum problema que não fora notado pelo editor de diálogos, devido a sua monitoração em fones de ouvido.

Mesmo que o sincronismo seja uma das metas a ser alcançada, além de uma qualidade de gravação adequada e boa interpretação por parte do ator, nem sempre é possível obter bons resultados em todas essas práticas. Muitas vezes, a sincronização é preterida pelo diretor em detrimento de uma boa atuação, enquanto o técnico de gravação e edição de diálogos sempre dá preferência ao sincronismo.

Em casos raros, algumas dublagens não carecem de qualquer correção de edição e, assim, são sincronizadas com a referência do Som Direto e, depois, confere-se o sincronismo labial, de preferência, em uma tela maior. Em grande parte do tempo, são necessárias intervenções de edição para que a dublagem se encaixe perfeitamente no movimento labial do ator. Quando um determinado ator não consegue gravar em perfeito sincronismo com a referência, ocorre uma maior lapidação do arquivo na edição, seguindo primeiro o sincronismo que está no Som Direto e depois o da imagem, fazendo “cortes e costuras” entre os fonemas da expressão dublada.

Fig. 26: Arquivo de dublagem (pista e arquivo em azul) editado e seguindo a referência do Som Direto (pista e arquivo em amarelo)

Há casos em que as intervenções de corte são insuficientes e, assim, torna-se necessário utilizar ferramentas como compressores ou expansores de arquivos de áudio, que

deve ser aplicado em todo o arquivo ou parte dele, conforme o caso. O grande desafio no uso dessas ferramentas está em não distorcer a voz dublada, para não invalidar o DPS gravado e não revelar eventuais artefatos digitais. Exatamente por isso é fundamental frisar que o técnico de gravação precisa ter grande apuro em sincronismo labial, bem como possuir experiência de como auxiliar diretores a extrair uma boa interpretação de atores, se necessário. Juntando esses dois aspectos, o técnico garante o trabalho de todos.

De forma semelhante como ocorre a mescla do uso do Som Direto com trechos dublados em uma mesma sequência do projeto, há também a opção de se mesclar diferentes *takes* captados na gravação de DPS em uma única fala – algo que também acontece na dublagem de produto internacional. Prevendo a necessidade de mesclar arquivos para prover materiais para a edição, é aconselhável gravar mais *takes* a fim de garantir totalmente o trabalho de finalização, ainda que o ator seja um excelente dublador de si mesmo e elimine suas falas em uma única gravação.

Assim que os arquivos de dublagem estejam editados e sincronizados, falta ao editor fazer os devidos preenchimentos com ambientação provenientes do Som Direto, ou através do uso de *room tone*, deixando o material preparado para a mixagem. Há relatos de que nos Estados Unidos, na fase de edição, o editor já insere o arquivo de preenchimento ou, muitas vezes, capta um *room tone* da sala onde foi realizada a gravação de DPS.

Depois do estágio de edição, esse material é reunido aos demais diálogos editados provenientes do Som Direto, encaminhado para o Supervisor de Som, que avalia o sincronismo labial em uma tela maior e, então é feito um arquivo único com os Diálogos¹⁰⁶ do filme para servir de referência para os demais departamentos (Ambiente, Efeitos e Foley); estes devem sincronizar seus trabalhos para que o som seja finalmente encaminhado aos processos de mixagem. Na mixagem, os diálogos regravados são devidamente processados de forma que a voz soe como se estivesse no ambiente de ação dos personagens, assemelhando-se ao Som Direto, através da inserção de filtros como reverberação, equalização, compressores, entre outros artifícios.

Na dublagem de produto internacional, o técnico de gravação exporta o material organizado, com *takes* selecionados no momento da gravação pelo Diretor de Dublagem, para o mixador finalizar o trabalho. Esse mixador edita as dublagens quando necessário, manuseando os arquivos de som que vieram na banda internacional do projeto e,

¹⁰⁶ É importante dizer que a edição de Diálogos também gera pistas de M&E que são incorporadas à banda internacional do projeto, junto com o material exportado das sessões de Ambiente, Efeitos e Foley.

eventualmente, inserindo algum efeito sonoro que tenha faltado nas pistas de M&E do projeto.

2.4 Espaço e equipamentos de trabalho

Outro dado pertinente quanto às técnicas de gravação e edição de dublagem, bem como o som na pós-produção, concerne aos equipamentos utilizados –computadores, softwares, microfones, monitoração, etc. – e ao espaço de trabalho (estúdios de gravação e edição), constantemente renovados pela evolução tecnológica.

A migração de sistemas analógicos para digitais na pós-produção brasileira, assim como o estabelecimento do Som Direto, se deu de forma lenta, se comparada com outros países, como explica MANZANO (2005):

“Num cinema como o brasileiro, que acompanha com relativo atraso o desenvolvimento tecnológico que ocorre nos grandes centros de produção, como o norte-americano, equipamentos, técnicas e know how chegam com certo atraso, embora esta defasagem tenha diminuído entres as décadas de 1970 e 1990. Isso porque as próprias facilidades trazidas pela tecnologia digital fazem com que a sintonia com as informações chegue mais rapidamente a todos os cantos do mundo.” (MANZANO, 2005:17)

Por um longo período, as gravações de dublagem foram realizadas em fitas magnéticas, atendendo a uma prática que foi inaugurada nos anos 1960 e 1970, no Brasil, primeiro em sistemas de rolo e depois em DAT¹⁰⁷. Essas fitas possuíam uma melhor qualidade no registro de arquivos sonoros, por ter mais espaço para comportar os áudios do que o limite destinado ao som nas películas. Pela demora na transição brasileira entre os suportes analógicos e digitais de gravação e edição, a captação de som através de fitas magnéticas persistiu mais tempo no Brasil que em outros países.

Segundo a pesquisa de MANZANO (2005: 124-125), nos anos 1990, os estúdios investiram na modernização de seus equipamentos. A Álamo adquiriu uma *workstation* de edição da *Wave Frames*, manuseada por José Luiz Sasso, enquanto no Rio de Janeiro, foi adotado o sistema da *Sonic Solutions*, utilizado na edição de som dos filmes *Pequeno Dicionário Amoroso* e *O Homem Nu*, ambos de 1996. Esses dois sistemas coexistiam quando,

¹⁰⁷ DAT é a abreviação para *Digital Audio Tape* (Fita de Áudio Digital), disponibilizada pela Sony em 1987. Tem um aspecto parecido com uma fita cassete, mas com a metade do tamanho desta, e grava sons digitais, embora utilize suporte analógico. Informação disponível em <<http://www.sony.net/SonyInfo/CorporateInfo/History/sonyhistory-1.html>>. Acesso em 25-jul-2014.

em 1995, chega ao Brasil o *Pro Tools* por intermédio de Miriam Biderman, supervisora de som e sócia do estúdio Effects.

O *Pro Tools*, da empresa Avid¹⁰⁸, é o software adotado, atualmente, como padrão em estúdios de finalização de som para produtos audiovisuais. Os exemplos de determinados procedimentos de gravação e edição desta pesquisa são imagens extraídas de uma sessão de edição deste programa. Foi inicialmente desenvolvido por estudantes da Universidade de Berkeley nos Estados Unidos, nos anos 1980, para trabalhar em gravações, edições e mixagens de música. Mas dada sua compatibilidade com arquivos de som e programas dedicados à edição de imagem, além de possuir uma proposta de *workstation* mais eficaz, ele foi absorvido no universo cinematográfico e audiovisual.

Comparado com as demais opções dos anos 1990 e com os sistemas analógicos, o *Pro Tools* se mostrou muito eficaz devido a uma configuração que utiliza placas específicas de gravação, reprodução e edição, facilitando todo o processo que antes reunia diversas máquinas para obter melhores resultados. O sistema também é menos custoso do que os seus concorrentes, o que favoreceu a sua predominância nos estúdios.

Na fase analógica, até os anos 1990, devido à presença de muitos equipamentos, bem como o espaço que ocupavam, havia uma equipe técnica maior para realizar as gravações em comparação com a que é empregada hoje em dia. Essa questão interferiu, na dimensão dos estúdios com o passar dos anos, sendo que, atualmente, as cabines de dublagem são relativamente pequenas se comparadas com as grandes salas utilizadas nos anos 1960, onde ao mesmo tempo eram gravados grandes grupos de atores. Segundo Flávio Dias D'Oliveira, “o elenco trabalhava junto como se fosse uma radionovela. Para dar uma ideia clara, às vezes, éramos reunidos em mais de 10 atores em torno de um único microfone!”¹⁰⁹. Nos dias de hoje, dificilmente cabem três pessoas em uma mesma cabine de gravação em alguns estúdios.

O tamanho e a estrutura desses estúdios - alguns equivalentes a salas de cinema em termos de dimensão -, permitiam que a voz pudesse ser captada e trabalhada em diferentes ambiências e reverberações adequadas aos projetos. Atualmente, desde que a sala esteja preparada acusticamente para a tarefa, pode-se contar com espaços reduzidos e aplicar nos arquivos gravados diversos filtros que simulem espaços maiores. O uso desses recursos fica a

¹⁰⁸ O Pro Tools foi inicialmente comercializado pela Digidesign (empresa dos criadores do software Peter Gotcher e Evan Brooks), que passou a ser uma subsidiária da Avid em 1995. Desde 2010, os produtos Pro Tools são comercializados pela Avid Audio < http://en.wikipedia.org/wiki/Avid_Audio > Acesso em 13-jan-2015.

¹⁰⁹ Entrevista do dublador Flávio Dias D'Oliveira a Hugo Kochenborger da Rosa em 05 ago. 2011, no blog Jornalismo Cultural, disponível em <<http://insertcultural.blogspot.com.br/2011/08/o-mundo-de-beakman-flavio-dias-ou-o-que.html>>. Acesso em 13-jul-2014.

critério do técnico, do diretor e do supervisor de som, podendo ser utilizados tanto na captação como na fase de mixagem.

Além dos avanços tecnológicos nos sistemas de edição e captação, as novas possibilidades de gravação estão atreladas, também, à evolução de equipamentos como microfones com sensibilidade mais adequada às frequências de voz, fones e caixas acústicas que possuem respostas sonoras de acordo com as necessidades do técnico, projeto e/ou do estúdio.

Um profissional da área técnica no Brasil possui, à sua disposição, ferramentas que são equivalentes – se não idênticas – às que são utilizadas nos Estados Unidos. Além dos métodos de captação, é fundamental conhecer os aspectos técnicos dessas ferramentas para produzir materiais que tenham boa qualidade técnica, utilizando posicionamento de microfone correto, entender de acústica de salas e estúdios, saber de que forma se comporta determinado fone, qual sua curva de resposta, e assim por diante. Por exemplo, o posicionamento de microfone interfere diretamente na captação da voz, já que sua utilização não trata somente de apontar o microfone na direção da fonte que se quer captar.

Há inúmeros tipos de microfones que podem produzir resultados diversos de captação, pela maneira como é construída a sua cápsula interna, a estrutura que a reveste, a forma de sua alimentação (bateria, *Phanton Power* ou ausência da alimentação), as polaridades que definem os “eixos” de captação, etc. Assim, é necessário escolher um microfone adequado para a situação e saber como melhor utilizá-lo. Para a captação de voz, o microfone da marca Sennheiser, modelo MKH-416, é muito utilizado em estúdios de São Paulo. Trata-se de um microfone condensador, *shot-gun* (direcional), que privilegia frequências da voz. Outros modelos utilizados na captação de voz em estúdio, de forma profissional, são microfones chamados de cápsula-larga, como o AKG C414, ou modelos da marca Neumann¹¹⁰, que possuem a capacidade de captação em diferentes polaridades e de fazer cortes de frequências.

A polaridade, bem como a distância, interfere no posicionamento do microfone. Em um estúdio acusticamente tratado, ao direcionar o microfone bem próximo à boca do artista no intuito de trazer a proximidade da fala para a narrativa, pode ocorrer o que se chama de “puffs”, causado por uma pressão sonora advinda da articulação de palavras com “p”s e “b”s e que soa como se alguém tivesse batido no microfone, prejudicando a qualidade do som

¹¹⁰ Microfones de estúdio, como os da marca alemã Neumann, tendem a imprimir uma qualidade de gravação que se difere daquela feita em *set* com microfones direcionais, muitas vezes, tornando a voz “aveludada” – “encorpando” timbres e ressaltando suas melhores características. Alguns diretores, como foi o caso de Karim Ainouz em trabalho realizado com Luiz Adelmo Fernandes Manzano, optam por microfones como estes de estúdio, que não necessariamente mantêm a mesma “textura” daquela captada no *set*, mas que podem aprimorar a voz de seus atores/personagens.

gravado. Para reduzir esse efeito indesejado, existem suportes *anti-puffs*, que são telas de tecido poroso colocadas na frente dos microfones.

Fig. 27: Microfone com *anti-puff* posicionado à sua frente

Fig. 28: Microfone Sennheiser MKH 416

Fig. 29: Microfone AKG C414

Fig. 30: Polaridade de Microfone Direcional, similar ao do Sennheiser MKH 416

Muitas vezes, a sonoridade do estúdio pode não ser adequada à voz que se queira gravar, como quando se necessita de um vozerio de cem pessoas em uma festa para somar ao ambiente de um filme. Juntar cem pessoas em um único estúdio, atualmente, é algo inviável na cidade de São Paulo, tanto pela dimensão do espaço, como pela disponibilidade das pessoas, visto que não há um mercado de voz definido, como é o *Voice Acting* nos Estados Unidos. Quando surge uma necessidade desse tipo, e não há a possibilidade de se gravar uma cobertura de festa à parte, grava-se em estúdio, com a cabine comportando o maior número de pessoas possível. Nesse espaço, o técnico deve atentar para o posicionamento do microfone, que não deve estar próximo das pessoas, nem com o eixo direcionado a uma única pessoa, mas sim orientado a todos a fim de captar o som dessa massa sonora. Em seguida, são feitos

alguns *takes* que são somados uns aos outros, para depois receberem filtros a fim de que o vozerio fique homogêneo.

Uma parte importante no processo é também incorporar à captação filtros, do inglês *plug-ins* para caracterizar devidamente estas captações, afinal, por mais que a gravação esteja bem realizada, é necessário deixar este arquivo soar tal como o cenário visto no projeto audiovisual, facilitando e adiantando uma função que, antigamente, ficaria a cargo do mixador.

Além dos microfones, é necessário que, através do conhecimento em acústica de espaços, o técnico seja capaz de avaliar as condições da cabine de gravação, visto que, ao colocar o microfone em determinado ponto, pode haver uma característica sonora determinada pelos objetos que ali estão: reflexão da voz no vidro do “aquário”; certos cantos do estúdio podem fazer com que a voz soe diferente devido às paredes; a própria televisão que exibe a referência de imagem pode emitir ruídos indesejados que se somam à sonoridade da sala, etc. O técnico também deve estar atento à sala onde ele grava o material pois, às vezes, o problema não está no áudio captado, mas em como a sala de gravação recebe as informações provenientes das caixas acústicas de monitoração.

Os fones também são de suma importância, pois cada um, assim como as caixas de monitoração, responde melhor a uma determinada frequência. Assim, convém utilizar equipamentos que deem fidelidade ao material que está sendo ouvido. Alguns editores de diálogos preferem ouvir frequências no espectro da voz humana para conseguir “limpar” ao máximo seus arquivos; outros optam por ter um fone que o faça perceber sons médio-graves para poder também trabalhar tais aspectos presentes nos ambientes onde o diálogo foi captado e extrair sons indesejados.

Outro aspecto técnico do trabalho com voz em estúdio é a referência de imagem que será utilizada nas gravações e edições de *Versão Brasileira* e DPS. A utilização de um bom projetor de imagem (computador ou televisor), assim como a qualidade do vídeo entregue pela produção aos editores, interfere no apuro do sincronismo e facilita o trabalho de toda equipe de edição de som e mixagem.

Até 2012, quando eram indispensáveis processos analógicos envolvidos nos procedimentos de imagem (até que o filme final fosse impresso em película), cópias *offline* da imagem eram utilizadas na maior parte do trabalho de edição de som e, ao final de todos os processos de imagem, era gerada uma cópia final (*online*), que era enviada para fazer a ressincronização de som e imagem. Com a utilização imagens editadas em alta-definição, atualmente, os vídeos

têm sido exportados com mais qualidade, o que facilita todo o trabalho de edição e sincronização.

É indiscutível que surgiram facilidades a todos envolvidos no processo de gravação, através da utilização de plataformas digitais e dos avanços tecnológicos em equipamentos. A maleabilidade de gravar quantos *takes* forem necessários dá uma oportunidade aos técnicos e atores da atualidade que não foi permitido aos profissionais há mais de trinta anos. A gama de opções é tão ampla que é necessário desenvolver métodos de trabalho para não produzir materiais em excesso e se perder em meio a tantas possibilidades. Assim, é necessário que o profissional da área renove constantemente o seu conhecimento, para se adequar às tendências tecnológicas e às práticas do mercado.

Esta modernização, que trouxe tantos benefícios para os processos de edição de som e gravação de voz – especificamente, a digitalização dos sistemas de trabalho – é, também, uma das responsáveis pela reconfiguração do mercado de dublagem de *Versão Brasileira* que vem acontecendo nos últimos anos. Como mencionado no início do capítulo, alguns locutores utilizam *Home Studio* para realizar seus trabalhos, algo simplesmente impensável há vinte anos, tanto pelo custo envolvido em se montar uma plataforma de gravação e edição de som, como pelos aspectos técnicos que envolvia captar uma voz com qualidade sem ter uma equipe e um espaço devidamente preparado. Devido a esse novo cenário, grandes empresas do ramo de dublagem não sobreviveram às novas demandas. Nessa lista incluem-se Álamo, Herbert Richers e VTI Rio, como veremos adiante.

Capítulo 3: Breve Panorama Histórico

3.1. Surgimento da técnica nos Estados Unidos e aplicabilidade no mercado europeu

Durante os anos em que o Cinema Silencioso era a principal linguagem disponível aos profissionais e consumidores de filmes, muito foi feito para manter esta atividade sempre atrativa e rentável, através da utilização de técnicas diversas como as colorizações manuais de películas, exhibições com acompanhamento musical e/ou sonoro executados ao vivo ou através de toca-discos, mencionados no Primeiro Capítulo. Além destas iniciativas, outras de cunho mais experimentais buscaram, entre os anos de 1900 e 1910, inserir o som na captação do filme tendo como expoentes o conglomerado Edison, o engenheiro León Gaumont, a empresa De Forrest, entre outros empreendedores. O que lhes impediram de obter o êxito comercial através de seus experimentos, foram as tecnologias disponíveis, neste período, onde os equipamentos para gravação e reprodução de som não estavam suficientemente desenvolvidos para oferecer uma exibição onde os sons pudessem ser ouvidos com qualidade.

No início da década de 1920, são testadas algumas propostas cinematográficas, que utilizam a película como suporte para captação de imagem e som como a De Forrest, os inventos dos cientistas Theodore Case e Earl Sponable - futuramente incorporado pelo estúdio Fox -, mas sem o resultado atingido pela Vitaphone, que viria a ser o sistema de exibição sonora de melhor qualidade¹¹¹, garantido maiores lucros aos seus criadores se comparado com os cinco grandes estúdios entre os anos de 1927-29¹¹². Seu sucesso deveu-se, entre outros fatores, às alianças comerciais firmadas pela Warner Brothers e Western Electric, que permearam o universo musical e fonográfico com contratação de orquestras e *know how* da *Victor Talking Machine*, uma das primeiras gravadoras dos Estados Unidos.

Os testes iniciais desse sistema de som recaíram sobre curtas-metragens musicais com peças executadas pela Orquestra Filarmônica de Nova Iorque, além do longa-metragem *Don Juan*, de 1926 (GOMERY in WEISS e BELTON, 1985: 12-13), em que foram inseridos

¹¹¹ O sistema da Vitaphone possuía qualidade sonora superior, se comparado a outros sistemas contemporâneos a ele, ainda que apresentasse eventuais problemas como perda de sincronia pelos discos riscados, quebrados ou falta de habilidade do projecionista que fazia a agulha do toca discos pular, como comenta HADZO (in WEISS-BELTON, 1985: 385-387)

¹¹² GOMERY (in WEISS-BELTON, 1985: 23) diz que os lucros da Warner Bros. aumentaram em 600 por cento neste período.

música e ruídos depois das filmagens. CRAFTON (1997) resume esse cenário da seguinte forma:

“Tanto os sistemas sound-on-film e sound –on-disc de gravação e playback da Western Electric estavam em funcionamento no final de 1924, mas a AT&T escolheu comercializar o método de disco. O engenheiro Joseph P. Maxfield deu a explicação. Ele reafirmou, em 1946, que ‘a razão para que a gravação de sound-on-disc fosse a escolhida para o início dos experimentos em produção ocorreu devido à indústria de discos de baquelite que possuíam muitos anos de experiência.’” (CRAFTON, 1997: 70)

Assim, quando *O Cantor de Jazz* foi exibido para o público em 1927, nos Estados Unidos, uma série de tecnologias disponíveis na indústria fonográfica já haviam sido incorporadas e adaptadas às necessidades da nova linguagem cinematográfica. É o caso do disco, por exemplo, com seus métodos de reprodução e copiagem que foram a base do sistema criado pela Vitaphone¹¹³, empresa que disponibilizou o primeiro modelo de sonorização, sincronização e exibição de filmes utilizado de forma comercial no mundo.

Esta experiência promissora de 1927 abriu um leque de novas possibilidades para o cinema norte-americano e, ainda que a questão da língua pudesse representar inicialmente uma perda de lucro em outros países, a chegada do Sonoro não pareceu preocupar os empresários do setor. Eles vislumbravam uma nova oportunidade de inflar o mercado internacional com seus produtos, *“consolidando seu poder como exportador mundial de entretenimento”* (CRAFTON, 1997: 418). COSTA (2008) confirma essa visão do ponto de vista brasileiro:

“(...) o fato é que contrário às esperanças de indústrias nacionais mais fortes, o falado contribuiu de forma decisiva para a hegemonia do filme norte-americano. O editorial de 2 de outubro [DA REVISTA CINEARTE] comentava os esforços europeus contra a conquista de seus mercados pelos talkies. Quinze dias mais tarde, o mesmo espaço trazia notícias de patentes de equipamentos sonoros alemães e franceses, numa tentativa de fugir à importação do Vitaphone e do Movietone.” (COSTA, 2008: 96)

Ao mesmo tempo que o maior país produtor de cinema orquestrava as questões relacionadas à língua e exportação de seus filmes, também ocorriam grandes mudanças na elaboração dos filmes, com reestruturação das salas de exibição, discussões sobre o futuro do Cinema Silencioso versus Sonoro, além de se buscar a manutenção de nichos

¹¹³ Empresa criada a partir da associação entre Western Electric (subsidiária da AT&T) e Warner Brothers. Informações sobre a origem da companhia em GOMERY, Douglas. “The coming of sound”. (in WEISS e BELTON, 1985: 5-24).

cinematográficos estrangeiros, dentro dos Estados Unidos, em função da crise econômica iminente da Grande Depressão¹¹⁴.

Dentro desse contexto, é interessante observar em periódicos norte-americanos, como o *Film Daily* e a revista *Photoplay*¹¹⁵, que a evolução do cinema sonoro frente ao silencioso se desenrola gradativamente até 1931, ao contrário da corrida desenfreada ilustrada anedoticamente em filmes como *Cantando na Chuva*¹¹⁶. O avanço tecnológico foi paulatino, incluindo muitos testes e propostas para transformar o sonoro em um produto rentável, enquanto que a bem-sucedida estética do Silencioso, manteve seu sistema de produção no final da década de 1920 de forma que, por um período, as duas linguagens coexistiram em produções e exibições cinematográficas.

Aos poucos, com a afirmação do Sonoro como prática comercial profícua, os estúdios investem mais em produções voltadas para a nova linguagem, bem como passam a revitalizar os produtos que haviam sido produzidos nos parâmetros do Silencioso entre os anos de 1929-30. Neste momento, a prática de *Dubbing*¹¹⁷, oriunda da indústria fonográfica, facilita os processos de inclusão de voz e de ruídos na reciclagem destes produtos silenciosos (chamados de *Goat Glands*¹¹⁸).

Outras duas propostas somam-se à técnica de duplicação para revitalizar os silenciosos: (1) a sonoplastia gravada em sincronismo com a imagem e que foi desenvolvida por Jack Foley¹¹⁹, a partir de 1929, em *Show Boat*¹²⁰; e (2) o uso de dublês de voz, técnica que estava disponível desde *O Cantor de Jazz*, no qual “o piano executado por Al Jolson era tocando por Bert Fiske que estava off-camera. O cantor Josef Rosenblatt foi dublado por Warner Oland e Jolson” (CRAFTON, 1997: 509). Utilizando estes três conceitos, tanto diálogos, quanto ruídos e músicas (gravados na pós-produção) foram incorporados a projetos

¹¹⁴ Segundo COSTA (2008: 91), “João Luiz Vieira comenta que, no atribulado ano de 1929, as dificuldades no cinema norte-americano em conduzir as mudanças para o falado seriam aumentadas pela quebra da Bolsa de Valores de New York, em outubro”.

¹¹⁵ Disponíveis para consulta no site <<https://archive.org>>. Acesso entre os meses de maio-ago/2014.

¹¹⁶ CRAFTON (1997: 14) coloca que a transição do cinema silencioso para o sonoro precisa ser compreendida não como uma revolução completa de um momento para o outro, mas como algo feito por etapas, que tem início antes de 1927, incluindo-se não somente a questão sonora, mas também, as propostas de *mise-en-scène*.

¹¹⁷ CRAFTON (1997: 240), citado no capítulo 1 desta pesquisa, explica sobre os métodos de duplicação de um disco e da criação de novas matrizes, conceito utilizado na indústria fonográfica e reaproveitado no cinema sonoro.

¹¹⁸ Tema explorado por WEISS (1982: 29) e CRAFTON (1997), entre outros autores e citado no capítulo anterior.

¹¹⁹ Jack Foley é um técnico que foi “reciclado” para trabalhar no cinema sonoro. Inicia sua carreira cinematográfica como dublê, passando a assistente de direção (YEWDALL, 1999: 205); após passar por treinamento sobre a tecnologia de som na USC (University of South California) junto com outros profissionais do estúdio, desenvolveu sua proposta de sonoplastia em sincronismo com a imagem. (AMENT, 2009: 07).

¹²⁰ Ainda que tenha se valido de práticas utilizadas pela Vitaphone, a Universal optou, em 1928, pelo modelo de sonorização *sound-on-film* Fox Movietone (CRAFTON, 1997: 306).

silenciosos que estavam estocados em estúdios, gerando uma maior quantidade de títulos sonoros – ou parcialmente sonoros – para exibição.

Essa reconfiguração estética e tecnológica, do final de 1920, também trouxe necessidades de adequação de profissionais à nova linguagem. Técnicos que antes se dedicavam à captação ou edição de imagem passaram a integrar as equipes dedicadas ao trabalho de som; atores ou atrizes de cinema tiveram que lidar com o uso da voz, algo que, por ser desnecessário no Silencioso, tornava possível a presença de artistas de diversas nacionalidades em mesmo projeto. Assim, entre outros aspectos, o Sonoro impôs ao mercado exigências sobre a qualidade da voz de artistas, incluindo boa dicção, sonoridade agradável e ausência de sotaques, além de eliminar o que CHION (2009) e MURCH ilustram ter sido como caráter universal do cinema silencioso:

“Os filmes silenciosos, entretanto, que floresceram durante e depois da Primeira Guerra Mundial, eram esquecidos desde sua gênese dos poderes divisores do mundo e então estavam aptos – quando eles quisessem – a falar à Europa como um todo. É verdade que a maioria desses filmes possuía intertítulos, mas estes eram facilmente e costumeiramente substituídos de acordo com a língua do país onde o filme seria visto.

Ainda assim, os intertítulos eram geralmente excluídos como um mal necessário e havia alguns filmes, como o [A Última Gargalhada] [escrito por] de Carl Mayer, que buscavam contar sua história sem qualquer intertítulo e eram extremamente respeitados por essa habilidade, que era vista como uma onda futurista.” (MURCH in CHION, 1994: X)

Devido a estas imposições e a outras necessidades que modificaram todo o sistema de produção, distribuição e exibição motivados pelo estabelecimento do Cinema Sonoro, surgiram movimentos favoráveis e contrários ao uso da voz no cinema, tendo como maior exemplo o caso os profissionais da *United Artists*, que articulavam posições desfavoráveis à estética *All talkie* no jornal *O Fan*, criado pelo Chaplin Club¹²¹. Por não haver uma clareza sobre o futuro do cinema sonoro e, também, para conter os ânimos de diversos setores, entre os anos de 1927-30, produtores alegavam que “*sempre haveria espaço para o Cinema Silencioso*”.

Esse período de incertezas, abriu oportunidades para novos artistas que passaram a trabalhar como dublês de voz em filmes, tanto na substituição *off-camera*, como na

¹²¹ HERTZ (2002).

reciclagem de filmes silenciosos, além de surgirem cursos e escolas de línguas que se especializaram em aperfeiçoar a dicção de atores e/ou atrizes¹²².

Ainda que um novo mercado se abrisse para diversos profissionais, pelo que pode ser acompanhado em publicações do período e livros como o de CRAFTON (1997), o uso da dublagem foi um tabu desde suas primeiras aplicações; diferente de outras técnicas, ela não era um assunto divulgado ao público, ainda que inúmeros periódicos dessem conta de ilustrar os bastidores cinematográficos em missões de “*como se faz*”. No entanto, tendo em vista esclarecer o “mistério” que cercava as técnicas de captação de voz, em julho de 1929, a revista norte-americana *Photoplay* publicou a matéria “The truth about Voice Doubling”¹²³, em uma edição exclusiva sobre “*Talkies*: tudo o que você gostaria de saber”, em que eram listados usos de dublagem em filmes com grandes estrelas com explicações de como funcionava a técnica. Alegava LARKIN, o autor da matéria para a revista, que:

“Há dublês de voz em Hollywood hoje como há dublês de atores para cenas perigosas. Um não é mais romântico do que o outro, mas é tão necessário quanto. Aqueles que criam os filmes certamente não comemorarão quando nós fizermos este anúncio. Na verdade, eles podem se ressentir com nossa franqueza”. (*Photoplay*, jul. 1929: 32)

Ao mesmo tempo que a revista revelava os segredos do uso da voz, artistas também expunham seus pensamentos sobre a realização da dublagem: atrizes, que eram dubladoras, demonstravam ter suas incertezas ao “emprestar” suas vozes a outras pessoas – tendo receio de que fossem, automaticamente, reconhecidas pela voz ao serem ouvidas no cinema -; também foi explorado o caso do ator Richard Barthelmess, em que ele dizia que não era um artista que “*cantava ou dançava*” para rebater críticas por sua interpretação de *Weary River* ter sido dublada. CRAFTON ilustra essa passagem em seu livro:

“Em janeiro de 1929, o estúdio First National lançou uma campanha publicitária para Weary River, com Richard Barthelmess. Ele era uma das estrelas mais populares e mais bem pagas da década e havia sido indicado como melhor ator para o Academy Awards de 1927-1928. Os anúncios diziam ‘Vale o dinheiro para apenas ouvi-lo falar e tocar pela primeira vez’ e ‘Você irá adorar duas grandes estrelas em uma quando você vir e ouvir Richard Barthelmess falando e tocando em ‘Weary River’’. O público foi ainda mais instigado por um trailer prévio: O ator coadjuvante William Holden dizia a Barthelmess: ‘Você sabe, eu realmente acredito que o público aí da frente adoraria ouvi-lo cantar em ‘Weary River’, você não acha? Hein?’, Holden pergunta, desliga a câmera e finge falar diretamente ao público do teatro. Barthelmess responde: ‘Você sabe, se eles vierem assistir ao filme, eles escutarão a música’. Quando o filme estreou, era verdade que havia

¹²² Esses eventos foram ilustrados no filme *Cantando na Chuva* e ainda constam exemplos em CRAFTON (1997).

¹²³ “A verdade sobre a Dublagem de Voz”, em tradução livre.

‘duas vozes em uma única estrela’. O público ouviu a música, mas Barthelmess não a cantou. A imagem era acompanhada por um dublador off-camera cantando enquanto o som se encaixava bem com os movimentos labiais de Barthelmess, mas não perfeitamente. Shuler disse aos leitores da [revista] ‘Classic’ que a boca do ator mexia, mas não sua garganta’. (CRAFTON, 1997: 509)

No Brasil, periódicos nacionais acompanhavam a repercussão da chegada do Cinema Sonoro e o uso da dublagem nos filmes norte-americanos e, compartilhavam com leitores brasileiros o que era noticiado sobre o assunto em publicações internacionais. Em algumas matérias, as aparentes “falhas do novo sistema” também serviam como argumento pela manutenção do Cinema Silencioso, no sentido de que este teria um caráter mais “universal” e técnica “superior” de acordo com alguns críticos, artistas e cineastas, que contestavam também a pertinência do uso da estética “all talkie” no cinema. A imprensa brasileira dedicada ao assunto também se mostrava desiludida diante do fato de muitas estrelas do sonoro terem dublês de voz:

“Outro problema deveras interessante, sem dúvida, é o problema dos ‘doubles’. Se o Cinema falado tem vencido pela curiosidade dos ‘fans’ em ouvirem as vozes dos seus adorados, porque tirar-lhes o gosto? Sim, porque, actualmente, não são todos os artistas que podem cantar ou falar, de facto. Já ouvimos a ‘double’ de Laura La Plante em Bohemios. Também de Corine Griffith em Dama Divina. Depois foi a vez de Richard Barthelmess. E Paul Lukas, então chegou à perfeição de não figurar em um diálogo, que seja de ‘O Lobo da Bolsa’” Abria os lábios, tão somente. Porque a voz era de Lawford Davidson que, para este serviço ganhava \$500 por dia... Isso é horrível, positivamente! (...)” (Cinearte, 11 set. 1929, v. 185: 23)

Fig. 32: Foto publicada na revista *Photoplay* de julho de 1929, em que revela que a protagonista do filme *Alibi* teve sua voz dublada por uma conhecida cantora de rádio

Entre as controvérsias relativas à substituição de voz de ícones do cinema hollywoodiano e os ajustes tecnológicos do cinema sonoro, os estúdios norte-americanos preparavam estratégias de distribuição para a manutenção de sua hegemonia no cinema mundial com o intuito de inserir novos produtos sonoros, rapidamente, no mercado estrangeiro, garantindo o escoamento de suas produções.

Ainda que a substituição de voz fosse uma técnica aplicada desde 1927, a dublagem de produto internacional não foi utilizada de imediato, pois fatores técnicos impediam o emprego dessa prática. Assim, duas medidas foram adotadas como estratégia de distribuição: a legendagem de filmes, que seguia o conceito dos intertítulos dos filmes silenciosos, e a criação de Versões Multilíngues¹²⁴, também chamados de versões em língua estrangeira¹²⁵. Segundo ĎUROVIČOVÁ (1992),

¹²⁴ Na revista *Cinearte* (15 abr. 1931: 28), há o relato da realização de Versões Multilíngues e da exibição da versão espanhola, no Brasil, de *Ladrão Irresistível* (1930), que não agradou aos críticos do periódico.

“Esses filmes (em sua grande maioria, se não exclusivamente, de origem norte-americana) foram feitos entre os anos de 1929 e 1933 por um dado país em uma ou diversas línguas diferentes da original, em um sistema de produção que envolvia refilmar inteiramente o filme ‘original’ com atores fluentes na língua em questão.”
¹²⁶ (ĎUROVIČOVÁ in ALTMAN, 1992: 139)

A atitude de se refazer um filme em outra língua pode soar estranha atualmente, ainda que haja casos contemporâneos de refilmagens, como *Vanilla Sky* (2001), que é a versão norte-americana do espanhol *Abre los Ojos* (1997), ou a produção de Hong Kong *Conflitos Internos* (2002), que originou *Os Infiltrados* (2007), de Martin Scorsese, e até *O Chamado* (2002) teve como base o japonês *Ringu* (1998). Nos casos contemporâneos, os filmes estrangeiros foram adaptados nos Estados Unidos, enquanto que o contrário ocorria nas produções do início do sonoro.

Mesmo que houvesse um esforço maior de produção e uma elevação de custos, a escolha dos estúdios pelas Versões Multilíngues contemplou parte da classe artística que deixara os Estados Unidos por não se adaptar à nova linguagem cinematográfica, uma vez que a chegada do som ocasionou o retorno desses artistas para seus países de origem. Além disso, esta decisão também trouxe benefícios para as produtoras, uma vez que filiais de grandes estúdios norte-americanos se instalaram na Europa, com o intuito de driblar as barreiras protecionistas desses países onde haviam se fixado, resolvendo questões que impediam uma inserção maior de produtores norte-americanos no mercado europeu; em contrapartida, essas filiais “fomentaram” a produção local no tempo em que estiveram ativos nestes países, ainda que a maior parte dos títulos fossem voltadas para as Versões Multilíngues.

Além dos altos custos envolvidos no processo – visto que, em alguns casos, eram realizadas outras quatro “cópias” em línguas diversas para uma única produção norte-americana – as Versões Multilíngues deixaram de ser produzidas na Europa, como ĎUROVIČOVÁ postula, pelo fato de serem meras reproduções da realidade norte-americana, não estando ligadas ao universo europeu, sendo que em um caso específico “os cenários eram uma réplica (mais barata) dos cenários de Long Island (Estados Unidos)” (in ALTMAN, 1992: 145).

¹²⁵ O termo usado por ĎUROVIČOVÁ nesse texto é *Foreign Language Version*, abreviado como FLV e encontrado em periódicos norte-americanos entre os anos de 1929-1933.

¹²⁶ Segundo CRAFTON (1997), houve a tentativa de se refilmar esses projetos em alguns estúdios nos Estados Unidos, utilizando atores estrangeiros ou com ascendência na nacionalidade que interessava a uma determinada produção.

Dentro das perspectivas de solução para a distribuição dos produtos norte-americanos além das Versões Multilíngues, emergiam também a dublagem e a legendagem, que seria o método mais barato dessas três propostas. ĎUROVIČOVÁ (1992) afirma que a aceitação maior do uso da dublagem era óbvia frente às legendas, ainda que tenha sido recebida de forma diversa na França, Itália e Alemanha. Essa predileção pela dublagem ocorria porque as legendas remetiam a uma experiência pré-Sonoro, o que mudava a proposta linguística da experiência para os espectadores tanto no sentido de valor comunicacional quanto simbólico. Segundo CHION (2009: 86), a adoção de dublagem ou legendagem estava ligada não só a questões culturais, mas também econômicas, visto que a política de uso da dublagem diferia tanto em países dentro da Europa, quanto de outras regiões, como a América Latina.

Dos estúdios que investiram em filiais europeias, a Paramount foi a que mais se envolveu em termos estruturais e financeiros¹²⁷. Estabelecida na cidade de Joinville, na França, essa unidade produziu inúmeras Versões Multilíngues que abasteceram diversos países europeus e, quando esse processo foi abandonado, os estúdios de Joinville passaram a ser utilizados para a dublagem internacional de produtos norte-americanos.

Além da experiência das Versões Multilíngues entre os anos de 1929-33 e da localização estratégica na Europa das filiais para distribuição de títulos norte-americanos, fatores tecnológicos fizeram com que a dublagem de produto internacional se transformasse em uma opção real para os países europeus da década de 1930.

Isso está relacionado ao fato de que, desde o lançamento de *O Cantor de Jazz*, técnicos e engenheiros da recém-formada área de som organizaram iniciativas para o aprimoramento do cinema sonoro, através da inserção de efeitos, falas ou músicas. Em periódicos norte-americanos de 1929, por exemplo, é comum encontrar anúncios voltados para o cinema, de uma forma geral, incluindo empresas especializadas em finalização de som para filmes de curta e longa-metragem, que prestavam consultoria, e certamente serviram para abastecer o mercado de *Goat Glands*.

¹²⁷ CRAFTON (1997: 430).

Fig. 33: Anúncio de empresa especializada em finalização de som extraído do *Motion Picture News* de 06 de abril de 1929

Entre os técnicos que trabalhavam com iniciativas voltadas especificamente para a substituição de voz, no final dos anos de 1920, estavam: Roy Pomeroy, da Paramount; Friedrich Zelnick, da United Artists; e Edwin Hopkins, responsável pelos métodos da Vivigraph (EUA) e Rhytmograph (Alemanha). No entanto, as propostas oferecidas até o final da década de 1920, que se valiam de diferentes recursos, não renderam os resultados esperados, por interferirem na inteligibilidade da fala e na imagem do filme, ou por, simplesmente, terem pré-requisitos que inviabilizavam sua prática¹²⁸.

Em matéria publicada em 19 de outubro de 1929, no jornal *Motion Pictures News* (p. 26 e 32), há uma avaliação dos custos envolvidos na dublagem de produto internacional e os

¹²⁸ ĐUROVIČOVÁ, Natasa, “Local Ghosts: dubbing bodies in early cinema”. In: ANTONINI, Anna (ed.), *Il film e il suoi Multipli/Film and Its Multiples*. IX Convegno Internazionale di Studi sul Cinema. Forum: Udine, 2003.

valores investidos nas produções de Versões Multilíngues, colocaram em dúvida os métodos de distribuição dos filmes norte-americanos na Europa por parte dos estúdios e renunciando o método que seria adotado no futuro. O texto afirma que o que de todos os estúdios do período – Fox, United Artists, Pathé, Paramount –,

“A Universal fez mais do que os demais estúdios em diálogo estrangeiro. Dublou vozes para as versões alemãs de Broadway, Show Boat e Eric the Great, e agora para The Shanghai Lady, e uma versão espanhola para Broadway está em produção, assim como sketches curtos em alemão e espanhol estão sendo feitos sob a supervisão de Paul Kohner e direção de Kurt Neumann para os curtas alemães”.

No entanto, não se revela se foi utilizado algum método específico de dublagem, ou se foram seguidas as mesmas estruturas utilizadas para sonorizar os *Goat Glands*.

Em 1930 e 1931¹²⁹, surgiram dois avanços tecnológicos que aprimoraram a captação de som: primeiro, houve um aperfeiçoamento nos microfones¹³⁰ e, depois, um sistema para redução de ruídos na captação de voz que auxiliou na produção de dublagem, como foi pontuado por CRAFTON (1997). Até aquele momento, uma das dificuldades em se realizar dublagens estava relacionada ao fato de haver uma presença considerável de ruído de sistema nas gravações (película ou disco), que era gerado a cada confecção de novas matrizes. Assim, o som deveria ser gravado de uma só vez (voz, efeitos e música) para ter maior qualidade na exibição. Consequentemente, se o som estivesse todo junto, não teria como criar a banda internacional¹³¹ necessária para o preenchimento na dublagem.

“Uma variável do método Rhytmograph foi depois, certamente, a técnica inovadora que começou a ser utilizada nos estúdios da Paramount em Joinville, por volta de 1931, apresentada pelo superior da divisão alemã, Jacob Karol, a dar uma resposta competitiva aos procedimentos de reencenação da MGM.” (ĐUROVIČOVÁ in ANTONINI, 2003)

“[Edwin] Hopkins, em 1928, inventou um sistema que – gravando em uma pista à parte – permitia aos grandes atores e atrizes do cinema mudo, cujas vozes não eram agradáveis ou tinham problemas de dicção, expressarem-se através da voz de atores invisíveis, ainda que audíveis. Com o passar do tempo, Jacob Karol teve a ideia de usar a dublagem para fazer estes atores invisíveis pronunciarem palavras diferentes das que tinham pronunciado os atores do filme. O resultado, uma vez ouvidas as gravações, foi mais do que aceitável. O próximo experimento realizado por Karol consistiu em gravar uma pista onde se ouviam as vozes de atores falando em um idioma diferente do original” (AVILA, 1997: 67)

¹²⁹ *The Film Daily*, 16 fev. 1931, p. 1 e 8.

¹³⁰ DOANE (WEISS e BELTON, 1982: 60) relaciona a Western Electric os microfones dinâmicos e a RCA os de velocidade aprimorados nesse período.

¹³¹ Conceito precursor dos *stems* e da banda internacional, temas explorados nos capítulos 1 e 2 desta pesquisa.

Uma vez viabilizada, a prática começou a ser aplicada na Europa. Houve um período de adaptação, de coexistência das Versões Multilíngues e da dublagem. Em um primeiro momento, na França, cobrou-se dos produtores norte-americanos dublagens feitas em francês pelos mesmos(as) atores (atrizes) que apareciam nos filmes. Essa proposta foi deixada de lado, a dublagem começou a ser realizada por franceses e, em 1932, todo o território da França passou a receber cópias dubladas de produções dos Estados Unidos, que dividiam espaço com exhibições de filmes na versão original.¹³²

Na Alemanha, outro mercado de grande interesse para os norte-americanos e de difícil inserção devido à imposição de barreiras comerciais¹³³, as Versões Multilíngues foram mantidas até o final da década de 1930, ainda que a dublagem e as legendas estivessem disponíveis a partir de 1933. Segundo GOMERY (in WEISS e BELTON, 1985: 32-33), com a chegada da Grande Depressão, as medidas adotadas na Alemanha ganharam mais força, frente à crise econômica norte-americana e ao endurecimento do regime nazista. Entre 1933-34, segundo determinações de Joseph Goebbels, ministro de Propaganda, os filmes estrangeiros deveriam ser dublados em território alemão e, até 1936, houve a censura total da exibição de produtos importados e com temáticas antinazistas.

No mercado italiano, a dublagem ajustou-se perfeitamente, já que a veiculação de filmes estrangeiros era assunto de grande interesse ao governo fascista, mesmo que não tenha havido enfrentamento similar aos alemães tiveram com a indústria norte-americana. No final de 1929, através do Ministério do Interior da Itália¹³⁴, o primeiro-ministro Benito Mussolini regulamentou uma lei que impedia a circulação de filmes estrangeiros no país. Em outubro de 1930, a lei sugeria a eliminação de qualquer cena falada ou comunicada em língua estrangeira¹³⁵. Além da proteção do mercado italiano, essas atitudes são vistas como respostas para a redução (se não, eliminação) de produções realizadas em cidades norte-americanas,

¹³² ĐUROVIČOVÁ, “*Local Ghosts: dubbing bodies in early cinema*” (in ANTONINI, 2003: IX Convegno Internazionale di Studi sul Cinema) e (ALTMAN, 1992: 149).

¹³³ Desde a chegada do Sonoro, os alemães buscaram soluções para barrar a entrada de produtos norte-americanos, tanto no âmbito do desenvolvimento de sistemas de exibição como de veiculação de filmes. Em 1929, surgiu o cartel Tobis-Klangfilm, que concorria com empresas norte-americanas na área de vendas de sistemas de exibição de filmes sonoros na Europa, sendo subsidiado pelo governo e pelas leis alemãs. A empresa participou do que ficou conhecido como “O Acordo de Paris”, em que o mundo foi dividido mercados para exploração comercial entre determinadas empresas (GOMERY in WEISS e BELTON, 1985: 28-31).

¹³⁴ Chamado por BARZINI na *Harper's Magazine* (maio 2012) de Ministério de Cultura Popular; e de Ministério do Interior por RAFFAELLI (in FORTUNATO e PAOLINELLI, 1996: 26).

¹³⁵ RAFFAELLI (in FORTUNATO e PAOLINELLI, 1996: 26).

como Nova Iorque, voltadas para o público italiano residente nos Estados Unidos¹³⁶ durante aquele período¹³⁷.

A dublagem também ofereceu vantagens na eliminação de conteúdos tidos como impróprios por determinados governos. Em 1951, a versão alemã de *Casablanca*, além de ser vinte minutos mais curta do que a original, modificou os diálogos que mencionavam o regime nazista. Alfred Hitchcock, também teve um personagem censurado: a nacionalidade que era originalmente alemã, foi alterada para eslava¹³⁸. Atualmente, a China se vale da censura para controlar a imagem que os filmes estrangeiros passam sobre o país, segundo matéria da *Hollywood Reporter*, que informou que, no filme *007 – Operação Skyfall* (2012), a referência à zona de prostituição da cidade de Macau foi retirada da cópia veiculada no mercado chinês por meio da dublagem¹³⁹.

Voltando ao caso italiano, é bem provável que as medidas adotadas no país nos anos 1930 em relação à dublagem, conseqüentemente, criaram um mercado e *know how* de captação de voz pós-sincronizada no país, podendo ter beneficiado o Neorrealismo Italiano, vanguarda cinematográfica surgida no pós-guerra. Nesse período, destacaram-se cineastas como Roberto Rossellini, Luchino Visconti e Vittorio de Sica, que introduziram perspectivas de produção no cinema italiano no pós-guerra. A proposta estética da escola previa a liberdade de captação de imagens e cenas nas ruas e, dada à impossibilidade de se gravar sons em cenas externas, visto que não havia gravadores portáteis no período e que o país enfrentava uma profunda reestruturação econômica por conta da guerra, a solução era fazer a captação de diálogo pós-sincronizado.

CHION (2009: 90) coloca que devido a essa proposta de captação de som pós-sincronizado, artistas de vários países passaram a integrar o elenco das produções italianas rodadas em Roma e na Sicília, uma vez que não era necessário que o ator falasse o idioma local para representar o seu papel. CHION pontua que até pelo fato de, em alguns casos, se contratar não-atores, era necessário recorrer à dublagem de profissionais na finalização dos filmes.

¹³⁶ CRAFTON (1997: 425) explica que, no início do Sonoro, para manter o público das diversas origens que residiam nos Estados Unidos e utilizar a mão de obra disponível no mercado, foram produzidos filmes falados nos idiomas desses imigrantes, contando com equipes italianas, alemãs, entre outras, para atender esses nichos específicos. Além disso, esses filmes eram exportados aos países falantes desses idiomas.

¹³⁷ Item constante em documentos do Ministério de Assuntos Exteriores de Roma, segundo KEATING (2013: 6).

¹³⁸ DINKGRÄFE, Daniel Meyer, “Dubbing practice in Germany: procedures and aesthetic implications”. Disponível em <<http://filmsound.org/theory/DMD-Synchron.htm>> Acesso 10-dez-2013.

¹³⁹ Matéria postada em 14 mar. 2013 no site: <<http://www.hollywoodreporter.com/news/argo-django-unchained-inside-weird-427453>>. Acesso em 30-jul-2014.

A dublagem, tratada inicialmente como barreira comercial ou assunto de Estado na Europa, é uma prática utilizada com frequência até hoje por diversos países como Itália, Alemanha, França e Espanha; excluídos deste perfil de dublagem no território europeu, estão os países nórdicos, onde a língua inglesa é mais influente, e a dublagem se restringe a algumas programações destinadas ao público infantil¹⁴⁰.

Em artigo disponibilizado no site *Film Sound*¹⁴¹, DINKGRÄFE afirma que 80% dos filmes estrangeiros são dublados na Alemanha. Segundo matéria publicada no jornal alemão *Der Spiegel*, o país está entre os quatro países no mundo com maiores percentuais de dublagem de produto estrangeiro, incluindo-se nessa lista Turquia, Índia e Espanha. Ainda de acordo com dados presentes no mesmo periódico, a indústria de dublagem alemã gerou um faturamento de 87,25 milhões de euros em 2009. Certamente, por este caráter, foi criado um “Oscar da Dublagem” na Alemanha para premiar as melhores performances do ano, evento que aparece na mesma matéria do jornal.¹⁴²

Os números franceses, segundo NOUVEL (2007: 8), são iguais aos alemães em termos percentuais, sendo que 80% – dos filmes estrangeiros são dublados na França, mas o valor da receita nesse país é maior que na Alemanha: 150 milhões de euros, dos quais 86% provêm de produções em língua inglesa.

Segundo a revista *Hollywood Reporter*¹⁴³, o investimento em dublagens em produtos norte-americanos, a cada nova versão, fica entre US\$ 100 a 150 mil. Mesmo que a dublagem seja uma atividade que precise de mais investimentos do que a legendagem, esse mercado se mostra essencial para a comercialização de produtos norte-americanos, segundo os escritórios internacionais dos estúdios estabelecidos. A Disney, por exemplo, emprega 85 equipes no mundo todo, que se dedicam às questões de adaptação em outros idiomas, para que consigam cobrir as demandas de suas produções.

¹⁴⁰ Fonte: *BBC Magazine*. Disponível <<http://www.bbc.com/news/magazine-21523643>>. Acesso em 24-jun-2014.

¹⁴¹ “Dubbing practice in Germany: procedures and aesthetic implications”, sem data, mas seguindo as referências do texto, pode-se presumir que foi publicado entre 2004-2005. Disponível em <<http://filmsound.org/theory/DMD-Synchron.htm>>. Acesso em 10-dez-2013.

¹⁴² Artigo disponível em: <<http://www.spiegel.de/international/zeitgeist/the-oscars-of-dubbing-judging-the-best-hollywood-films-in-german-a-685316.html>>. Acesso em 28-jul-2014.

¹⁴³ Matéria postada em 14 mar. 2013 no site <<http://www.hollywoodreporter.com/news/argo-django-unchained-inside-weird-427453>>. Acesso em 30-jul-2014.

3.2. E o som chega no Brasil: entre a produção nacional e legendas

A adaptação do mercado exibidor para a recepção dos filmes sonoros no Brasil teve uma inserção ainda mais ralentada do que na Europa. A complexidade para trazer equipamentos, a modernização das salas de exibição com melhorias do ponto de vista acústico e estrutural, além de questões relacionadas à língua estrangeira presente nos filmes, eram pontos que dificultavam a adoção da nova linguagem cinematográfica no país. Entre abril e maio do ano de 1929, aconteceram as primeiras exhibições sonoras em São Paulo e no Rio Janeiro. A partir de então, as projeções de filmes sonoros se concentraram em grandes capitais, levando a uma diminuição significativa do total de salas exibidoras Brasil, ao longo dos anos de 1930, motivada pela implementação do Cinema Sonoro¹⁴⁴.

Assim como em outros países, a chegada do sonoro no Brasil angariou admiradores, mas também despertou a contrariedade de alguns espectadores e profissionais da área; essa controvérsia passou a ser noticiada em jornais, revistas temáticas do período¹⁴⁵ e consta em pesquisas como as de COSTA (2008). Essa questão quanto ao uso do sonoro no Brasil, além de ser reflexo daquilo que era postulado também por alguns cineastas estrangeiros não norte-americanos, como Erich Von Stroheim e Sergei Eisenstein¹⁴⁶, entre os anos de 1928-30, mostrava também o questionamento sobre a capacidade do público brasileiro, com grande índice de analfabetismo, em compreender a língua inglesa presente nos filmes norte-americanos – algo tido como menos relevante no cinema “mudo”, mesmo que os intertítulos não estivessem traduzidos para o português. No entanto, as primeiras exhibições de filmes sonoros norte-americanos contaram com sucesso de público mesmo que não houvesse “qualquer adaptação referente a idioma” (COSTA, 2008: 91), contrariando as expectativas dos críticos no período.

Diferente da Europa com suas Versões Multilíngues e, posteriormente, com a Dublagem, quando se ampliou o questionamento sobre a falta de compreensão do idioma inglês por espectadores brasileiros, passou a ser adotado o sistema de legendagem nas salas exibidoras do país. Na pesquisa de COSTA (2008), é atribuída a Paulo Benedetti, grande empresário de cinema no período, a sugestão do uso das legendas para os representantes da MGM no Brasil; uma vez aplicadas, elas modificam a experiência dos espectadores

¹⁴⁴ FREIRE (in *Filme Cultura* 58, jan-mar. 2013: 20) e COSTA (2008: 89).

¹⁴⁵ Exemplo: Revista *Cinearte*, 12 set. -1928, p. 3.

¹⁴⁶ Revista *Cinearte* 11 set. 1929, p. 22-23. A reflexão dos cineastas citados envolve o uso excessivo dos diálogos e a ausência de uma proposta sonora mais adequada para o cinema, como nos filmes *all talking* norte-americanos.

brasileiros ao assistir a filmes estrangeiros, já que, ao acompanhar as legendas, parte do filme deixa de se ser visto para ser lido¹⁴⁷, interferindo na compreensão audiovisual como um todo.

Em meio à chegada de filmes “falados” no país, surgiram tentativas de sonorização de filmes brasileiros na produção¹⁴⁸; em um primeiro momento, questionava-se o sucesso dessas iniciativas devido à escassez de técnicos e equipamentos disponíveis no mercado. Depois, esses experimentos corroboraram a afirmação da língua, despertando entusiasmo pelas produções nacionais por parte dos críticos de jornais e periódicos: “*o cinema falado em língua estrangeira não precisa de leis, ele cairá por si. Repellido pelo público (...). Só há uma solução para o cinema. É o filme nacional. Falado, mas em língua nacional.*” (Revista *Cinearte*, 04 dez. 1929: 4).

O Brasil acompanhou estratégias semelhantes às dos Estados Unidos e, no primeiro longa-metragem sonoro nacional, foi utilizado um sistema de discos que era sincronizado à exibição da película na tela do cinema. FREIRE (2013) explica:

“Entretanto, deve-se reconhecer que a chegada do cinema sonoro ao Brasil ocorreu em meio ao processo de popularização dos discos gravados por processos elétricos. Este teve início em 1928, quando a Odeon instalou o primeiro estúdio de fabricação de discos elétricos no país, sendo seguida, em 1929, pela Columbia e Victor. (...) Essa interação entre disco e cinema se refletiu fortemente no setor da exibição cinematográfica, através, por exemplo, da substituição do acompanhamento musical ao vivo dos conjuntos e orquestras pelas vitrolas (FREIRE, 2012). Entretanto, a interação entre cinema e disco também se deu no setor da produção cinematográfica” (FREIRE in Estudos de Cinema e Audiovisual -SOCINE, 2013: 391)

Acabaram-se os Otários, dirigido por Luiz de Barros, foi o primeiro longa-metragem sonoro produzido no Brasil devidamente documentado em jornais. No livro de COSTA (2008: 96-97), é mencionado um outro filme do mesmo diretor, “*Uma Encrenca no Olimpo*”, que também se dizia “*cantado e sonoro*”, mas que o autor da pesquisa alega não ter encontrado outros registros sobre o título, o que poderia indicar que não foi finalizado.

A chegada do filme de Barros às salas de exibição em setembro de 1929 trouxe, também, a proposta de um sistema brasileiro de sonorização de filmes, chamado *Synchrocine*. Esse esforço para desenvolver um sistema próprio é compreensível devido às dificuldades do mercado de produção e exibição em sonorizar filmes, e foi o que ocorreu em países europeus e latino-americanos. Na França e na Alemanha, além das barreiras comerciais

¹⁴⁷ Pontuado por BERNARDET (1979).

¹⁴⁸ É marcada a utilização “na produção” levando-se em consideração experiências de acompanhamento não sincronizado de discos e dos acompanhamentos sonoros e/ou musicais na experiência dos Cantantes investigados por BERNARDET (2008) e COSTA (2008).

impostas às produções estrangeiras (especificamente às norte-americanas), também foram apresentadas tecnologias que pudessem competir com aquelas desenvolvidas nos Estados Unidos, com o intuito de evitar o domínio científico e artístico dos processos cinematográficos por norte-americanos¹⁴⁹. FREIRE (2013) ainda conta como Barros teve que desenvolver equipamentos nacionais para projetar seu filme:

“Diante do seu acerto com João Antonio Bruno [produtor e exibidor], mais do que apenas realizar um filme falado em português, Luiz de Barros se viu diante do desafio de desenvolver e construir equipamentos nacionais de filmagem e projeção sonora, algo que não existia então em abril de 1929 e que eles precisariam criar ao longo dos três meses seguintes. (...)

Fossem sincronizados às imagens ou não os discos do sistema Synchroninx não eram iguais aos discos do sistema Vitaphone, que vinha sendo instalado nos principais cinemas do Rio e São Paulo. (...)

Como divulgado nos jornais, o Synchroninx era diferente do Vitaphone ‘por não se poder ainda gravar discos [no Brasil] daquele tamanho e com aquela rotação’ (Diário Nacional, 14 jul, 1929:20)” (FREIRE in Rebeca, jan-jul. 2013: 108 -110)

A técnica de sonorização de *Acabaram-se os Otários*, segundo o que consta nos relatos de Luiz de BARROS (1978: 108-109), recorreu à utilização de *playback* para gravação dos sons exibidos na película. Mas em recente pesquisa elaborada por FREIRE (in SOCINE, 2013: 397-398), através de trechos de diálogos localizados no acervo do Instituto Moreira Salles, foi levantada uma questão sobre os reais procedimentos adotados na filmagem de *Acabaram-se os Otários*. Há indícios de que os diálogos (não as canções) do filme possam ter sido captados através de Som Direto no estúdio da Parlophon. No momento, sem a devida avaliação e comprovação audiovisual, essa é uma hipótese ainda a ser investigada.

Parte dos filmes produzidos no Brasil a partir de *Acabaram-se os Otários* até os anos de 1930, adotou a estética musical aplicada nesse mesmo filme, com o uso do *playback* aliado à utilização de canções famosas do repertório do público, a fim de garantir o sucesso na exibição. Seria como a personificação dos títulos ouvidos no rádio (COSTA: 2008). A utilização do sistema *Synchroninx* foi empregada em algumas produções da mesma equipe de Luiz de Barros em filmes subsequentes, e fez parte da exibição de salas de pequeno porte no Brasil.

Até 1931, os estúdios e as salas de exibição, principalmente em São Paulo e no Rio de Janeiro, investiram fortemente em equipamentos, e o filme *O babão*, também de Barros, foi captado no sistema Vitaphone.¹⁵⁰ Em *Ganga Bruta*, de Humberto Mauro, produzido pela

¹⁴⁹ COSTA (2008: 94).

¹⁵⁰ FREIRE (in Rebeca, jan-jul. 2013: 126).

Cinédia em 1931 e veiculado em 1933, foram inseridos diálogos, música e efeitos depois de o filme estar pronto, utilizando o sistema Vitaphone para sincronização do som. As incertezas da aplicação do som nesse projeto, por parte da produção e direção, renderam críticas negativas ao filme, exatamente por não haver uma proposta sonora coerente (COSTA, 2008: 115-116).

Um fato que mudou a forma de captação de som no Brasil foi a aquisição de um sistema Movietone pela Cinédia, que permitiu o estúdio realizar *O Carnaval Cantado*, de 1933, com captação de som direto. Segundo GONZAGA (1987, p.42), “*Não há música encaixada por meio de discos, nem barulhos simulados, mas o autêntico som dos festejos, apanhados e gravados diretamente*”.

Enquanto as produções brasileiras surgiam de forma esporádica – tanto pela dificuldade de assimilação da estética sonora, como por questões financeiras que sempre interferiram no funcionamento da produção nacional – a exibição de filmes estrangeiros, que se fixou rapidamente nas salas exibidoras, trazia questões que ainda despertavam discussão. Em matéria publicada na revista *Cinearte* em 11 de novembro de 1931, registra-se a tentativa de se dublar filmes norte-americanos em português:

“Chega-nos agora às mãos o manifesto, protesto, mensagem, epístola, destampatório ou que melhor nome tenha que em data de 1 de setembro dirigiu de New York o sr. H. de Almeida Filho ao presidente da Academia Brasileira de Letras, documentos de que cópias foram remetidas ao ‘Interventor Federal, idem Municipal, os ministros de Estados, vários acadêmicos, interventores estaduais (...). É um apelo. Apelo à Academia de Letras para arranjar uma lei obrigando a adoção de um sistema de arranjo técnico (dubbing) pelo qual o filme estrangeiro embora, traga todos os sons falados, em idioma nacional’.” (Cinearte, 11 nov. 1931: 28-29)

Na matéria, fica evidente a desaprovação da técnica de dublagem que Henrique de Almeida Filho empregou nos filmes norte-americanos *Noivado de Ambição*, *Coragem de Amar* e *Esposa de Ninguém*, alegando-se que “*apesar dos dotes peregrinos do sr. Almeida os seus filmes assim vocalizados não agradaram*”.

A estratégia de Almeida Filho foi similar àquela inicialmente proposta pelos franceses – a de se gravar as dublagens francesas nos Estados Unidos –, com a diferença de que na técnica do brasileiro os intérpretes não seriam os próprios atores que atuavam nos filmes – como queriam os franceses –, mas uma equipe contratada pelo próprio Almeida Filho, sendo que este interpretava inúmeros papéis em um mesmo filme:

“O processo de dubbing, mais uma vez prova ser fracasso. Deteriora as devidas expressões dos artistas. Está ininteligível quase todo e a voz de H. de Almeida Filho ouve-se falando por vários artistas, o que tira todo cunho de sinceridade que o filme possa ter”¹⁵¹.

Nessa fase que compreende principalmente os anos de 1930 e avança até a metade de 1940, segundo os relatos na *Cinearte*, a dublagem passa a ser encarada como uma proposta negativa de adaptação de idioma no Brasil, o autor da matéria acima, ainda comenta de forma jocosa que o inglês ouvido nos filmes norte-americanos acabaria por ensinar aos brasileiros uma nova língua.

Além da tentativa de Almeida Filho de dublar filmes norte-americanos para o português, COSTA (2008) indica que, no ano de 1929, foi elaborada uma proposta pelo Centro Acadêmico Cândido de Oliveira, em que foi solicitada uma regulamentação à Câmara para defender “o patrimônio artístico” brasileiro, levando-se em consideração a ameaça imperialista norte-americana inserida nos filmes falados provenientes dos Estados Unidos. Essa solicitação foi, aparentemente, ignorada.

Durante os anos 1930, outra experiência recorreu à dublagem. Em solo português, realizaram-se versões do francês *O Grande Nicolao* (1935), e do norte-americano *A Cadeira Elétrica* (1936). O sotaque de Portugal impresso nas versões não agradou ao público e, novamente, as notícias na *Cinearte* ganharam tom jocoso, pedindo para não misturarem as duas culturas apesar de o idioma ser o mesmo – nessa fase, o idioma é até chamado de “brasileiro”. Na mesma década, seguindo a prática de dublagens realizadas no exterior para o mercado brasileiro, encontram-se cinejornais estrangeiros como o *Fox Movietone News*. Em 1938, segundo FREIRE (2011),

“os únicos cinejornais ainda não ‘sincronizados em brasileiro’ eram os da RKO-Pathé e da Universal, mas todos apresentariam muitos ‘erros, expressões impróprias, deslizes de linguagem’, supostamente como consequência do fato da dublagem ser feita em Nova York, geralmente aproveitando locutores radiofônicos brasileiros vivendo nos EUA.” (FREIRE in *Ciberlegenda*, mai. 2011: 9-10)

Nesse período, a revista *Cine Magazine* expressou a opinião de que talvez fosse interessante dublar os cinejornais no Brasil para melhorar as locuções que continuavam

¹⁵¹ Na revista *Cinearte* (30 dez. 1931:28-29), há nota sobre a dublagem de *Coragem de Amar*. Na edição de 11 nov. 1931 (p. 29), há comentários sobre a dublagem de *Esposa de Ninguém*.

“péssimas”. Em seguida, a revista *A Cena Muda* também se mostrou a favor da dublagem em cinejornais, além de animações¹⁵².

Em 1938, a perspectiva da dublagem de produto internacional no Brasil começou a apresentar indícios de mudança. Enquanto a Europa estava na iminência da Segunda Guerra Mundial, nos Estados Unidos, os estúdios Walt Disney haviam produzido e finalizado seu mais novo projeto: *Branca de Neve e os Sete Anões*. Os investimentos para a nova animação foram muito além daquilo que havia sido gasto em produções anteriores e, por essa razão, buscava-se lucrar sobre todo o capital investido em *Branca de Neve e os Sete Anões*, conforme se pode depreender em GABLER (2013):

“Somando-se a todas essas exigências, havia outra, terrivelmente familiar: dinheiro. (...) Mesmo assim, quando foi ao Bank of America para pedir um empréstimo, em agosto de 1935, percebendo que todo o financiamento teria de vir de fora do estúdio, Roy[Disney] pediu US\$ 250 mil. (...) Mas à medida que o tempo de produção se arrastava, o orçamento inflava. Foram forçados a pedir outros empréstimos ao Bank of America, um de US\$ 630 mil em maio de 1936 e outro de US\$ 650 mil em março de 1937, dando como garantia o valor residual dos curtas. (Isso foi o que Walt [Disney] quis dizer quando afirmou a um repórter que teve de ‘hipotecar tudo o que tinha, inclusive Mickey Mouse e Pato Donald e todos os outros’ para fazer Branca de Neve). (...) Infelizmente, com Branca de Neve avançando e Walt gastando cerca de US\$ 20 mil por semana, ele precisava dos malditos banqueiros. (...) Em setembro, depois de os Disney pedirem outro empréstimo, este de US\$ 327 mil, RoseNberg [o gerente da conta de Disney no Bank of America] foi ao estúdio em um tenso sábado à tarde para ver um trecho pequeno de um teste a lápis de Branca de Neve. (...). Quando chegou ao seu carro, Rosenbeg (...) acrescentou com expressão impassível: ‘Aquela coisa vai lhe dar uma quantidade enorme de dinheiro’. E se foi.” (GABLER, 2013: 309-310)

“*Branca de Neve e os Sete Anões*” foi lançado em 21 de dezembro de 1937 nos Estados Unidos. Tendo em vista todo o financiamento levantado para a produção e a Europa apresentando um cenário de instabilidade política, a América Latina se mostrava mais rentável que a Europa para os norte-americanos, o que foi comprovado por dados publicados em jornais norte-americanos ao longo dos anos de 1920-30. Por isso, em 10 de janeiro de 1938¹⁵³, através de distribuição da RKO, foi lançada a versão brasileira do filme, dublada no estúdio da Sonofilms no Brasil, sendo este o segundo lançamento mundial da animação.

A dublagem da animação repercutiu positivamente até em periódicos que eram contrários ao uso da técnica em filmes internacionais, como a *Cinearte* e *A Cena Muda*. Em sites não acadêmicos atuais, é comum se depara com a opinião de que a versão brasileira de

¹⁵² Revista *Cine Magazine*, fev.1937, p. 14; e revista *Scena Muda*, 25 abr. 1939, p. 31.

¹⁵³ Dados presentes em no site <http://www.imdb.com/title/tt0029583/releaseinfo?ref=tt_dt_dt#akas>. Acesso 24-jul-2014.

Branca de Neve e os Sete Anões é a melhor de todas as versões feitas para o filme no mundo, ainda que os originais da gravação de 1938, no Brasil, não tenham sobrevivido ao tempo para fazer a devida comparação e comprovação.

Muito além da qualidade da versão brasileira, o projeto *Branca de Neve e os Sete Anões* foi a grande aposta de Disney e isso, conseqüentemente, ficou impresso por onde o filme passou, pelo que consta em GABLER (2013). Essa animação representava a migração dos estúdios Disney de status de médio produtor (de curtas-metragens) a grande produtor. Foram gerados, a partir de *Para Branca de Neve e os Sete Anões*, 2.183 subprodutos, o que rendeu a Disney retorno financeiro, premiações e a garantia da sequência de seus projetos mais imediatos: *Bambi* e *Pinóquio*. Nessa lista de rendimentos, estão também incluídos os discos coloridos que foram comercializados no Brasil pelo selo da Continental¹⁵⁴.

A conexão (ou estratégia) política e financeira com o Brasil ficou evidente nos próximos títulos lançados pela Disney, que o manteve como segundo ou terceiro país na ordem de lançamentos dos produtos da empresa. Foi assim com *Pinóquio* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942). Nesses filmes, foi utilizado um recurso comercial muito praticado nos dias de hoje¹⁵⁵: a inserção de grandes estrelas como elenco de voz. No período, estavam no auge cantores e personalidades do rádio que foram incorporados aos projetos, certamente por serem a mão de obra disponível em um mercado como o Brasil. Na edição de 11 de agosto de 1942 (pp. 13-15) de *A Cena muda* descreveu o trabalho de João de Barro, diretor de dublagem das produções Disney, como *Dumbo*, *Dragão Dengoso* e *Bambi*, ilustrando nas suas páginas fotos do estúdio de dublagem em que estavam Grande Othelo, Olga Nobre e Peri, filho de Herivelto Martins e Dalva Oliveira, que personificou a personagem *Branca de Neve* no outro longa. Segundo FREIRE (in *Ciberlegenda*, 2011: 11), a utilização de estrelas do rádio no período causou incômodo em espectadores, diferente do acontece atualmente: “*Ainda assim, foram repetidas na imprensa algumas reclamações pelo uso de vozes muito populares no desenho animado (...)*”.

Outra questão apontada por FREIRE e, também por BERNARDET (1979) diz respeito às condições dos equipamentos disponíveis no circuito exibidor brasileiro. Devido à leitura das legendas nos filmes estrangeiros, os espectadores reparavam no som — e conseqüentemente, no filme como um todo —, quando havia diálogos falados em português. Assim, tanto na produção nacional como em filmes dublados, os problemas gerados pela má

¹⁵⁴ Segundo FREIRE (2011: 10), a Continental era um “selo pertencente ao império de Alberto Byington Jr, dono da fábrica de discos Columbia no Brasil”. O próprio Byington Jr. era um dos sócios da Sonofilms, a empresa que ficou encarregada das dublagens dos estúdios Disney nesse período.

¹⁵⁵ Esse recurso foi mencionado no capítulo 1 dessa pesquisa.

conservação de equipamentos nas salas de cinema ficavam evidentes, mas a responsabilidade continuava a recair sobre a qualidade dos filmes falados em português e, assim, sobre a equipe de produção no lugar dos exibidores. A deficiência do mercado exibidor no Brasil fica clara na seguinte carta enviada pelo leitor Carlos Figueiredo à revista *A Cena Muda*:

“Excetuando-se estes três [cinemas] e dois da capital do Estado [Belo Horizonte], o Brasil e o Glória, que também conheço, os demais não possuem aparelhagem em boas condições. Agora, calcule o sr. Se os filmes fossem todos feitos com ‘dublagem’! Só haveria no Estado de Minas meia dúzia de cinemas capazes de passar esses filmes de modo que o público compreendesse o que dizem os personagens!” (A Cena Muda, 24 fev. 1942: 13)

Ainda que o leitor esboce fazer uma campanha contra a “dublagem”, endossando o apoio ao periódico, hoje, este depoimento serve como a prova de que, naquele momento, eram as salas que não estavam equipadas de forma adequada para oferecer som de qualidade durante a exibição dos filmes. FREIRE (2011) relata que a RKO, empresa distribuidora dos projetos da Disney, já sabendo desses problemas do circuito exibidor brasileiro, fez, no lançamento de *Branca de Neve e os Sete Anões*, uma seleção das salas onde deveriam ser lançados os títulos dublados em português.

A dificuldade para a dublagem se estabelecer no país, nos anos 1940, estava estritamente ligada a questões das salas de exibição, que também distorciam produções nacionais, gerando uma percepção equivocada em espectadores (e também nos críticos de periódicos) de que a melhor solução para a exibição de filmes estrangeiros era a legendagem. Em 1945, surge mais um novo caso bem sucedido de dublagem, o filme *A casa da Rua 92*. Para este *A Cena Muda* fez uma matéria chamada “O público aceita as “doublagens”?” onde eles vão a campo coletar informações do público e curiosamente, há opiniões bem positivas quanto ao uso da dublagem¹⁵⁶. Ainda que as perspectivas indicassem um novo curso para a versão brasileira, incluindo um interesse da MGM no ano de 1945, em estabelecer um estúdio próprio de dublagem no país, um relatório do Departamento de Comércio dos Estados Unidos, de 1948, afirmava que

“os filmes americanos dublados em português não foram bem-sucedidos. Não há instalações adequadas para a dublagem no Brasil. Não há objeção para legendagem na parte inferior do filme, e na verdade o público a prefere em relação à dublagem” (ANDERSON, 1948, p.3). (FREIRE, 2011: 14-15)

¹⁵⁶ Revista *A Cena Muda*, 05 fev. 1946, pp. 6-8.

Até meados década de 1950, manteve-se esse fluxo inconstante de dublagens de produto internacional, sendo que a maioria do trabalho destinado às animações, principalmente da Disney, tornou-se inadequada diante das exigências específicas de produtoras norte-americanas, uma vez que havia mudanças frequentes de estúdios de gravação por questões de falência, ou por falta de reestruturação tecnológica das empresas brasileiras. A influência da Disney no Brasil e o surgimento da televisão foram pontos determinantes para que um novo mercado de empresas dedicadas ao uso da dublagem começasse a surgir.

3.3. A televisão, novas perspectivas para a Dublagem no Brasil e Cinema Nacional

Através de relatos sonoros publicados em 20 de novembro de 2009, no editorial de Multimídia da “Folha Online”, Herbert Richers contou como sua trajetória na dublagem se iniciou em 1943 para depois se estabelecer como o estúdio principal da Disney e de inúmeros outros distribuidores nas décadas seguintes:

*“Eu sou uma pessoa que trabalho em cinema desde os 17 anos, gosto muito do que faço, já fiz tudo em cinema. Comecei como câmera, depois fui diretor de fotografia muito tempo (SIC). E eu descobri que eu sou o mais antigo homem de cinema, hoje, no Brasil e o mais velho de idade. Eu estou com 85 anos, não tem ninguém com 85 anos trabalhando no cinema e não tem ninguém que tem... eu tenho 69 anos de cinema. Eu acho que é tempo para burro, né?
Disney veio em 43 filmar no Brasil, e eu fui contratado pela equipe dele para ser um dos câmeras para fazer as filmagens. Seis, sete anos depois, eu fui aos Estados Unidos, visitar o Disney, e fui muito bem recebido, ele me convidou pra almoçar. E eu almocei com ele no dia seguinte. E aí, batemos um papo muito grande. E ele: ‘não, você está perdendo tempo, o grande negócio é a televisão’. E aí me deu ele, pessoalmente, me contratou para fazer a dublagem do ‘Zorro’ e representá-lo no Brasil. E ele tinha razão. Essa foi a grande influência dele que me prestigiou muito, me deu os filmes para dublar e me incentivou a dublar.”*

Walt Disney realmente estava certo. Talvez por sua visão empreendedora e pela forma como a tecnologia se desenrolou nos Estados Unidos, ele previu o que aconteceu no Brasil e quis garantir o controle de seus produtos como sempre fizera. O futuro estava na televisão. No dia 18 de setembro de 1950, foi inaugurada a primeira emissora do Brasil e da América Latina, a TV Tupi¹⁵⁷. A televisão trouxe mudanças profundas na forma de entretenimento e lazer, com a sedentarização gradual do público que frequentava os cinemas e, depois, com a veiculação dos produtos que eram exibidos nos cinemas. A partir dos anos de 1960 com o

¹⁵⁷ SIMÕES (1986: 14).

surgimento do Video Tape, a televisão passou a exibir materiais pré-produzidos, incluindo filmes, anúncios comerciais e programas pré-gravados¹⁵⁸. Naquele momento, o governo brasileiro inicia a adoção de medidas para regular a mídia, com a criação do Conselho Nacional de Telecomunicações e a expedição de diversos decretos que migraram entre governos e até hoje passam por revisão. Um destes, de número 51.134, datado de 3 de agosto de 1961, insere um artigo que afirma:

“Art. 5º Os programas em língua estrangeira, compreendido os de propaganda comercial, estão da mesma forma, sujeitos à censura prévia devendo ser apresentados com cinco (5) dias de antecedência à autoridade competente em cada Estado no Distrito Federal e Territórios com a respectiva tradução, assinada pelo tradutor com firma reconhecida.

Parágrafo único. Tais programas devem ser intercalados com os programas nacionais, e, no caso, de propaganda comercial, não podem exceder de trinta (30) segundos.”¹⁵⁹

Para os estúdios que começaram a se estabelecer na transição dos anos de 1950-60, no Brasil, como a Gravason, que seria futuramente a AIC (Arte Industrial Cinematográfica) em São Paulo, a Cinecastro, Delart e a Herbert Richers, no Rio de Janeiro, tratava-se de um apoio oficial do governo que enfrentava a resistência de profissionais e críticos de cinema, mas abarcava um grande e novo filão de espectadores que passaram a assistir seriados televisivos importados.

A instalação dos estúdios de dublagem trouxe benefícios para a produção de Cinema Nacional que, até os anos de 1940-50, não possuía estúdio exclusivamente dedicado à finalização de som no país. A aposta desses novos empreendedores seguia um tanto a proposta aplicada na CIC (Companhia Industrial Cinematográfica) que já em sua chegada se destacou através

“da forma com qual o serviço era oferecido. Lá (...), também se disponibilizavam, pelo sistema de aluguel/hora (inédito até então), serviços de montagem, edição de som, dublagem, gravação de trilha musical e mixagem com mesa de até seis canais”. (MELO in *Filme Cultura*, n.58, jan-mar. 2013: 27).

Paralelamente à existência da CIC no Brasil, começou o movimento *Cinema Novo*. Sua proposta, que visava romper com a estética utilizada no cinema industrial dos estúdios (Vera Cruz, Maristela, Atlântida), continuou a utilizar recursos sonoros de pós-produção de diálogos, até mesmo após a chegada do sistema portátil de gravação *Nagra* no Brasil.

¹⁵⁸ Idem (p. 50-117).

¹⁵⁹ Consulta em: <<http://legislacao.planalto.gov.br/legisla/legislacao.nsf/FrmConsultaWeb1?OpenForm>>. Acesso em 10-ago-2014.

Segundo MELO (2013), a CIC, através de seus procedimentos, auxiliou na construção dos aspectos sonoros da vanguarda que se inspirava no Neorealismo Italiano. De acordo com COSTA (2008):

“A demora na transição para o som direto não é exclusiva de Glauber Rocha. Pelo contrário, seu caso é exemplo típico de uma passagem que, na ficção durou a inteira década de 1960 e meados da seguinte”. (COSTA, 2008: 152)

Entre os anos 1960-70, produtores alertavam seus diretores sobre as eventuais dificuldades que a captação de som direto poderia imprimir no ritmo das filmagens, alegando ser mais prática a dublagem na pós-produção (BERNARDET in *Filme Cultura*, jan-mar. 1981: 24). Assim, as empresas de dublagem passaram a fazer parte do circuito vanguardista do *Cinema Novo*.

Além da necessidade da gravação de Diálogo Pós-Sincronizado para as produções do cinema nacional, da criação de *Versões Brasileiras* para os seriados estrangeiros e animações, bem como a inserção de efeitos sonoros para preenchimento para esses nichos, outro segmento que impulsionou os estúdios de dublagem foi o mercado de filme publicitário que passou a se desenvolver no mesmo período que começou a atender às demandas da televisão¹⁶⁰.

Com base neste cenário tecnológico em pleno desenvolvimento, beneficiando todos os setores, diversas propostas de lei, com intuito de fazer o controle e instituir uma dublagem compulsória no país, foram sugeridas ao longo dos anos de 1960-1970.

Em 13 de agosto de 1972, o caderno *Suplemento Literário* do jornal *O Estado de São Paulo* promove um debate para averiguar qual a posição de profissionais do Cinema a respeito do projeto número 213 de 1971, elaborado pelo deputado Léo Simões, em que se obrigava a dublagem de produto estrangeiro nas salas de cinemas do Brasil, salvo filmes de arte. São convidados para o debate diretores de cinema, exibidores, representantes do Instituto Nacional de Cinema (INC) – órgão regulador das atividades cinematográficas do período-, professores e artistas para traçar um panorama do que seria o olhar de quem estava no setor.

Segundo o autor do projeto, caso a lei fosse aprovada, o mercado brasileiro sairia completamente favorecido, visto que, as dublagens colaborariam para filtrar a importação de títulos estrangeiros, além de aquecer a economia do mercado. Ele também alegava que tudo o

¹⁶⁰ MANZANO (2005: 110-111).

que era proposto, estava disposto na legislação da criação do próprio INC e, que portanto, a ideia seria a de colocar em prática algo que já havia sido redigido.

Já as justificativas para a não implementação da lei, relatados pelo Jornal, se baseava nas experiências italiana, espanhola e francesa que, segundo o jornal, mesmo com suas políticas nacionalistas de proteção de seus mercados, não impediram que o imperialismo norte-americano tivesse “*esmagado*” suas indústrias, bem como se apoderassem dos estúdios de produção e dos métodos aplicados nesses países.

Um balanço da extensa matéria indica que havia, entre os participantes, uma grande divisão de opiniões sobre o uso da dublagem onde os exibidores se mostravam contra a implementação da técnica – algo que os afetaria em termos econômicos pelo investimento a ser feito no circuito exibidor-, a postura do órgão regulador não era clara, ainda que ilustrasse com dados que a dublagem poderia ser benéfico e o debate, acabou por se polarizar entre os diretores Luiz Carlos Barreto, que era a favor da versão de produto internacional e Rubem Biáfora, contra, sendo que estes mantiveram uma discussão mais acerca do impacto da dublagem na produção nacional.

No *Suplemento*, foi repetida uma estratégia aplicada nos anos anteriores, em *A Cena Muda*: uma enquete com espectadores foi realizada, a fim de se estabelecer um percentual dos que fossem contra ou a favor da dublagem em filmes estrangeiros.

Para a pesquisa, foram questionadas 156 pessoas, das quais 74 possuíam nível primário ou secundário, e 82, nível universitário. Dentro dos percentuais internos dos grupos, no primeiro, havia 60% a favor das dublagens e, 17% no segundo, configurando um percentual total de 37% de indivíduos a favor e 63% contra. Confrontando esses percentuais com dados do Insper (Instituto de Ensino e Pesquisa)¹⁶¹ sobre a escolaridade de brasileiros no ano de 1977, que mostram que apenas 12% da população do Brasil tiveram acesso ao ensino superior, é provável que a pesquisa publicada em *O Estado de S. Paulo* não refletisse a opinião da massa popular a quem, certamente, se destinaria o projeto de 1971 do deputado Léo Simões.

Ainda na década de 1970, surgiram outros estúdios que inovaram do ponto de vista tecnológico, modificando os modos de finalização de som no país e a estética aplicada em filmes nacionais:

¹⁶¹ Publicação do Panorama Educacional Brasileiro de 2010, disponível em: <http://www.insper.edu.br/wp-content/uploads/2012/05/PanoramaEducacionalBrasileiro_Apresentacao2010.pdf>, Acesso 02-ago-2014.

“O verdadeiro salto no campo da sonorização se dará com a Somil – Som e Imagem Ltda., empresa carioca fundada em 1970. O objetivo maior de Jarbas Barbosa e de Nelson Ribeiro não era competir no mercado de dublagem, mas resolver definitivamente o problema crônico da finalização de som no cinema brasileiro, investindo no setor de mixagem e na construção de um prédio com adequadas condições de isolamento acústico.

(...)

Com o fim da Somil, o estúdio da Álamo, em São Paulo, assume a liderança nos terrenos da dublagem e da mixagem, mantendo-se como a principal referência ao longo dos anos 1980 e início da década seguinte. Esse é o período em que se firma no cinema brasileiro um novo padrão técnico de qualidade, em grande parte impulsionado pela publicidade, com a afirmação e o reconhecimento no mercado de trabalho de profissionais específicos para as equipes de finalização sonora (mixadores, editores e supervisores de som). As instalações da Álamo, de dimensões mais próximas às de uma sala média de exibição, procuram seguir o padrão internacional.” (MELO in Filme Cultura, n.58, jan-mar. 2013: 28-29)

Entre as décadas de 1970-90, amparado pelas constantes demandas da televisão, com filmes, documentários, programas de auditório, seriados, animações convencionais e animes japoneses¹⁶², o mercado de dublagem se consolidou no país, ao passo que o Som Direto, com o aumento do número de profissionais familiarizados com os equipamentos e com a técnica, se estabeleceu como prática nos *sets* de filmagem da produção nacional, ficando cada vez menos frequente a utilização de Diálogo Pós-Sincronizado em projetos audiovisuais brasileiros.

A partir dos anos 1990, surgiram empresas voltadas, exclusivamente, para a edição de som de filmes brasileiros, como a *Effects*, dirigido por Miriam Bidderman e Ricardo Reis; a *JLS*, que em um primeiro momento trabalhou com edição e mixagem para depois se especializar somente em mixagem; o *CTAV* no Rio de Janeiro, iniciado nos anos 1980; e iniciativas mais particulares de editores como as de Eduardo Santos Mendes, Virgínia Flores e Beto Ferraz. Na primeira década de 2000, esses números aumentaram com os estúdios *Mega Color* e *Casablanca Sound* (que fazem parte de conglomerados de finalização, mas possuem equipes dedicadas à finalização de som), o estúdio *1927* de Alessandro Laroca, em Curitiba, e experiências mais recentes como as da produtora *O2* e do estúdio *Confraria de Sons e Charutos*, coordenado por Daniel Turini e Fernando Henna.

Uma vez separados os dois espaços, os diálogos pós-sincronizados passaram a ser realizados, em sua grande parte, nos novos estúdios que possuem salas para a gravação de voz e Foley, além de ilhas dedicadas à edição e mixagem de som, seguindo práticas internacionais

¹⁶² Os animes e seriados japoneses que chegaram ao país, a partir dos anos 1980, revitalizaram o mercado de dublagem da cidade de São Paulo, tendo em vista a preferência dos distribuidores de filmes de grande porte pelas Versões Brasileiras realizadas no Rio de Janeiro.

de finalização de som¹⁶³. A contratação de estúdios de dublagem ainda ocorre em casos como o do filme *O Palhaço* (2011), de Selton Mello. Mesmo que esse projeto tenha sido feito no estúdio da Casablanca Sound, que oferecia uma cabine para a gravação de falas na pós-produção, foi necessário contratar outro estúdio devido à localização e à disponibilidade dos atores do filme, os quais estavam em sua grande maioria no Rio de Janeiro¹⁶⁴.

3.4. As dificuldades de sobrevivência em uma indústria inexistente

Desde os anos 1960, o mercado de dublagem de produto internacional passou por constantes reformulações tecnológicas e estruturais para adequação aos parâmetros impostos pela evolução da mídia e dos clientes. Até os anos de 1990, todas essas reformulações envolveram processos analógicos, com implementação de novos recursos como a gravação em fitas magnéticas digitais, a chegada dos sistemas estereofônicos para implementação na produção nacional – com destaque para as iniciativas da Álamo e de José Luiz Sasso, em São Paulo.

Além de questões relacionadas à regulamentação do setor e de profissionais, essas adequações tecnológicas do mercado colaboraram para que alguns estúdios acabassem fechando, de forma similar a outras empresas cinematográficas no Brasil que não sobreviveram à transição de tecnologias. Tanto Carlos De La Riva, diretor da Delart, como Alan Stoll¹⁶⁵, alegam que manter-se em um mercado instável como o brasileiro, atuando dentro da legislação, é uma tarefa para “loucos”. Tanto porque sempre foi complexa a modernização dos sistemas de produção, levando-se em consideração que o país sempre foi importador de materiais sensíveis e tecnologia, como porque o retorno financeiro é incipiente tal como a produção do mercado nacional de cinema. Nas casas de dublagem, que oferecem serviços tanto para o audiovisual brasileiro como para a criação de Versão Brasileira, a receita vem do produto internacional.

Segundo matéria publicada na revista *Veja Rio*, em 24 de outubro de 2012, a dificuldade vivida pelos estúdios Herbert Richers – a maior no segmento até sua falência – começou já nos anos 1970, quando em uma tentativa de manter um grande elenco a fim de

¹⁶³ Estas práticas originadas na década de 1970 nos Estados Unidos, são explicitadas no capítulo 2 desta pesquisa.

¹⁶⁴ Para constar como registro, as dublagens do filme *O Palhaço* gravadas no Rio de Janeiro foram realizadas no estúdio Alcateia, em Copacabana.

¹⁶⁵ Em depoimentos gravados a esta pesquisa no ano de 2014.

obter uma variedade de vozes em suas Versões, gera-se uma folha de pagamento com custo fixo mensal para 300 funcionários¹⁶⁶, o que ocasionou um estrangulamento nas finanças do estúdio, e a empresa deixou de pagar devidamente as parcelas de FGTS de seus funcionários. Segundo a revista, esse endividamento, que aumentou com o passar dos anos devido ao número de rescisões contratuais e processos trabalhistas, foi uma das responsáveis pelo fechamento do estúdio da forma como ocorreu, com leilão dos equipamentos e do terreno onde funcionou por anos, com o intuito de pagar as dívidas da empresa.

Diferente dos problemas legais enfrentados pela Herbert Richers, após diversas adequações tecnológicas implementadas, desde sua abertura nos anos 1970, incluindo a modernização das salas de mixagem para os filmes brasileiros da Retomada, entre os anos de 1990 e 2000, e da crise enfrentada no período pós-fechamento da Embrafilme, a Álamo encerrou suas atividades em 2011 motivada por uma concorrência com a qual não podia competir, visto que com o surgimento de tecnologias digitais, surgiram pequenos estúdios que começaram a cobrar valores inferiores àqueles oferecidos por empresas maiores como a Álamo e a VTI Rio¹⁶⁷. Esse cenário, que vem sendo reconfigurado, era formado por um mercado que movimentava cerca de R\$ 50 milhões no país, até 2012, e rendia em torno de R\$ 3 milhões para os grandes estúdios¹⁶⁸.

A falência desses estúdios acontece em um momento oportuno para os profissionais e empresários da área. Em agosto de 2008, o Sindicato dos Distribuidores do Rio de Janeiro encomendou uma pesquisa ao Instituto Datafolha para a constatação do perfil do frequentador brasileiro de cinema, e os resultados indicavam que 56% desse público era a favor das dublagens¹⁶⁹. Em 7 de julho de 2013, a perspectiva do uso da dublagem avançou para a televisão paga como recurso para cativar a classe C, segundo *A Folha de S. Paulo*.

Ocasionalmente, motivado por essas pesquisas, o poder legislativo retoma as discussões quanto à obrigatoriedade da dublagem nos cinemas, mas não há uma regulamentação concreta sobre a situação. Segundo Rodrigo Saturnino Braga, da distribuidora Columbia, em matéria veiculada em *A Folha de S. Paulo*, em agosto de 2008, adotar uma medida compulsória da dublagem no Brasil poderia ser “*contraproducente para a*

¹⁶⁶ Segundo a revista, esse número de funcionários é superior à folha de pagamento da TV Globo, no período, por exemplo.

¹⁶⁷ Segundo a matéria da Revista Veja Rio, um dos motivos para a contratação de tantos dubladores nos anos 1970 pela Herbert Richers estava atrelado ao surgimento de pequenas empresas que cobravam valores muito abaixo do mercado, de forma similar ao que aconteceu com a Álamo.

¹⁶⁸ Revista *Veja Rio*, 24 out. 2012.

¹⁶⁹ Publicado no jornal *A Folha de S. Paulo*, 29 ago. 2008.

diversidade de oferta”, pois “o custo financeiro não compensaria o lançamento de filmes alternativos com poucas cópias e sem o custo da dublagem prevista para a etapa do DVD. Há o risco de que eles deixem de ser lançados” (A Folha de S. Paulo, ago. 2008).

Atualmente, com o desenvolvimento da televisão digital, as melhorias em transmissão por cabo ou fibra ótica e a evolução tecnológica dos aparelhos televisores, é possível ao espectador selecionar o idioma em que quer assistir o programa ou filme, inserir ou retirar legenda em casa, assim como nas salas de cinema tem sido mais comum a oferta por um mesmo título com opções em versão legendada e dublada, indicando um futuro mais democrático para aqueles que são a favor ou contra as dublagens de produto internacional.

Conclusão

Reflexões sobre a pesquisa e sobre as práticas utilizadas no mercado

Tem sido cada vez mais frequente a produção de pesquisas dedicadas ao uso do som no audiovisual, haja visto a disponibilização de inúmeros artigos, teses, dissertações e materiais de arquivo na internet. Entretanto, de todos os aspectos sonoros, a dublagem ainda é um tema pouco explorado no âmbito dos estudos acadêmicos brasileiros, seja quando se trata de versão de produto internacional, seja quando é utilizada na regravação de diálogos pós-sincronizados. Logo, há uma demanda considerável afim de contemplar a história, os aspectos técnicos e questões ideológicas que acercam o uso da Dublagem e do Diálogo Pós-Sincronizado no Brasil.

Esta pesquisa buscou fazer alguns apontamentos sobre um assunto que está em constante mutação, tanto pelos avanços tecnológicos e conquistas legais dos profissionais do setor, quanto pelo crescimento de produções audiovisuais nacionais nas últimas décadas, o que fez movimentar um mercado que quase inexistiu após a extinção da Embrafilme nos anos 1990. Mas é, ainda, um estudo inicial.

Dentro deste universo em constante mudança, uma das mais recentes está ligada ao mercado destinado à *Versão Brasileira* que tem apresentado uma reformulação em que grandes estúdios, que estavam em funcionamento há mais de trinta anos, encerraram suas atividades para dar lugar a um novo sistema que não parece seguir modelos ou estruturas semelhantes – excetuando-se o caso da Álamo que teve seu *know how* e equipe transferidos para a Vox Mundi, como alega Alan Stoll em sua entrevista a esta pesquisa.

Avaliando as entrevistas de José Luiz Sasso, Carlos de La Riva, Flávio Dias D'Oliveira e do próprio Alan Stoll, fica claro que esse novo cenário que emerge é solidificado pelos avanços tecnológicos e pelo acesso facilitado aos suportes de gravação digital, o que aumentou o número de estúdios de pequeno porte a partir dos anos de 2000. Essa situação também foi favorecida por uma falta de controle dos órgãos de fiscalização para estipular as práticas e os valores utilizados no mercado como um todo, sendo que esta negligência prejudicou todo o sistema das empresas de dublagem, que alegam ter que contratar dubladores a salários por vezes, abaixo dos valores indicados pelo sindicato da categoria.

A situação vivenciada atualmente no mercado de *Versão Brasileira* se assemelha ao que aconteceu entre os anos 1960-70, quando os estúdios começaram a se estruturar no país, e

toda uma discussão sobre a utilização de dublagem no cinema foi debatida e registrada pelo jornal *O Estado de S. Paulo* no ano de 1972. De forma similar, ainda há aqueles, nos dias de hoje, que se posicionam contra o uso da dublagem em salas de cinema, utilizando discursos parecidos aos publicados na matéria do jornal: 1) a dublagem “rouba” a aura artística do projeto original; 2) uma parcela dos filmes de baixo orçamento não faria parte da lista de filmes a serem importados, caso todos os filmes que seguissem para o circuito exibidos fossem dublados; 3) a dublagem deveria ser utilizada na televisão, tão somente, dada sua condição de meio de comunicação e não de arte.

A partir de discussões que se concentram em torno de questões ideológicas e de avaliação questionável do ponto de vista econômico, o uso da dublagem de produto internacional – que poderia ser aprimorado em relação a vários aspectos técnicos e estéticos – mantém-se estagnado há décadas. Seja por displicência daqueles que consideram a prática da *Versão Brasileira* como uma “negação da arte”, seja pelos métodos de produção do mercado que geram um volume de trabalho considerável, o fato é que muitos profissionais do setor não fazem reflexões sobre o que produzem, provavelmente por que o espectador não tenha se manifestado – e nem tenha sido consultado – sobre os aspectos positivos e negativos de determinado produto dublado.

No próprio debate do *Suplemento Literário* de 1972, publicado em *O Estado de S. Paulo*, foi levantada a questão da forma como ocorriam as adaptações para o português e das razões de não se utilizar palavras de baixo calão nas *Versões Brasileiras* de filmes importados, visto que essas expressões são usadas em vários filmes, independentes do seu país de procedência. Ainda hoje, este aspecto precisa de grande atenção, já que diversos produtos amenizam palavreados, como “son of a bitch” que se transforma em “filho da mãe”, e “fuck you” é traduzido para “vai se danar!” ou expressões semelhantes. Seria uma questão de moralismo imposto pelo distribuidor, que se manteve ao longo dos anos, ou o exibidor elimina tais palavreados para tornar as obras mais palatáveis para qualquer segmento do público?

Calcular o impacto desse tipo de tradução e, eventualmente, usar expressões que sejam mais próximas da versão original poderiam até modificar a opinião do espectador televisivo que, costumeiramente, consome mais produtos importados do que nacionais. Vale frisar que, certamente, isso não significa que, de um instante para outro, o mesmo espectador habituado a consumir produtos estrangeiros passaria a preferir produções nacionais, pois aqui entram a formação cultural de cada indivíduo, que foi construída ao longo dos anos, além do formato e do conteúdo da programação oferecida, que também é pautado pelo orçamento de cada

projeto. Mas cabe o questionamento: quantas pessoas têm consumido determinado filme ou programa televisivo levando em consideração a forma das suas adaptações?

Um ponto explorado por José Luiz Sasso, em sua entrevista, relaciona-se à estética utilizada na dublagem de produto internacional, em que os diálogos são mixados em níveis que modificam, muitas vezes, a proposta sonora original, uma vez que todos os outros elementos, como ambiente e efeitos, praticamente desaparecem para dar espaço à voz. Muito além do que afirma CHION (2004) sobre a tendência vococêntrica que o cinema possui e do que pontua ALTMAN (1992) sobre a inteligibilidade da voz ter sempre sido o principal objetivo em uma construção sonora desde que o cinema conseguiu captar a fala, a realidade no mercado brasileiro¹⁷⁰ está associada às condições das salas de exibição no país, que até os anos de 1990 eram de péssima qualidade em relação à aparelhagem sonora. No *Suplemento Literário*, publicado em *O Estado de S. Paulo*, em 1972, foi mencionado que, a partir do momento que a dublagem de produto internacional fosse instituída, todas as salas de exibição seriam forçadas a passar por uma grande adaptação para renovar os seus sistemas de som, de forma que o próprio cinema nacional se beneficiaria, uma vez que passaria a ser compreendido nessas mesmas salas. O que evidencia a situação das aparelhagens sonoras disponíveis nas salas de exibição daquele período.

Devido às más condições dos equipamentos de som nas salas do circuito exibidor, torna-se compreensível a “estética” adotada na dublagem de produto internacional, na qual a mixagem privilegia a voz em comparação com os demais elementos sonoros, a fim de tornar inteligível o diálogo dublado nas salas de cinema e na televisão. Porém, com a evolução tecnológica, que também beneficiou o parque exibidor, esse privilégio da voz pode agora ser questionado. Assim, cabem algumas reflexões sobre quem (dentro do mercado de dublagem) se encarregaria de seguir os padrões estabelecidos na edição de som da versão original: o supervisor de som daquele país, o distribuidor ou o representante comercial no Brasil? De repente, poderia haver um intercâmbio entre o mercado de pós-produção nacional, que poderia oferecer seu *know how* sobre a articulação entre banda internacional e voz, e o internacional, visto que lidam com o mesmo problema? Mas será que isso interessaria, artisticamente e financeiramente, aos produtores estrangeiros?

Outra questão importante se refere às tentativas para implementação de uma legislação que transforme a dublagem em atividade compulsória. Esta foi uma proposta do produtor Luiz Carlos Barreto no debate promovido em 1972, e ainda parece ser a mais democrática, já que

¹⁷⁰ Apontado por BERNARDET (2008), COSTA (2008), FREIRE (2011), entre outros.

ele sugeriu a dublagem de filmes veiculados em grande número de cópias, no Brasil, de forma que para as produções menores seriam veiculadas com legendas, o que, conseqüentemente, contemplaria o aspecto controverso sobre a dublagem de filmes de arte, visto que estes chegam ao país com número inferior de cópias se comparados aos *blockbusters*. Tal proposição parece cabível, atualmente, levando-se em conta a chegada da televisão digital, em que a escolha pelo idioma fica a critério do espectador, mas também permite que o mercado receba filmes de baixo orçamento que circulariam em “circuitos exibidor de arte”.

Há ainda questões relativas à dublagem de produto internacional que passam, igualmente, por necessidade de amparo da lei, como as práticas adotadas pelos exibidores e distribuidores frente aos dubladores, fato apontado por Flávio Dias D’Oliveira, em depoimento dado a esta pesquisa, na Conversa de Dubladores acontecida em maio de 2013 na Escola de Comunicações e Artes e em matéria citada ao longo do capítulo 2. Essas questões de direitos trabalhistas são bem recorrentes e, em alguns casos, a solução é eliminar o dublador da lista de artistas a ser convidado para os projetos, da mesma forma como foi denunciado o estúdio AIC (Arte Industrial Cinematográfica) por seus concorrentes no *Suplemento Literário* citado no capítulo 3. É fato que uma vez que estes artistas sejam amparados pelo sistema, o próprio espectador notaria a melhora, visto que ao invés de se utilizar uma voz a cada novo produto (cinema, televisão ou DVD) de um mesmo projeto¹⁷¹, a unidade de interpretação seria mantida. Talvez, com essa atitude, o próprio mercado de dublagem pudesse abrir espaço para novos artistas o que, certamente, poderia trazer benefícios para a empresa que os contrata, uma vez que eles poderiam escolher entre um maior número de vozes as que melhor se identificassem com determinados personagens.

Os dados históricos sobre a utilização da *Versão Brasileira* vêm sendo explorados com grande afincamento nas pesquisas de Rafael de Luna Freire, professor da Universidade Federal Fluminense (UFF), que investiga como no decorrer dos anos este mercado se consolidou no Brasil, a partir da estruturação das empresas, da chegada de tecnologias no país e possíveis caminhos para seu desenvolvimento. Já as pesquisas de MANZANO (2005), COSTA (2008) e SOUZA (2011) são grandes contribuições para práticas em produções brasileiras, contemplando algumas questões sobre a regravação de falas na pós-produção, tanto do ponto de vista técnico como histórico.

¹⁷¹ Atualmente, um determinado filme que seja lançado no cinema, pode ter um dublador que não será necessariamente utilizado na exibição televisiva ou na cópia do DVD. A cada canal de televisão, por sinal, pode haver uma nova dublagem para o mesmo filme.

No que tange o uso do Diálogo Pós-Sincronizado em produções nacionais, tema que foi abordado nesta pesquisa, seria pertinente uma reflexão dos profissionais brasileiro sobre práticas executadas em outros países, como o *Voice Acting* nos Estados Unidos e que foi relatado no primeiro capítulo. Tal medida poderia trazer benefícios para o mercado brasileiro como um todo – incluindo os nichos de *Versão Brasileira* e *Locução* –, ainda que quando se trate de “*Versão Americana*” para produtos importados, o setor norte-americano considere “estranha” a prática de dublagem internacional¹⁷².

De todos os itens que estão presentes no mercado dos Estados Unidos, um que é realmente interessante, para qualquer cinema no mundo, é o uso de *Voice Matching*. Essa técnica poderia agilizar processos de finalização em casos de impossibilidade do ator de uma determinada produção regravar falas do projeto, além de poder ser utilizado como solução para atores ou atrizes que tenham dificuldade em sincronizar suas falas no diálogo pós-sincronizados.

Talvez a inserção de conteúdos sobre o uso da voz em estúdio como parte da grade curricular em cursos técnicos e universitários de Artes Cênicas no Brasil pudesse suprir a deficiência de informações voltadas para o tema. É comum que atores e atrizes recém-formados tenham dificuldades quando entram no mercado e precisam dublar a si próprios. Uma formação desse tipo, inclusive, poderia resgatar a função de direção de dublagem para produções nacionais, o que, naturalmente, facilitaria o trabalho do técnico de gravação, do editor de diálogos e do diretor geral do projeto, obtendo, consequentemente, um resultado melhor.

Na divisão de tarefas na finalização de som de filmes praticada no Brasil, seria também interessante pensar na especialização de um setor que ficasse encarregado tão somente da gravação de diálogos pós-sincronizados, o que desoneraria o editor de diálogos e poderia trazer benefícios gerais para a pós-produção de som de produtos audiovisuais brasileiros.

Certamente, empregar essas medidas aumentariam os custos destinados à finalização de som, onerando os orçamentos de projetos. Ainda assim, utilizar tanto um diretor de dublagem em produções nacionais, como um profissional exclusivamente dedicado à gravação e edição de diálogo pós-sincronizado poderia trazer resultados interessantes para a produção, como demonstram resultados obtidos em produções norte-americanas. Uma

¹⁷² A palavra “estranha” se refere ao título da matéria da *Hollywood Reporter Magazine*, “Inside the Weird World of International Dubbing”, de 14 mar, 2013, em que se evidencia que a dublagem de produto internacional não é prática comum nos Estados Unidos.

questão que fica é: será que os diretores de filmes estariam interessados em dividir sua autoridade com outro profissional? E os atores, no Brasil, estariam preparados para serem substituídos por seus respectivos *Voice Matchers*? Será que, em algum momento, a dublagem deixaria de ser enxergada como simples “tapa-defeitos” do som direto ou necessidade de comunicação, e passaria a ser pensada como ferramenta para aprimorar a linguagem que pretende-se utilizar de suportes audiovisuais?

Durante toda a pesquisa feita para esta dissertação, ficou evidente como estes segmentos, que são mercados separados no Brasil, poderiam vir a trocar experiências para enriquecer os processos de cada um, partindo-se do pressuposto que ambos precisam lidar com gravação, edição e processamento da voz captada em estúdio.

Dentro daquilo que envolve questões ideológicas, ALTMAN (1992: 27) observa que “*toda gravação, como bem se sabe, não é um som*”. Ele avança em sua explicação utilizando como exemplo o ato de tocar um disco de uma determinada orquestra em sua casa. Com isso, alega que a música ouvida a partir do aparelho, na realidade, é uma mera duplicação do evento original.

Portanto, o que é a dublagem e, consequentemente, o diálogo pós-sincronizado, senão a arte de duplicar uma atuação para fazer com que o espectador continue a acreditar naquela história que ele acompanha na tela? Afinal, o cinema também pode ser visto como uma “duplicação” da própria vida “real”, a partir de uma história que se apresenta como uma “experiência real” para o espectador.

Anexos: Entrevistas Editadas

Bibliografia

- ALBURGER, James. *The art of voice acting: the craft and the business of performing for voiceover*. Boston: Focal Press, 2011
- ALTMAN, Rick. *Sound Theory, sound practice*. New York: Routledge, 1992.
- BARROS, Luiz de. *Minhas memórias de cineasta*. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.
- BERNARDET, Jean-Claude. *Brasil em tempo de cinema*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- _____. *Cinema Brasileiro: proposta para uma história*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- _____. *Historiografia Clássica do Cinema brasileiro*. São Paulo: Annablume, 2008.
- BLOCH, O e WARTBURG W.V. *Dictionnaire Étymologique de la Langue Française*. Paris: Presses Universitaires de France, 1968
- BORDWELL, David. *The Classical Hollywood Cinema, Film style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1988
- BORDWELL, D. e THOMPSON, K.. “Technological Change and Classical Film Style” in BALIO, Tino. *Grand Desing: Hollywood as a modern business Enterprise 1930-1939*. Berkeley – Los Angeles: University of California, 1998.
- CHION, Michel. *Audiovision: sound on screen*. New York: Columbia University Press, 1994.
- _____. *El cine y sus ofícios*. Madrid: Cátedra, 1996.
- _____. *El sonido*. Barcelona: Paidós, 1999.
- _____. *Film, a sound art*. New York: Columbia University Press, 2009.
- _____. *La voz en el cine*. Madrid: Cátedra, 2004
- COSTA, Fernando Morais da. *O som no cinema brasileiro*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- CRAFTON, Donald. *The Talkies – American Cinema’s transition to sound 1926-1931*. Berkeley – Los Angeles: University of California, 1999.
- CUNHA, Antônio G. *Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.
- FORTUNATO, E. e PAOLINELLI, M. *Barriere linguistiche e circolazione delle opere audiovisive: la questione doppiaggio*. Roma: AIDAC, 1996.
- FREIRE, Rafael de Luna. “Versão Brasileira” – Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940 in Ciberlegenda n.24 Sonoridades no Cinema e no Audiovisual. Rio de Janeiro: UFF, 2011.
- _____. *Acabaram-se os otários: compreendendo o primeiro longa-metragem sonoro brasileiro* in Anais Completos SOCINE, 2012.

- ____. *A conversão para o cinema sonoro no Brasil e o mercado exibidor na década de 1930* in Revista Significação v.40, número 40, 2013.
- GABLER, Neal. *Walt Disney: o triunfo da imaginação americana*. Osasco: Novo Século, 2013.
- GOMES, Paulo Emílio S. *Panorama do cinema brasileiro: 1896/1966*. São Paulo: ECA-USP, 1970.
- GUIMARÃES, Clotilde Borges. *A introdução do som direto no Cinema Documentário Brasileiro na década de 1960*. Dissertação de Mestrado, ECA-USP, 2008.
- HOLMAN, Tomlinson. *Sound for film and television*. Massachusetts: Focal Press, 2010.
- HOUAISS, Antônio. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Lisboa: Temas e Debates, 2003
- KEATING, Carla M. *"100% Italian": the coming of sound cinema in Italy and State regulation on dubbing*. California: California Italian Studies, 2013.
- KENNY, Tom. *Sound fo Picture – Film sound through the 1990's*. California: Mix Books, 2000
- KERNER, Marvin M. *The Art of sound effects editor*. Boston: Focal, 1989.
- LOBRUTTO, Vincent. *Sound-onfilm: Interviews with creators of film sound*. London: Praeger, 1994.
- MANZANO, L. A. F. *O som no cinema: da edição de som ao sound design: evolução tecnológica brasileira*. São Paulo: Tese de Doutorado, ECA-USP, 2005.
- NÁJAR, Salvador. *El doblaje de voz: Orígenes, personajes y empresas em México*.
- NOUVEL, Thierry Le. *Le doublage*. Paris: Eyrolles, 2007.
- ORTRIWANO, Gisela. *A Informação no Rádio: os grupos de poder e a determinação dos conteúdos*. São Paulo: Summus, 1985.
- PURCELL, John. *Dialogue editing for motion pictures - a guide to the Invisible Art*. Massachusetts: Focal Press, 2007.
- SIDER, Larry et alii. *Soundscape, The School of Sound Lectures 1998-2001*. London: Wallflower Press, 2007.
- SOUZA, João Baptista Godoy de. *Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros Contra todos e Antônio: a técnica e o espaço criativo*. Tese de Doutorado. São Paulo: ECA-USP, 2010.
- TRUFFAUT, François. *Hitchcock-Truffaut Entrevistas/ Edição Definitiva*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

TRUSZ, Alice Dubina. Entre lanternas mágicas e cinematógrafos – as origens do espetáculo cinematográfico em Porto Alegre 1861-1908. São Paulo: Ecofalante, 2010.

WEIS, Elizabeth e BELTON, John. Film Sound, theory and practice. New York: Columbia University Press: 1985

_____. *The silent scream: Alfred Hitchcock's sound track*. Rutherford: Fairleigh Dickson University Press, 1982.

YEWDALE, David L. *Practical Art of Motion Picture Sound*. Massachusetts: Focal Press, 2012.

Revistas e Jornais:

A Folha de São Paulo

O Estado de São Paulo

Filme Cutura

A Cena Muda

Cinearte

Sítios:

The Association of Motion Picture Sound: <http://www.amps.net/>

Artesãos do Som: <http://www.artesaosdosom.org/>

AES (Audio Engineering Society): <http://www.aes.org/>

Audio Media Magazine: <http://www.audiomedia.com/home>

Brasil Profissões: <http://www.brasilprofissoes.com.br/>

Box Office Mojo: <http://www.boxofficemojo.com/>

Cambridge Dictionaries Online: <http://dictionary.cambridge.org/us/>

Casa de Dublagem: <http://casadadublagem.freevar.com/>

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales : <http://www.cnrtl.fr/definition/>

Dicionário Aulete: <http://aulete.uol.com.br/>

Dizionario Corriere Della Serra: http://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano/

Film Sound: <http://filmsound.org/>

Filme B: <http://www.filmeb.com.br/>

Filme Cultura: <http://filmecultura.org.br/>

Instituto de Comunicações Universidade de Leeds: <http://ics-www.leeds.ac.uk/papers/vp01.cfm?outfit=ifilm&folder=17&paper=23>

Internet Movie Data Base: <http://www.imdb.com/>
IPTV USP: <http://iptv.usp.br/portal/home.jsp>
Kudelski Group: <http://www.nagra.com/>
Maxwell Steer: <http://msteer.co.uk/analyt/jfilmdubbing1.html>
Mundo Estranho (Editora Abril): <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/quando-surgiu-a-dublagem-no-brasil-e-no-mundo>
Operário Criador: <http://vimeo.com/channels/operariocriador>
Portal do Cinema Brasileiro: <http://www.portalbrasileirodecinema.com.br/>
Portal da Legislação do Governo Federal do Brasil: <http://www4.planalto.gov.br/legislacao>
Produção Profissional: <http://www.producaoprofissional.com.br/>
Revista Época (Blog Mente Aberta): <http://colunas.revistaepoca.globo.com/menteaberta/>