



UNICAMP

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES

RAÍSSA OLIVEIRA DE LIMA

**A VOZ DO ATOR EM OUTRO CORPO:
UM DIÁLOGO ENTRE A DUBLAGEM E A CENA**

*THE ACTOR'S VOICE IN ANOTHER BODY:
A DIALOGUE BETWEEN DUBBING AND THE SCENE*

CAMPINAS

2024

RAÍSSA OLIVEIRA DE LIMA

**A VOZ DO ATOR EM OUTRO CORPO:
UM DIÁLOGO ENTRE A DUBLAGEM E A CENA**

*THE ACTOR'S VOICE IN ANOTHER BODY:
A DIALOGUE BETWEEN DUBBING AND THE SCENE*

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Mestra em Artes da Cena, na área de Teatro, Dança e Performance.

Dissertation presented to the Arts Institute of the University of Campinas in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master in Performing Arts, in the area of Theatre, Dance and Performance.

ORIENTADOR: RODRIGO SPINA DE OLIVEIRA CASTRO

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À VERSÃO FINAL DA DISSERTAÇÃO
DEFENDIDA PELA ALUNA RAÍSSA OLIVEIRA DE LIMA, E ORIENTADA PELO
PROF. DR. RODRIGO SPINA DE OLIVEIRA CASTRO.

CAMPINAS
2024

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
Biblioteca do Instituto de Artes
Sílvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

L628v Lima, Raíssa Oliveira de, 1997-
A voz do ator em outro corpo : um diálogo entre a dublagem e a cena /
Raíssa Oliveira de Lima. – Campinas, SP : [s.n.], 2024.

Orientador(es): Rodrigo Spina de Oliveira Castro.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas
(UNICAMP), Instituto de Artes.

1. Voz. 2. Dublagem. 3. Alteridade. I. Castro, Rodrigo Spina de Oliveira,
1978-. II. Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Instituto de
Artes. III. Título.

Informações complementares

Título em outro idioma: The actor's voice in another body : a dialogue between
dubbing and the scene

Palavras-chave em inglês:

Voice

Dubbing

Alterity

Área de concentração: Teatro, Dança e Performance

Títuloção: Mestra em Artes da Cena

Banca examinadora:

Rodrigo Spina de Oliveira Castro [Orientador]

Marcelo Ramos Lazzaratto

José Batista Dal Farra Martins

Data de defesa: 24-09-2024

Programa de Pós-Graduação: Artes da Cena

Identificação e informações acadêmicas do(a) aluno(a)

- ORCID do autor: <https://orcid.org/0009-0003-9315-9028>

- Currículo Lattes do autor: <http://lattes.cnpq.br/5630580508603946>

COMISSÃO EXAMINADORA DA DEFESA DE MESTRADO

RAÍSSA OLIVEIRA DE LIMA

ORIENTADOR: RODRIGO SPINA DE OLIVEIRA CASTRO

MEMBROS:

1. PROF. DR. RODRIGO SPINA DE OLIVEIRA CASTRO
2. PROF. DR. MARCELO RAMOS LAZZARATTO
3. PROF. DR. JOSÉ BATISTA DAL FARRA MARTINS

Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da comissão examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de Fluxo de Dissertação/Tese e na Secretaria do Programa da Unidade.

DATA DA DEFESA: 24.09.2024

DEDICATÓRIA

Dedico esta pesquisa ao meu avô materno, Seu Nicanor, que trabalhou a vida toda para que seus filhos e filha pudessem estudar, e que não teve tempo de me ver mestranda, mas eu tive a sorte de tê-lo como o primeiro confidente a quem me revelei atriz.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu orientador, Rodrigo Spina, por me guiar com muito carinho, paciência e poesia diante dessa jornada acadêmica. Por ter abraçado essa pesquisa comigo, por me estimular, pelas palavras inspiradoras e pela escuta sempre presente.

Agradeço a minha família, em especial a minha amada mãe Raquel, e ao meu amado companheiro Lucas pelo carinho diário, por me ouvirem falar incessantemente sobre a pesquisa, por estarem do meu lado e por comemorarem comigo cada página concluída. A minha avó Leonor por cada ligação amorosa e por todas as rezas. Ao meu tio padrinho Ronaldo, por todo incentivo e inspiração. Ao Jean Carlo, por me presentear com seu brilho contagiante.

Aos meus amigos e amigas, que durante o período de maior dedicação a escrita se fizeram presentes e tornaram meus dias mais leves. Em especial, aos que tive a felicidade de conhecer durante a graduação, e que dividem comigo o encantamento pela cena: Flora Ainá, Vinicius Silveira, Isadora Bellini, Pedro Viana, Felipe Vieira, Yasmim Fortunato, Lucas Marcondes e Ana Laís Azanha. Obrigada por todas as conversas, trocas, e por seguirmos juntos e juntas compartilhando nossas trajetórias artísticas.

A Renata Sampaio, que além de me ensinar a cantar, me guiou pelo caminho de descoberta da minha própria voz.

A Iasmini Nardi, revisora, pela atenção carinhosa ao trabalho, pela troca e por se empolgar com a pesquisa junto comigo.

Aos meus colegas de estúdio e aos diretores e diretoras, que além de terem me apresentado com tantas personagens queridas, me ensinaram e me ensinam sobre o ofício a cada gravação. Aos estúdios que me receberam, aos profissionais da pré e pós-produção, técnicos e técnicas de áudio, funcionários e funcionárias que sempre me recebem com muita simpatia, e que fazem a dublagem acontecer.

Aos entrevistados e entrevistadas dessa pesquisa, Wendel Bezerra, Flávia Saddy, Zodja Pereira e Carla Martelli, pela disponibilidade e por compartilharem comigo suas histórias.

Ao Lucas Rosa, por me auxiliar compartilhando seus materiais de pesquisa.

Aos professores e professoras da pós-graduação, que foram muito receptivos a minha pesquisa, principalmente por ser um assunto novo dentro do programa. Aos funcionários e funcionárias da secretaria, por me auxiliarem com as dúvidas burocráticas sempre com muita rapidez.

RESUMO

A presente pesquisa busca investigar como a dublagem brasileira se criou como derivação do ofício de atores e atrizes de teatro e de radionovelas, e como os saberes da cena estão presentes no trabalho dentro dos estúdios até hoje. Por isso, fiz uma breve pesquisa historiográfica sobre sua origem, e como a atividade se transformou desde sua chegada ao Brasil, em 1938. Desde então, a dublagem tem possibilitado acessibilidade a obras audiovisuais estrangeiras, e se faz cada vez mais presente em diversas mídias. Como atriz e dubladora, decidi registrar as questões que atravessam esse ofício, a fricção existente entre espaço de criação artística e as imposições mercadológicas, para propor reflexões sobre o modo como a dublagem é feita, ensinada, e para ampliar as discussões acerca desse tema. A partir de questões centrais da cena como jogo, encontro e imaginário, pesquiso como esses elementos se mantêm presentes na dublagem através da relação que se estabelece com o outro (a obra estrangeira, o ator, a personagem), e como esse entendimento pode ser fundamental para que a voz dublada não se torne engessada, tal qual a ideia estereotipada que a dublagem possui. Assim, é possível reconhecer as potencialidades artísticas e poéticas do ofício, e como a prática dentro do estúdio também pode alimentar atrizes e atores da cena com outras vivências, diante da diversidade de materiais que são apresentados a eles. Todo diálogo que se propõe sobre técnica de dublagem nesta pesquisa parte desses princípios cênicos, buscando um caminho contrário ao modo com que a dublagem vem sendo discutida, diante de um crescimento massivo do mercado, e da ameaça que as Inteligências Artificiais têm apresentado, ao serem consideradas substitutas para o trabalho realizado por atrizes e atores. Por isso, busco investigar como a criação na dublagem parte do se deixar afetar pelo outro, pelo encontro através da diferença, e é justamente isso que torna o ofício mais do que uma tradução dos diálogos da obra estrangeira, trata-se de uma extensão da experiência artística proposta pela obra original.

Palavras-chave: voz; dublagem; cena; jogo; audiovisual.

ABSTRACT

This research seeks to investigate how Brazilian dubbing was created from the same roots as the craft of actors and actresses in theater and radio soap operas, and how its principles are present in studios to this day. Therefore, I bring a brief historiographical research on its origins, and how the activity has transformed since its arrival in Brazil, in 1938. Since then, and ever more, dubbing has provided accessibility to foreign audiovisual media. As an actress and dubbing artist, I decided to register the matters that permeate this profession, the friction that exists between artistic creation and market impositions, to propose reflections on how dubbing is done, how it is taught, and to expand discussions on these topics. Based on the central performing arts' principles such as game, encounter and imaginary, I research how these elements remain present in dubbing through the relationship with the other (the foreign media, the actor, the character), and how this understanding can be essential to create a dubbed voice that does not become rigid, such as the stereotypical idea associated with it. Thus, it is possible to recognize the artistic and poetic potential of this craft, and how the practice within the studio can also feed actresses and actors with other experiences, given the diversity of materials that are presented to them. The established discourse about dubbing techniques in this research is based on these scenic principles, seeking a path in the opposed way in which dubbing has been discussed so far, given the massive market growth, and the threat that Artificial Intelligence has presented by being considered a substitute for the work done by actresses and actors. Therefore, I seek to investigate how creation in dubbing starts from letting oneself be affected by the other, from the encounter through difference, and it is precisely this that makes the craft more than a translation of the dialogues of the foreign media, but an extension of the artistic experience proposed by the original work.

Key-words: voice; dubbing; scene; game; audio-visual.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO: COMO ENCONTREI A CENA NA DUBLAGEM	10
1.1 DE ONDE VEM A “VERSÃO BRASILEIRA”	12
1.2 COMO A DUBLAGEM SE ESTABELECEU	16
2. COMO A DUBLAGEM E A CENA SE ENCONTRAM	24
2.1 DUBLAGEM COMO LUGAR DE ENCONTRO	26
2.2. O ENCONTRO COM O JOGO	29
2.3. IMAGINÁRIO	42
2.4. ESPAÇOS DE CRIAÇÃO NA DUBLAGEM	44
2.5 A DUBLAGEM COMO DERIVAÇÃO DO OFÍCIO DO ATOR	48
3. POSSÍVEIS TÉCNICAS	50
3.1 O ANTERIOR A GRAVAÇÃO OU COMO SE PREPARAR PARA O ELEMENTO SURPRESA	51
3.2 AQUECENDO CORPO, VOZ E IMAGINÁRIO	57
3.3 “PASSANDO OU GRAVANDO?”	67
3.4 O CORPO DO ATOR DUBLADOR	76
3.5 A ARTE DO LIP SYNC	79
3.6 DIFERENTES GÊNEROS DENTRO DA DUBLAGEM	88
4. UMA CARTA PARA O FUTURO OU O ETERNO RETORNO À CENA	93
REFERÊNCIAS	102

1 INTRODUÇÃO: COMO ENCONTREI A CENA NA DUBLAGEM

Os atores têm uma herança oficiosa, subliminar, de transferência na aprendizagem que nos liga através dos tempos – um ator que viu outro ator, que trabalhou com outro ator, que antecedeu a outro ator, que foi discípulo de mais outro e, antes, de muitos outros. Trago em mim e conservo gestos, entonações, sentimentos de atores que vi pela vida. Daqui a cinquenta, cem anos, alguém estará em cena de posse de um gene no DNA de um ator contemporâneo. E essa herança sempre está ligada ao experimento. (MONTENEGRO, 2019, p. 270).

Sempre sonhei em ser atriz, desde muito pequena, mesmo sem saber o que isso significava. Com o tempo, descobri as possibilidades que esse ofício engloba, mas nunca imaginei que uma delas seria a dublagem. Essa atividade surgiu na minha vida, na mesma época em que ingressei na graduação de Artes Cênicas da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Minha formação se deu por meio desse caminho, no qual aprendi não só o ofício da cena, como também o da dublagem. Descobri não só como registrar a minha voz no espaço do estúdio, mas também como mobilizar todo material sensível que eu conseguia acessar para estar presente nas gravações.

A princípio foi um caminho solitário. Eu havia entrado na dublagem de supetão, relativamente jovem. Aprendi fazendo fala por fala, cena por cena, personagem por personagem. Desde o começo, já senti a fricção que se apresentava entre as cobranças do mercado, e as minhas próprias interioridades. Tudo isso aconteceu a partir de uma personagem, que estava em uma tela, a qual não só ditava o que eu deveria fazer, mas que também se misturava com a minha voz. Dessa percepção, surgiu a vontade de pesquisar, registrar essas experiências, compartilhá-las, torná-las coletivas, e investigar se elas não eram só minhas. Eu nem conseguia concordar com as afirmações de que a dublagem era um ofício exclusivamente técnico nem isso bastaria para que eu continuasse me desenvolvendo nela.

Quando comecei a ampliar minha área de atuação e encontrei profissionais que estavam há tempo no mercado, descobri que não estava sozinha nas inquietações, que muitos já tinham feito as mesmas perguntas, e que haviam chegado a encaminhamentos similares ou não. Senti um alívio imenso como artista e como pesquisadora, ao descobrir que a dublagem possuía uma história, uma origem coletiva, que conversava intensamente com os saberes da cena. Ao ouvir muito desses relatos, no dia a dia das gravações, emocionava-me ao esbarrar em vestígios da história do teatro brasileiro, na presença de tantas atrizes e atores que admiro, que são minhas inspirações dentro da dublagem. O teatro sempre foi minha aspiração, já a dublagem foi se tornando a partir dessas descobertas.

A pesquisa que apresento me permite manter o encantamento diante das imposições do mercado que exigem sempre uma dose a mais de eficiência e rapidez para atender aos padrões pré-estabelecidos de criação. Encontrar a cena presente na dublagem resgata a minha pulsão criativa, estimula-me e me alimenta poeticamente. Para a minha surpresa, a dublagem se mostrou um importante espaço de experimentação, em que amplia o repertório que levo para a cena.

Durante as investigações, percebi que a relação com o outro é o ponto principal de toda a discussão, o que se transformou em uma virada para a minha escrita e para a forma com que eu enxergo esse ofício. O outro era, a princípio, a personagem da tela, mas depois se tornou a obra como um todo, o trabalho do ator estrangeiro presente no original, os modos de produção cultural provenientes de outros países, as questões culturais que se apresentavam nas obras, a direção e até a própria dublagem, pensando nas relações que se estabelecem dentro do estúdio e como esses aspectos podem ampliar as possibilidades de criação. Tudo isso a partir do se deixar afetar, que é intrínseco a cena. Assim, aprendi sobre a cena e a dublagem a partir do trabalho das atrizes que estavam na tela, das diferentes direções, dos diferentes tipos de personagens. Percebi também que esse ofício foi passado às gerações futuras por meio da prática com suas tradições, seus diferentes modos de fazer. A pluralidade torna as versões brasileiras tão presentes e populares para o nosso público, dessa forma que desenvolvemos o nosso modo de fazer dublagem, que é composta por uma artesanania da cena. Além disso, penso que essa pesquisa é sobre a continuidade do ofício da atuação, não só ao longo das gerações, mas também por meio dos meios e das mídias, diante das necessidades mercadológicas que nos cercam, por meio de inovações tecnológicas, que alteram as formas de relação e presença, elementos tão fundamentais para as artes da cena.

Há dualidades apresentadas neste trabalho, aspectos que se relacionam e se desestabilizam mutuamente, diante da percepção de que dublar significa manter a criação do outro e, ao mesmo tempo, alterá-la. Não pretendo ignorar esses atritos, nem unificar as respostas. Escrevo porque quero registrar o ponto de vista da atriz em dublagem diante das poucas bibliografias que se tem sobre o tema, a maioria se dá no campo do audiovisual, de análises históricas e da linguística. Meu intuito não é registrar apenas uma perspectiva própria, mas também de quem tive a oportunidade de entrevistar. Este é um convite para percorrer as histórias registradas nas camadas mais profundas das vozes dubladas: aquelas que passam quase despercebidas e que exigem abrir a escuta do coração.

1.1 DE ONDE VEM A “VERSÃO BRASILEIRA”

Acredito que quase todos os brasileiros e brasileiras já tiveram algum contato com a dublagem em determinado momento da vida, tendo em vista sua forte presença na distribuição de produções audiovisuais estrangeiras. Essa atividade tem se popularizado nos últimos anos, com a crescente demanda de trabalho, e pela grande quantidade de obras dubladas disponíveis na televisão, no cinema, nos *streamings*, nos conteúdos digitais, nos jogos, além da presença dos dubladores e dubladoras nas redes sociais. Mas ainda há no imaginário popular ideias sobre a dublagem e a voz dublada que não condizem com a forma com que ela é realizada. É comum haver a confusão de que um dublador ou dubladora precisa saber diversas línguas para traduzir simultaneamente a obra enquanto registra sua voz nela, ou o desconhecimento de que esses profissionais são atrizes e atores, ou ainda que a profissão está diretamente ligada a saber imitar várias vozes, e não necessariamente, com o ofício da atuação. Não acredito que o público precise necessariamente conhecer todos os pormenores das produções dubladas, até porque, em épocas anteriores, essas vozes nem eram conectadas aos atores e atrizes que as registrava, mas sim às personagens dos filmes e séries. Por isso, decidi registrar uma breve historiografia, para que o surgimento da dublagem, seus desdobramentos históricos, sociais e artísticos, estejam disponíveis para quem quiser consultá-los, seja por curiosidade, gosto, ou para fins acadêmicos.

Começo definindo qual recorte sobre dublagem guia esta pesquisa. Diante de diversas definições que encontrei sobre dublagem, atendo-me ao que Dilma Machado, dubladora, tradutora e professora de tradução para dublagem, utiliza em seu livro “O Processo da Tradução para a Dublagem Brasileira” (2016). A leitura apresenta diversas características sobre as quais organizo os capítulos seguintes, e introduz dois elementos que organizam a criação: a necessidade de manter a estrutura da obra original audiovisual, ao mesmo tempo em que a voz dublada adiciona camadas novas de significação, enquanto passa a ideia de que está sendo vocalizada pela personagem da tela. Além disso, é fundamental salientar que a dublagem não se propõe como uma tradução literal da obra de um idioma para o outro, mas sim como uma adaptação que leva em consideração as diferenças culturais entre o local em que a obra foi produzida, e o local em que será exibida na versão dublada. A dublagem está além da substituição da faixa de áudio da obra original por uma faixa de áudio que contém os diálogos traduzidos para outro idioma, porque propõe estabelecer uma relação entre a obra e o público que irá assisti-la em um país diferente do que foi produzida, a partir da aproximação

desta com as referências culturais que o público final possui, daí a chamada “versão brasileira”.

A dublagem é um método de tradução interlinguística e de adaptação intercultural que consiste em substituir as falas originais de uma obra audiovisual com as vozes dos atores de imagem (atores originais) pelas de outros atores (atores de voz), que tratarão de imitar fielmente a interpretação original, mantendo a máxima sincronização labial possível com os atores de imagem. Todos os agentes implicados neste processo, tanto na parte técnica como na artística, conferirão a versão dublada a máxima coerência formal de conteúdo possível com a obra original, tendo a finalidade de criar a ilusão de que os que falam são os próprios atores originais. O objetivo único da dublagem é facilitar a compreensão de uma obra realizada em um idioma e imersa em uma cultura para um público que não fala esse idioma e está alienado a ela, mantendo a essência da obra, tal como concebeu o autor. (DEL ÁGUILA, 2005, p. 19 apud MACHADO, 2016, p. 41).

O que Dilma Machado (2016) traduziu como “atores de imagem” e “atores de voz”, escolhi nomear como “atores da obra original”, “atores da tela”, ou “personagem da tela”. Todas essas variações se referem ao corpo com o qual o dublador ou dubladora se relacionará. Já os “atores de voz” são os “atores dubladores”, ou “atores em dublagem”, e essa escolha reflete a visão de que a criação, apesar de ser registrada apenas sonoramente, envolve diversos processos do corpo-voz de quem atua dentro do estúdio. A escolha da palavra imitação, presente na citação, também causa grandes discordâncias ao ser relacionada com a atuação em dublagem.

Dubladores e dubladoras demonstram desconforto ao terem seu ofício comparado com uma imitação do original. Essa insatisfação talvez aconteça porque a ideia primária da palavra sugere que não há criação ou trabalho artístico por parte de quem está realizando a dublagem, ou porque há um peso histórico proveniente do período das grandes greves que aconteceram no Brasil nas décadas de 1970 e 1990 e da desvalorização do ofício por parte dos donos de estúdio, que propagavam o discurso de que a dublagem era “sem dúvida uma boa imitação da interpretação do ator que está na tela” (HALF NORMAN apud. ASSOCIAÇÃO DOS ATORES EM DUBLAGEM, CINEMA, RÁDIO, TELEVISÃO, PROPAGANDA E IMPRENSA, 1978, p. 4). Aprofundarei o relato dos movimentos coletivos dos dubladores no próximo subcapítulo.

Diante desse cenário, compreendo o peso que a palavra imitação carrega, mas acredito que sua utilização dentro das artes da cena pode refletir um aspecto importante para a atuação em dublagem, ao levar em conta que isso estabelece uma relação de criação a partir do que o outro está propondo como jogo. Nesse contexto, a imitação pode significar:

Apropriar-se dos detalhes de seu movimento, adquirir suas qualidades expressivas, dar contornos claros à sua gestualidade, perceber sua intensidade e sua intencionalidade. Entrar em seu ritmo, assumir o seu pulso, sua respiração, acessar aquele imaginário, reconhecer em si a latência que motivou aquele movimento (LAZZARATTO, 2011, p. 51).

Em outras palavras, a imitação pode refletir a potencialidade criativa que existe na relação com o outro, porque ao realizar esse movimento, a partir da diferença entre os corpos, há uma necessidade de mudança e de abertura para que seja possível ser o outro por um momento. O sentido da palavra imitação nesse caso não significa repetir a forma, mas reviver internamente o que o outro propõe, o que inevitavelmente adiciona novas interioridades à obra dublada. De qualquer maneira, essa questão será aprofundada a partir do jogo cênico e das esferas criativas da atuação em dublagem no capítulo seguinte.

A demanda para a tradução surgiu quando o cinema começou a produzir obras com diálogos, o que fazia com que o entendimento do filme dependesse da compreensão do que estava sendo dito. Como as obras do cinema mudo, especialmente as que eram produzidas nos Estados Unidos, eram comercializadas e reproduzidas em diversos países, a mudança tecnológica que permitiu a transição para o cinema sonoro resultou em um problema que impactou a venda e distribuição dessas obras, e com isso, a monetização sobre elas. A dublagem surge, em um primeiro momento, pela necessidade de localização das obras em decorrência da abrangência de territórios em que elas seriam comercializadas, não só pelo risco da perda de público, mas especialmente pelas questões comerciais.

No artigo “Versão brasileira” - Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940” (2011), o pesquisador Rafael Luna Freire discorre sobre esse momento histórico de virada do cinema mudo para o sonoro, e o impacto que essas mudanças trouxeram para o cenário brasileiro, não só por conta do acesso às obras estrangeiras, mas também em relação a própria produção audiovisual nacional. Em seu trabalho, ele registra como diversas propostas de tradução foram testadas antes do surgimento da dublagem, como a legendagem, e os libretos de ópera. Além disso, houve a tentativa de refilmar as obras com outros atores e atrizes em idiomas diferentes, mas isso encarecia demais a produção e alterava radicalmente a obra original porque criava-se outro filme. Antes de uma experiência ter uma aceitação sólida do público, houve ainda a tentativa de dublar obras com brasileiros que viviam nos Estados Unidos, e com atores portugueses. Todas essas experimentações apresentaram rejeição dos espectadores, que reclamavam sobre a forma com que o português era dito, e que isso não condizia com a forma com que o idioma

era falado aqui. O público pedia que as obras fossem “narradas” em “bom brasileiro” (LUNA FREIRE, 2011, p. 9).

Diante desse cenário, surgiu a primeira dublagem realizada em território nacional, com artistas e técnicos brasileiros. O longa metragem da Disney “A Branca de Neve e os Sete Anões”¹ lançou em 1937 nos Estados Unidos e estreou dublado em português brasileiro em 1938, contando com vozes conhecidas pelo público como Dálva de Oliveira (Branca de Neve – dublagem falada), Maria Clara Tati Jacome Murray (Branca de Neve – dublagem cantada), Carlos Galhardo (Príncipe), Almirante (Espelho/Mestre). A produção escalou doze atores e cantores para darem voz a onze personagens, a direção dos diálogos foi realizada por Wallace Downey, e a direção e versão das músicas foi realizada por João de Barro. Esse grupo de artistas já possuía reconhecimento por meio dos trabalhos realizados no rádio, e foi a aposta realizada na época para que a obra dublada despertasse interesse do público. O que mais me chamou a atenção em relação a essa produção foi a descrição do modo com que o trabalho foi realizado. A equipe recebeu como material:

uma cópia do filme, em preto e branco, que serviria para que os artistas estudassem a caracterização de cada personagem que deveriam interpretar”. Depois da escolha dos intérpretes e dois meses de ensaios e adaptações das traduções, foi finalizada a gravação e enviada “aos estúdios de Walt Disney, onde foi feita a adaptação final, com orquestração, efeitos de som etc (CINE MAGAZINE, v. 6, n. 65, set. 1938 apud. LUNA FREIRE, 2011, p. 10).

O filme foi recebido para que os artistas pudessem estudar a personagem da tela, a obra, e para que ensaiassem para as gravações. Esse processo teve duração de dois meses, um tempo longo se comparado com o tempo atual das gravações para um longa-metragem, mas ao levar em consideração a tecnologia da época e o início do que hoje conhecemos como dublagem, esse é um período curto para quem estava descobrindo como se relacionar com a obra audiovisual original, para construir e criar as personagens que seriam registradas na voz dublada. A citação também registra que para a dublagem se concretizar não apenas como uma narração sobreposta ao filme, cumprindo apenas com os fins de tradução, era necessário que os profissionais escolhidos para esse processo pudessem entender a construção da personagem, e soubessem recriá-la e interpretá-la com suas vozes, que seriam registradas na versão dublada. Com uma grande aceitação do público, já que as questões linguísticas

¹Encontrei um trecho do filme com o áudio das vozes originais sobreposto (1938) disponível no link: <https://www.youtube.com/watch?v=3m4Ox2cVWkw>.

estavam de acordo com o que os espectadores estavam acostumados a ouvir, nasceu a dublagem brasileira.

1.2 COMO A DUBLAGEM SE ESTABELECEU

A dublagem no Brasil passou por diversos momentos conturbados e discussões acaloradas desde o seu surgimento no final da década de 1930. Até hoje, as opiniões sobre a dublagem possuem argumentações que derivam de um processo de fricção entre a presença da dublagem de obras estrangeiras e o desenvolvimento do cinema nacional. Apesar de não haver uma grande bibliografia sobre o assunto, a maioria dos registros traçam um panorama histórico sobre como essa atividade se estabeleceu no território nacional. Por isso, ao trazer essa contextualização para a pesquisa, busco conectá-la com as questões práticas e artísticas do ofício, a fim de entender como esses acontecimentos desenvolveram a dublagem da forma como a conhecemos atualmente, e onde estão localizadas as raízes da voz dublada.

Após o sucesso da versão dublada de “A Branca de Neve e os Sete Anões” (1938), que foi uma exceção em meio aos filmes legendados pela receptividade do público, houve um hiato que fez com que a dublagem retomasse seu crescimento apenas na década de 1950. Antes desse período, houve ainda a dublagem das animações “Pinóquio” (1940) e “Dumbo” (1941), também produzidas pelos estúdios *Walt Disney*, que seguiram com a direção de João de Barro e a presença de artistas conhecidos como o Almirante e Grande Otelo, mas que não foram tão populares quanto a obra de estreia da dublagem brasileira. Esse infortúnio não se deu necessariamente por conta da qualidade da dublagem, ou por uma rejeição do público a esse tipo de produção, visto que o maior sucesso da época também recebeu críticas em relação a escolha de vozes muito marcantes, que atrapalhavam o envolvimento do público com o filme:

[...] foram repetidas na imprensa algumas reclamações pelo uso de vozes muito populares no desenho animado, como a do músico e radialista Almirante, que fazia com que durante Branca de Neve e os sete anões os espectadores se lembrassem sempre do programa “A Caixa de perguntas”, criado por ele na Rádio Nacional e lançado pouco antes, em 5 de agosto de 1938. (LUNA FREIRE, 2011, p. 11).

Diante desse cenário, notou-se que, apesar do filme ter sido bem dublado, os sistemas de sonorização das salas de exibição, em sua maioria, não tornavam possível a compreensão dos diálogos, o que afetava não só as produções estrangeiras e suas versões dubladas, como as produções do cinema nacional. O cineasta Humberto Mauro relatou que ao assistir seu próprio

filme, Argila (1942), em um cinema no Rio de Janeiro, não conseguia apreciar sua própria obra devido à má qualidade do som: “No meio da quinta parte, o cineasta mineiro não se conteve e gritou: “Olha este som! Não se entende nada!” Para sua surpresa, um espectador então se virou e lhe disse: “Cala a boca, siô. Tu quer entendê tudo por mil e cem?” (LUNA FREIRE, 2011, p. 16). Essa indagação do espectador me chamou a atenção porque levantou uma hipótese sobre a relação do público com as obras cinematográficas da época.

A relação do público com a obra não necessariamente acompanhava a transição de tecnologia e dos modos de produção, já que nesse caso precisou de um tempo para que essa nova forma de se relacionar com a obra se instaurasse. É possível dizer que a transição do cinema mudo para o sonoro ainda reverberasse no público brasileiro, o que gerou uma apreciação popular das obras audiovisuais não necessariamente ligadas ao entendimento dos diálogos das cenas, mas sim conectadas à ação do que estava sendo visto na tela e não àquilo que era escutado. Isso não se aplicava apenas aos filmes nacionais, como também aos estrangeiros, portanto a versão dublada não era vista como uma oportunidade de compreender a obra também de maneira sonora, visto que esse elemento esbarrava na qualidade dos equipamentos das salas de exibição. Além disso, é possível observar que a relação do público com a obra não necessariamente acompanha a transição de tecnologia e modo de produção, já que nesse caso precisou de um tempo para que essa nova forma de se relacionar com a obra se instaurasse.

A partir do período de recuperação do pós-guerra, na década de 1950, a dublagem retoma seu crescimento no território nacional em decorrência do avanço nas tecnologias de sonorização. Luna Freire (2014) descreve em seu artigo “Dublar ou não dublar: a questão da obrigatoriedade de dublagem de filmes estrangeiros na televisão e no cinema brasileiros” como a adoção da dublagem na produção de filmes nacionais proporcionou um barateamento nos custos, a ponto da prática se tornar comum dentro do audiovisual brasileiro: “Se até os anos 1950 a dublagem fora uma exceção no cinema brasileiro, esse quadro começaria a mudar, tornando-se uma forma de cortar custos e permitir maior liberdade no momento da filmagem” (LUNA FREIRE, 2014, p. 1170). A dublagem a que o autor se refere não é a mesma que analiso neste recorte, visto que a dublagem dos filmes nacionais servia para captar o áudio com mais qualidade após a gravação das cenas nas locações, substituindo a captação no momento de gravação das cenas. Esse processo, que já era muito utilizado em *Hollywood* e ainda é, consiste em registrar a voz do ator ou da atriz que fez a cena, repetindo-a dentro do estúdio de maneira que o áudio registre a voz sem ruídos do ambiente ou qualquer

interferência possa afetar a captação dentro da cena para captar apenas as falas e para corrigir os erros.

Em decorrência desse cenário de crescimento surgiu o primeiro estúdio de dublagem do país, sediado em São Paulo e fundado por Mário Áudra Júnior em 1958, a Gravasom. A empresa foi criada com os equipamentos que pertenciam a Cinematográfica Maristela, devido a utilização da dublagem na produção dos filmes nacionais. Na Gravasom, foram dubladas as primeiras obras estrangeiras veiculadas na televisão que deram origem ao período de expansão da dublagem de obras estrangeiras no Brasil, entre elas: o “*All Star Theater*” e “*The Ford Television Theater*” (Ford na TV).

Desde a década de 1940, diversos projetos de lei que propunham a obrigatoriedade da dublagem no cinema não foram aprovados. Essa movimentação política teve continuidade nas décadas seguintes, especialmente entre os anos 1960 e 1980, quando a dublagem voltou para o foco das discussões sobre como a entrada de obras estrangeiras audiovisuais no país afetaria a produção e formação de público do cinema nacional. A defesa da dublagem, usualmente, estava relacionada aos ideais ultranacionalistas ao longo do séc. XX. Na Itália e na Alemanha, por exemplo, a obrigatoriedade da dublagem surgiu já na década de 1930, com a preocupação de que as obras estrangeiras pudessem afetar os sentimentos de pertencimento através da língua, em decorrência do emergente nazifascismo visível na Segunda Guerra Mundial. No Brasil, a defesa da língua-pátria também pautou as discussões, especialmente nos anos 1960, sob influência da Guerra Fria e com o período inicial da ditadura civil-militar-empresarial. Em conjunto com a ideia de valorização da cultura brasileira, havia a argumentação de que a dublagem poderia proteger o cinema nacional, visto que sua obrigatoriedade nas obras estrangeiras encareceria o processo de comercialização, e esse custo seria repassado as produtoras e distribuidoras fora do país. A grande maioria da classe artística do audiovisual se posicionou contrária, dizendo que essas propostas não protegeriam nem fomentariam o cinema nacional, e sim atrapalhariam seu desenvolvimento, já que a dublagem possibilitaria a distribuição das obras estrangeiras, o que geraria uma competição desleal com o cenário das produções brasileiras. Somado a isso, havia uma necessidade de controle sobre os discursos que seriam propagados no cinema, assim a dublagem poderia funcionar como um filtro político, além de só atender aos interesses das grandes empresas.

Fato é que cinema e televisão são espaços de disputa dos discursos, tal qual todas as mídias. Como a televisão funcionava a partir de concessões governamentais e já fazia parte da vida íntima dos lares brasileiros (tal qual seu antecessor, o rádio), as propostas legislativas

incentivavam a adoção da dublagem nas programações, o que se alinhava com a necessidade de preenchimento da grade televisiva, que contava com a vasta oferta das produções estrangeiras. Esse contexto possibilitou que a dublagem tivesse espaço para crescer. Outras especificidades fizeram com que as vozes dubladas fossem aceitas pelo público televisivo:

Até esse momento [1958-1959] os programas importados eram legendados e, como a televisão tinha uma imagem muito ruim, muitas vezes o público simplesmente não conseguia compreender o que estava sendo apresentado porque não conseguia ler as legendas. [...] Alguns aparelhos, por deficiência tecnológica, até cortavam parte da legenda, dificultando o entendimento da história. Portanto, se mal se conseguia ver a imagem, imagine a legenda (GONÇALO JUNIOR apud. LUNA FREIRE, 2014, p. 1182).

A diferença de tamanho entre a tela do cinema e a tela da televisão impossibilitava o uso de legendas. Além disso, a qualidade sonora apresentada pelos televisores possibilitava um melhor entendimento dos diálogos diante da qualidade questionável dos aparelhos de som das salas de exibição. A dublagem foi vista não só como solução para o problema do entendimento da fala em língua estrangeira, como também apresentou uma continuidade da relação que os espectadores do rádio construíam com as obras:

Da época em que o rádio ocupava o espaço central na sala das residências - privilégio depois usurpado pelo aparelho de televisão - origina-se um regime de espetatorialidade que se distingue daquele do espectador cinematográfico por incluir, por exemplo, a realização de outras atividades simultaneamente à visão interrompida e à audição contínua do televisor. (LUNA FREIRE, 2014, p. 1187).

O modo de relação auditiva com as obras televisivas ainda repercute no público atual e se estende para a relação de apreciação e consumo das obras disponíveis em *streamings*, que é outra plataforma de distribuição midiática que possui muitas obras dubladas. Quanto à comparação entre televisão e cinema estabelecida na época, como o cinema estava mais conectado a questão visual da obra, em detrimento da baixa qualidade dos aparelhos sonoros das salas de exibição, e de uma herança proveniente da relação com o cinema mudo, com o tamanho da tela, era possível enxergar os detalhes das cenas, e perceber o sincronismo ou assincronismo entre a voz dublada e a personagem da tela, o que também causava rejeição as obras dubladas no cenário cinematográfico.

Já na televisão, as exigências em relação ao encaixe do *lip sync*² eram mais brandas, devido a qualidade da imagem, o que possibilitou uma maior aceitação do público. Não que

²Termo que se refere ao encaixe da voz dublada com os movimentos labiais da tela.

isso refletisse um descuido com o sincronismo por parte dos profissionais da época, muito pelo contrário, já que foram suas experimentações que estabeleceram o parâmetro de dublagem que possuímos hoje. Além disso, o trabalho detalhado do sincronismo foi sendo transformado a partir dos avanços tecnológicos usados nas gravações. Quando o trabalho era realizado através de um gravador *Ampex*³, que possuía a capacidade de gravar em apenas uma pista, os ajustes técnicos eram realizados manualmente na fita magnética, em um momento de pós-produção. Como a cena era gravada com todos os atores ao mesmo tempo dentro do estúdio, a técnica de dublagem precisava ser assertiva, já que a possibilidade de correções afetaria todo o grupo e não era tão flexível em relação a aparelhagem. Com a mudança desse maquinário para as “*U-Matic*”⁴, “a edição ficou possível. Até onde houve o erro, estava gravado e podia ser mantido. Pegava-se do erro em diante” (MACHADO, 2005, p. 62). Nesse segundo momento, as gravações não eram mais realizadas em grupo, o que permitia que o erro fosse corrigido de imediato no momento da gravação. Com a chegada do *Pro-Tools*⁵ nos anos 2000, o *software* digital de gravação permitia não só que os ajustes fossem realizados no momento da gravação, como trouxe diversos recursos que facilitaram a edição de áudio, e com isso, a precisão do sincronismo.

As críticas que o público fazia sobre a qualidade das versões dubladas criaram uma ideia do que constitui uma boa dublagem. As reclamações registradas na época eram sobre o uso de um “péssimo português”, do “assincronismo”, da “canastrice interpretativa” (O DIA apud. LUNA FREIRE, 2014, p. 1182) além das reclamações sobre a inadequação da voz dublada com a personagem da tela, como por exemplo vozes mais maduras para personagens jovens, e a escolha de palavras incondizentes com o recorte social e/ou com a situação em que a personagem da obra estava inserida (um texto muito rebuscado para uma personagem que fala de forma mais coloquial). Essas percepções que afetavam a experiência da obra dublada por parte do público não eram exclusividade desse período, e já apareciam em registros sobre as primeiras experimentações de dublagem em português realizadas em outros países, e até mesmo nas animações do *Walt Disney*. O que incomodava o público, no geral, eram questões

³ “[...] um aparelho a válvula de quase dois metros de altura. O áudio era gravado em rolos de fita de ¼ de polegada. A mesa de som tinha botões enormes para controle de volume. Eram três: um controlava o som original que era mandado para o estúdio, o outro controlava o som a ser gravado que vinha do microfone e o terceiro era o master, controlava tudo” (MACHADO, 2005, p. 26) - Registro que descrevia o gravador *Ampex* que se localizava na sala da técnica, fora do estúdio de gravação. A partir dessa descrição é possível perceber as pequenas possibilidades de controle em relação ao material gravado.

⁴ “Eram cartuchos grandes, como os vídeos caseiros (VHS), só que as fitas eram de duas polegadas e cada cartucho continha, em geral, meia hora de filme [...]” (MACHADO, 2005, p. 62). Descrição do ator e dublador Nelson Machado sobre o sistema de gravação das “*U-Matic*”.

⁵ *Software* de edição de áudio utilizado nas dublagens atualmente.

que impediam que a voz dublada passasse despercebida como recurso de acessibilidade, o que deixava de cumprir com o objetivo de que ela soasse como a própria voz da personagem da tela. A partir dessa percepção, é possível observar que todos esses parâmetros se resumem em desajustes que, por não condizerem com a obra da tela, interrompem a experiência e o envolvimento por parte do público. Para a dublagem ser aceita, é estabelecido a ideia de que ela não é apenas uma tradução, mas sim uma possibilidade de continuação da experiência artística proposta pela obra original. Por isso, é possível notar que as reações do público alteraram os parâmetros que guiaram o desenvolvimento técnico da dublagem ao longo dos anos no Brasil. Atualmente, a dublagem brasileira é tida como uma das melhores do mundo, que tem seus profissionais reconhecidos por terem desenvolvido um modo de fazer que se tornou referência para outros países, que começaram a dublar produções estrangeiras em um cenário mais recente.

A atuação em dublagem se desenvolveu a partir das experiências de atores e atrizes, a grande maioria vinda do rádio, que aperfeiçoaram as práticas e ensinaram-as para as gerações seguintes dentro do ambiente do estúdio. Como a dublagem foi instaurada para atender a uma demanda de comercialização das obras audiovisuais estrangeiras, os interesses dessas empresas balizaram o desenvolvimento da atividade e o fazem até os dias de hoje. Por isso, a história da dublagem está repleta de greves e mobilizações coletivas, como resultado da fricção entre os interesses das distribuidoras e a necessidade da classe artística de organizar o ofício que estava crescendo cada vez mais.

Os relatos das grandes greves do século passado ainda são ouvidos nos corredores dos estúdios, por quem as viveu, e por quem ouvir falar sobre essas histórias. Os registros bibliográficos, por outro lado, não são tão vastos ou de fácil acesso. Os poucos relatos que encontrei de início, só informam a data e um panorama geral da greve. Durante o período de desenvolvimento dessa pesquisa, conheci o pesquisador e jornalista Lucas Rosa, que trabalha em uma reconstituição histórica da greve de 1978. Ele compartilhou comigo alguns materiais produzidos pela categoria durante esse período, que foram de grande ajuda para entender as reivindicações e seus desdobramentos.

Os relatos sobre as condições de trabalho dentro do estúdio nesse período são assustadores. Em algumas entrevistas que li e realizei, e ao ouvir essas histórias no ambiente da dublagem, a descrição sempre incluía o calor no ambiente fechado e acústico, em que os dubladores e dubladoras precisavam se espremer em frente ao microfone para conseguirem dublar. Sem falar no detalhe de que era permitido fumar dentro da sala de captação, e como

relata o dublador Nelson Machado em seu livro “Versão Brasileira”, era “Um lugar completamente fechado, 2 portas maciças, nenhuma janela, nenhum sistema de exaustão e o pessoal fumando lá dentro! Tinha dia que a coisa ficava feia! E quem está dizendo isso é um fumante!” (MACHADO, 2005, p. 26). No jornal da Associação dos Atores em Dublagem, Cinema, Rádio, Televisão, Propaganda e Imprensa (ASA)⁶, a última página contém um relato coletivo de três atrizes dubladoras, Sonia Ferreira, Nelly Amaral e Rita Cléos, que descrevem não só como as gravações eram longas e exaustivas, como elas ficavam muito tempo em pé, com o corpo torto para chegar até o microfone, em um ambiente sufocante e mal iluminado, dividindo um texto que mal dava para ler com vários outros atores. Elas também relataram como a falta de protagonismo feminino nas obras audiovisuais estrangeiras fazia com que os homens tivessem mais oportunidades de trabalho, visto que a demanda de vozes femininas era equivalente à aparição feminina nas telas.

Atualmente temos a dublagem como uma atividade que remunera bem atrizes e atores, mas essa não era a realidade antes da paralisação de 1978. Inclusive, essa era a principal reivindicação da classe, que iniciou suas negociações com os donos dos estúdios e as distribuidoras em 1975, mas que tiveram como resposta um pedido de um prazo de dois anos para que fosse calculado o aumento. Com o ganho de espaço na televisão, a demanda de trabalhos crescendo, e os mercados de dublagem estabelecidos no Rio de Janeiro e em São Paulo, o coletivo dos dois pólos se organizou para fazer essas reivindicações, resultando em uma greve que durou mais de 100 dias, e contou com o apoio dos artistas cinematográficos e artistas da cena. Diversos espetáculos nas duas capitais reverteram uma parte da renda das apresentações para apoiar a paralisação.

Depois desse período de paralisação que teve grandes enfrentamentos jurídicos entre trabalhadores e donos de estúdios que representavam os interesses das distribuidoras, houve a primeira vitória, que seria seguida por outras. Uma forte liderança da greve de 1978 foi Jorgeh Ramos, dublador e presidente da ASA que produziu alguns dos materiais mais informativos sobre as greves desse período. Em 1997 houve outra grande greve, com novas lideranças, reivindicações e resultados semelhantes. Apesar de não ter encontrado registros sobre essa greve, sei que ela durou aproximadamente três meses, e que muitos dubladores e dubladoras arriscaram suas carreiras para construir a dublagem como a conhecemos hoje.

⁶Associação dos Atores em Dublagem, Cinema, Rádio, Televisão, Propaganda e Imprensa, criada em 1975 e oficializada em 1978, presidida na época por Jorgeh Ramos, ator e dublador brasileiro. Esse jornal foi cedido a mim pelo pesquisador Lucas Rosa, que teve acesso ao acervo da família de Jorgeh Ramos.

A partir dessa época, a dublagem cresceu enquanto as mídias e as produções audiovisuais se desenvolviam. Outro aspecto sobre a dublagem é que ela se instaura como uma ferramenta de acessibilidade importante no território nacional. A dublagem torna possível que a obra seja sensivelmente apreciada por pessoas analfabetas, com deficiência visual ou baixa visão, com alguma deficiência intelectual ou neuro divergência, por crianças e idosos. Como ela não se propõe apenas como uma forma de tradução da obra, acaba permitindo que essa parcela do público também a experiencie artisticamente, e isso se estende até para quem quer assistir a obra sem ter que se preocupar em dividir a atenção entre a cena e a legenda. Em um cenário em que a audiodescrição se torna cada vez mais disponível, é imprescindível que ambas as ferramentas de acessibilidade trabalhem em conjunto, para que o acesso seja realmente garantido.

Diante dessa linha do tempo, é possível perceber como a presença da dublagem em território brasileiro fomentou discussões sobre seus aspectos artísticos e técnicos, sobre suas potencialidades, e diante desses atritos, se estabilizou como ofício de diversos atores e atrizes. O que mais me chama atenção ao olhar para o passado da dublagem é perceber os momentos em que ela se encontra com a cena, tanto em sua origem, quanto nos desdobramentos para o futuro. A partir daqui, portanto, aprofundo minhas reflexões para investigar essa relação que se registrou no tecido do tempo, e perceber como a dublagem se encontra com a cena.

COMO A DUBLAGEM E A CENA SE ENCONTRAM

Gostaria de sublinhar que há muitas formas de olhar para a dublagem, dado o tempo de existência dessa atividade e a pluralidade de profissionais que atuam na área. Essa pesquisa não tem como pretensão definir regras e validar técnicas. O que proponho é fixar o ponto de partida dos estudos em dublagem nos estudos da cena. A definição de dubladora ou dublador já está posta pelo registro profissional no mercado de trabalho que, no caso, exige que a ocupação desse ofício seja exercida por uma atriz ou um ator. Além das burocracias, a dublagem é uma atividade que se origina da cena e que requer a criação de vocalidades tão potentes como as que uma atriz investiga na sala de ensaio.

A sala de ensaio é o espaço de criação em que atrizes e atores estão acostumados a trabalhar, um ambiente espaçoso em que os corpos e os imaginários se expandem além das paredes. No entanto, a cabine de captação é diferente. Quando se entra nela pela primeira vez, pode parecer que aquele cubículo apertado entre paredes de espuma seja um tanto hostil, já que, na maioria das vezes, ela está repleta de aparelhos eletrônicos, e permeada por um imponente silêncio. Dentro dessa dimensão a criação na dublagem se manifesta:

[...] suas seis paredes são feitas de um material especial, um quarto sem ecos. Entrei em um destes na Universidade de Harvard há vários anos e ouvi dois sons, um alto e outro baixo. Quando os descrevi para o engenheiro encarregado, ele me informou que o alto era o meu sistema nervoso em operação, o baixo, o meu sangue circulando [...] (CAGE, 1961, p. 8 apud CAVALHEIRO, 2007, p. 3).

O relato retrata a experiência do compositor John Cage ao entrar em uma câmara anecoica, que é um ambiente projetado para ser o mais silencioso possível. Nesse caso, é interessante perceber como Cage, ao se encontrar envolto pelo silêncio, teve sua escuta voltada para dentro. Ao silenciar o ambiente, ele não se encontrou na ausência plena de sons, e sim, na presença de sons internos que ele não conhecia antes desse momento. Ao ler sobre essa experiência, uma memória longínqua se presentifica em mim: quando entrei pela primeira vez em um estúdio de gravação, senti que era engolida pela imensidão de uma “ausência” de sons. Ao acompanhar esse sentimento, havia uma sensação de frio na barriga. Enquanto esperava sozinha o diretor e o técnico me avisarem quando a gravação começaria, comecei a ouvir um som discreto que roubou toda a minha atenção. Esse barulho era do meu coração. Com ajuda do fone de ouvido, conseguia ouvir o ritmo das pulsações que faziam a adrenalina correr em minhas veias, enquanto adentrava aquele espaço desconhecido.

É claro que o ambiente da cabine de gravação está distante da experiência de entrar em uma câmara anecoica, uma vez que não ouvi o meu sistema nervoso ou o meu sangue circular. No entanto, percebi uma familiaridade entre a experiência de Cage e a minha a partir da sensação de ouvir o pulsar rítmico do coração. Essa aproximação aconteceu quando me vi envolvida pelo silêncio, já que assim como ele passei a escutar o que havia dentro de mim. Essa memória da minha primeira gravação disparou uma percepção sobre o silêncio como potência de criação, como uma dimensão que possibilita encontrar-se e explorar subjetividades.

“Assim como o branco contém todas as cores, o silêncio contém todos os sons [...]” (CAVALHEIRO, 2007, p. 2). Em outras palavras, se imaginarmos que todas as histórias que ainda não vieram a ser contadas, e todas as vozes que guiam narrativas e habitam o silêncio, assim como “o branco” que contém “todas as cores”, é nessa dimensão que o ator se encontra com o devir da criação, com o que ainda pode acontecer. Portanto, se pensarmos no vazio sonoro da cabine como o espaço da cena e em o que o branco representa para Cage, compreenderíamos que esse ambiente silencioso também contém a possibilidade de explorar vozes e subjetividades que ainda estão por vir.

Ainda sobre a relação entre silêncio e cena, e a mobilização dos sentidos em favor da criação:

Para um primeiro adensamento de criação, o ator, ao silenciar-se poderá perceber seus verdadeiros estados naquele momento pré-criação; poderá ouvir claramente seus pensamentos, detectar seus ritmos, afastando-se de suas questões cotidianas, trazendo o foco de atenção profunda a si mesmo, sobre os fluídos internos – tanto os físicos quanto os psíquicos. Poderá, afinal, conduzir-se a um estado de prontidão que o trabalho cênico exigirá de seu corpo integralmente. Ouvir-se para esquecer-se – e lembrar-se simultaneamente –, um processo de vai-e-vem fluídico e extremamente volumoso, em silêncio (CASTRO, 2017, p. 60).

Assim como na cena, o ator dublador também silencia para “ouvir-se para esquecer-se – e lembrar-se simultaneamente”. Nesse fluxo, a partir do silêncio, o estado de prontidão pode proporcionar uma forma sensível de se relacionar com a obra audiovisual que será dublada. Essa relação, intermediada pela tela e pelo fone de ouvido, possibilita que o ator dublador se afete pelo material, e ao mesmo tempo, entre em contato com seus próprios materiais internos, vocalizando o que será registrado na obra dublada.

2.1 DUBLAGEM COMO LUGAR DE ENCONTRO

Se a cena é um lugar de encontro entre corpos, histórias e vocalidades, então a dublagem, como derivação desse ofício, também pode possuir esse mesmo princípio. Quando pensamos em dublagem, normalmente focamos no trabalho com a voz, porém é impossível descolar a voz do corpo que a produz. Comecei a pensar sobre o corpo do ator ou da atriz que dubla enquanto pensava na impossibilidade dessa divisão. Quando olhei para esse corpo “invisível”, que fica de fora do registro da obra audiovisual (já que o ator dublador é lembrado exclusivamente pela voz), percebi o quão potente pode ser analisar a relação entre esses corpos. Proponho que o olhar se volte para o corpo do outro, aquele que está dentro da tela. Ou melhor, proponho que esse olhar sensível observe com atenção o que ocorre entre o corpo do ator que dubla e o corpo que está na tela. É na sutileza dessa relação que começam a ressoar os primeiros vestígios do encontro na dublagem. A dimensão da tela permeia todo o trabalho, já que a dublagem se dá a partir de uma obra que já foi finalizada. Então, é possível dizer que ela acontece no espaço e no tempo entre os registros, o que já foi feito pelo ator ou atriz do material audiovisual (seja em uma produção *live-action*⁷ ou em uma animação), e o novo registro dublado que resultará na versão brasileira.

É por meio da visão e audição que nos relacionamos com uma obra audiovisual⁸. Na dublagem, por meio da visão, nos relacionamos com o corpo da tela. Nossos olhos acompanham todas as ações, gestos, movimentos corporais e labiais do outro. Essa leitura acontece em poucos minutos, ou até em questão de segundos, já que não há contato com o material a ser dublado antes do momento da gravação. Tudo se dá no presente. Não existe preparação anterior e específica para os materiais. Toda criação se dá no espaço das horas que foram determinadas para que a dublagem seja concluída, e esse ritmo é calculado a partir de uma média de rendimento esperado. Pela rápida historiografia do capítulo anterior, é possível perceber como o ritmo do mercado baliza constantemente o trabalho do ator dublador. Dentro desse cenário, pode parecer que a rapidez exigida exclui a possibilidade de relação subjetiva com o material ou esvazia o espaço da criação. Não negarei que o *time is money* conduz imperativamente o modo de trabalho, mesmo assim acredito que a cena nos ensina a encontrar brechas para criarmos artisticamente em lugares aparentemente inóspitos. Olhar para a cena

⁷Termo do audiovisual para designar obras com atores reais, diferenciando das obras de animação.

⁸Aqui penso em que todas as pessoas, mesmo no caso daquelas com baixa visão/deficiência visual e aquelas com deficiência auditiva, porque ainda há um dos dois sentidos para assistir uma obra audiovisual.

sempre me faz lembrar da necessidade humana de contar histórias que se faz presente em qualquer lugar, até mesmo em uma cabine de gravação.

Quando o ator abre o olhar para aquele corpo que está na tela, é que surge uma porosidade permitindo que as ações do outro se presentifiquem. É como se nessa fração de tempo, os dois se conectassem ao compartilhar a mesma vivência. Pode-se dizer que é dessa partilha que se dá o encontro na dublagem, que é um momento de mergulho no universo do outro que está na tela: uma vivência dentro da obra que se vê, e que vai além de uma leitura gravada. Penso também que é possível chamar esse momento de encontro indireto, já que o ator da tela não será afetado pelas ações do ator dublador. Ainda assim, os afetos são o cerne para que uma relação seja estabelecida. Diria até que esse é o ponto principal de todo o processo: o deixar-se afetar pelo outro. No momento do mergulho, o ator dublador precisa entrar nesse fluxo e, por um momento, tentar ser o outro para que quando ele retorne a superfície as descobertas dessa experiência ressoem na sua voz.

No texto “Olhar Cego”, o professor e pesquisador Hubert Godard (2004) fala sobre o trabalho da artista Lygia Clark. Esse relato apresenta reflexões interessantes para pensar visão, corpo e dublagem. Godard traça paralelos entre sua pesquisa na área do movimento e o trabalho da artista, e comenta sobre sua experiência quando ensinava leitura corporal para seus alunos da área da saúde. Ele percebia a dificuldade deles em descrever movimentos e a adoção de pontos estáticos como referência para os exercícios propostos em sala de aula - o que lhe mostrava certo antagonismo em relação às dinâmicas do corpo. A observação de que seus estudantes não olhavam para o corpo como um todo também chamou sua atenção:

Percebi que as pessoas tomavam sempre o mesmo ponto, que organizavam o olhar sobre uma pessoa a partir da cabeça, outras a partir das pernas etc. E que tudo isso era muito rígido e fonte de muita dificuldade. Conclusão: malogro pedagógico. E levou uma eternidade antes de eu perceber que a única maneira de mudar isso é ter um olhar quase antropofágico: quer dizer, deixar que o outro entre em nós mesmo. Num primeiro tempo, não procurar nomear, objetivar. E quando de certo modo me torno essa pessoa, é a minha própria corporeidade que me informa sobre os movimentos que acontecem no outro. Não posso ver o outro, não posso senão perceber em meu próprio corpo o efeito deste olhar sobre o outro, e só num segundo tempo objetivar este efeito. Portanto, tive que mudar minha pedagogia... (GODARD, 2004, p. 74).

A ideia desse “olhar antropofágico”, de um olhar que se alimenta a partir do outro, através da vivência da experiência antes de objetivá-la, trazida por Godard, a partir da sua

relação com o trabalho de Lygia, é importante para a discussão proposta nesta pesquisa: como se relacionar com o outro que está na tela.

Tenho acompanhado grupos de atrizes e atores em formação para a dublagem. Durante essas experiências percebi que as dificuldades da prática podem estar relacionadas com a falta de entendimento dessa relação que se constrói com quem está na tela. Diante disso, o modo como nos conectamos momentaneamente com o outro torna-se um atributo que precisa fazer parte da prática, para que isso se torne orgânico. Portanto, a ideia do olhar antropofágico é interessante por sugerir que o observador faça um movimento ativo e voluntário, e se alimente da criação do outro para criar algo que é seu.

Outra questão fundamental se apresenta para organizar a discussão: a audição. Ao pensar sobre audição e dublagem, comecei a relacionar a escuta com a nossa percepção do tempo. Se o som é uma onda que se propaga pelo espaço, e sua existência está condicionada à uma duração, ao instante, pode-se dizer que a escuta também está condicionada à duração de determinado momento. Se o ator da cena amplia sua atenção para a escuta, amplia também suas outras percepções, e se torna mais poroso aos estímulos que recebe no presente. Sendo assim, penso que o ator dublador, assim como o ator da cena, ao se relacionar por meio da escuta com a obra audiovisual, amplia suas percepções para recontar o que ouve pelo fone, com sua própria voz.

Portanto, quando um corpo soa e ressoa uma voz formada em palavra poética, nela se imprimem e se integram os ruídos noturnos do tempo abismal, os silêncios e as respirações, os ritmos da inspiração e da expiração, manifestações de uma língua íntima, de uma intimidade [...]. (MARTINS, 2012, p. 3).

Penso que é dentro da esfera do som que o ator ou atriz que dubla entra em contato com as sutilezas do trabalho de quem está atuando na tela. É a partir da escuta daquela voz que vem pelo fone de ouvido que o ator dublador se afeta pelas subjetividades desse outro. Com sua voz, a dubladora ou o dublador carrega texto, palavra, e sensibilidades que estão além da linguagem e que ao mesmo tempo a compõe. É por meio da escuta que quem dubla pode, pois, entrar em contato com o mais íntimo da criação do outro que está na tela, e jogar com esses elementos.

2.2 O ENCONTRO COM O JOGO

A dublagem carrega dentro de si o jogo cênico. Essa percepção ocorreu durante minha prática no ambiente que tenho transformado em laboratório, no caso, a cabine de gravação. Durante os registros sonoros, comecei a anotar qualquer coisa que pudesse parecer uma pista e a brincar com as regras do que me parecia ser um jogo. O objetivo dele era o seguinte: fazer com que as palavras que eu pronunciava fossem tão perfeitamente encaixadas na boca da tela, que eu poderia fazer qualquer outra pessoa acreditar que aquelas palavras pertenciam a esse outro rosto, que estranhamente possui a minha voz. Para chegar a tal finalidade, testei me relacionar de maneiras diferentes com a atriz da tela; o microfone e o fone; o volume do áudio do material original e do retorno da minha voz; a frequência que eu assistia a cena antes de gravar e que ensaiava antes de gravar; o tempo de cena que eu assistia; as falas que gravava em uma única vez; o ritmo que estabelecia com o diretor e o técnico. Em suma, brincava com os elementos que estavam em relação a mim dentro dessa cabine. No entanto, será que, de fato, esse meu exercício se relaciona sob o aspecto do jogo?

O jogo se estabelece como um dos elementos mais importantes da dublagem, pelo menos dentro do recorte desta pesquisa. Já ouvi diversas vezes que a dublagem é um trabalho técnico, por exemplo: bastaria entender como os mecanismos funcionam, tornar esse processo orgânico, e a partir disso se chegaria ao resultado estético esperado. Entretanto, aproveito para questionar, ou ao menos levantar uma dúvida, sobre essa afirmação do caráter exclusivamente técnico da dublagem, e a partir disso, o jogo parece ser o elemento que nos possibilita unir técnica e poética, sem que ambas estejam em oposição.

Em um momento da pesquisa, descobri que não era a única que pensava na dublagem como jogo: “Desde criança eu sempre encarei a dublagem como se fosse um *videogame*, a minha brincadeira era encaixar as minhas falas naquela boca (da tela), para mim sempre foi um jogo, ou como dizem os *gamers*, uma imersão” (BEZERRA, 2021). Essa citação foi retirada da entrevista que realizei com Wendel Bezerra (2021) porque sua fala exemplifica como o jogo cênico pode se manifestar na dublagem. O ator e dublador começou sua trajetória profissional quando era criança, e na mesma época começou a trabalhar em radionovelas e dublagens. Esse relato chamou a atenção porque enquanto o ouvia, senti uma familiaridade com a sensação do que acontecia enquanto eu dublava, e ao mesmo tempo, ilustrava de forma simples a relação que o ator dublador estabelece com o outro da tela.

Meran Vargens em seu livro “Voz Articulada Pelo Coração” (2013) parte de dois eixos da cena para falar sobre voz, são eles: jogo e verdade. Tomo emprestado a sua perspectiva do jogo, junto com as entrevistas que realizei, para tentar localizar esse elemento dentro da dublagem.

Vargens (2013) inicia as discussões sobre o jogo a partir da sua perspectiva pedagógica, e reflete sobre como o jogo cênico, que ocupa o lugar da brincadeira e do faz-de-conta, mostra-se potente para o trabalho com a voz. Destaco a citação de Wendel (2021) para relacioná-la à visão que Vargens (2013) tem da criança. Consoante a autora, enquanto a criança brinca, abre-se espaço para os aprendizados que o jogo pode trazer sobre a vida. Em outras palavras, é como se a brincadeira ocupasse um lugar que a permite experienciar as situações com mais leveza, como se fosse uma preparação para o amadurecimento. O ator, na fase adulta, assim como a criança, também pode utilizar o faz-de-conta da brincadeira, e, portanto, do jogo, para experienciar com a mesma leveza. Dessa forma, o ator passa a refletir poeticamente sobre questões da vida e do mundo. A partir disso, Vargens dá continuidade:

[...] A voz e a fala, para serem ativadas, exigem do ser humano uma integração grande de sistemas. Na atitude do jogo essa integração é mais fácil. A combinação do corpo físico com os campos de energia sutil flui melhor no espírito do jogo. Propor ao ator trabalhar a voz na dinâmica do jogo envolve-o no prazer, e esse envolvimento é capaz de atuar favoravelmente em relação à sua expressividade, abrindo portas para uma gama maior de experimentações na sua esfera física, mental, energética, estético-poética (VARGENS, 2013, p. 5).

Em suma, a visão de jogo que pretendo partir, pontuada por Vargens, é aquela que enxerga que essa brincadeira abre potências vocais, sugere deixar levar pelo prazer do encontro com o outro para se permitir e descobrir mais sobre si, assim, surpreendendo com o que o ator da tela pode ensinar. Transpor o aspecto da brincadeira e do jogo para a dublagem pode facilitar o entendimento de atores dubladores que estão no início de suas trajetórias, que estão em busca de entender o processo de se conectar com o outro da tela, visto o caráter prazeroso e de experimentação atrelados a este estado. Já para os que estão há mais tempo nessa estrada - envolvidos pela prática e exigência do mercado - pode ser um lembrete de que sempre é possível descobrir algo novo quando se permite jogar.

A fala de Wendel revela o seguinte aspecto inerente ao jogo e, particularmente, interessante para a dublagem: a *imersão*. Johan Huizinga em seu livro “Homo Ludens” (2014) ilustra como o jogo, apesar de ser uma faculdade de difícil definição por meio de termos lógicos, biológicos ou estéticos, possui certos aspectos inegáveis que comprovam sua

existência e que, portanto, demonstram como ele está presente em diversos aspectos da vida humana e de outros animais. Um desses aspectos, que é caro às artes cênicas, é a possibilidade de levar os jogadores a uma realidade inventada, diferente da cotidiana. Dessa forma, o jogo é uma “[...] Atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (HUIZINGA, 2014, p. 16). Quando se está jogando, há um pacto entre as partes para que haja uma suspensão da realidade cotidiana. Os jogadores são transportados para uma realidade outra, e as regras do jogo servem para que este combinado da “mentira” se mantenha. Huizinga escreve ainda sobre a constante tensão criada pela possibilidade de que as regras sejam quebradas, já que caso isso aconteça, as paredes do mundo do jogo podem ruir, e tudo se encerrar. Ao me deparar com essas definições sobre jogo, me veio à memória novamente o livro de Vargens (2013) e o modo como ela escreve sobre a relação entre os jogadores: “então forma-se um pacto visceral com a mentira. Sabe-se do faz de conta. Sabe-se do jogo”. (VARGENS, 2013, p. 7). O que me chama a atenção é que mesmo tendo consciência dessa realidade temporária, os jogadores escolhem se ater às regras, imersos ao jogo, pelo tempo em que a suspensão possa durar. Na dublagem, os atores dubladores podem utilizar dessa capacidade imersiva do jogo para se inserir na obra audiovisual da tela, e assim, conectar voz e imaginário para momentaneamente ser o outro, do mesmo modo que Wendel descreve sua visão sobre o trabalho dentro do estúdio.

Ainda sobre o objetivo do jogo anteriormente descrito, quem assiste uma obra dublada sabe que ela não está em seu idioma original, e assim, compactua com a ideia de que aquela voz que se ouve não é a voz produzida pelo corpo da tela. Portanto, uma obra bem dublada faz com que o espectador não se atenha a esse detalhe, o que cria um “pacto” da mentira, e fazendo com que ele aprecie a obra como se ela estivesse em seu idioma original.

Outro aspecto inerente a definição de jogo apresentada por Huizinga é a delimitação espacial:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. [...] A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc. [...] Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, p. 13).

Em outras palavras, se há a proposição de uma outra realidade, isso requer a delimitação de um espaço para que o jogo aconteça. Essa organização espacial sustenta o imaginário que determina o jogo, e suas características, materiais ou não, influenciam diretamente o pacto que é estabelecido. Na dublagem, é dentro do estúdio que o jogo acontece. Entre as paredes que isolam o som, a realidade cotidiana se suspende para que a gravação aconteça, e as diferenças que o espaço do estúdio apresenta em relação à cena alteram o jogo que se propõe para os atores dubladores. Levando em conta que a cabine tem materialidades próprias, o que gera, além do aspecto espacial, uma diferença acústica significativa, a atriz ou o ator que dubla se afetará por esses elementos. Quanto ao relato sobre a sensação de ser envolvida pelo silêncio, que ilustra a sensação dessa diferença acústica existente na cabine de gravação, há também uma diferenciação na qualidade do movimento corporal exigida pelo ambiente, devido ao espaço reduzido e às limitações que a captação de áudio impõe, já que a distância adequada entre o microfone e a boca é essencial para que qualidade da gravação se mantenha uniforme e sem ruídos. Retomo o aspecto espacial e material mais adiante, com o respaldo de depoimentos que colhi de profissionais da área, já que a questão espacial apresentada aqui tem se mostrado de profunda importância para entender as diferenças que unem e separam dublagem e cena.

Perguntei às pessoas entrevistadas se achavam que o jogo cênico se manifestava de alguma forma na dublagem. Houve um consenso em torno da existência do jogo, mas houve um dissenso quanto ao modo como ele se dá. A primeira entrevistada, a atriz, dubladora e diretora de dublagem Carla Martelli, ressaltou como o jogo se estabelece entre ela, atriz dubladora, e a personagem da tela:

Para mim existe! Ele é diferente do teatro, mas ele existe, [...] eu vejo o jogo primeiro na ligação com a personagem que eu estou dublando, então primeiro eu olho essa personagem, reparo como ela fez a cena, como ela interpretou, e depois eu jogo com o que ela tem, com o que ela me deu, e eu transformo, porque essa é a minha versão [...] é a versão brasileira, eu não estou traduzindo ao pé da letra [...] é aí que eu vou colocar o meu borogodó, e nesse lugar eu vejo jogo. [...]. E claro, tem o diretor ali também. Quando você chega para dublar com essa intenção de jogar com ele, o diretor brinca junto. [...] Eu posso jogar também quando eu escuto o meu colega que já gravou, porque a dublagem é muito individual, então meu colega gravou outro dia, semana passada [...] e eu estou indo gravar depois dele, mas eu posso ouvir o que ele fez. [...] Eu gosto sempre de ouvir o meu colega se ele já tiver gravado antes de mim, eu adoro ouvir porque aí tem um bate bola, que é o que a gente gosta de fazer quando a gente gosta de teatro, e a gente sente isso quando pode ouvir o nosso colega, só que não é sempre que dá. Mas o jogo está sempre ali. (MARTELLI, 2021).

A partir da fala da Carla, é possível perceber que o jogo pode se manifestar de três maneiras: ator dublador se relacionando com a personagem da tela, ao mesmo tempo se relacionando com diretor e o técnico e com os outros atores dubladores que já gravaram alguns trechos daquela obra. As questões trazidas por ela ressoam com o que já foi pontuado aqui sobre encontro e jogo. Desse modo, esses dois elementos podem apontar para caminhos que o ator dublador se conecta com o corpo da tela.

A segunda entrevistada foi a atriz, dubladora e diretora de dublagem, Zodja Pereira, fundadora da Dubrasil, uma escola e estúdio de dublagem em São Paulo. A atriz também falou que percebe o jogo entre o ator dublador e o ator da tela:

O jogo se dá exatamente da mesma maneira (que se dá na cena), não sei se você já ouviu o pessoal da Dubrasil comentando, é uma palavra que usamos muito lá dentro, [...] que é o *rapport*. Essa palavra é muito usada em cursos de programação neurolinguística, que é uma coisa que o ser humano tem naturalmente, que é uma sintonia mais fina, um relacionamento mais profundo que a gente estabelece instintivamente, e como a gente costuma dizer, isso faz com que eu entre em *rapport* com o ator que está na tela, e no momento que eu entro nesse jogo de sintonia, no teatro a gente às vezes faz esse jogo como sendo aquele de sombra, só que normalmente no teatro parece que estamos imitando o outro, e isso não é uma imitação, eu nem percebo que em determinado momento deste jogo eu sou o outro. Esse é o exercício. Porque quando eu sou o outro e ele abre a boca para falar, eu também falo, eu não preciso estar perseguindo a boca dele, eu não preciso procurar o timecode para poder entrar.⁹ (PEREIRA, 2021).

Nesse trecho da entrevista aparecem duas questões interessantes. A primeira é o que Zodja nomeia como *rapport*. A entrevistada ministra um curso para atores que querem ser dubladores, e como escolha pedagógica utiliza práticas que vem da programação neurolinguística, para refinar a habilidade dos alunos de se conectarem com o outro que está na tela. O que me chama a atenção durante a fala da entrevistada é perceber que o *rapport* busca traduzir algo que nós, artistas da cena, já trabalhamos dentro da sala de ensaio, e que chamamos de presença, jogo e alteridade.

Quando comecei a dublar, pensava objetivamente nas questões do *lip sync* (em como sincronizar a minha fala com os movimentos labiais da tela). Era comum anotar as pausas, mapear diversas vezes o ritmo da fala para tentar encaixar as palavras da melhor forma. De uns anos para cá, com um pouco mais de experiência, percebi que esses pensamentos foram substituídos por uma leitura mais orgânica, em que é possível identificar esses elementos sem

⁹*Timecode* é um indicador de minutagem da obra audiovisual presente na tela. Tem como função localizar o texto no decorrer da cena.

ter que pensar objetivamente sobre eles. Ainda sinto a necessidade de mapear o encaixe das palavras, de anotar pausas e questões rítmicas, mas o processo acontece mais próximo ao entendimento das ações e a leitura do corpo da personagem, do que ao pensamento mecânico sobre o sincronismo. A parte técnica se tornou mais orgânica com o entendimento de como o jogo se estabelece quando me torno o outro por instantes.

O segundo ponto a ser destacado é o momento em que Zdjia ilustra o “jogo de sombra”. Lembro que experimentei esse exercício e outros semelhantes durante a graduação em Artes Cênicas. O jogo de sombra é aquele em que uma dupla combina previamente quem guiará as movimentações e quem seguirá as indicações. Os movimentos improvisados de uma pessoa guiam as movimentações da outra na ausência das palavras. Em um determinado momento não há como saber quem conduz, os dois corpos começam a se movimentar juntos, sem que haja um líder.

A dinâmica do jogo citado acima me fez pensar sobre o Campo de Visão, um exercício de improviso desenvolvido pelo professor Marcelo Lazzaratto, que conheci no mesmo período da graduação. “Trata-se de um exercício de Improvisação Teatral coral no qual os participantes só podem movimentar-se quando algum movimento gerado por qualquer ator estiver ou entrar em seu campo de visão” (LAZZARATTO, 2011, p. 42). O exercício de improvisação se constitui no simples pressuposto de seguir o movimento do outro que está dentro do seu Campo de Visão. No processo de revisitá-lo, percebi uma aproximação entre o exercício e a dublagem, levando em consideração que em ambos os casos a relação com o outro se estabelece através dos sentidos. Se na dublagem nos relacionamos com o audiovisual a partir da audição e da visão, no Campo de Visão o primeiro impulso de criação também se dá através da Visão, mas ao mesmo tempo, não se limita no que é recebido somente pelo olhar:

Nesse momento não é somente a Visão que processa as informações apreendidas, os outros sentidos, na medida em que o treinamento se desenvolve, vão se aguçando, colaborando com o ator, que cada vez mais deles necessita para se fortalecer no jogo cênico. (LAZZARATTO, 2011, p. 46).

A partir da Visão, o ator dentro do exercício amplia seu potencial de percepção, e por consequência, de relação com o outro. Então, a partir desse estado, pode ampliar suas experiências criativas e subjetivas. Ao traçar um paralelo com a dublagem, a partir da Visão se estabelece uma relação entre quem dubla e quem está na tela, o que possibilita que aquele

amplie as suas percepções por meio dos outros sentidos (audição, tato, paladar, olfato), para que se estabeleça uma relação não só com o material audiovisual da tela (os estímulos externos), como também com suas próprias interioridades:

Todo o seu corpo [do ator no Campo de Visão] se torna uma antena de recepção. Recepção não apenas dos estímulos externos captados pelos sentidos, mas também recepção dos estímulos internos, advindos das sombras arquetípicas, veiculadas pela intuição. Aos sentidos e à intuição soma-se a imaginação [...]. (LAZZARATTO, 2011, p. 46).

Quando comecei a ler sobre os sentidos, o Campo de Visão atravessou essa pesquisa. Primeiro porque ele pode a partir da prática exemplificar a experiência da dublagem para atores da cena, por trabalhar a criação a partir do jogo com estímulos externos, internos, com a intuição e com a imaginação, da mesma forma que o ator ou atriz em dublagem lida com diversos elementos exteriores para mobilizar suas interioridades e criar através da voz dublada. Depois, porque ele se apresentou como uma possibilidade de treino para aproximar os dois meios de atuação, ao exercitar faculdades importantes tanto para a cena quanto para a dublagem. Por último, como material bibliográfico para que eu pudesse repensar as definições que estou propondo sobre o ofício do ator dublador. A partir desses paralelos, pode se dizer que Campo de Visão e a dublagem podem caminhar juntos, tendo a criação a partir do outro como elo.

O ator que diz o texto não está criando sua gestualidade e sua movimentação. Ele está em xeque. Ele precisa, ao seguir o outro, encontrar rapidamente em si estruturas internas que tornem minimamente coerente sua locução, descrevendo no espaço uma série de movimentos que não são, a priori, seus. (LAZZARATTO, 2011, p. 74).

As palavras de Lazzaratto (2011) poderiam descrever como a dublagem funciona. Nesse caso, o movimento que se vê na tela será reproduzido internamente pelo ator dublador ou pela atriz dubladora antes de ser externalizado pela voz. Assim como no jogo do Campo de Visão, quem atua e dubla também precisa encontrar em si as estruturas internas necessárias para que a dublagem se encaixe naquele outro corpo e o resultado desse processo reverberar na voz, nas palavras, no ritmo.

Ao ler sobre Campo de Visão, lembro das experimentações que fiz com bonecos em um semestre da graduação, quando tive a oportunidade de explorar essa linguagem artística. Recordo de ouvir uma explicação sensível de Juan Ruy Cosin, bonequeiro e intercambista

argentino que guiou os exercícios, sobre como poderia ser a nossa relação com o boneco: o jogo seria fazer com que o objeto inanimado tivesse *anima*, vida. Dessa forma, diante da proposta de Juan para que entendêssemos esse princípio, cada um da turma pegou um pedaço de tecido, fez um nó e criou um boneco. O laço era a cabeça, já a ponta dele era o rosto e o resto do tecido era o corpo. Por conseguinte, silenciávamos e procurávamos transmitir o ritmo da nossa respiração para que o boneco também a possuísse e para tentar estabelecer uma relação com ele. Depois que uma conexão era minimamente estabelecida, começávamos a explorar pequenos movimentos com a cabeça, ou com uma parte do tecido caído (que poderia ser um braço, por exemplo), e a partir desse ponto a exploração se expandia.

No mesmo período também trabalhei com bonecos que tinham a boca articulada. Em cena, experimentei encaixar as palavras de um texto naquela mandíbula que não era minha. Busquei uma Ânima para aquela boneca, assim como no exercício com o boneco de tecido, só que nesse último caso, havia outra relação com o movimento, que passava pela necessidade de encaixar as palavras do texto com a movimentação de uma boca externa ao meu corpo, e ao mesmo tempo, de manter a relação através da respiração.

Os atores rapidamente criam conexões entre si. Passam a agir através de um mesmo pulso e a respiração é a responsável para que isso aconteça. Quando vocalizam seus movimentos, os atores naturalmente passam a respirar com a mesma intensidade e ao mesmo tempo. Há uma integração anímica porque simplesmente se respira junto. E ao respirar-se junto passa-se, também, a criar conjuntamente. (LAZZARATTO, 2011, p. 71).

O boneco sem face e sem boca magicamente ganha vida por meio da respiração. Era evidente quando a ação que conectava ator, atriz e boneco se formava, porque também era evidente quando ela se interrompia durante os exercícios em sala de aula. Lazzaratto identifica a respiração como responsável por conectar atores dentro do jogo por meio de uma interação anímica. Essa conexão com a respiração desse outro possibilita a ampliação de movimentos da boneca, até então, inanimada.

Percebo que ao encontrar o ritmo de respiração da personagem a ser dublada, ela ganha vida no meu imaginário. Quando ela ri, eu rio; quando ela grita ou se esforça físico, sinto meus músculos tensionarem; quando ela chora, percebo as lágrimas escorrem pelo meu rosto. Em suma, o momento em que me conecto com aquela personagem é tão claro quanto os momentos em que eu via aqueles bonecos respirarem por meio do meu movimento. Faço esse paralelo porque, assim como no teatro de animação e no Campo de Visão, a respiração na

dublagem pode ser responsável por estabelecer essa relação com o outro que nos altera física, muscularmente, fazendo com que a personagem da tela se reanime na sua versão dublada.

A partir desses exemplos, acredito que a técnica da dublagem possa ser compreendida por atores, atrizes e estudantes de Artes Cênicas com mais organicidade. Proponho, então, explorar esse tipo de exercício que trabalha voz a partir da movimentação do outro na sala de ensaio para tentar chegar na dublagem pelo caminho contrário do que geralmente acontece: que a porta de entrada para entender o *lip sync*, a escolha do timbre, as escolhas de adaptação do texto, como encaixar as respirações, como preencher as reações, entre outros aspectos, se dê a partir do entendimento do jogo cênico, e não somente da técnica.

“São esses dois jogos, a coisa técnica, você está ouvindo, está falando, pensando no microfone, no distanciamento, no eixo, na projeção de voz que você vai utilizar para cada cena, cada momento, e o jogo de ator com o outro ator que está lá” (BEZERRA, 2021). Durante a entrevista com Wendel, ele comenta sobre a dupla atenção que se dá entre as questões técnicas e as sensíveis. Ele ilustra o jogo como a capacidade do ator dublador de se “solidificar” dentro da tela. O entrevistado também comentou que para alguns colegas de profissão o jogo ocorre entre os atores que dublam, mas para ele, esse elemento deixou de fazer parte quando a dublagem se tornou individual. Em sua origem, os dubladores gravavam juntos, ouvindo uns aos outros. Porém, para ele, o jogo se estabelece com a personagem, não com o outro ator dublador, já que quem dita as regras é o material audiovisual. “Eu sempre consegui com razoável facilidade me transportar para dentro da tela, eu me via lá dentro” (BEZERRA, 2021).

É interessante nesse depoimento o registro de um momento mais inicial da dublagem, quando os dubladores ainda dividiam a bancada de gravação. Naquela época, o espaço era amplo e coletivo, e isso impactava o fazer de atores dubladores. Dubladores ficavam distantes do aparelho de captação e precisavam falar mais alto, porque dividiam o mesmo aparelho de captação. Assim, as dublagens mais antigas, hoje, soam como mais “projetadas”. Aparece, portanto, outro elemento que pode balizar o jogo na dublagem: o microfone. Se ele é o responsável pela captação da voz, é necessário que o ator dublador leve em consideração seu funcionamento.

Um figurino apertado demais pode mudar o modo como atrizes e atores respiram em cena e pode alterar o modo como a voz ressoará pelo espaço. Essa percepção sobre o vestuário se estende para a qualidade de movimento exigida, a interação com o cenário, a distância entre atores e plateia. Se nesse cenário, as materialidades e o espaço alteram o

corpo-voz de atrizes e atores, na dublagem o mesmo pode ocorrer. De outra forma, considerando que o aspecto espacial é fundamental tanto para que o jogo aconteça, quanto para o modo que ele acontece (HUIZINGA, 2014), portanto é possível dizer que o espaço da cabine de gravação altera o modo como o jogo acontece na dublagem.

Dentro do estúdio existe um espaço reduzido e um microfone. Esses dois elementos acabam diminuindo as possibilidades de movimento corporal durante as gravações. Se o ator dublador se movimentar demais, os sons produzidos pelo seu corpo podem interferir na captação, e se esses ruídos que não fazem parte da cena se somarem com a imagem, eles podem atrapalhar a experiência de quem assistirá a obra dublada. Por isso, a voz na dublagem precisa ser captada com clareza, isto é, para que junto com as camadas de trilha e sons diegéticos se possa fazer parte do todo da versão brasileira. Wendel comenta na entrevista como o corpo do ator dublador que ocupa um espaço menor do que o da sala de ensaio precisa estar para não sair do eixo da captação do microfone. Essa necessidade proveniente do registro faz com que as ações corporais tenham que acompanhar a mudança, tendendo a serem menores, sutis e mais silenciosas.

O microfone traz a possibilidade de trabalhar volume e intensidade como dois elementos separados, que possibilitam a captação e o registro da parte micro da voz. Ele reflete uma relação própria do audiovisual com o tempo, no sentido que toda gravação permite a reprodução de um momento, e esse aparelho, em todo seu refinamento tecnológico, é capaz de guardar para a eternidade (ou ao menos durante a existência do registro) as subjetividades das vozes de atores dubladores. De certo modo, penso que o microfone guarda uma dimensão de memória, já que possibilita que atores revisitem seus trabalhos, e conheçam o trabalho de outros e outras que vieram antes deles, podendo refletir sobre suas trajetórias, aprender com os resultados dos trabalhos e ampliar as percepções sobre a própria voz.

Gostaria de pensar sobre “projeção” vocal a partir da questão do microfone. Na dublagem, a voz precisa lidar com dois espaços: existe a voz da personagem em relação ao espaço da cena e o corpo da atriz dubladora em relação ao espaço da cabine. A voz dela precisa sempre acompanhar o espaço da cena, referente à ficção, e há uma vasta exploração de volumes, por exemplo, a voz pode ir do sussurro ao grito em uma mesma frase. É possível explorar sutilezas, respirações, sons que não costumam ser audíveis no espaço cênico. Por essa especificidade presente no espaço da cabine de captação, o que pode ocorrer com frequência é o ator se acostumar a lidar com o espaço da cena, e por isso, quando começa a se experimentar na dublagem, acaba usando um registro com volume maior do que é necessário.

Nesse caso, o ator dublador precisa trabalhar com a sua voz em relação ao espaço da ficção, ao que a cena do audiovisual já estabeleceu como parâmetro. Por esse motivo, durante a pesquisa escolhi me referir à questão do volume por meio do trabalho da voz em relação a esses espaços (da ficção e da cabine), ao invés de falar em projeção de voz.

Assim como mostra as entrevistas que realizei, as questões envolvendo o fazer da dublagem são divergentes entre atrizes e atores que já possuem experiência no mercado. Se para Wendel Bezerra, o jogo não se estabelece em relação aos outros dubladores, para Carla Martelli ouvir o que já foi gravado é interessante. Para a atriz, quando ela ouve o outro, entra em contato com uma parte do material final (a obra dublada), e, portanto, das escolhas dos outros atores dubladores que já gravaram, podendo jogar com isso. Apesar da visão divergente sobre o jogo com os outros dubladores, ambos entrevistados citaram o seguinte ponto sobre o jogo na dublagem: a relação entre atriz dubladora ou ator dublador com a diretora ou o diretor.

Os dois tem que estar abertos para se conhecer durante o trabalho e se deixar levar pelo que o outro está trazendo, e não recusar. Eu acho que a recusa já é uma palavra que a gente fala no teatro, “não recuse, não fale não”, se alguém te chamou para jogar, você não pode recusar. (MARTELLI, 2021).

Nessa fala da entrevista, Martelli comenta sobre a relação entre ator dublador e diretor. O ator dublador assiste a cena. O diretor acompanha e guia o processo do lado de fora da cabine. O ator dublador ouve por meio do fone de ouvido as devolutivas vindas dessa figura. O ritmo de trabalho de um altera o ritmo de trabalho do outro. Além disso, os técnicos e técnicas que fazem todo o trabalho da captação, cuidam da qualidade do som e fazem os ajustes finos para que tudo se encaixe. A relação desse trio de profissionais dentro do estúdio influencia o ritmo de trabalho e o resultado. Não vou me estender em relação ao ofício dos técnicos por não o vivenciar, mas não poderia deixar de citar nesse registro e aproveitar para salientar que, mesmo na dublagem, o jogo é coletivo.

“O diretor deve ter uma ideia de todo o futuro espetáculo; deve ser o organizador do processo inteiro de ensaios e deve saber que rumo dará ao coletivo com a criação de um determinado espetáculo” (KNEBEL, 2006, p. 21). De maneira geral, a figura do diretor de teatro é próxima a do diretor de dublagem. Se pensarmos na citação de Maria Knebel sobre como a figura do diretor lida com a obra, quando a questão é transposta para a dublagem, o espetáculo é substituído pelo material audiovisual, obra de referência que o diretor de

dublagem deve seguir. É a partir desse material que o diretor toma qualquer decisão em relação a linguagem e criação. Na dublagem, o ator dublador só tem contato com os trechos da obra em que sua personagem aparece. O diretor, por outro lado, tem acesso ao material completo, sendo o único dessa relação que tem a visão do todo. Por esse motivo, ele também é o responsável pela coesão, isto é, para que tudo faça parte do mesmo “universo”, já que os dubladores normalmente não têm acesso aos trabalhos uns dos outros.

No mesmo capítulo de “Análise-Ação”, Knebel cita como Vladimir Nemirôvitch-Dantchenko dizia que o diretor era um “ser de três faces: diretor-tradutor, ator e pedagogo, diretor espelho e o diretor organizador de todo o espetáculo”. A face do diretor organizador já foi citada. Proponho agora que pensemos sobre suas duas outras faces:

Nemirôvitch-Dantchenko via tarefas pedagógicas no desafio de reconhecer a individualidade do ator, de incentivá-la, de refinar o gosto, de lutar contra hábitos toscos e contra a pequena vaidade; na capacidade de pedir, insistir, exigir; de acompanhar com alegria e inquietude os menores crescimentos de tudo o que fosse vivo, autêntico e que aproximasse o ator da verdade de sentir-a-si-mesmo [samotchúvstvie] em cena. Desenvolvendo em si mesmo essas qualidades, o diretor pode se tornar uma espécie de espelho polido que reflete os mínimos movimentos da psique do ator, assim como todos os erros, até os mais imperceptíveis. (KNEBEL, 2016, p. 23).

Dantchenko destaca uma faceta da direção teatral que, se levada para a dublagem, pode apresentar possibilidades de jogo. O diretor, mesmo sabendo mais sobre a obra do que o ator dublador, dá espaço para que esse dublador crie a partir de suas próprias experiências para que o ator dublador também possa fazer suas escolhas e possa “sentir-a-si-mesmo”, aprendendo com esse processo. Ao mesmo tempo, o dublador precisa se deixar ser dirigido ao levar em consideração que o diretor de dublagem está lá para localizá-lo na obra, e assim como no teatro, trazer um olhar que vem de fora da ação.

Você começa a ser responsável pelo trabalho do dublador, da dubladora que está ali no microfone. [...] eu comecei a olhar mais para o meu trabalho [...]. Outra coisa foi ver dubladores, como por exemplo o Campanile¹⁰, achar soluções diferentes das minhas, e [...] eu percebi que eu não pensava naquelas possibilidades, fazia tudo tão rápido, tão automático, que eu não raciocinava sobre o trabalho, [...] só usava as inflexões do “banco de dados” que eu já tinha criado, e funcionava. [...] Um outro ponto muito importante foi quando eu comecei a dar aula, e eu anotei tudo que eu queria passar. Só que à medida [...] que eu corrigia as pessoas, [...] e às vezes dublando, eu me pegava fazendo coisas que eu falei para os alunos não fazerem. Tudo isso fez com que eu me tornasse bem mais lento do que eu era[...]. Eu passei a perceber mais o ator, o detalhe, coisas que eu aprendi e vivi lá na tv, no teatro, nas radionovelas, e eu relembrei tudo isso, porque com a rotina do trabalho, e não no

¹⁰Wendel está se referindo ao ator e dublador Carlos Campanile.

sentido chato, mas na correria do dia a dia da dublagem, direção ruim, direção boa, tradução ruim, tradução boa, técnico rápido, técnico lento, me fez perder um pouco do artista que havia antigamente [...]. (BEZERRA, 2021).

É fácil para o ator dublador se perder na mecanicidade que a dublagem pode adquirir, já que são muitas horas de trabalho que os estúdios exigem para cumprir os prazos. Quando entramos nesse ritmo, o prazo pode se tornar o centro do ofício. É importante lembrar que o *time is money* baliza, constantemente, as relações de trabalho e criação na dublagem. No entanto, talvez haja uma possível maneira do ator dublador não perder sua essência artística diante desse turbilhão. Talvez a constante lembrança daquilo que o fez escolher esse caminho: a cena. A relação com ela é o que faz com que o ator dublador não seja um tradutor de diálogos. É nesse lugar que o ator encontra suas pulsões criativas, suas subjetividades, o “sentir-a-si-mesmo”. O convite aqui é para observar todas as trocas que a dublagem proporciona e os estímulos oferecidos pela obra audiovisual, permitindo-nos estar presentes diante do automatismo do mercado. Trata-se de redescobrir o jogo e a poesia que habitam o universo da dublagem.

A obra audiovisual traz a oportunidade de aprender com o outro. “Hoje a atriz que eu sou é fruto de todos esses caminhos que eu fiz, do teatro, até mesmo do ballet, como bailarina, da televisão, da dublagem, todas as atrizes que eu fui junto na dublagem, eu aprendi com cada uma um jeito de ser atriz” (PEREIRA, 2021). O ator dublador tem a possibilidade de entrar em contato com linguagens e imaginários diversos durante a gravação e aprender com essas vivências. O diretor e o dublador se ensinam mutuamente e aprendem juntos com o material da tela.

Ainda sobre o jogo entre direção e dublagem, Martelli comentou durante a entrevista que sente que o diretor é um ser que “fica na sombra para deixar que o ator ocupe a luz” (2021). Partindo desse contraste entre luz e sombra, a entrevistada percebe o trabalho do diretor ecoar no trabalho de quem dubla pelas frestas. Ele se perpetua pela subjetividade, sendo uma parte crucial do trabalho que fica opaca para o público. Quando gostamos de uma obra dublada, normalmente, não pensamos em quem dirigiu aquela obra, mas sim nos dubladores que fizeram aquelas vozes. Apesar do ator dublador receber a iluminação dos holofotes, é na sombra e nas sutilezas, que o diretor se faz presente pelo registro da versão brasileira. Dântchenko (2016) comenta que o espectador não terá contato direto com o trabalho da direção, mas que há generosidade no ato de tecer esse caminho de aprendizados para o ator. O diretor se faz presente por meio do trabalho do ator, a partir de toda construção

conjunta que ambos realizam. É válido destacar essa relação para lembrar que o jogo nesta dissertação ocorre no espaço dos afetos, da relação com o outro, da abertura e da generosidade.

2.3 IMAGINÁRIO

[...] Uma voz no imaginário pode ser um *eco parado* como uma imagem sem ação. Por isso se faz necessário colocar a *voz imaginante* em movimento. Talvez voz e imagem atuem como elo entre as áreas do cérebro na articulação/distinção do pensamento. Força criadora e mobilizadora da palavra proferida, da imagem expressa. Onde o verbo associado a uma intenção tem a capacidade de criar. “Se o homem vive sinceramente suas imagens e suas palavras, recebe delas um benefício ontológico”. (BACHELARD, 1990, apud. VARGENS, 2013, p. 30).

Não há como falar da voz na dublagem sem falar do imaginário. Se a dublagem é um trabalho de criação que tem relação direta com a Visão e com as imagens presentes na tela, ela também exige que o ator dublador presentifique as ações do corpo da tela dentro de si para que elas sejam vocalizadas e colocadas na tela novamente. Essa atividade tem relação direta e intrínseca com a imaginação, por lidar com a reprodução interna dessas imagens. É possível se debruçar sobre o imaginário que impulsiona a voz no estúdio, uma vez que é observado ali justamente o som. A percepção da importância do imaginário para a voz dublada surgiu da minha investigação dentro do estúdio, enquanto pensava sobre jogar com o outro enquanto habitava um espaço que diminuía minhas possibilidades de movimentação.

A criança fica literalmente “transportada” de prazer, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”. Mais do que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo. (HUIZINGA, 2014, p. 17).

Quando penso a dublagem como *jogo de ser o outro por um instante*, retomando a ideia do ator como adulto que pela brincadeira continua descobrindo o mundo e a si, jogo e imaginário se conectam pela capacidade que a imaginação tem de nos suspender dessa realidade. Isso significa que por conta do imaginário, sob o aspecto do jogo, podemos na dublagem ser o outro, seguir seus movimentos e entender suas ações, mesmo que essas ações não possam ser reproduzidas corporalmente com a mesma intensidade. Penso que talvez essa distância da intensidade do corpo se aplique não só enquanto trabalhamos com o texto, mas também enquanto lidamos com cenas em que não há texto sendo dito, mas há ação sendo construída e vocalizada por meio das reações.

A voz na dublagem não ocupa apenas o lugar do texto. Há uma parte da obra audiovisual que também é dublada e não tem necessariamente relação com a tradução, mas sim com a continuidade da experiência proposta para o espectador. Para que haja uma uniformidade na voz presente na cena, e para que haja uma continuidade da experiência, o ator dublador ou atriz dubladora também são responsáveis por preencher todos os choros, risadas, respirações, momentos ofegantes, qualquer som emitido pelo ator ou atriz da tela para além da palavra. Essa separação entre falas e reações é feita para organizar o processo de gravação, porém isso não exclui o fato de que essas podem estar presentes naquelas, entre as palavras, espalhadas por elas e as compondo ao mesmo tempo.

“A ênfase dada a algum elemento abre um universo inteiro de possibilidades criativas” (LAZZARATTO, 2011, p. 62). Penso que lidar com as reações é lidar com a ênfase que se dá aos registros sonoros que representam uma ação sem texto sendo dito. Em cenas de luta, corrida, choro, risadas, suspiros, tosse e outras situações análogas que são nomeadas como reação, pela respiração que me conecta com o outro, sinto que posso acompanhar essas movimentações corporais da tela, ser guiada por elas, sem pensar objetivamente em fazer o que o outro faz. Sem precisar rir ou chorar forçadamente, por exemplo, o meu corpo se organiza para que tudo aconteça do jeito que tem que acontecer, organicamente, e assim, as minhas reações se encaixam com as reações daquele corpo da tela. Se o outro suspira, eu suspiro, se o outro enrosca nas palavras, eu também enrosco. Tudo isso porque imagino internamente a reprodução dessas ações em conjunto com o outro, a partir da mobilização do meu imaginário em função daquela situação que assisto na tela. Penso que esse movimento será o gatilho psicofísico para que a voz se preencha pelas ações externas do outro.

Todo o material do imaginário está conectado com os estados emocionais e sensoriais das experiências vividas, quer no plano da realidade, quer no plano do imaginário. [...] o imaginário tem uma realidade própria e afeta a vida cotidiana do indivíduo e da comunidade com muita concretude, desencadeando consequências diretas sobre a realidade da matéria. (VARGENS, 2013, pp. 28-29).

Como explicita Vargens, o imaginário mobiliza a matéria. Inúmeras vezes me emociono no estúdio, senti meu coração palpitar, minhas mãos tremerem, falta-me ar nos pulmões, porque acredito, por instantes que vivencio determinadas histórias. Se não há esforço imaginativo para criar essas ações internas, não há jogo ou encontro, tampouco a necessidade de gravar as reações.

Não quero com essa reflexão anular a possibilidade de movimentar o corpo durante a dublagem. Como um corpo que precisa estar em estado de presença, preparado para a cena, disponível para o trabalho, entendo que é essencial que ele esteja livre para explorar gestos, posturas, tudo que possa ajudar no processo, e principalmente, que esteja livre de tensões para que o jogo não seja interrompido. Não é um engessamento do corpo em favor da voz. O que investigo é como expandir esse movimento interno, presente no imaginário, para que, mesmo com movimentação corporal reduzida, o ator dublador não se sinta isolado da cena ou sem recursos para se envolver com a experiência. Longe de querer colocar o imaginário acima do trabalho corporal necessário para a dublagem, acredito que a soma dos dois pode ser um potencializador de experiências.

2.4 ESPAÇOS DE CRIAÇÃO NA DUBLAGEM

Pode ser difícil perceber possibilidades de criação na dublagem, uma vez que esse segundo registro precisa seguir as bases da obra de referência. Mesmo assim, há obras audiovisuais mais conhecidas pelas vozes icônicas de dubladores, que se tornam mais pertencentes àquelas personagens do que as vozes originais, além das adaptações culturais presentes no texto que fazem com que o público se identifique com a obra. Não vejo a dublagem como uma cópia que exclui a criação por parte do ator dublador, pois penso que há outros modos de criação dentro dessa estrutura. Como a voz dublada, ao se expandir para fora da tela, faz vibrar os corações, mesmo tendo um material a ser seguido com certa rigidez, acredito que ainda seja possível encontrar as brechas para que a atriz dubladora deixe sua própria poesia fazer parte da versão dublada.

A tradução da obra se apresenta como um dos objetivos finais da dublagem. O ator dublador se depara com uma estrutura fixa que não pode ser alterada. Robson Kumode Wodevotzky, pesquisador, ator, dublador e diretor de dublagem, escreveu em seu artigo “Processos de Criação em Dublagem” (2020) como é possível não alterar o conteúdo da obra audiovisual original, e ainda assim, encontrar espaços de criação. Em sua investigação, ele compara a obra audiovisual com as circunstâncias dadas, fazendo referência ao método das ações físicas de Constantin Stanislavski. A relação se apresenta da seguinte forma: a obra audiovisual, assim como o texto teatral, trará a atriz dubladora informações que serão utilizadas como ponto de partida para o trabalho. As circunstâncias dadas da dublagem incluem as falas, o contexto, as escolhas de atuação do ator na tela, os gestos, a atmosfera da

obra, o ritmo, o que puder ser percebido a partir daquela obra. No entanto, quando se compara a referência audiovisual com o texto teatral, a gravação contém uma quantidade maior de informações que precisam ser consideradas e mantidas, por se tratar de uma obra completamente finalizada. Kumode continua o argumento sobre os espaços de criação na dublagem a partir de aspectos relacionais com o audiovisual e a necessidade da participação imaginativa dos atores dubladores:

Por possuírem menos lacunas e, portanto, exigirem menos da capacidade imaginativa de seu preenchimento na reconstrução da cena, deve-se ter cuidado para não deixar que as imagens audiovisuais se apresentem ditatorialmente no processo de criação em dublagem, obliterando a potência de composição da imagem sonora que utiliza-se também das imagens endógenas, da imaginação do dublador; passando a programar, por seus aspectos formais, toda a execução do trabalho do intérprete, eliminando os processos subjetivos e limitando-o à imitação estética do material original que, destarte, desenvolverá um eco do produto original. (WODEVOTZKY, 2020, p. 176).

O “eco do produto original” ao qual Kumode se refere resulta na ideia estereotipada da voz dublada: uma voz engessada, empostada, com um vocabulário que não soa natural e não se soma organicamente com a obra dublada. É possível que esse eco, que causa estranhamento e interrompe a possibilidade do público experienciar a obra, venha da falta de preenchimento subjetivo durante o processo de dublagem. Portanto, o modo como o ator dublador se relaciona com a obra original é responsável por conduzir a qualidade da experiência do espectador. Sobre essas questões, Kumode faz uma reflexão a partir do campo da semiótica, em conjunto com o olhar da cena:

Outro item que aparece no conteúdo original, mas não deve ser duplicado, é a musicalidade da fala feita pelo ator na obra original. Essa deve ser emitida pelo dublador de acordo com a musicalidade de seu próprio idioma e deve fluir da maneira mais natural possível. Toda língua possui um grupo de musicalidade distinta (que também varia de acordo com a região em que é falada), assim como cada pessoa também desenvolve uma musicalidade específica dentro do espectro de musicalidade de seu idioma. Cada dublador pode oferecer uma musicalidade diferente para o mesmo trecho sem que o sentido seja alterado; é preciso que o diretor de dublagem fique atento ao sentido dado por cada musicalidade, para que o regime de sentidos da obra se mantenha – mas, ao corrigir a musicalidade do dublador, também é preciso evitar que a referência que o diretor exige não engesse o processo de construção do ator, que pode passar a reproduzir a musicalidade pedida pelo diretor apenas pelos aspectos formais, obliterando o processo imaginativo e sensorial; (WODEVOTZKY, 2020, p. 180).

O oposto ao eco: a poesia, o encontro, o jogo. Se o ator dublador não se conecta à obra e se deixa levar pelo movimento do eco, a voz dublada não passará de uma mera tradução, e a experiência sensorial poética não poderá ser apreciada em suas potencialidades. Aprofundado

na questão da criação, Kumode propõe que dentro da estrutura dublada há uma “assinatura” do ator dublador. A musicalidade da fala é um elemento definido pela individualidade de cada um, mesmo quando falamos o mesmo idioma e carregamos as mesmas regionalidades, portanto é o modo que o ator dublador se eterniza na obra dublada.

É comum que iniciantes na dublagem se deixem levar pela musicalidade do idioma original (por ainda estarem se acostumando com os estímulos que são recebidos através do fone) e, por isso, não entendam como organizar a voz a partir do outro, podendo cair na produção do eco, ou na fala *cantada*¹¹. Se o ator dublador não se conecta à obra e se deixa levar pelo movimento do eco, a voz dublada não passará de uma mera tradução e a experiência sensorial poética não poderá ser apreciada em suas potencialidades. O *time is money* também favorece a reprodução desse eco já que aponta a necessidade mercadológica da aceleração da eficiência, que é incompatível com a artesanania do ofício necessária para criação. Para não cair nessa mecanicidade, não podemos nos esquecer que mesmo tendo a tela como ponto de partida, a voz parte do corpo do ator dublador, e carrega em suas vibrações todas as vivências de quem ocupa o espaço atrás do microfone.

Perceber a criação a partir do outro como uma somatória de experiências pode ser uma forma de se manter em jogo, o que evita o engessamento da voz dublada:

O Campo de Visão basicamente permite que a partir do outro, o ator amplie seu potencial criativo, sua gestualidade, enriqueça sua visão de eventuais “personagens” evitando cristalizações preconcebidas, além de propiciar um mergulho cada vez mais profundo tanto em sua interioridade quanto no universo a ser criado. (LAZZARATTO, 2011, p. 42).

Diante da busca por uma expressão sensível, o paralelo entre Campo de Visão e dublagem tem se mostrado potente para lidar com a criação na voz dublada, pela relação que o exercício estabelece entre quem guia o movimento e quem cria a partir do movimento do outro. No Campo de Visão, a criação ocorre a partir da somatória de vivências, e não da imitação rígida através da forma. Assim, o estímulo do outro traz novas descobertas, através da ampliação das percepções, e fará com que o ator mobilize e investigue suas interioridades, amplie seu repertório além do que costuma acessar. Se pensarmos na dublagem, a relação com o ator da tela fará com que o ator ou atriz em dublagem se amplie e se experimente, a partir do

¹¹O termo *cantada* nesse caso não tem relação com a dublagem de música, que também faz parte do ofício da dublagem. No mercado, dizemos que “ficou cantado” quando a fala possui uma forma bem desenhada, parece que algo está sendo dito e sentido, mas na verdade as palavras não possuem ações e não significam nada.

mesmo princípio que faz com que, a partir da proposição do outro, se vasculhe outras interioridades.

Ao investigar como atrizes e atores podem deixar sua marca na obra dublada, retorno à esfera auditiva, à voz como som que ecoa pelo espaço. “Uma voz significa isto: existe uma pessoa viva, garganta, tórax, sentimentos, que pressiona no ar essa voz diferente de todas as outras vozes” (CALVINO, 1986 apud CAVARERO, 2011, p. 15). Essa citação de Calvino que abre o livro de Adriana Cavarero, “Vozes Plurais” (2011), foi a leitura que me fez organizar os primeiros pensamentos que compartilho nessa pesquisa. O que a citação traz é que a voz, além de pertencer ao presente acústico, ao instante mais efêmero que num piscar de olhos escapa aos ouvidos e que faz transbordar nosso universo mais íntimo ao encontro das águas que transbordam do outro, ela possui uma encantadora e inconfundível identidade.

A voz pode ser como uma impressão digital, mas sonora. Cada uma guarda características inimitáveis mesmo que algumas se aproximem pelo timbre, ou pelo modo de falar, ou pelas ressonâncias que ocupam nos corpos. Isso porque, como diz Calvino, ela vem de uma pessoa viva e acompanha tudo que está presente na história desse corpo. Ela se transforma a partir de aspectos fisiológicos, culturais, espaciais, sociais, psíquicos, que nos compõe. Ela também se modifica pelas circunstâncias dadas, tanto pela vida, quanto pela cena e pela tela. O que se mantém é o corpo que a emite e que se modifica.

A partir dos pontos levantados, vejo a criação presente no modo como recontamos a história da obra audiovisual. A voz dublada transforma a obra, seja pelo timbre único, seja pela melodia, seja pelas mudanças de texto. Todas essas esferas em que a criação se manifesta permitem ao público um envolvimento genuíno com a obra, uma vez que ouvem uma voz que saiu de um corpo que carrega em si suas próprias histórias e trazem a *anima* desse outro. Por fim, acredito que o espaço de criação na dublagem permite que existam tantas vozes que ficam gravadas na memória de gerações, tantas falas que se tornam jargões populares, tantos atores e atrizes que perpetuam sua existência pelos registros fonográficos da dublagem, e tantas versões brasileiras que conquistam o público desde que a “Branca de Neve” apareceu por aqui.

2.5 A DUBLAGEM COMO DERIVAÇÃO DO OFÍCIO DO ATOR

Gostaria de finalizar esse capítulo trazendo para a discussão como a dublagem se encaixa dentro do ofício de atrizes e atores. Em detrimento da expansão do mercado, junto com a crescente produção de conteúdo sobre esse universo nas redes sociais, cresce também a procura pelo ensino de dublagem. Pouco se fala sobre a importância da cena na formação desses atores dubladores. A escolha do termo ator ou atriz dubladores reflete meu olhar para a dublagem como derivação dos estudos da cena. Assim como na atuação para cinema, ou para o teatro musical, os atores e atrizes estudam as especificidades que tornam essas linguagens diferentes, sem perderem as bases da atuação. Dessa forma, sugiro que o mesmo movimento ocorra com o ensino de dublagem. Se retomarmos para história dessa atividade (dos atores que vieram do rádio teatro/rádio novela, e que a partir daí migraram para a dublagem) em conjunto com o pensamento que construí nesse capítulo sobre encontro, jogo e criação, lembramos que a cena é a base da formação de atores e atrizes em dublagem.

São linguagens e colocações de vozes diferentes. No teatro, depende do tanto que você projeta a voz, assim como no rádio e na dublagem [...] entendi que tinha sempre uma gradação de volume diferente. Esse é um processo que não acontece automaticamente, para nenhum dublador. (BEZERRA, 2021).

Wendel Bezerra fez uma observação preciosa ao acrescentar que a colocação da voz acompanha a diferença entre as linguagens de atuação. Para explorar esse tema sem que pareça que escrevo sobre linguagens artísticas, escolhi abordar sobre os meios em que a atuação está presente. Entender como a voz se altera de acordo com as especificidades de cada meio, assim como ele descreve, tem relação com o volume, mas penso que essa questão na verdade reflete a relação da voz com os espaços que ela ocupa. Logo, para se acostumar com o jogo que cada linguagem propõe, é importante se acostumar com as diferenças que o novo espaço imprime, para internalizar as novas regras. Wendel também destaca como a prática recorrente é necessária para que a atriz ou ator entenda as especificidades daquela linguagem, e que o entendimento orgânico requer tempo, estudo e prática.

As vozes mais marcantes e presentes na história da dublagem possuem anos e anos de experiência, e as ouço com admiração e coração aberto. No decorrer da minha trajetória como atriz me vi cativada pela capacidade que a dublagem tem de nos fazer ouvir o sutil, as palavras e o silêncio. Esses elementos, sob o aspecto do jogo, tornam a dublagem instigante aos meus olhos e ouvidos, e como atriz, sinto-me inspirada com o que posso aprender ao

desbravar o espaço do estúdio. Quanto mais mergulho nessa pesquisa, mais percebo que a dublagem pode ser outro modo de contar e recontar histórias, assim como a cena. Desde então, busco entrar em cada gravação sem me esquecer que o jogo sempre nos ensina algo novo. Compartilhar esse desejo de intercâmbio entre os saberes (cena e dublagem) tem como objetivo convidar outros atores dubladores a rememorarem a origem do ofício. Aos que desejam adentrá-lo, que iniciem essa trajetória sem deixar para trás o que acredito ser essencial: lembrar que as vozes da tela compartilham as raízes da cena.

3 POSSÍVEIS TÉCNICAS

A experiência prática estimula os órgãos sensitivos e através da intuição escolhas são feitas e o conhecimento que ali se adquire nasce do sentir, e não de operações racionais (LAZZARATTO, 2011, p. 28).

Inúmeras vezes ouvi profissionais comentarem o quanto a dublagem é um trabalho que se dá por meio do entendimento exclusivamente técnico, e que a prática leva à organicidade do processo. De fato, é inegável a relação entre prática e aprimoramento e na voz dublada isso não é diferente. Mas quanto à exclusividade técnica da atividade, prefiro pensar sobre esse aspecto amparada na somatória de outros aspectos: poéticos, teóricos, artísticos, sensíveis, e tudo que compõe o corpo-voz. Apesar de me propor a escrever sobre técnica, o que escrevo a partir daqui tem como premissa o que desenvolvi anteriormente: a relação estabelecida sob o aspecto do jogo, e ampliação da experiência, para que a partir disso escolhas sejam feitas em favor da dublagem de uma obra.

Há muitos modos de pensar a dublagem e trabalhar dentro do estúdio. Inúmeras possibilidades afetam todo tipo de decisão em relação a prática, por exemplo: como o texto será entregue aos atores, como o espaço de gravação é organizado, como os nomes estrangeiros serão pronunciados, o que o ator dublador ouve no fone, quais mudanças serão feitas no texto, como decupar o estudo da cena, entre outras. Desde o início da pesquisa, em 2020, participei de entrevistas, aulas, mesas de discussões, palestras (tanto no âmbito acadêmico quanto no mercadológico) e percebi que na maioria das respostas que elaborei em relação a prática da dublagem começava dizendo: depende do estúdio, depende da direção, depende do ator dublador, depende da obra audiovisual, depende das escolhas do cliente. Diante de tantas variáveis, percebi como pesquisadora que não poderia assumir jeitos certos ou errados de dublar, já que esse objeto de estudo é vivo, muda e se reinventa o tempo todo. Por isso, sinto a necessidade de traçar algumas definições que podem organizar as discussões sobre dublagem, sem ignorar o horizonte de possibilidades que nunca caberá no registro de um capítulo. Com isso, busco entender como diferentes modos de organizar o ofício podem beneficiar a pluralidade de atrizes e atores que estão nele, para que possam se explorar e aprender dentro do estúdio.

Quando iniciei a pesquisa, sem ter um caminho claro de investigação, comecei a anotar tudo que me atravessava durante as gravações, mas logo senti a necessidade de abarcar outras trajetórias dentro do processo. Por isso, colhi informações em entrevistas que realizei com

profissionais e colegas de profissão, assisti aulas de dublagem e estagiei em estúdios e escolas. Somado a isso, expandi meu espaço de experimentação além do estúdio e resolvi explorar alguns exercícios e aquecimentos da cena. Passei a tratar minhas escalas de dublagem como laboratórios, comecei a experimentar procedimentos sem saber se funcionariam ou não, mesmo com a possibilidade de darem errado em um cenário onde o erro não é bem-visto, e o resultado esperado tem que vir com exatidão e rapidez. Diante dessas vivências, apresento minhas percepções. Assim, apresento sala de ensaio e estúdio, cena e dublagem como ponto de partida.

3.1 O ANTERIOR A GRAVAÇÃO OU COMO SE PREPARAR PARA O ELEMENTO SURPRESA

O ator ou atriz que dubla não entra em contato com a obra antes do momento da gravação. Em geral, não há estudo prévio ou preparação específica para o material a ser dublado. Entrar no estúdio e “sair gravando” parece algo corriqueiro para quem já está habituado com essa lógica de trabalho, mas *a priori* pode não ser tão óbvio ou simples. A grande questão é: como gravar algo que ficará registrado para a posteridade das telas sem saber o que esperar? Apesar da sensação de que o trabalho se dá a partir da surpresa, a ausência de informações prévias não significa despreparo. Além disso, até que se chegue no registro final da dublagem serão necessárias muitas experimentações.

No geral, a gravação funciona assim: quando o ator dublador ou atriz dubladora chega no estúdio, recebe uma contextualização sobre a obra por parte da direção. É papel da direção fornecer as circunstâncias para que essa pessoa entenda o que a personagem exigirá do seu corpo-voz. Depois, ela assistirá a um trecho da obra para conhecer a personagem, ou se for uma aparição mais pontual, ao trecho em que ela aparece. O texto já traduzido é disponibilizado de forma impressa ou digital, dividido em trechos que correspondem a 20 segundos de vídeo, e que são chamados de *loops* ou anéis. Os anéis ou *loops* são numerados para organizar o processo, assim é possível saber o que será gravado durante aquela escala. No vídeo, há também o *timecode* que mostra os minutos e segundos da obra, o que torna possível sincronizar texto e vídeo. A direção e a técnica têm acesso a todas essas informações, mas comunicam ao ator dublador apenas o que se refere àquela gravação. O ator dublador pode decidir quantos trechos e quantas vezes assistirá para decupar a cena, entender as ações, os gestos, o texto, medir o tamanho da fala, entre outras questões. Assistir e reassistir à cena

faz parte do ensaio, uma etapa fundamental para que o dublador ou dubladora se organize. Assim, quem dubla dita o ritmo da gravação conforme a sua necessidade. A gravação só começa quando o ator ou atriz em dublagem sinaliza que está pronto para que o jogo aconteça. Depois, o *take*¹² será analisado pela direção e pela técnica, será regravado se necessário, e validado. A gravação seguirá para os demais trechos até o final da programação.

Para um entendimento melhor dos elementos do texto, criei um exemplo de formatação seguindo um padrão comum do mercado. Não posso utilizar um texto real nessa pesquisa pelo sigilo exigido nos contratos, mas com esse modelo é possível entender como a divisão dos *loops* ou anéis é organizada junto com o *timecode*:

Imagem 1 – Exemplo de texto para dublagem

1. (anel/loop) _____ 0001 (timecode) _____	
PERSONAGEM A	Oi, tudo bem?
PERSONAGEM B	Oi, tudo! Eu não sabia que você vinha (R)
PERSONAGEM A	(R) Me convidaram de última hora, eu também não esperava te encontrar aqui.
VOZERIO FESTA	(R)
2. _____ 0021 _____	

Fonte: Elaborado pela autora

Como a dublagem é um registro de áudio, proponho analisar seu modo de produção na aproximação com o modo de produção do audiovisual. O ator e diretor musical Ian Bernard em seu livro “*Film and Television Acting: From stage to screen*” escreve sobre as diferenças entre o palco e a atuação para câmera, fazendo uma comparação em relação ao ofício (atuação) e os diferentes meios em que ele se manifesta. “Eles (cena e cinema) pedem os

¹²*Take* (ou tomada) se refere ao momento em que a gravação começa (tanto no cinema quanto na dublagem), até que ela seja finalizada.

mesmos ingredientes, em diferentes proporções¹³” (BERNARD, 1998, p. 6, tradução nossa). O autor sintetiza em poucas palavras o que busco desde o início: entender que algo essencial, que é proveniente da cena, é mantido (independente da forma com que o trabalho se organiza), e algo muda de acordo com os diferentes meios (cinema, teatro, dublagem).

Analisar essa aproximação é interessante, primeiramente, porque a obra audiovisual é o motivo primário da existência da dublagem (é o material de referência dentro do processo e baliza todas as escolhas criativas da voz dublada). Depois, porque a câmera, assim como o microfone, aproxima o ator ou atriz do público e muda a forma como as relações de encontro e jogo se apresentam no cenário do audiovisual. “A câmera está praticamente sentada no seu nariz, e o microfone parece estar descansando na sua testa¹⁴” (BERNARD, 1998, p. 3, tradução nossa). No audiovisual, a atuação precisa ocupar um espaço menor do que o espaço do palco, porque ao invés de ter que fazer seu trabalho chegar ao público, no *set* o ator ou atriz terá seu trabalho capturado pela câmera e pelo microfone. Depois da gravação, a partir da montagem do filme e da edição do material, o ponto de vista do espectador é construído, e a atuação passa a ocupar o espaço da tela. A voz na dublagem acompanha a diferença que se dá pelo espaço, porque a cabine de gravação é ainda menor. Esse aspecto se soma a intermediação do microfone, e à voz a serviço de uma obra que foi realizada nos parâmetros do *set*. Por esse motivo, em termos de volume e em comparação com o palco, uma grande parte das obras dubladas trabalha com a voz mais próxima da cotidiana, dependendo da linguagem do material original.

Além disso, Bernard (1998) compara teatro e cinema a partir da efemeridade da descoberta, em decorrência da repetição da cena, e afirma que esse elemento é ausente na tela, visto que em cada reprodução do filme a obra não sofrerá qualquer alteração. Tal autor defende que no audiovisual o ator ou atriz não experimentará tantas descobertas quanto em uma peça/performance, porque quando a cena no *set* de filmagem funciona para o filme, o trabalho do ator se finaliza. Além disso, quem atua não opina sobre o resultado do seu trabalho nos processos posteriores à gravação. Também não é possível assistir à obra pronta e mudar o que foi registrado depois do momento da gravação na dublagem. Em ambos os casos, o material produzido pelos atores passa por várias etapas de pós-produção, o que torna responsabilidade de outros profissionais e está sujeita a outras escolhas criativas.

¹³“They call for the same ingredients, but in different proportions”.

¹⁴“The camera is practically sitting on your nose, and the microphone is practically resting on your brow”.

Sobre o processo da gravação e a questão da efemeridade, pergunto-me se quem atua tanto no audiovisual quanto na dublagem, de fato, não tem a oportunidade de experienciar a efemeridade da descoberta citada por Bernard. Como atriz que dubla, quando estou dentro do estúdio, sinto que são os ensaios e os *takes* descartados que constroem o *take* final, porque são nesses momentos que o jogo com a direção e a técnica se estabelece e lapida o trabalho da atuação. Nesses momentos posso me experimentar, testar novas possibilidades e enriquecer meu repertório. De fato, a obra audiovisual não muda depois de pronta, nem a versão dublada, mas a mudança de postura em relação aos ensaios e a repetição dos *takes* pode contribuir para o acúmulo de descobertas. Isso também ajuda a lidar com a pressão da demanda produtiva dentro do tempo estabelecido pelo estúdio, porque saber que o trabalho será construído durante a gravação me prepara para a surpresa do que virá.

Ainda sobre as aproximações, o pesquisador Rafael Conde em seu livro “O Ator e a Câmera: Investigações sobre o encontro no jogo do filme” (2019) traça vários paralelos entre teatro e cinema, e escreve sobre os tipos de atuação que são inaugurados com o advento da câmera:

O cinema e seu recurso de ir até o local real das ações, na possibilidade particular de deslocamento entre diferentes espaços e tempos, o automatismo de seu registro, inaugura uma nova presença do ator, muitas vezes capturado diretamente para a cena, ciente ou não da instauração de uma representação organizada, independentemente de estar, ou não, instrumentalizado para essa nova situação (CONDE, 2019, p. 201).

A câmera captura a efemeridade do momento, torna possível a reprodução de algo espontâneo. Essa natureza do registro, que se diferencia do presente da cena, possibilita que, além de atores, não atores ocupem o espaço do filme. O não ator não possui embasamento técnico e trabalha a partir de ações espontâneas, mais próximas da realidade e de quem ele realmente é. Por isso, o não ator faz a cena com menos consciência dos processos que envolvem a gravação, podendo tornar a necessidade de repetição dos *takes* mais imprecisa. Mesmo que haja ensaio e um preparo específico para executar as gravações, esse tipo de atuação possui limitações e atende apenas a necessidade de uma obra específica. Em comparação a esse cenário, o ator ou atriz no audiovisual possui maior embasamento técnico, e carrega consigo todas as experiências anteriores ao momento do *set*, o que resulta em uma consciência maior em relação aos processos da gravação, e mais precisão na repetição dos *takes*, por ter mais prática sobre sua própria condução interna durante a cena. Portanto, é a

soma das experiências fora da gravação que prepara a atriz ou ator para a execução do trabalho dentro do *set* já que, independentemente da especificidade da técnica que foi estudada, todas derivam da tradição teatral e encontram suas raízes na cena.

A dublagem, diferente do audiovisual, não permite que não atores exerçam a atividade. Como a relação de jogo com o outro precisa se estabelecer de primeira, e como a obra já está finalizada, as ações têm que ser precisas para que a voz dublada ocupe o corpo da tela. As exceções nesse cenário são os *star talents* (nomes em destaque na mídia), que são convidados a dublar determinada obra, podendo não ter experiência com atuação. Nesse caso, há uma preparação para atender aos requisitos básicos da dublagem, e uma direção minuciosa, com mais tempo de estúdio, para suprir a falta de repertório. Ainda assim, atrizes e atores que queiram se aprimorar cada vez mais na dublagem, podem encontrar suporte em uma busca ampla de repertório para além do espaço da cabine. Essa somatória de experiências vividas tanto nas gravações quanto fora, pode ampliar as possibilidades criativas do corpo-voz, por trazer mais reconhecimento e entendimento daquele corpo da tela, a partir do repertório criado, e mais clareza sobre os caminhos que a voz dublada pode percorrer.

Outro aspecto interessante do audiovisual “[...] relativo ao trabalho do ator no *set*, é a interrupção e descontinuidade das ações no espaço e tempo, quebrando a linearidade narrativa proposta pela estrutura geral prevista no roteiro ou projeto de montagem” (CONDE, 2019, p. 222). No filme, o ator ou atriz não necessariamente irá gravar as cenas em uma sequência cronológica de ações, visto que a produção pode organizar a sequência de gravação para otimizar o trabalho de toda equipe, diminuindo tempo e custo. Na dublagem, isso não se reflete da mesma forma, mas ainda há um resquício de uma não linearidade narrativa durante as gravações.

Normalmente o ator ou atriz que dubla tem contato apenas com as cenas em que a personagem a ser dublada aparece. Portanto se a personagem é protagonista e aparece em quase todas as cenas, a compreensão sobre a narrativa se torna mais detalhada, e no caso de uma gravação de vozerio¹⁵ ou personagens menores, a compreensão sobre a obra pode ser mais abrangente. De qualquer forma, é papel da direção contextualizar e preencher lacunas de entendimento sobre a cena. Além disso, outro exemplo da não linearidade presente na dublagem é a organização da gravação a partir da demanda dos estúdios. Os episódios ou temporadas, normalmente, são divididos em blocos, podendo ter intervalos irregulares entre a

¹⁵Vozerio são frases ou reações que fazem parte da cena e do contexto dela, mas que não necessariamente tem destaque. O objetivo desse tipo de gravação é trazer mais camadas sonoras, sem tirar o foco da ação principal.

gravação de um bloco e de outro. Somado a essa organização, há a pluralidade de personagens que podem ser registrados no intervalo de um dia de trabalho. O ator ou a atriz dublará apenas uma personagem- ou mais de uma desde que não seja mais que três e a soma do número de anéis/*loops* não ultrapasse 20 - em uma escala de dublagem. Dependendo da configuração das escalas em um dia de trabalho, quem dubla pode entrar em contato com linguagens e personagens diferentes, com pequenos intervalos entre elas. Todas essas variáveis exigem do ator ou da atriz que dubla um estado de prontidão constante para que o jogo com a personagem e a obra não se perca durante a dinâmica do trabalho. Como a obra audiovisual já está finalizada, não é papel da dublagem criar a cena desde o início dela, mas sim lidar com a criação já finalizada, que retoma a todo instante a relação com o material que está na tela. Esse trabalho exige que o ator que dubla esteja atento aos mínimos detalhes que compõe a cena: como ela foi construída, qual a função dela dentro da obra como um todo, o que a personagem está fazendo naquele momento da história; ou em um *reality*: o que estava acontecendo quando a cena foi gravada, como as pessoas estão agindo, como a escolha de linguagem pode influenciar as escolhas de atuação. A princípio são muitos elementos para analisar no tempo de ensaio do estúdio, mas essa percepção é aperfeiçoada com a prática que vem com o tempo. Essa leitura dos elementos da cena se torna, portanto, mais orgânica. O desenvolvimento dessa atenção pode ajudar atrizes e atores em dublagem a registrar e recriar com precisão a voz que a tela pede.

Acredito que a previsibilidade do modo de produção, somada com a trajetória que acompanha cada ator ou atriz para dentro da cabine, desmistificam a dublagem como um trabalho realizado sem preparo prévio. Assim, a importância dos estudos teatrais anteriores pode resultar nas potencialidades que o corpo-voz possui para habitar o vazio do estúdio. Somado a isso, a repetição da prática faz com que a atenção aos detalhes técnicos, referentes ao modo de produção se torne orgânica e, dessa forma, o jogo aconteça com menos tensão e mais possibilidades criativas. Com o tempo, quem dubla se acostuma com a equipe técnica, com as personagens e ganha mais intimidade com o espaço da cabine. O/a ator/atriz em dublagem também pode perceber certos padrões entre as obras e entre as linguagens por conta do tipo de voz e tipo das personagens, o que traz uma certa familiaridade com o que será gravado. Esse reconhecimento de padrões faz com que algumas narrativas se tornem mais familiares, o que pode trazer uma certa previsibilidade do que será construído dentro do estúdio. Esse fenômeno proveniente da repetição pode ser um facilitador, e uma oportunidade de aprender a se manter em jogo com o outro, mesmo quando esse outro se torna conhecido.

Acho importante lembrar que nem toda obra trará grandes questionamentos ou desafios para a atuação em dublagem, e que o tempo de gravação altera a relação com a obra, podendo exigir mais ou menos rapidez de quem dubla, e consequentemente mais ou menos aprofundamento. Independente do cenário, acredito que é fundamental manter o jogo vivo para que todo trabalho realizado no momento da gravação se solidifique em uma boa versão brasileira.

3.2 AQUECENDO CORPO, VOZ E IMAGINÁRIO

Como a voz pode ser utilizada de diversas maneiras dentro do estúdio, por muitas horas, com demandas diferentes em pequenos intervalos de tempo, aquecimentos e exercícios vocais podem ser fundamentais para manter a qualidade do trabalho e poupar danos físicos. Acredito que esse desgaste em decorrência das gravações recorrentes não afete apenas a saúde vocal de atrizes e atores. Essa questão também pode afetar a capacidade de envolvimento com a obra, e logo, o jogo com a tela. Como tive que dublar enquanto tratava questões de saúde vocal, percebi que essas questões fisiológicas afetam diretamente o trabalho dentro do estúdio: ao mesmo tempo em que precisava me concentrar em todos os elementos que compõe a dublagem, sentia que havia um limitador físico, que atrapalhava minha relação com a personagem da tela (especialmente quando era mais caricata e mais distantes da minha voz usual). Eu não conseguia manter a voz da personagem por muito tempo, não conseguia dublar risadas porque me faltava ar, minha voz falhava com frequência, e isso me distraía do jogo e me deixava tensa, o que só piorava o quadro. A partir dessa experiência, percebi que se a voz não está saudável, talvez a dublagem de personagens mais caricatas, que exigem uma versatilidade maior da musculatura, se torne mais limitada, o que pode diminuir as possibilidades expressivas dentro do estúdio. Por esse motivo, decidi falar sobre técnicas vocais e dublagem: como elas podem evitar desgastes em decorrência das gravações, e como podem ampliar as experimentações do corpo-voz dentro do estúdio. Compartilharei experiências que envolvem voz, corpo e imaginário.

Falar e usar a voz em partes é uma ação física envolvendo o uso de alguns músculos específicos, e como um atleta que treina para obter a eficiência necessária da sua musculatura, ou como um pianista que pratica para tornar seus dedos mais ágeis, se você exercitar os músculos envolvidos no uso da

voz, você pode aumentar sua eficiência vocal¹⁶ (BERRY, 1991, p. 9, tradução nossa).

Vou me apoiar na visão de Cicely Berry, diretora e preparadora vocal, para falar sobre aquecimentos e treinamentos vocais, porque senti que sua escrita instiga o que busco com a prática dos exercícios. Em seu livro *“Voice and the Actor”* (1991), ela acredita que é necessário trabalhar a musculatura que participa ativamente do processo de vocalização, e ao mesmo tempo, defende que o trabalho se estende para o corpo como um todo, sempre conectado às interioridades e individualidades. A autora expressa constantemente sua busca por uma voz que ocupe o espaço cênico (independente de qual seja) com qualidade, que comunique e que preserve a individualidade daquela atriz ou ator. Por isso, a técnica vocal proposta por Cicely se apresenta como uma prática que busca ampliar as possibilidades de exploração da voz, a partir do fortalecimento da musculatura e da exploração de novos espaços de ressonância, amplia a consciência sobre o processo fonatório. Assim, a voz pode ganhar novas cores a partir do alívio das tensões musculares, que podem ser provenientes de um excesso de força, ou de uma falta de consciência da musculatura. Em resumo, a pesquisadora defende que “exercícios não deveriam te fazer mais técnico, e sim mais livre¹⁷” (BERRY, 1991, p. 11, tradução nossa).

De acordo com Cicely, o processo de exploração da voz possui três etapas de desenvolvimento. A primeira está relacionada com a descoberta do potencial vocal a partir da prática de alguns exercícios. Essa mudança de perspectiva pode ser perceptível com poucas experimentações, e pode instigar a curiosidade sobre as potências expressivas da própria voz, por mostrar o que é possível fazer com ela, a partir da identificação das diferentes ressonâncias¹⁸, ou de uma melhora significativa na capacidade respiratória, por exemplo.

A segunda etapa é um pouco mais complexa, e pode levar mais tempo que a primeira, porque diz respeito a aplicação dessa liberdade e flexibilidade da voz, adquirida a partir dos exercícios, na cena. Pode ser que no espaço cênico seja difícil retomar e reproduzir tais descobertas vocais, porque outras camadas do trabalho se somam ao processo. A atenção não está mais voltada somente para a observação do corpo-voz, e sim para o jogo como um todo.

¹⁶“Speaking and using the voice is partly a physical action involving the use of certain muscles, and, just as an athlete goes into training to get his muscles to the required efficiency, or a pianist practices to make his fingers more agile, so if you exercise the muscles involved in using the voice, you can increase its efficiency in sound.”.

¹⁷“Exercises should not make you more technical, but more free”.

¹⁸Me refiro a ressonância como o espaço do corpo em que a voz ressoa e se amplifica. “[...] ondas sonoras que podem ressoar no peito, na faringe ou no espaço vazio acima da laringe, na boca, no nariz, nos ossos da face, e nos espaços vazios da cabeça (os seios da face)” (BERRY, 1991, p. 9, tradução nossa).

Além disso, a autora acredita que a maioria das tensões que interferem na qualidade vocal podem não estar relacionadas com o processo de vocalização em si, e sim em como o corpo acumula tensões, a partir de como o ator ou atriz se vê dentro da cena e do ofício, com suas qualidades e inseguranças. Por isso, a busca por um entendimento mais aprimorado da voz requer uma abertura para trabalhar essas questões internas, mais profundas, e que podem requerir grandes mudanças em relação ao próprio modo de lidar com o ofício. Como Cicely constantemente coloca voz como consequência do que é construído internamente, olhar para as interioridades se torna parte essencial do trabalho vocal, porque dessa forma é possível unir o entendimento técnico a uma voz viva em cena.

Depois da etapa mais desestabilizadora do processo, vem a calmaria da terceira e última etapa, quando as descobertas sobre a voz se tornam mais orgânicas e começam a se sedimentar. É nesse momento em que o ator ou atriz pode perceber “a união da energia física e emocional”¹⁹ (BERRY, 1991, p. 13, tradução nossa), a consciência da musculatura em conjunto com os sentidos e o imaginário. Me interessei por essa decupagem proposta por Cicely, porque mesmo que o processo em si não seja linear (a própria autora reconhece que falar em termos gerais sobre a voz pode ser bem difícil porque faz parte do que somos), reconheço momentos em que passei por todas essas etapas como atriz, como cantora e como dubladora.

No início da minha trajetória na dublagem, descobri algumas questões fisiológicas que me impediriam de exercer o ofício caso não conseguisse reverter o quadro clínico. Esse acontecimento mudou completamente minha relação com o trabalho vocal. Foi um susto, fiquei devastada com a possibilidade de não conseguir trabalhar com o que eu sempre quis, mas foi a necessidade de ter uma voz saudável, presente em cena, que me fez começar um processo intenso de busca por uma conscientização do meu corpo-voz, afinal. A princípio, acabei adquirindo um foco quase excessivo nas questões de cuidado com a voz, porque ficava constantemente rouca e não conseguia dublar, nem participar das aulas da graduação, nem de outros trabalhos. Essa preocupação me fez procurar diversas técnicas e diferentes profissionais (fonoaudiólogas, professores e professoras de canto, preparadores vocais e pesquisadores da voz), para experimentar o que poderia funcionar para mim.

“[...] Quando a voz humana vibra, existe alguém de carne e osso que a emite” (CAVARERO, 2011, p. 18). Como trabalhar com voz é trabalhar com muitas especificidades, visto que a voz é produzida por um corpo, que carrega diversas histórias, e que por isso tem a

¹⁹ “[...] a unity of physical and emotional energy.”.

unicidade como característica inerente, percebi que a identificação com uma técnica específica pode depender de vários fatores. Acredito que por isso existem diversas técnicas e caminhos, que funcionam de maneiras diferentes para cada pessoa, de acordo com as necessidades específicas. Em alguns casos pode haver uma maior identificação com uma técnica que parte de um trabalho mais conectado com o imaginário, com uma abordagem mais lúdica, como por exemplo, trabalhar as ressonâncias a partir da imitação de alguns estereótipos: pensar em uma “voz de bruxa”, que normalmente resulta em uma voz mais aguda e anasalada, pode ajudar a identificar ressonâncias da face; pensar em uma “voz de *viking*”, pode resultar em uma voz mais agravada, com a predominância de ressonâncias posteriores. Em outros casos, a identificação pode ser maior com uma técnica que trabalha a partir de exercícios mais objetivos, com um treinamento mais regrado. Nessa linha, é possível trabalhar a conscientização das ressonâncias a partir de vocalizes que direcionam o som para onde ele precisa ir: para obter o mesmo efeito da “voz de bruxa”, os vocalizes podem ser feitos a partir de vogais mais abertas como “nhá”, “nhé”, “nhém”, entre outros. E para a “voz de *viking*”, os vocalizes terão como base as vogais “u” e “o”, que acionam as ressonâncias posteriores.

De qualquer maneira, acredito que um aspecto possa não excluir o outro, e que há técnicas que trabalhem essas questões de maneira integrada. Penso até que o imaginário é muito requerido em ambos os casos. Mesmo quando tive contato com técnicas mais decodificadas, o trabalho através dos vocalizes requer um trabalho do imaginário para lidar com uma musculatura que não podia ser vista. Por exemplo, para identificar o movimento de abaixar a laringe no canto lírico, recebi a instrução de me imaginar puxando ar por um canudo invisível. A partir dessa imagem, pude sentir como a musculatura trabalha, e aprendi a repetir esse movimento. Portanto, apesar de perceber que há caminhos diversos em relação às técnicas vocais, vejo essas diferenças apenas como uma questão de ênfase.

Durante esses anos de experimentação, pude perceber que as necessidades também podem mudar. Em certos momentos, principalmente nos primeiros anos, busquei trabalhar com exercícios mais objetivos, um pouco mais rígidos, de fortalecimento, para trazer estabilidade para o meu quadro clínico. Em outros, procurei exercícios mais ligados à expressividade e o trabalho a partir do imaginário, para que eu retomasse o lado mais criativo do trabalho. Hoje, com a voz mais estável e uma melhora significativa nas questões fisiológicas, os exercícios de fortalecimento servem para manter a minha voz saudável, e meu interesse tem se voltado cada vez mais para uma investigação intrinsecamente conectada com

a cena. Em alguns momentos, sinto-me completamente envolvida pelas descobertas sobre a minha voz, assim me pergunto como colocá-las em cena, ao tentar fazer meu corpo memorizar cada detalhe para poder revisitá-los, em outros períodos, descubro novas possibilidades e fico animada com o que ainda posso descobrir.. Em suma, sinto minha musculatura se acostumar com as novas ressonâncias, dessa forma percebo que meu corpo-voz já passou por aprendizados. Acredito que trabalhar com a voz traz essa eterna mistura das etapas de desenvolvimento, descrita por Cicely, e é exatamente isso que me instiga e me potencializa como atriz dubladora: estar atenta ao que meu corpo-voz precisa para dar conta das demandas do ofício.

O que sugiro em relação aos aquecimentos e treinamentos vocais, portanto, é a experimentação, a partir da percepção do que pode manter a voz ativa, saudável, livre e flexível, e a partir disso, se possível ou necessário, a criação de uma rotina de preparação. Essa observação contínua do corpo-voz pode ser importante não só nos momentos de gravação. Se há fadiga constante, é importante investigar possíveis lesões. Na dublagem, podemos nos deparar com uma personagem mais caricata, por exemplo, e escolher uma voz que combina perfeitamente com ela, mas que é extremamente difícil de manter durante o período de gravação. Já me deparei com essa situação, principalmente nos primeiros anos como dubladora, em que decidi usar uma voz com *drive*, ou seja, com uma sonoridade mais rouca, com uma sujeira proposital. Quando não sabia a técnica correta para obter esse resultado sonoro, machuquei-me e piorei o quadro de rouquidão presente na minha voz falada. Com o tempo, e com a ajuda de vários exercícios, descobri como fazer esse efeito sem forçar a musculatura para começar a utilizar esse recurso com bastante frequência, principalmente, no trabalho com animações. Essa descoberta ampliou o leque de personagens que poderia dublar e de nuances que poderia construir. O estudo sobre a própria voz pode contribuir para a dublagem, porque ajuda a entender os limites de cada pessoa e a entender como manter a voz em regiões que não são utilizadas no cotidiano para que ela se encaixe com a personagem da tela com exatidão.

Os exercícios operam em diferentes níveis. Às vezes você precisa usá-los puramente como exercícios para te preparar para o trabalho. Outras vezes você se conscientiza que se relacionam com problemas mais profundos e ajudam a resolver. Em todo caso, fazê-los é sempre produtivo (BERRY, 1991, p. 17, tradução nossa).

Cicely percebe essas duas especificidades dos exercícios vocais, aqueles que são feitos antes do trabalho, que seriam os aquecimentos, e os exercícios de investigação, que também preparam a voz para o trabalho, mas não necessariamente são praticados no momento anterior, porque buscam ampliar os entendimentos e as possibilidades vocais a partir de uma exploração mais profunda do corpo-voz. Na minha experiência, organizei uma rotina de exercícios que acompanha essa separação, e gostaria de registrar minhas percepções porque senti que uma sistematização dos aquecimentos e dos exercícios pode trazer mais prontidão para o meu corpo-voz durante as gravações, já que os momentos de experimentação mais ligados às explorações vocais podem ser importantes para testar e rememorar descobertas. A partir dessa percepção, através dos anos consegui organizar algumas séries de aquecimentos para trabalhos específicos, conforme as necessidades da personagem. Por exemplo, uma série de exercícios que trabalham ressonâncias mais agudas para trabalhar com vozes mais jovens, outros, ressonâncias mais graves, para trazer uma sensação mais de peso, uma voz mais madura, ou ainda para fazer os *drives* que comentei anteriormente. Tenho uma série de aquecimentos gerais, que utilizo em situações que não sei o que vou gravar no estúdio, e outras séries que desenvolvo durante uma temporada de gravação, para uma determinada personagem, caso as gravações sejam muito recorrentes, porque a partir do entendimento das necessidades específicas e da consciência da musculatura, posso lapidar meu preparo.

Outra situação presente na dublagem é a continuidade de uma mesma personagem através de vários anos. Isso pode ocorrer pela duração de uma obra através de várias temporadas, que podem se estender por muitos anos, fazendo com que certas personagens se tornem icônicas e se perpetuam por gerações. Acredito que o exemplo mais famoso é o do ator e dublador Orlando Drummond, uma das maiores referências da dublagem brasileira. Ele dublou o Scooby-Doo, personagem principal de uma animação de mesmo título, por 35 anos (de 1972 a 2011), e mesmo depois de não poder mais realizar as gravações, a dublagem se estendeu através de outros atores dubladores. Nesse caso, por mais que outros atores tenham dublado o Scooby-Doo, a voz criada pelo primeiro ator dublador se perpetuou como referência a ser seguida pelos sucessores.

Nesses casos, em que o trabalho se repete e se desenvolve por muito tempo, imagino que seja possível perceber a importância da memória do corpo-voz. A questão surgiu quando comecei a me observar durante as gravações de personagens recorrentes, em especial, de uma animação infantil que dublo desde 2018 (6 anos até o momento em que escrevo essa pesquisa). A Polly Pocket, personagem da Mattel, é uma garota que está entre o fim da

infância e o início da pré-adolescência, e possui um temperamento muito aventureiro, acelerado e curioso. Para dublá-la, uso minha voz em uma região bem mais aguda do que a que utilizo normalmente, para que o timbre combine com a personagem. No início das gravações, sentia a necessidade de fazer longas séries de exercícios para sentir conforto ao sustentar essa voz durante o período de gravação. No entanto, comecei a sentir mais facilidade em acessar a voz da personagem com o passar do tempo e com a prática, ao conseguir manter o conforto e sustentar o timbre pelo período que me for requisitado.

Nas primeiras temporadas, percebia uma certa dificuldade em manter o timbre no mesmo lugar, e ao reassistir essas gravações hoje, percebo os momentos em que ela me escapa. Ao longo do tempo de prática, passei a sentir mais familiaridade com o lugar em que a voz precisava se encaixar. Minha percepção sobre o que via na tela se transformou com essa mudança e pude ampliar minha liberdade de criação. Comecei a trabalhar com mais atenção aos detalhes e pude reconhecer as ações das cenas com mais profundidade. Quanto ao timbre, é como se ele viesse até mim pelo que já conhecia. O meu corpo reconhecia e ainda reconhece a personagem, meu imaginário conhece sua velocidade, seus movimentos, suas reações, suas decisões. Depois desse caminho com a personagem, minha necessidade em relação aos exercícios iniciais mudou ao se tornar mais simples e mais rápida. Como o jogo se tornou familiar, em alguma medida, meu corpo sabe o que fazer dentro do estúdio, mesmo que os episódios sejam novos e eu não saiba exatamente o que vai acontecer. Sinto também que esse processo é contínuo, que há sempre novas descobertas a serem feitas, mesmo quando as personagens são velhas conhecidas.

Sinto que esse reconhecimento ocorreu com diversas personagens e foi se construindo de acordo com a frequência que as revisitava. Quando voltava para as mesmas vozes, os mesmos gestos, as mesmas ressonâncias. Essa percepção aconteceu durante as gravações das temporadas possuíam longos intervalos (no caso da Polly, quase um ano entre uma temporada e outra). Por isso, penso que revisitar as descobertas pode ser tão importante quanto o momento em que elas são vividas pela primeira vez, porque ao fazê-lo, nosso corpo-voz percorre novamente os mesmos caminhos, e retomá-los se torna cada vez mais fácil. Cicely Berry (1991) escreve sobre esse aspecto da memória do corpo-voz, a partir da revisitação das descobertas, para que fique cada vez mais fácil retomar os momentos de equilíbrio entre a consciência da musculatura e a liberdade de criação: “O que se busca é o equilíbrio físico correto na voz, que ajuda no equilíbrio da atuação, é claro – quanto mais você o encontra, mais fácil fica de retomá-lo” (BERRY, 1991, p. 13).

A partir dessa percepção sobre corpo-voz e memória, acredito que as experimentações que ocorrem para além do ambiente do estúdio, em especial na cena e na sala de ensaio, podem ser potentes para o trabalho da voz na dublagem, visto que sem uma obra audiovisual finalizada, que baliza constantemente o trabalho, os limites a serem testados se expandem. O que Cicely chama de equilíbrio físico correto parece descrever os momentos em que, durante as experimentações com a voz, é possível sentir o som encontrar novos lugares para ressoar no corpo. Quando esse equilíbrio acontece, a voz é emitida sem esforço, sem fadiga, e é possível perceber o trabalho do corpo todo, em conjunto com o imaginário. Parece que esse equilíbrio ocorre quando o trabalho parece não existir.

Durante a minha trajetória na dublagem, meus estudos vocais se atrelaram no início aos meus estudos como cantora. Por conta da demanda produtiva do mercado, senti que precisava de uma técnica mais codificada naquele momento. Esse contato com técnicas mais tradicionais de canto me ajudou a identificar recursos importantes para o trabalho com a voz, e retomá-los no momento da gravação. De uma certa forma, eu sentia que podia transpor as experimentações das aulas de canto para os momentos no estúdio. Descobrir como o canto lírico funciona, por exemplo, me fez entender como a musculatura do palato mole (a parte mais maleável do “céu da boca) pode ampliar o espaço da cavidade oral, e produzir um som mais preenchido, com mais volume, e com esse recurso eu podia experimentar vozes que soassem mais maduras, mais densas. Esse tipo de voz me ajudou a criar personagens mais caricatas, e uma personagem que exemplifica muito bem isso foi a Moranguete, personagem de uma animação adulta da *Dreamworks Animation*²⁰, que era um morango que morava em um jardim, era meio abobalhada e tinha um comportamento bem escatológico. Criei para ela uma voz diferente da proposta da voz original, mas que ao mesmo tempo mantinha as características principais da personagem, mantendo o humor que ela trazia para a série. Quanto às vozes agudas, com os estudos de canto entendi como modificar a máscara e pensar em um formato de boca mais horizontal, como um sorriso, faz a voz soar mais brilhante e afiada, com um som um pouco mais nasal. Isso me ajudou a manter a dublagem de personagens mais novas do que eu, que soam mais infantis, por exemplo.

Ao mesmo tempo, nunca me esqueço de um exercício que Gina Aguilar, professora de voz no curso de Artes Cênicas da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), passou

²⁰A série se chama “Os Empoderados” (no original, “The Mighty Ones”, 2020-2022), foi produzida pela *Dreamworks Animation* e distribuída no Brasil pela plataforma de *streaming* HBO Max em 2021. A animação conta a história de quatro amigos que vivem aventuras em um quintal de uma casa velha: um morango, uma rocha, uma folha e um graveto.

durante a graduação: tínhamos que imaginar que éramos um urso enorme e pesado, coçando as costas em uma árvore para experimentar uma voz que coubesse nessa figura. Depois, fizemos o mesmo com a imagem caricata de uma bruxa nariguda. A voz do urso soava mais grave e a voz da bruxa mais aguda. Esse exercício, a partir do imaginário, se conectou instantaneamente com o que experimentei no canto em relação ao movimento do palato mole e do sorriso. Foi uma outra forma de sentir os vetores em que a voz se organiza (ressonâncias predominantemente posteriores ou anteriores), e o efeito que a mudança de colocação traz para a voz. A imagem de coçar as costas na árvore era fundamental, porque a atenção a esse movimento fazia com que a voz pudesse caminhar para uma ressonância posterior, assim como o nariz pontudo da bruxa funcionava como uma seta que direcionava a voz para a máscara. A partir da soma dessas experiências, percebi os possíveis caminhos para trabalhar essa mudança de vetor na voz (predominância de ressonâncias posteriores, a voz soa mais grave e preenchida, predominância de ressonâncias da face, a voz soa mais aguda e afiada). A partir desses extremos, que podem ser organizados em um mesmo espectro, é possível perceber diferentes gradações e experimentar novas vozes. Essa organização foi esclarecedora para o meu trabalho dentro do estúdio e acredito que a potência presente nos diferentes modos de trabalhar voz e a pluralidade desses estudos pode beneficiar o trabalho da voz na dublagem.

De volta ao momento anterior à gravação, comecei a questionar se poderia incluir movimentos corporais mais amplos nas minhas séries de exercícios de preparação a partir de algumas experimentações. Em meio a rotina das gravações, não sentia abertura para esses testes, afinal, não é comum atores e atrizes aquecendo o corpo para dublar. Tudo o que presenciei em relação a preparação para as gravações nas salas de espera dos estúdios foram exercícios de fortalecimento da voz, ou exercícios que melhoram a dicção, por exemplo. Depois de assumir a dublagem como pesquisa, decidi testar como seria me preparar para a escala da mesma forma que me preparava para adentrar a sala de ensaio, no caso, com o trabalho integrado de corpo e voz. No período da pandemia de COVID-19, como gravava da minha casa, tinha espaço para me preparar como eu quisesse. A dublagem teve uma expansão no volume de trabalho, e as escalas ocupavam meus dias com uma frequência extraordinária. Por isso, com a liberdade de um espaço que não era o da sala de espera dos estúdios (por mais que sejam aconchegantes, possuem uma atmosfera mais empresarial) pude experimentar uma vasta gama de exercícios e preparações que *a priori* não estavam relacionados com a dublagem. Começava parada, sentada em uma cadeira, apenas respirando e me concentrando

em sentir a respiração, em sentir cada músculo. Depois fazia movimentos para soltar as articulações, massageava um pouco a coluna. Em outros dias, experimentei me movimentar de forma mais intensa, mais rápida, para acelerar um pouco os batimentos, bombear um pouco mais de sangue para as extremidades e sentir meu corpo ativo, pronto para o trabalho. Durante esse período, ao integrar corpo e voz nos exercícios de preparação para as gravações, senti uma grande diferença na minha prontidão dentro do estúdio, no meu estado de atenção. Mesmo que não fosse realizar movimentos corporais com grande amplitude, dentro do estúdio, eu me sentia mais porosa ao receber os movimentos da personagem e minha voz compartilhava sonoramente essa mudança.

Com o retorno das gravações presenciais nos estúdios, voltei aos exercícios vocais e não dei continuidade aos experimentos corporais que relatei, mas ainda busco retomar as sensações que experimentei com os exercícios que integravam corpo e voz. Acredito que a mudança nos exercícios não esteja só ligada a musculatura permanecer relaxada e ativa, e sim, com o estado de atenção e prontidão que adquirira nas gravações, depois de movimentar meu corpo. Por isso, aproveito o momento em que entro na cabine antes da gravação para esvaziar meus pensamentos e deixar-me envolver pelo silêncio do ambiente. Sinto que por mais que seja breve, nesses poucos segundos de concentração antes de receber os estímulos visuais e sonoros da obra audiovisual, envolvo-me pela atmosfera criadora que se estabelece com o vazio sonoro, e assim me abro para o jogo que se estabelecerá. Essa espera, atenta e instigadora, me lembrou o momento do Ponto Zero, o momento inicial em que atores e atrizes se preparam para o exercício Campo de Visão: “Ponto Zero é também um lugar de latência, um lugar de acesso às energias motivacionais, um lugar de concentração poética.” (LAZZARATTO, 2011, p. 49). O Ponto Zero não se propõe como um momento de espera vazia, de inércia antes do exercício realmente começar, porque ele já faz parte do Campo de Visão, e se estabelece como uma espera ativa, que amplia a atenção em direção ao que virá. É nesse estado portanto, que busco me preparar para o momento da gravação, como se estivesse no Ponto Zero do Campo de Visão, que seria o momento anterior a gravação, em que posso me preparar para as criações que se manifestarão nos instantes seguintes, sentindo a integração entre corpo, voz e imaginário.

3.3 “PASSANDO OU GRAVANDO?”

As palavras “passando” e “gravando” são proferidas incansáveis vezes durante uma escala de dublagem. Essas palavras sinalizam para a técnica e para a direção se o ator ou atriz está ensaiando a cena, ou se está gravando. Essa prática é comum nos estúdios e possibilita que a direção entenda se o ator ou atriz compreendeu, decupou a cena e se ele/ela está pronto para gravar. A partir desse jargão, vou detalhar os momentos de ensaio e gravação na dublagem.

Para iniciar as discussões sobre o ensaio, retomo o conceito das circunstâncias dadas (ou propostas), do método das ações físicas de Constantin Stanislavski. Elas seriam:

São a fábula da peça, seus fatos, acontecimentos, a época, o tempo e o lugar da ação, as condições de vida, nosso entendimento da peça enquanto atores e diretores, nossas contribuições pessoais, as marcações, a montagem, o cenário, os figurinos, objetos cênicos, iluminação, sonoplastia, e tudo o mais que se propõe aos atores durante a criação. (STANISLAVSKI apud. KNEBEL, 2016, p. 32).

No capítulo anterior, ao trazer o conceito de circunstâncias dadas para a dublagem, foi proposto por Wodevotzky (2020) pensar no filme original como essas circunstâncias: informações que a obra fornece para que o ator possa se inserir na situação da cena. Na obra original que será dublada, estão contidas todas as informações que o ator ou atriz em dublagem precisa para entender a cena, entender a personagem, vivenciar suas ações e encaixar sua voz no corpo do outro que está na tela, assim como as circunstâncias dadas do texto teatral. A diferença que se apresenta diante da cena é que o trabalho de atuação na dublagem tem como referência uma obra já finalizada, então essas circunstâncias balizam o trabalho do ator ou atriz a partir de um horizonte de criação mais pré-definido. De qualquer forma, são essas informações obtidas através da tela e do fone que possibilitam que o ator se coloque dentro da situação da cena e entre no jogo. Portanto, ao assistir ao filme para dublar, é preciso ler o texto, localizar as falas no tempo do vídeo, conhecer e entender a personagem, entender a cena, entender as ações da personagem, receber as sonoridades do áudio original, manter os olhos atentos tanto ao texto quanto ao vídeo, pensar em pequenas adaptações no texto para encaixar as palavras na boca da personagem que está na tela, perceber as reações, as respirações, entender a voz em relação a qualidade acústica do espaço em que a cena acontece, tudo isso nos poucos minutos que antecedem a gravação daquele *take*. Posterior a esse processo de recepção e entendimento das circunstâncias da cena, vem o momento de

testar o encaixe da voz naquele outro corpo. Tudo isso que antecede o momento da gravação configura o ensaio na dublagem.

É possível se experimentar na relação com o outro, antes do *take* ser gravado. Essa troca acontece dentro dos limites de tempo do estúdio e do *modus operandi* do mercado, ao entender o contexto geral da obra, a situação da cena, as ações das personagens e mapear o texto. É importante lembrar que o momento do ensaio na dublagem é mais sucinto se comparado com o ensaio de uma peça e é tudo que o ator ou a atriz em dublagem tem para se preparar para o momento da gravação. Realizar um bom ensaio e aprender a organizá-lo pode auxiliar a estruturar a gravação daquela cena.

Um quesito importante para a dublagem é o jogo de encaixe entre a voz dublada e o corpo do filme, que deve ser quase imperceptível para os espectadores. A dublagem não pode atrapalhar a experiência de quem assiste, por mais que seja claro que a obra não está no seu idioma original. Ao pensar sobre esse aspecto, percebo na organização do ensaio a possibilidade que o ator ou atriz em dublagem possui de se apropriar das ações do outro da tela, para vivê-las internamente e vocalizá-las, ao buscar cumprir o objetivo final da dublagem. É importante registrar que não há um sistema de análise que determina se a dublagem cumpriu ou não seu objetivo de passar despercebida, e como uma experiência artística, esses conceitos são extremamente subjetivos. Ainda assim, é possível que a intenção de viver profundamente as ações do outro da tela tragam para o ator ou atriz em dublagem a entrega que a cena pede:

É preciso tomar para si as ações do personagem, já que apenas com nossas próprias ações podemos viver verdadeiramente e sinceramente. Assim, é necessário, conhecendo os acontecimentos fundamentais da peça, as ações dos personagens e o percurso correto de seus pensamentos, executar as ações do outro partindo de si próprio (KNEBEL, 2016, p. 51).

Ao falar sobre os ensaios por meio dos *Études*, Maria Knebel, uma das discípulas mais importantes de Stanislavski, explica como essa escolha de condução por meio do entendimento das circunstâncias dadas proporciona que atrizes e atores experimentem profundamente as ações da personagem, partindo de suas próprias interioridades. Como Stanislavski propõe um caminho de análise do texto teatral a partir das ações, os ensaios através dos *Études* propunham que os atores analisassem as ações do texto, entendessem as circunstâncias dadas, e depois se experimentassem dentro da cena sem se preocuparem com as palavras exatamente como estavam escritas. O objetivo era se apropriar dos episódios que

aconteciam na peça a partir das tarefas que as personagens apresentavam, a cada cena e a cada trecho ensaiado, para que as ações das personagens encontrassem reverberação no corpo daquelas atrizes e atores.

Ao traçar um paralelo desse modo de trabalho com a dublagem, percebi que o ensaio pode se beneficiar da organização através dos *Études*. Como são diversos estímulos recebidos ao mesmo tempo, cada ator ou atriz em dublagem encontra um jeito de organizá-los. Mesmo que não haja uma uniformidade no modo de ensaiar, normalmente na primeira reprodução do filme, o foco vai para a análise do material. Depois, no momento de “passar” novamente a cena (ou o trecho), é possível se experimentar na ação dentro da cena. Mesmo que o texto no ensaio já se apresente da forma como ele deverá ser dito (diferentemente da proposta do Stanislavski, já que o encaixe na boca da personagem é algo determinante para a atuação na dublagem), o entendimento da cena e da situação não se dá apenas pela análise mental da obra original. Como a gravação será realizada na sequência do ensaio, experimentar o jogo antes do “valendo” pode ser importante para que o ator ou atriz em dublagem sinta a reverberação das ações do outro em seu próprio corpo, para que durante a gravação do *take*, a ação do filme original esteja presente também na voz dublada.

A organização do ensaio e o ritmo variam de acordo com o modo com que cada ator ou atriz em dublagem trabalha. Como é uma etapa de compreensão da obra, e esse processo é balizado por questões subjetivas e pessoais, o ator ou atriz decide quanto tempo de cena irá assistir, e a partir disso, como gravará aquela cena. Além do repertório técnico pessoal, o nível de complexidade do material e a familiaridade com ele podem alterar o ritmo do ensaio. Se for um material que requer mais atenção por estar em uma língua estrangeira que se diferencia muito do português, ou porque a linguagem da obra exige mais da atuação, pode ser que ensaiar e gravar trechos menores facilite a compreensão da cena, e consequentemente, resulte em uma atuação que corresponda melhor com a proposta do filme original. No caminho oposto, assistir a cena inteira e gravá-la de uma vez pode ser uma outra forma de se aproximar com organicidade da atuação da obra original, porque ao quebrar a cena em pequenos trechos, o fluxo de pensamento pode ficar interrompido durante a gravação. Por isso, é possível que gravar trechos maiores ajude a manter a atuação mais linear, podendo trazer mais organicidade e verossimilhança em alguns casos. Talvez isso também traga mais fluidez no jogo com o outro da tela.

Durante a pesquisa, pude assistir gravações de outros profissionais, e percebi que essa prática de gravar trechos maiores é mais presente no modo de trabalho de quem tem mais

anos de experiência no mercado, sobretudo aqueles e aquelas que começaram a dublar quando as sessões de gravação do elenco ainda eram feitas em grupo. Além disso, esses profissionais dão muita importância para a qualidade do ensaio. Como as gravações eram realizadas coletivamente, por conta da tecnologia da época, a cena precisava ser gravada de uma vez até o final, e caso alguma fala não desse certo, o *take* era inteiramente refeito. Talvez daí venha o entendimento da importância do ensaio, já que uma cena bem experimentada aumentava a chance de acerto, e a cena não precisava ser repetida pelo grupo todo. Essa observação não institui nenhuma regra, já vi atores e atrizes que não dublaram na mesma época trabalharem da mesma forma, mas como muitos aprenderam a partir dessa geração, é possível que esse modo de ensaiar tenha se perpetuado através do ensino de dublagem nos últimos anos.

Comecei a trabalhar com dublagem em 2014 em Campinas, em um polo recente que a princípio não possuía contato com essa tradição, e percebi essas diferenças durante meu trabalho em 2018 em São Paulo. Durante esses primeiros anos, descobri como dublar junto com outras atrizes e atores que estavam nesse mesmo processo, e acabamos desenvolvendo formas particulares de trabalhar. Não tinha o hábito de avisar para a direção e a técnica que estava “passando” ou “gravando” a cena, trabalhava a partir de trechos menores e nunca tinha gravado com o texto no papel, podendo rabiscá-lo à vontade. Essas pequenas diferenças se mostraram grandes quando tive meu primeiro contato com o modo de trabalho dos profissionais de São Paulo, e a partir desse momento, minhas escalas se transformaram em um grande laboratório de formas novas de dublar. Sinto que esse contato ampliou meu repertório, porque ao descobrir que já havia um modo específico de trabalhar com dublagem (que foi desenvolvido durante décadas a partir do trabalho com a cena), pude esclarecer algumas dúvidas quanto às minhas investigações, e ao mesmo tempo, testar o encaixe entre essa tradição e o meu corpo-voz. A própria decisão de iniciar essa pesquisa partiu desse movimento, de começar a pensar nos paralelos entre a dublagem e a cena, e a partir dos encontros com outras dubladoras e dubladores, perceber que essas questões não eram somente minhas. Agora, sinto que possuo mais ferramentas dentro do estúdio, que posso escolher como vou decupar a cena, a partir do que o material exige de mim, e buscar formas diversas de me manter no jogo. Por esse motivo, acredito que independente da abordagem escolhida, da técnica desenvolvida por cada dublador ou dubladora, o que importa na etapa do ensaio é que se encontre um jeito de entender a cena, para que a ação do outro da tela possa ser experimentada, vivida e registrada pela voz dublada.

Outro elemento de extrema importância para a dublagem é o texto, que já traduzido e adaptado, localiza o ator dentro da obra. Por esse motivo, ao dublar, o texto não é necessariamente decorado. O olhar de quem dubla está o tempo todo atento tanto ao texto quanto ao vídeo durante o ensaio e a gravação. No caso da dublagem, o texto não precisa ser decorado, mas a leitura também não pode engessar o trabalho do ator. De uma certa forma, decorar o texto pode fazer parte do processo de dublagem, porque após os ensaios, é possível que não seja mais tão necessário olhar para o texto o tempo todo. Ao experimentar o encaixe das palavras durante o ensaio, o texto se torna mais orgânico e mais conectado à ação da personagem da tela, e na hora da gravação, pode ser que o ator ou atriz não sinta tanta necessidade de olhar de forma fixa para o texto, podendo se concentrar mais no filme. Outro fator que não permite afirmações, porque varia de acordo com o processo de cada dublador ou dubladora, da construção de cada fala e de cada trecho. É claro que falas pequenas e simples como “oi, tudo bem?” não exigem tanta atenção ao texto quanto falas maiores. Ainda assim, dependendo da complexidade e da liberdade de mudar o texto, é possível que o ator ou atriz em dublagem mantenha o olhar mais ou menos focado nas palavras escritas. A relação com o texto se transforma conforme a exigência de que ele seja seguido fielmente ou não. Há projetos em que o cliente final (quem contrata o serviço de dublagem) só permite que a gravação comece quando a versão final do texto, revisada por ele, for aprovada. Nesses casos, há poucas brechas para mudanças. Há projetos em que a direção e a atuação possuem mais liberdade nas adaptações tanto para melhorar o encaixe das palavras na boca, quanto para atender as questões de localização daquela obra. Independente dos casos, acredito que a única afirmação que pode ser feita sobre esse elemento, é a de que o texto guia toda palavra que será proferida pela voz dublada.

O texto pode ser entregue de diversas formas para os atores e atrizes dentro do estúdio. Nos estúdios mais antigos e tradicionais, o texto é disponibilizado de forma impressa. Isso permite que anotações sejam feitas no texto durante o ensaio, como sinalizar pausas, adaptações, respirações, ou qualquer coisa que possa ajudar no entendimento da cena. Em outros estúdios, o texto é disponibilizado em *tablets* que substituem o papel, mas que conservam a possibilidade de anotações por parte de quem está dublando. O texto também pode ser disponibilizado na tela, o que diminui a distância de olhar entre texto e vídeo (o que pode ser visto como um facilitador para a dublagem). Caso o texto seja disponibilizado na mesma tela em que aparece o filme, o espaço da tela se divide entre os dois materiais, fazendo com que o tamanho do vídeo fique menor. Inclusive, esse é um argumento muito utilizado por

quem defende o uso do papel ou do *tablet*: além de possibilitar que atrizes e atores façam suas anotações e organizem bem o ensaio, quando o vídeo ocupa uma tela maior, permite uma melhor visualização dos detalhes do filme e das bocas das personagens para o *lip sync*. Há ainda alguns *softwares* que são mais raros no mercado, que funcionam como um sistema de *karaokê*, em que a fala da personagem aparece como se fosse uma legenda no filme. Quem dubla se guia por esses trechos que aparecem apenas quando a fala está sendo dita. Acredito que esse último método não seja tão utilizado justamente pelo fato de que ele trabalha com o material muito fragmentado. Não é possível acompanhar as outras falas da cena, nem ter uma visão mais ampla dos acontecimentos. Como dubladora, sinto que a forma como o texto é disponibilizado afeta minha autonomia em relação à organização do momento do ensaio. Quando gravo com o texto na tela, acabo tendo que decorar as mudanças que a direção pode pedir, ou que eu mesma propus, e sinto que a minha atenção se divide em mais uma tarefa. É claro que é possível gravar dessa forma, e talvez para muitos e muitas, seja uma maneira mais ágil de trabalhar. Porém, depois de ter trabalhado com todos esses formatos de distribuição do texto, percebo que ter a possibilidade de anotar as minhas percepções da cena, possibilita uma gravação mais ágil, e minha atenção pode se voltar mais para o jogo do que para os detalhes técnicos que eu tenho que lembrar.

O ator ou atriz, ao reassistir a cena, pode se experimentar nela quantas vezes julgar necessário, e a partir disso, pode perceber rapidamente o que funcionou ou não durante sua experimentação. A ideia de que a fala “funcionou ou não” na dublagem é utilizada dentro do estúdio, e está muito ligada ao encaixe da voz e das palavras na personagem da tela. Isso não se estende só as palavras, e sim as intenções, as ações, a energia da voz dublada. Por esse motivo, quando esse encaixe não acontece, é possível analisar o que pode ser mudado para que a voz possa caber no corpo da tela. Quem auxilia o ator ou atriz nessa percepção é a direção e a técnica. Voltando aos ensaios através dos *Études* como referência, nesse processo, atores e atrizes se experimentam a partir da análise das ações dentro da situação da cena, e depois retornam ao texto teatral, para perceberem se cumpriram a proposta da obra. Esse retorno ao material textual é fundamental para o ensaio por *Études*, porque dessa forma “[...] o ator é capaz de identificar imediatamente o que foi feito certo e o que foi feito errado, quais novidades pôde descobrir e onde foi superficial” (KNEBEL, 2016, p. 53). Assim, retornar ao texto e reassistir à cena na dublagem pode ser fundamental para que o ator ou atriz perceba não só se o *lip sync* deu certo ou não, mas como seu corpo-voz está em relação ao material, e como é possível esclarecer aspectos que possam atrapalhar o jogo com o outro da tela. Por

isso, o ensaio também é importante para que a direção possa auxiliar o ator ou atriz no processo de entendimento e gravação daquele material.

Depois de “passar” a cena vezes o suficiente, chega o momento da gravação. Durante os ensaios, os atores em dublagem normalmente não experienciam a cena da forma com que irão gravá-la. É comum que ensaiem com menos volume na voz e menos intensidade na atuação. A princípio, pensei que isso acontecia para evitar fadiga vocal durante as longas horas de gravação. Mas ao analisar melhor esse aspecto, comecei a perceber que essa prática pode ser consequência de outros fatores. O distanciamento entre a energia do ensaio e da gravação nem sempre obedeceu a esse padrão. É possível discutir esse aspecto a partir da mudança tecnológica que ocorreu na história do audiovisual. Na dublagem e no cinema, antes da captação digital, a gravação era realizada de forma analógica, e requeria do ator um ensaio mais preciso e próximo do que seria a cena gravada, já que a gravação analógica era realizada em película (no cinema), e em fita magnética (na dublagem), e por isso, não era possível regravar a cena tantas vezes. Atualmente, com a gravação digital presente nos dois cenários, e com a possibilidade de refazer o *take* quantas vezes forem necessárias, o erro acaba não tendo o mesmo peso quanto ao prejuízo financeiro que ele pode trazer. Nesse cenário, apesar da busca pela precisão ser constante, não há o mesmo o tensionamento entre erro e acerto. Na dublagem, torna-se muito mais fácil corrigir alguma questão técnica, como trocar apenas uma palavra no meio de uma frase, através do *software* de edição de áudio. Portanto, essa mudança tecnológica pode se refletir na forma como o ator experiencia o ensaio e a gravação, e o modo com que sua atenção e concentração se organizam em cada etapa. De qualquer forma, acredito que essa diferença entre ensaio e gravação não ocorra apenas como consequência do modo de captação, mas também como uma mudança de estado do ator dublador, em detrimento da relação estabelecida com o filme. A obra original baliza todas as etapas do processo da dublagem, e durante o ensaio, o foco está mais voltado para o entendimento da cena, o que pode mudar a forma com que o ator assiste à cena, devido a uma preocupação com o cumprimento dos parâmetros técnicos da obra original (seguir o *lip sync*, as movimentações e ações da personagem da tela, seguir o texto, entre outros). Quando o ator ou atriz está pronto para gravar, a preocupação com a análise se transforma em estado de jogo. A cena já foi decupada, o encaixe já foi mapeado, agora o que falta é buscar vivenciar as ações do outro da tela. O momento da gravação exige então uma mudança de chave, o salto que faz com que o ator dublador adentre o estado de jogo:

Assim, compreendida a lógica das ações e a sequência dos acontecimentos, tendo definido o que acontece durante a peça, é preciso passar ao mais trabalhoso e mais importante dos processos: colocar-se no lugar do personagem, transferir-se para a situação e para as circunstâncias propostas da peça (KNEBEL, 2016, p. 51).

Apesar de Knebel ainda estar se referindo ao ensaio através dos *Études*, e não ao momento de realização da peça, que seria o momento comparável ao da gravação na dublagem, acredito que essa colocação exemplifica o que diferencia o “passando” do “gravando”. O que diferencia o ensaio da gravação é o momento em que o ator ou atriz em dublagem busca se colocar inteiramente no lugar da personagem da tela, se transferir para a situação da cena e vivenciar as ações do outro. É no momento da gravação que o ator dublador mergulha na experiência do filme, guiado pelo fio condutor da construção da personagem da tela, movido pelo seu imaginário, encontrando espaços de criação e registrando suas interioridades na obra dublada. Por mais que a cena tenha sido ensaiada, durante a gravação podem ocorrer novas descobertas, novas formas de se encaixar no corpo do outro. O “valendo” no jogo da dublagem guarda também a dimensão do risco, do que não pode ser calculado na hora do ensaio. Quando sinalizo que vou gravar, sinto que é como se eu estivesse na coxia, pronta para começar a cena, concentrada em tudo que irei fazer, e aberta ao acaso daquele momento. Isso me faz lembrar do que Mario Santana²¹, ator e diretor que tive a honra de ter como professor, dizendo que na cena sempre chega um ponto em que a gente precisa se jogar, ou em suas famosas palavras: “botar o pé na jaca e fazer delas suas pantufas”. É claro que dentro disso tudo ainda penso na técnica, nas tarefas da cena, no que eu tenho que fazer como atriz dentro do estúdio. No entanto, sinto que há um mergulho na vivência que aquela cena da tela proporciona mesmo que seja muito breve.

Finalizo as questões sobre ensaio e gravação na dublagem a partir de um último aspecto inerente tanto à cena quanto ao jogo: a repetição. Ao definir o que consiste jogo, o historiador holandês Johan Huizinga defende que: “Uma de suas qualidades fundamentais reside nesta capacidade de repetição, que não se aplica apenas ao jogo em geral, mas também à sua

²¹Mario Santana foi ator, diretor e pesquisador, formado em Ciências Sociais pela UFRJ, mestre em Letras pela mesma instituição, e doutor em Artes Cênicas pela USP. Foi docente do Departamento de Artes Cênicas da UNICAMP de 2005 a 2017. Como aluna da graduação, pude conhecer seu trabalho de 2016 a 2017. Com ele, eu e minha turma de recém-chegados pudemos explorar as descobertas do jogo cênico, a partir de jogos infantis, e tivemos a disciplina de direção teatral, em que Mário nos instigava a descobrir nossas pulsões criadoras. Do pouco contato que tive com Mario, registrei sua forma intensa de trabalhar, de saber desafiar, e ao mesmo tempo dar apoio diante das descobertas desestabilizadoras. Sei que Mário possui um currículo extenso, que realizou inúmeros trabalhos inspiradores, e que não caberá nesta pequena nota de rodapé. Por isso, gostaria de deixar registrada uma homenagem e um agradecimento a esse professor que teve uma passagem breve por essa vida, que partiu depressa, mas que certamente marcou gerações de artistas por esse país.

estrutura interna” (HUIZINGA, pg. 13). Dentro do jogo cênico, a repetição se apresenta como aspecto fundamental, já que a cada apresentação, a estrutura da peça se repete e organiza o jogo entre os atores. Além disso, é trabalho do ator repetir as ações da sua personagem com profundidade, a cada repetição do jogo. Assim, o ator ou atriz pode continuar a pesquisa e a descoberta de novas formas de fazer a mesma cena, mantendo a estrutura da peça, e a partir disso, adicionar novas camadas de construção à personagem.

No cinema, a atuação precisa ser conduzida com a mesma consistência através das repetições, por causa das diferentes formas de captar uma mesma cena. A soma desse material será organizada na pós-produção, o que resultará na montagem que compõe o filme. Por conta desse modo de produção presente em grande parte das produções cinematográficas, dentro da repetição há a preocupação com a continuidade, para que não haja uma diferença entre os *takes* que compõe a mesma cena, e interrompa a continuidade da ação, o que demonstra que a gravação foi feita de forma fragmentada. A repetição aqui se mantém próxima a do jogo teatral pelo fato de que os atores podem precisar repetir as ações com profundidade, em detrimento do número de *takes* diferentes que irão compor a mesma cena. Entretanto, quando o filme está pronto, diferente da peça, a repetição passa a fazer parte da reprodução da gravação.

Na dublagem, a questão da repetição se aproxima do cinema por também se tratar de uma gravação. No estúdio, a importância de atrizes e atores conseguirem repetir o que construíram dentro do *take* ainda se mantém. Isso pode ser necessário caso alguma questão externa a dublagem tenha afetado a captação do áudio (algum ruído, ajuste necessário ou interrupção da gravação), e por esse motivo, o *take* precisa ser repetido sem alterações. Ao mesmo tempo, a necessidade da repetição na dublagem se modifica, porque diferente do teatro e do cinema, tendo uma obra já finalizada como ponto de partida, a voz dublada responde ao jogo de se encaixar com a cena da tela. Portanto, se há esse encaixe, a direção e a técnica validam a gravação, ela não será repetida. Mas se a atuação não reproduzir as intenções da personagem da tela de forma coerente, se o *lip sync* não funcionar, ou caso tenha algum problema de dicção, pronúncia incorreta, as correções serão apontadas e o *take* será regravado. A repetição na dublagem está condicionada aos ajustes que a direção e a técnica podem pedir para o ator ou atriz. De qualquer maneira, mesmo com essa modificação no aspecto da repetição em comparação com o cinema e o teatro, acredito que ela ainda se faz necessária na dublagem, para que o ator ou atriz possa se conduzir de com inteireza durante o trabalho no estúdio.

3.4 O CORPO DO ATOR DUBLADOR

Desde que iniciei a pesquisa, sou questionada sobre “o corpo do ator dublador”. Acredito que ao colocá-lo em foco, a questão instigue curiosidade porque a ideia de que dubladores e dubladoras “tem um corpo”, que não corresponde ao da personagem da tela, parece causar certo estranhamento. Por muitos anos, dubladores e dubladoras não eram rostos conhecidos e seus trabalhos ficaram registrados na memória do público a partir das personagens que tinham suas vozes. Até hoje, é comum que ao reconhecer uma voz dublada o público comente, por exemplo, que ouviu a voz da Chiquinha, do Seu Madruga²², do Bob Esponja²³ ou do Barney²⁴. Esses exemplos são de vozes que marcaram gerações, tornaram-se referência para os fãs de dublagem e acabaram se tornando profissionais conhecidos. No entanto, esse “anonimato” presente na profissão se devia à construção de uma ideia de identidade sonora, que ocorria a partir da conexão entre a voz dublada e a personagem da tela. Inclusive, um dos motivos da existência dos “bonecos”, que são as vozes dubladas que se tornam fixas de determinado ator ou atriz, ocorre em função de manter a continuidade na ideia de identidade criada por meio da voz. Além disso, como a dublagem trabalha com um registro sonoro, pode haver a impressão de que essa derivação do ofício desconsidere o trabalho do corpo, em detrimento da voz.

Diante de todas essas suposições acerca da profissão, decidi incluir a questão do corpo do/da ator/atriz na pesquisa sobre dublagem, tendo em vista que a partir das ferramentas das redes sociais se tornou mais acessível visualizar que corpos são esses que empregam suas vozes a uma determinada personagem. Percebo que esse olhar é recente e coloca em discussão questões fundamentais sobre o trabalho do/da ator/atriz em dublagem, não só porque a voz carrega as sonoridades da carne, assim não é possível ignorar as questões corporais; como também porque acredito que o modo de relação na dublagem não se dá apenas a partir de um entendimento racional das ações do outro. Ao considerar a dublagem como jogo de se

²²Chiquinha e Seu Madruga são personagens da série mexicana Chavez (no original, *El Chavo*). A série se popularizou no Brasil a partir dos anos 1980 juntamente com a versão dublada. Os dubladores dessas personagens são respectivamente Cecília Lemes e Carlos Seidl.

²³Bob Esponja Calça Quadrada é uma animação norte-americana produzida e exibida pelo canal *Nickelodeon*. A personagem principal que dá título à série é dublada por Wendel Bezerra, dublador, diretor de dublagem e figura conhecida pelos fãs nas redes sociais.

²⁴Barney Rubble é personagem da animação clássica *Os Flintstones* (1960 a 1966). Três dubladores deram voz a ele: Rogério Márcico, Waldir Guedes e Neville George. Escolhi citar essa personagem porque quando comecei a trabalhar com dublagem, meu tio padrinho brincava de imitar essa voz dublada para conversar comigo. Para ele era inevitável pensar nessa voz que marcou nossas infâncias.

relacionar e ser o outro da tela, a partir do que se absorve do filme, em conjunto com as sonoridades ouvidas através do fone, os estímulos de criação são recebidos através dos sentidos, e essa relação se estabelece pelo corpo.

Sandra Meyer Nunes em seu texto “O Corpo do Ator em Ação” (2010) traça um paralelo entre a forma como o conceito de ação é compreendido ao passar dos séculos e o modo como consciente e inconsciente nos guiam na cena e na vida. Em sua argumentação, a pesquisadora destaca como a separação entre consciente e inconsciente, enquanto forças que nos movem, não pode ser mensurada: “O mesmo corpo e o mesmo sistema neuronal envolvem o voluntário e o não voluntário, e suas diferenciações e graduações são extremamente sutis” (NUNES, 2010, p. 111). Essa percepção acontece tendo em vista o entendimento de que não somos uma mente, que para atender suas vontades próprias, comanda um corpo-máquina. Há diversos processos conscientes e inconscientes que nos compõem, e que ocorrem pelo corpo como um todo concomitantemente. Esses processos, perceptíveis ou não, instigam nossas vontades tanto quanto são instigados por elas. Dessa maneira, consciente e inconsciente, assim como corpo e voz, caminham juntos, e por causa disso nos relacionamos com todos os estímulos que recebemos no ambiente a nossa volta.

“O processo cognitivo pressupõe estabilidades, mas a cada informação que adentra o organismo, o estado corporal se modifica. Devido à sua natureza coevolutiva, corpo e ambiente articulam o preexistente e o adquirido em tempo presente” (NUNES, 2010, p. 111). Nosso corpo percebe as alterações no espaço por meio de sensações que são levadas para o campo do consciente e/ou do inconsciente, por exemplo, relacionando-as com experiências anteriormente memorizadas, e com o que está sendo experienciado no momento presente. Esse processo ocorre por meio do corpo e desencadeia mudanças em seu estado. A partir dessa ideia, Nunes reconhece que somos atravessados na cena, assim como na vida, por essas alterações provenientes do ambiente, as quais modificam nossos processos internos e alteram a nossa fisicalidade e criação. Na dublagem, é possível que essa relação aconteça a partir dos mesmos princípios, visto que a tela e o ambiente da cabine apresentam diversos estímulos que alteram as percepções e as sensações de quem dubla através do corpo, traz alterações físicas que reverberam na voz dublada.

Outra questão apresentada pela leitura de Sandra Nunes (2010) é a relação entre a memória, a somatória de experiências passadas e a articulação que o corpo realiza com os estímulos recebidos no momento presente. Esse processo pode nos auxiliar a elaborar como o ator ou atriz em dublagem absorve os estímulos da tela (e do corpo do outro), e cria a partir

deles e da somatória de vivências do corpo-voz. Por esse motivo, mesmo que os movimentos da tela não sejam reproduzidos pelo corpo do ator dublador exatamente como a personagem os realiza (devido às limitações do espaço), não significa que não há movimento no corpo de quem está dublando. Isso pode ser observado, por exemplo, quando a personagem da tela está correndo, e o ator ou a atriz dentro do estúdio não pode correr para reproduzir a mesma ação. Como essa é uma ação comum, e há grandes chances do ator ou da atriz ter vivenciado essa situação em algum momento da vida, a partir da memória do movimento, em conjunto com os estímulos que atravessam o corpo-voz, é possível que o imaginário realize a ação de correr, e que o corpo reaja de forma que altere a expressividade da voz dublada. Isso não significa que ele ou ela necessite vivenciar as exatas experiências da personagem para dublá-la. Assim como na cena, a partir do imaginário e de experiências análogas, é possível vivenciar ações inventadas, a partir do mesmo princípio, até porque a dublagem não engloba apenas obras realistas.

A opção de gravar em pé ou sentado é um aspecto de escolha pessoal que pode variar de acordo com a personagem, cena, obra ou tempo de trabalho dentro do estúdio, e que influencia as possibilidades de movimento. Ao experimentar as duas opções, particularmente sinto mais prontidão ao gravar em pé, porque percebo meu corpo mais envolvido no trabalho, especialmente quando dublo personagens que exigem agilidade e uma energia jovial e acelerada. Apesar de ter sentido uma certa restrição nas possibilidades de movimentação ao dublar sentada, percebi também que há diversos processos acontecendo no corpo, independente dessa escolha. Se observássemos a voz como se fosse produzida apenas pelo “aparelho fonador” (essa região entre o diafragma e as ressonâncias da face), já haveria movimento: o modo como o ar entra nos pulmões e expande as costelas, o trabalho do diafragma, as movimentações das pregas vocais, como a musculatura da mandíbula, da língua e da face moldam a fala). Essa questão também esteve presente na minha observação do trabalho de outros dubladores e dubladoras dentro do estúdio.

Expandindo a discussão dos inúmeros processos que ocorrem no corpo-voz durante a dublagem, é possível perceber o reflexo entre os estímulos e a criação do ator dublador a partir da postura que se modifica: os ombros que tensionam ou relaxam, os movimentos da coluna, os braços, e até o tensionamento ou relaxamento de partes mais periféricas do corpo. Esse reflexo pode fazer com que determinados gestos da personagem da tela sejam repetidos pelo ator dublador sem que ele perceba, refletindo o que se dá através do consciente e/ou do inconsciente. Por exemplo, quando a personagem da tela aponta o dedo para alguém e fala de

maneira incisiva, o dublador ou dubladora ao repetir esse gesto involuntariamente, acaba por refletir a ação de falar incisivamente na voz. Mesmo que o gesto não seja um reflexo idêntico, uma tensão na musculatura da mão pode reverberar no som da fala. Os movimentos do corpo-voz não são apenas consequência do jogo com o outro da tela, como também compõem a voz dublada.

As movimentações mais perceptíveis, porém, são as do rosto do ator ou atriz em dublagem. A máscara transparece com clareza a mudança de estado que o jogo com a personagem da tela propõe. E assim como os outros movimentos que reverberam pelo corpo, e que depois podem ser ouvidos pela voz, a forma com que as musculaturas da face se movimentam reflete diretamente nas questões vocais da personagem. Quando o dublador ou dubladora sorri, a voz ressoa essa expressão facial, o que resulta em uma sonoridade alegre, por exemplo, e para além disso, como já foi citado nos exemplos de técnicas, a forma com que a máscara se configura altera o modo com que o som irá ocupar as ressonâncias da face, o que altera o timbre, as questões de volume e outras características da voz. Independentemente se esse processo for realizado de forma proposital, como estratégia de composição, ou a partir do estímulo da tela, a movimentação da face revela a construção da personagem dublada. Ao reproduzir a voz de uma personagem mesmo fora do estúdio, ou seja, sem se apoiar no filme, é possível observar como a máscara de quem dubla repete essas movimentações para recompor detalhadamente aquela voz. Por isso, é possível dizer que a personagem dublada suscita uma composição corporal, e que a memória através do corpo é fundamental para que o ator ou atriz em dublagem lembre das diversas vozes para retomá-las dentro do estúdio caso seja necessário.

3.5 A ARTE DO LIP SYNC

O *lip sync*, que consiste no sincronismo entre a voz dublada e a boca da personagem da tela, representa um aspecto técnico de grande importância. Se a dublagem se concretiza na ideia de fazer com que o espectador acredite que a voz dublada pertence ao corpo da tela, o encaixe entre a versão brasileira e o filme precisa buscar essa finalidade. Particularmente, penso que a técnica do sincronismo sozinha não basta para fazer com que esse objetivo se concretize. Faz parte do trabalho de quem atua em dublagem buscar o domínio do *lip sync*, mas essa habilidade só se constrói a partir da prática dentro do estúdio e em conjunto com outros aspectos referentes à atuação em dublagem (o jogo com o outro, saber se colocar

dentro da situação da tela, receber esses estímulos e criar a partir deles). Penso também que essa técnica se compõe a partir de diversas subjetividades, e que o sincronismo pode variar de acordo com a visão da direção. Diante desse cenário, escolhi uma abordagem mais abrangente, para que ao invés de tentar registrar técnicas e regras que podem excluir as múltiplas visões acerca do tema, a atuação continue sendo o fio condutor das discussões aqui propostas.

A visão tem sua importância na dublagem, porque é através deste sentido que o ator ou atriz em dublagem pode se relacionar com a obra, jogar com a movimentação do outro e entender o sincronismo entre as palavras e a boca da personagem da tela, por isso há a necessidade de manter o olhar atento tanto ao texto quanto ao vídeo. O áudio original, que está presente no ensaio e na gravação, também se apresenta como componente necessário na relação de jogo com o outro, além de envolver o ator ou atriz em dublagem nas questões subjetivas da obra original, carrega sonoramente as questões rítmicas e melódicas que compõe o *lip sync*.

No entanto, ao buscar precisão no encaixe das palavras com a boca da tela, não é possível se guiar completamente pelo que se ouve através do fone. Em algumas animações, é possível que o áudio original não esteja totalmente sincronizado com a imagem. Essa questão pode ser observada no momento em que o som da fala começa ou termina, antes ou depois do movimento da boca da tela, quando há pausas no áudio dividindo a frase, mas não há pausas no movimento da boca, ou o contrário, ou até em *live actions* em que a mudança de um *take* para o outro pode apresentar diferença entre áudio e imagem, por exemplo.

Como as percepções sobre o *lip sync* se dão através dos estímulos do filme, e passam por processos conscientes e inconscientes que reverberam no trabalho da atuação, as escolhas de adaptação do texto e o encaixe das palavras pode variar de acordo com essas percepções, com questões culturais e em relação à própria maneira de produção do país ou região em que a dublagem está sendo realizada.

Ao ter como parâmetro a dublagem brasileira, é possível que, quando assistimos a uma obra dublada em outro idioma, determinadas escolhas em relação ao encaixe da voz dublada com a boca da tela soem inadequadas para o nosso referencial, que foi construído. O Brasil possui um dos mercados de dublagem mais antigos e mais estabelecidos mundialmente. Por isso, ao assistir uma obra dublada em italiano ou alemão, proveniente de outros dois países que possuem um mercado tão estabelecido quanto o nosso, a forma com que a dublagem é realizada pode parecer mais próxima, se comparada com dublagens produzidas em países que

possuem outras tradições em relação a esse ofício. Em alguns países, a prática se aproxima mais do *voice-over*²⁵ do que da dublagem como estamos acostumados. A diferença fonética entre as línguas também pode refletir uma certa facilidade ou dificuldade em realizar o encaixe da voz dublada com o vídeo. Há ainda a questão das tradições teatrais, que variam entre esses países, e se refletem na atuação em dublagem, como uma derivação do ofício teatral. Esse aspecto também pode apresentar diferenças significativas no modo como a voz dublada irá se encaixar com a personagem da tela.

Como a parte dos diálogos no idioma original será suprimida da versão dublada, na maioria das vezes, o vídeo se torna o parâmetro central que guia a questão do sincronismo. Durante a gravação, a direção pode optar por acompanhar o trabalho de quem atua sem ouvir o áudio original, a fim de observar mais detalhadamente o encaixe da voz dublada na boca da tela, e trabalhar a partir dos mesmos parâmetros que chegarão até o público. De forma abrangente, é possível dizer que os parâmetros do *lip sync* que precisam ser observados e mapeados pelo ator ou atriz em dublagem são: a intensidade e energia da fala, a velocidade e as batidas de boca²⁶, as pausas, as respirações, as reações, o formato da boca da tela em relação às vogais e as consoantes (principalmente as consoantes bilabiais b, p, m), os *lip syncs* de começo, meio e fim (precisão para começar e terminar a fala junto com a personagem da tela, e atenção ao encaixe no meio das frases).

Somado a esses elementos técnicos, ao manter o olhar atento tanto ao texto quanto a boca da tela, é importante que o ator ou a atriz em dublagem perceba o sincronismo que se apresenta a partir do corpo da personagem. O encaixe com o filme depende não só do jogo, do mapeamento das questões técnicas de *lip sync*, mas também da percepção da intensidade dos movimentos faciais e corporais da personagem da tela. Em grande parte das animações, como a personagem do filme foi criada a partir da voz original²⁷, o corpo da tela refletirá ações e movimentações criadas a partir do que o ator ou a atriz propôs vocalmente no idioma de origem. Por isso, ao dublar um desenho animado, a atenção para os movimentos do corpo

²⁵Se diferencia da dublagem por ser uma narração interpretada que não segue o sincronismo da boca da tela. O áudio original se mantém no fundo, e é possível ouvir o começo e o final da fala do idioma original, fazendo com que a narração se dê entre esse intervalo. Reações normalmente não são dubladas e são mantidas no áudio original. Atualmente, esses próprios padrões têm se alterado e se aproximado da dublagem com *lip sync*.

²⁶Termo usado na dublagem para se referir aos movimentos de abertura e fechamento da boca da tela.

²⁷Quando atrizes e atores criam uma personagem para animação, normalmente esse processo se dá através do trabalho de voz original: primeiro a personagem será criada vocalmente por esses atores através do texto e de outras informações sobre a personagem. Depois, a animação será realizada a partir da voz da personagem que já foi gravada. Por isso, todas as ações e movimentos precisam estar presentes na voz, para que a animação consiga trazer essas fisicalidades para o corpo da personagem. Pode-se dizer que esse processo ocorre através de uma lógica inversa à da dublagem, em que a ação parte da voz para a imagem.

pode ser fundamental para entender o trabalho de quem criou a personagem, e cumprir os parâmetros do sincronismo. A questão corporal nas animações se destaca em decorrência da linguagem caricata que a maioria delas possui. Mesmo nas obras que tem uma linguagem mais realista (sendo elas *live action* ou não), a atenção ao corpo da tela ainda se mostra importante para perceber as ações e movimentações e entender o encaixe da voz com a proposta da tela, ainda que a amplitude das movimentações seja mais sutil em comparação com uma animação, ou até mesmo com um *live action* que possui uma abordagem mais caricata.

A partir da busca por um *lip sync* que soasse orgânico, comecei a reconhecer elementos e dinâmicas de composição da personagem da tela e relacionei essas percepções com o modo como a música organiza suas dinâmicas sonoras de criação. Por isso, acredito que ao falar sobre *lip sync*, seja inevitável falar sobre ritmo, melodia, pausas e suspensões:

Mas leve em conta que a música do papel é o reflexo dos ritmos vitais deste. E não a ilustração de seus sentimentos. Escute com atenção e você ouvirá a sua música, suas pausas, suas variações melódicas - temas, síncope, tempo-ritmos – allegro, forte, piano, staccato e assim por diante. Isso não é complicado. A própria composição do papel, a construção de suas frases, a sequência dos acontecimentos, a duração das pausas lhe indicará a sua musicalidade. É preciso apenas prestar atenção a isso. (ALSCHITZ, 2012, p. 91).

Ao me deparar com o livro “40 Questões Para Um Papel” (2012), rapidamente me interessei pelo capítulo em que Jurij Alschitz compara a criação de um papel com uma composição musical, como se cada personagem possuísse uma certa música, que é organizada em questões rítmicas, melódicas, e de mudanças nessas dinâmicas. Diferentemente do modo como Jurij percebe a musicalidade presente no texto teatral, na dublagem, essa composição já foi organizada durante a gravação da obra original. Por isso, ao olhar para a personagem da tela e identificar esses elementos que também estão presentes nas composições musicais, tal qual a comparação proposta pela leitura, pode auxiliar quem atua em dublagem a encontrar um outro modo de trabalhar com o sincronismo e de organizar a escuta. A partir desse modo de relação, é possível perceber a duração da fala, o ritmo que ela possui, suas variações, diferentes velocidades e intensidades.

No estúdio, é comum que ao corrigir as questões de *lip sync* a direção diga que a fala ficou curta, ou que ela “passou”, o que significa que a duração ficou maior que a da fala original. Esse tipo de ajuste, que pode ser sinalizado como uma adequação de ritmo ou de velocidade, pede que o dublador ou a dubladora fale mais devagar ou mais rápido para

realizar esse encaixe em função da duração. É perceptível que a fala possa estar curta ou longa ao analisar as batidas de boca, isto é, perceber se o movimento de abertura e fechamento dos lábios se aproxima do modo como as consoantes dividem o som no decorrer da frase. Por isso, se o texto dito pela voz dublada não preenche esse movimento, é necessário alterar a quantidade de palavras presentes no trecho. Esses elementos podem ser comparados as questões rítmicas de uma composição musical, como se a duração da frase pudesse ser lida como a duração das notas dentro da melodia: se essas notas se propagam por um longo período, ou se há intervalos que quebram a emissão e trazem uma mudança na dinâmica e no ritmo da frase musical.

Junto a essa medição da duração da frase, que é comumente chamada de “*lip* de início” ou “*lip* de fim”, vem a percepção do que ocorre no meio da frase, o “*lip* de meio”. A fala dublada precisa começar junto com a personagem da tela e terminar da mesma maneira, e além dessa atenção aos inícios e finais, é importante perceber se há pausas, respirações, mudanças na intensidade, energia ou velocidade durante esse período. As questões do sincronismo precisam levar em consideração os detalhes do meio das frases para que a dublagem não se pareça com uma narração, e a voz dublada de fato encaixe nos movimentos da boca da tela.

“Toda a nossa relação com os universos sonoros e a música passa por certos padrões de pulsação somáticos e psíquicos, com os quais jogamos, ao ler o tempo e o som” (WISNIK, 1989, p. 17). Penso que aproximar o sincronismo da nossa relação com a música pode ampliar o entendimento do *lip sync* para além das exigências técnicas, e aproximá-lo do jogo com o outro, visto que esse mapeamento da construção da personagem da tela possui não só uma camada de entendimento objetivo e consciente, mas também inconsciente. Dentro do estúdio, sinto que as questões do *lip sync* são trabalhadas em conjunto com a atuação e que esse processo está ligado a forma com que eu me afeto pela obra e pela personagem da tela. Portanto, penso que ter o *lip sync* como objetivo final da dublagem, sem levar em conta as interioridades que se transformam no processo de se guiar pelo outro, pode acabar reduzindo o trabalho do ator ou da atriz em dublagem para uma tradução sincronizada, tal qual uma máquina. O que faz a versão dublada ser mais do que uma tradução é justamente proporcionar o jogo entre o espectador e o filme, da forma mais próxima com que ele foi proposto pela obra original.

A noção sobre tempo-ritmo apresentada e desenvolvida por Constantin Stanislavski no livro *Análise-Ação* (2016) parece trazer outros esclarecimentos quanto ao jogo de sincronizar

a voz na personagem da tela. Knebel (2016) compartilha seus aprendizados como aluna do ator e diretor russo. Ela cita que a observação do tempo-ritmo era fundamental para Stanislavski, e que virou tema central do seu trabalho nos últimos anos de sua vida: “onde há vida, há ação; onde há ação, há movimento; onde há movimento, há tempo; e onde há tempo - há ritmo” (STANISLAVSKI apud. KNEBEL, 2016). Na busca por entender esse elemento, ele experimenta com seus e suas estudantes exercícios que trabalham com mudanças rítmicas, a fim de perceber o modo com que elas alteram o estado das atrizes e atores. Com a ajuda de um metrônomo, propondo diversos andamentos, ele busca orquestrar esses corpos por meio de um jogo com o ritmo que eles ouviam. Com esses exercícios, o diretor traz para atores e atrizes o entendimento de que cada situação da vida possui um tempo-ritmo específico, e que essa percepção precisa ser sentida e levada para a cena para que possam agir de acordo com o tempo-ritmo da situação, a partir da análise das ações, do entendimento das circunstâncias propostas, e do trabalho com o imaginário.

Na dublagem, assim como na cena, há tempo e há ritmo. A percepção do tempo-ritmo nesse caso ocorre nas circunstâncias propostas da dublagem (os estímulos audiovisuais e o texto), e no tempo-ritmo já construído pelo ator ou pela atriz da obra original. Portanto, o jogo pode estar diretamente ligado à percepção do tempo-ritmo do outro na busca por senti-lo e acompanhá-lo. Penso que é possível traçar um paralelo entre o trabalho de dublagem e da cena a partir do sincronismo (de seguir a velocidade, o ritmo e as variações da fala do original), por exemplo, visualizado no exercício dos metrônomos que Stanislavski realizava com seu grupo: agir durante um andamento específico, ou a partir das alterações nas dinâmicas rítmicas desse andamento, que é determinado por um estímulo externo. O estímulo rítmico do metrônomo pode equivaler na dublagem aos movimentos dos lábios e a fala que se ouve através do fone. Portanto, ao relacionar esses elementos, é possível que a busca para acompanhar o ritmo do outro possa não só auxiliar o ator e a atriz em dublagem a cumprir com as especificidades técnicas do *lip sync*, mas também entender as mudanças na construção da personagem da tela e sentir essas mudanças de estado em seu próprio corpo-voz.

Ainda sobre os aspectos musicais da dublagem, a melodia da fala do original se apresenta como fator importante para a criação da voz dublada, por carregar elementos que compõe a personagem da tela. Ao ouvir a voz da personagem, o ator ou a atriz em dublagem pode mapear o timbre, o temperamento, as variações, o volume da voz, a intensidade que podem auxiliar a construir a voz dublada. A partir disso, é importante buscar uma voz que combine com a personagem da tela, mas não necessariamente que seja idêntica a voz original.

Existem casos em que a voz dublada é diferente da voz original, mas o encaixe com a personagem funciona perfeitamente e é muito bem aceito pelo público, por exemplo, as dublagens do ator Eddie Murphy realizadas pelo ator e dublador Mário Jorge Andrade: nas obras originais, o ator possui uma voz mais grave se comparada a voz do ator dublador brasileiro.

Como a criação em dublagem parte de um idioma diferente do que será gravado, dubladoras e dubladores precisam saber lidar com as variações e especificidades linguísticas, que se refletem na construção melódica das frases. Idiomas que possuem o mesmo tronco linguístico podem apresentar mais semelhanças nas sonoridades, o que pode facilitar o encaixe entre a voz dublada e a boca da tela, mas ainda é necessária atenção em relação à influência da melodia, que apresenta variações mesmo entre pessoas que falam o mesmo idioma. Por isso, se o dublador ou a dubladora seguir a melodia da voz original à risca, é possível que a voz dublada soe estranha para o público, que irá ouvir uma forma de comunicar incompatível com a região em que a obra está sendo localizada, o que pode afetar a construção de sentido e relação com a obra dublada.

Esse efeito de influência da melodia do idioma original na dublagem pode ser percebido, por exemplo, nas pontuações das frases. No Brasil, normalmente terminamos as frases com um desenho melódico que tende para o grave, no qual esse movimento de descida traz a sensação de que a ideia foi concluída. Em uma língua estrangeira, não necessariamente esse padrão se mantém, então ao se guiar pela voz original, que pode concluir a frase com um desenho melódico que traça o movimento oposto, a frase pode soar como pergunta ou incerteza.

Diante desse jogo entre o que se ouve e o que será gravado, comecei a questionar o que mantinha a voz dublada dentro da estrutura da obra, sincronizada com a personagem da tela, mesmo que houvesse mudanças na construção melódica das frases. Por isso, ao assistir as cenas durante os ensaios, comecei a focar minha atenção no entendimento da situação, nas ações que moviam a personagem da tela, em como essas ações estavam presentes no texto. A ação que movia as palavras parecia ser o fio condutor que, mesmo em uma obra realizada por atores e atrizes de outras nacionalidades, tornava possível compreender os conflitos da cena, o que as personagens estavam sentindo e o que as movia. Ao trabalhar a partir das ações, senti que o texto dito pelo outro poderia se tornar meu também: “Não sendo movidos integralmente pelos pensamentos e emoções dos personagens da cena, se não acreditamos nas circunstâncias

propostas, ditadas pelo autor, devemos pronunciar um texto alheio, de uma pessoa representada.” (KNEBEL, 2016, p. 30).

Ao me deparar com o trabalho do texto a partir das ações, proposto por Constantin Stanislavski, percebi que o entendimento desses elementos pode ser fundamental para que a voz dublada não seja guiada pelo áudio original e se torne um registro vazio de sentido na versão brasileira. Por isso, ao identificar as ações presentes na obra original, busquei vivenciá-las e vocalizá-las a partir do texto traduzido, e só assim senti que era possível me inserir nas circunstâncias propostas da cena. A partir dessa mudança, percebi que a voz dublada se mantinha fiel a obra original, e ao mesmo tempo cumpria com as funções de transposição cultural e de aproximação do público para o qual ela seria distribuída.

Intimamente ligado aos pensamentos de Stanislávski sobre a super-supertarefa do ator, ele nos ensina a compreender o personagem como um todo, a submeter todos os traços dispersos e variados do personagem a sua super-supertarefa; também nos previne de algo nefasto na arte: avaliar momentos isolados, particulares, do papel e da peça, sem que haja uma ligação orgânica com todas as circunstâncias propostas e com a concepção da obra dramática. (KNEBEL, 2016, p. 126).

O trabalho de identificar as ações na cena e pensar o texto na dublagem possui uma diferença notável em relação ao que Stanislavski propunha no método das ações físicas, ao afirmar que o ator ou atriz precisa levar em consideração as grandes ações e os objetivos que movem a personagem durante toda a peça (a super-supertarefa). Como na dublagem trabalhamos com a divisão da obra em trechos, pode não ser possível ter a visão completa da trajetória da personagem. Dentro do estúdio, apenas a direção pode conhecer a obra toda, a depender do modo como ocorre a recepção do conteúdo a ser dublado. O próprio *modus operandi* da dublagem pode afetar essa etapa, porque a entrega do material para a pré-produção²⁸ pode ser dividida em blocos, de acordo com as demandas e especificidades do cliente que contratou o serviço. De qualquer maneira, é claro que toda informação sobre a obra auxilia no processo da dublagem, mas nesse caso, como a atuação lida com uma obra já finalizada, é possível que a super-supertarefa, já desenvolvida pelo ator ou atriz da obra original, não faça tanta falta para quem dubla a obra, tendo em vista que o trabalho na dublagem não requer uma criação nova, e sim um jogo a partir das ações que já foram criadas e registradas.

²⁸Todo processo de recebimento e organização do material a ser dublado, que antecede o momento da gravação.

O trabalho com o texto e com as ações se reflete também nas escolhas das palavras que serão registradas na versão dublada. É função de quem realiza a tradução e adaptação do texto fazer com que as palavras pertençam ao universo da obra e combinem com a construção da personagem: é importante levar em conta a época, a localidade, quem é a personagem, de que forma ela falaria, como a fala é construída na obra original e como é possível transpor esses aspectos para a versão dublada. Caso a tradução não realize essa adequação (e seja possível alterar o texto), o ajuste pode ser feito pela direção e pelo ator ou atriz em dublagem, para que as palavras se encaixem com a proposta da obra. A ação presente na cena também se reflete na questão dos acentos, nas palavras centrais das frases, que normalmente possuem uma ênfase que reverbera nos movimentos faciais e corporais da personagem da tela:

Um assento que foi parar no lugar errado – ensinava-nos - deturpa o sentido e mutila a frase, enquanto deveria, ao contrário, ajudar a criá-la! O acento é o dedo indicador que marca a palavra principal na frase ou no compasso! Na palavra destacada está contida alma, a essência interior, estão contidos os principais momentos do subtexto. (STANISLÁVSKI apud. KNEBEL, 2016, p. 189).

A observação do acento, portanto, aponta para o ator ou a atriz em dublagem a ação principal da frase, e por esse motivo, a escolha das palavras realizada pela tradução precisa ser cuidadosa para manter a construção do texto e da atuação do original. Como o corpo da personagem reverbera o movimento do acento e da ação, caso haja inversão na ordem das palavras, ou o acento não seja identificado pelo dublador ou pela dubladora, o encaixe com a personagem da tela e o sentido da cena podem se perder. Ao perceber, por exemplo, que o texto original está dizendo “eu gosto de você”, e há uma ênfase que aparece na voz e no corpo da personagem na palavra “gosto”, se a dublagem mover a ênfase dessa palavra para a palavra “você”, ao invés de significar que a personagem deixa claro que gosta de alguém, a importância da fala passa ser a afirmação de quem a personagem gosta, e não o quanto ela gosta.

Trabalhar com o texto e com a cena na dublagem a partir da identificação das ações na cena original pode auxiliar em outra questão rítmica e intrínseca ao *lip sync*: as pausas. “O som é presença e ausência, e está, por menos que isso apareça, permeado de silêncio” (WISNIK, 1989, p. 16). Ao observar que a onda sonora se organiza sempre a partir de um movimento que se segue de um repouso, o músico e compositor José Miguel Wisnik (1989) afirma que o silêncio é crucial para que o som seja compreendido pelos nossos ouvidos, caso contrário, não suportaríamos o excesso de estímulos. Na música, as pausas são fundamentais

para organizar a composição sonora, tanto que possuem notações equivalentes as das notas musicais, para que o silêncio proposto pelo compositor ou compositora fique registrado na partitura, e seja respeitado a cada reprodução da obra.

Na fala cênica, como em qualquer outro som, há movimento e há repouso. O silêncio se apresenta nas pausas para as respirações, nas variações fonéticas das palavras e no espaço entre elas. Ele também está presente no fluxo de pensamento que organiza as palavras, o que interfere no modo com que o texto será dito. “Enquanto *o que* se diz depende do texto, a maneira *como* se diz depende do monólogo interior” (DÂNTCHENKO apud. KNEBEL, 2016, p. 66). A referência ao monólogo interior feita pelo diretor russo diz respeito a um aspecto fundamental do método das ações físicas, em que o ator ou a atriz precisa aprender a pensar como a personagem, para que esse movimento se torne presente na ação, e, portanto, altere a forma com que a palavra será dita em cena. Se há silêncio no fluxo de pensamento, há silêncio na cena. Partindo desse princípio, as pausas, assim como na música, podem refletir a composição da personagem, realizada pelo ator ou pela atriz.

Na dublagem, o monólogo interior não precisa ser, necessariamente, desenvolvido, dado o tempo da produção e pelo fato deste trabalho já ter sido realizado pelo ator ou pela atriz do material original. No entanto, o *lip sync* pede que as pausas já registradas na tela sejam respeitadas em dublagem. É possível que a pausa soe repentina se a pausa reproduzida não seguir do entendimento das ações, o que pode afetar o encaixe da voz dublada com a personagem da tela, uma vez que a pausa desacompanhada da ação pode refletir um momento em que o jogo se perde em prol do sincronismo, assim afeta a experiência sensível do público. A diferença entre as línguas também pode interferir neste aspecto, já que como elas acompanham as lógicas de fala do ator ou atriz da obra original, a organização das pausas pode não fazer sentido na língua para a qual a obra está sendo dublada. Por isso, o entendimento da ação, elemento que se mantém através dos diferentes idiomas, pode permitir que a pausa na voz dublada dê continuidade a composição da fala do idioma original, sem que o jogo entre público e obra dublada se perca.

3.6 DIFERENTES GÊNEROS DENTRO DA DUBLAGEM

Diante dos tipos de produções audiovisuais que podem ser dubladas, o ator ou a atriz se deparará com diversos gêneros dentro do estúdio. A construção da personagem da tela está diretamente ligada a esse aspecto, o que consequentemente altera a construção da voz

dublada. Identificar esses elementos que constituem a obra da tela pode facilitar a relação que se estabelece com a personagem da tela, porque dessa forma é possível encontrar aproximações com aspectos teatrais:

Olhe para a sua personagem como um “ator” que faz o seu papel. Olhe para o papel através do prisma do teatro, que você e o dramaturgo conhecem muito bem. Esse território comum aproximará vocês, dará a mesma nacionalidade teatral, o ajudará a compreender a linha de imagens e associações da peça e do papel” (ALSCHITZ, 2012, p. 103).

Apesar de Alschitz (2012) não escrever sobre atuação em dublagem, é interessante traçar um paralelo entre a atuação dentro do estúdio, e o que o autor sugeriu como forma de se aproximar de um papel na cena: a partir do reconhecimento do “gene do teatro”. Para ele, reconhecer a essência teatral do texto permite que o ator reconheça o território em que a obra foi criada, o que clareia as regras do jogo que está sendo proposto, a partir do seu próprio repertório. O que busco com essa pesquisa é encontrar o “gene do teatro” presente na dublagem, entender como ele se mantém, mesmo com todas as transformações tecnológicas que alteram o ofício, e como esse reconhecimento pode auxiliar na atuação em dublagem.

Outro aspecto interessante nessa citação do trabalho de Alschitz (2012) é o exercício de olhar para o “ator” presente na personagem, para reconhecer as teatralidades latentes do papel. Na dublagem, esse exercício acontece não em relação às teatralidades latentes, mas sim à criação que já foi realizada por outro ator ou outra atriz (seja em uma animação ou um *live action*). Acredito que qualquer aspecto que o ator ou a atriz em dublagem reconheça como familiar na obra original, a partir das suas próprias experiências, pode auxiliar a estabelecer o jogo com o outro, dado o pouco tempo para entender a obra dentro do estúdio, e a falta de informações sobre a obra como um todo. Por isso, ao reconhecer esse “gene do teatro”, é possível também reconhecer familiaridades com os elementos que compõem a obra original e a personagem da tela.

Na dublagem, pode-se dizer que as produções se dividem nas seguintes categorias: animações, *animes* (que são animações japonesas ou derivações desse estilo), filmes e séries, *live actions*, novelas, *doramas* (ou *k-dramas*, produções coreanas que se aproximam das novelas), *reality shows* e documentários²⁹. Dentro desses tipos, existem outras subdivisões em

²⁹Não inclui localização de jogos e dublagem cantada nessa divisão por serem tipos de dublagem que possuem outras especificidades e outros modos de produção.

relação ao gênero da obra, que variam de acordo com as questões culturais dos países de origem.

Nas novelas, por exemplo, há uma divisão entre novela turca e novela mexicana. Apesar de ambas possuírem características de melodrama, assim como a maioria das novelas brasileiras, existem outras particularidades culturais que delimitam esses subgêneros. Na maioria das novelas, independente da origem, há o papel do mocinho e da mocinha, em que a trama se concentra. Geralmente, há também um grande vilão ou uma vilã, além de um núcleo de personagens que se destina ao alívio cômico. No entanto, a forma com que o casal principal se envolve, a forma como o humor e as cenas são construídos, tudo isso varia de acordo com as tradições culturais e o modo de produção do país. Então, ao dublar diversas novelas de um mesmo país é possível perceber os padrões que constituem esse gênero, fazendo com que o ator ou a atriz em dublagem desenvolva um repertório próprio, que pode facilitar o entendimento do encaixe da voz dublada com a personagens, e o trabalho com o *lip sync*.

Quanto a questão do “gene do teatro” dentro da dublagem, essa busca surgiu a partir de experimentações que realizei dentro do estúdio, no processo de entender a construção da personagem. Depois de ouvir as instruções da direção e assistir a cena, comecei a observar se algo aproximava a personagem da tela de alguma experiência teatral que já havia vivenciado, estudado ou assistido. Procurava identificar essas características ao observar como o texto era construído e dito, se a personagem possuía uma abordagem mais realista, se era mais caricata, se existia um temperamento predominante e qual era a intensidade de suas movimentações. Houve um período em que dublei muitos *animes*, portanto, acabei desenvolvendo certa proximidade com esse tipo de produção, mesmo sem ter o hábito de assistir a *animes*. No início, dublava personagens delicadas, que tinham vozes agudas e se aproximavam do estereótipo da mocinha, o que me levou a perceber que esse tipo de personagem era recorrente nas produções. Depois, comecei a dublar personagens cômicas com energia e volume, que mudavam de um estado para o outro de forma brusca. Esse tipo de construção no universo das animações japonesas pareceu também ser recorrente. Por fim, quando me deparei com a dublagem das heroínas de anime, que normalmente eram protagonistas das séries, possuíam muitas cenas de batalha e de grandes sofrimentos, percebi um elemento épico presente nas obras: havia diversos trechos com narração, em que a protagonista comentava sobre seus sentimentos e percepções enquanto as ações aconteciam, cenas de batalha em que havia discursos eloquentes sobre a defesa de questões coletivas, ou na construção da história que se

dava a partir da luta entre o bem e o mal. Ao notar a repetição desses tipos de personagens dentro do gênero dos *animes*, quando entrava no estúdio e me deparava com uma nova personagem, a partir da identificação desses tipos e construções, já esperava que determinados elementos se repetiriam dentro da obra, mesmo com a imprevisibilidade inerente ao trabalho da atuação em dublagem.

A partir das experiências de dublar animações e séries ou filmes *live action*, veio a percepção de um outro aspecto que a atuação em dublagem traz para o ator ou a atriz, que é o jogo com uma personagem humana ou não humana. Normalmente em animações, a presença de personagens que não possuem forma humana é mais comum, pela liberdade de se criar corpos que não estão necessariamente submetidos às leis da física. Essa questão não é um impeditivo para a presença de personagens não humanas em produções *live action*, visto a existência de efeitos especiais e computação gráfica e o desenvolvimento tecnológico dessas ferramentas. No entanto, a quantidade de animais, objetos, plantas, seres mágicos e figuras abstratas que aparecem ao focar nas animações exigem outra abordagem da obra. Por mais que os corpos sejam abstratos ou diferentes da realidade, como a animação parte de uma voz humana, o corpo-voz que criou a personagem se mantém presente na obra original, independente da forma que será animada. É claro que a construção da personagem não humana pode resultar em uma voz mais caricata, estilizada, dependendo da proposta da obra original, e por isso a voz dublada terá como base esse referencial, o que pode exigir do ator ou da atriz em dublagem a criação de uma voz que condiz com o corpo da tela.

Além disso, a percepção de que a personagem da tela pode ter uma abordagem mais realista ou mais caricata depende do gênero da obra original e altera a abordagem da atuação em dublagem, tendo como base a aproximação com elementos teatrais. Ao realizar essa análise, o ator ou a atriz em dublagem pode perceber que talvez a construção e o jogo com a personagem não estejam tão ligados a análise das ações, e sim em como a voz dublada pode acompanhar a intensidade dos movimentos corporais e das expressões faciais. Durante a dublagem da *Morangote*, a personagem de uma animação adulta já mencionada, tive uma experiência com bufonaria enquanto ensaiava para uma peça. Depois de experimentar a construção da figura do bufão no meu corpo, percebi que a personagem possuía uma construção parecida. Independente se construção foi ou não pensada dessa forma pela criação da obra original, a identificação que eu tive como atriz com a personagem partiu desse reconhecimento, o que me esclareceu elementos que me auxiliaram na criação da voz dublada, como por exemplo na construção da comicidade a partir dos temas escatológicos, e a

forma abobalhada e desengonçada que ela se movimentava. As reações (risadas, choros, respirações e tudo que não é palavra), exemplificam as possíveis formas de jogar com a personagem da tela.

Anteriormente, escrevi sobre como a dublagem das reações pode se basear no jogo com o outro, porque ao se imaginar nas ações da personagem da tela é possível vocalizá-las. Contudo, nem toda obra necessariamente precisa ser abordada dessa forma, a depender de sua construção. Se a obra é mais tipificada, que as personagens seguem um padrão de construção recorrente, as reações podem estar próximas aos elementos que caracterizam o gênero da obra e às convenções que aquele tipo de produção já estabeleceu. Tais aproximações acontecem nos *animes*, por exemplo, em que há certas reações específicas que aparecem com muita repetição, como as que indicam surpresa, em que há dois movimentos, um que soa como expiração, seguido por outro que soa como inspiração, ou as reações de batalha, que consistem em longos gritos, expirações e inspirações que ilustram os golpes aplicados ou recebidos, ou até mesmo as reações de dúvida, que também possuem um desenho sonoro específico. É possível dizer que há uma certa codificação das reações e das emoções a depender do gênero da obra original, a dublagem acaba seguindo esses parâmetros.

4 UMA CARTA PARA O FUTURO OU O ETERNO RETORNO À CENA

Não podemos ignorar o outro, que está na tela, que está no texto, que está na origem da obra diante de tudo que foi apresentado sobre dublagem, sua construção como ofício ao longo dos anos, a elaboração dela em cima de uma técnica específica, suas conexões com a cena, suas potencialidades artísticas. A dublagem acaba sendo um registro do modo como nos relacionamos com o estrangeiro, com sua chegada sem convite, com sua permanência nem sempre tão agradável. Ao mesmo tempo, uma questão oposta se apresenta: a de que o encontro com esse outro nos amplia, nos alimenta, nos mostra novas possibilidades de viver, de criar, de se relacionar. Essa tensão proveniente do encontro é intrínseca à dublagem, já que dentro do estúdio criamos sempre a partir do outro, com um limite delimitado e pré-determinado pela tela, com a possibilidade de vivenciar a partir dele novas experiências, e aprender novas formas de atuar. Confesso que a razão do meu encantamento pelo ofício é a de me redescobrir como atriz a cada momento em que eu entro no estúdio. O modo como nesse espaço, assim como na cena, sou afetada pela personagem e pela história que está sendo contada me comove. Encantei-me pelo teatro ainda criança, e nesse momento, pensei-me atriz. Essa escolha, feita tão cedo e levada tão a sério, aconteceu a partir do encantamento que a coletividade e o jogo cênico me causaram e me causam até hoje. Assim minha inspiração para olhar para a dublagem e reconhecer nela o “gene do teatro”, o encantamento, e tudo que a relação com o outro permite.

Mesmo diante dessa potência artística e relacional, vi-me atravessada por questões não tão encantadoras ao me deparar com a história da dublagem. Acredito que seja imprescindível como pesquisadora abordá-las aqui, visto que fomentar discussões a partir das problematizações do ofício pode auxiliar a pensar em novas formas de reinventá-lo e reorganizá-lo.

Digo isto porque, ao me deparar com o artigo “Sul da Cena, Sul do Saber” (2013) escrito pela atriz, diretora e docente Verônica Fabrini, encontrei uma reflexão esperançosa para o retrogosto colonizador que pode envolver as artes, incluindo o teatro. Fabrini discorre sobre como as práticas teatrais não só podem refletir sua origem colonizadora no território brasileiro, como também são criadas e validadas a partir dos mesmos ideais, ligados a hegemonia europeia, sem esquecer que o teatro no Brasil foi usado como ferramenta de colonização por parte dos jesuítas. A partir desse reconhecimento, ela escreve sobre como é necessário lidar com a ferida da colonização, que se perpetua não só no espaço da cena, e do

teatro na academia, mas no imaginário, visto que o fazer teatral é um espaço de construções de imagens a partir das relações e dos afetos. A discussão se desdobra a partir do conceito de “epistemologias do sul” desenvolvido pelo sociólogo Boaventura Sousa Santos (2008), que consiste em repensar caminhos para se alcançar a justiça social global por meio de “um pluralismo epistemológico que reconheça a existência de múltiplas visões que contribuam para o alargamento dos horizontes da mundanidade, de experiências e práticas sociais e políticas alternativas” (SANTOS apud. FABRINI, 2013, p. 14). O que a leitura de Fabrini nos conta é que não há outra forma de propor um novo modo de estar no mundo, se o imaginário colonizador e as formas de produção de conhecimento não forem repensadas, de acordo com outros saberes marginalizados através dos processos de colonização. Por isso, esse autor propõe que haja um reconhecimento de que as epistemologias pertencentes às periferias do capitalismo são tão válidas quanto os saberes hegemônicos e dominadores, que seriam as “epistemologias do norte”. Fabrini desenvolve a proposta de Boaventura para que as teatralidades do “sul” que são frequentemente invalidadas transformem a nossa forma de fazer teatro, de produzir saberes. Para tanto, propõe que nós repensemos nossas fontes bibliográficas, referências e objetos de estudo enquanto artistas da cena.

Diante dessa ideia, apresento os elementos que me causaram tamanho desconforto. Talvez essa sensação de inquietude seja comparável à que Fabrini descreve ao ponderar que os cânones que ela admira no cenário teatral podem ter sido responsáveis por processos de apagamento de outras culturas à margem. Há um atrito ao perceber a dublagem também como ferramenta colonizadora, o qual me fez iniciar essa pesquisa: buscar defender a dublagem como espaço poético e artístico, de criação e valorização da cultura brasileira.

Na década de 1930, o processo de sonorização no cinema europeu aconteceu de forma acelerada em comparação com o cenário brasileiro. Nessa época, os filmes norte-americanos que chegavam na Itália e na Alemanha começaram a ser dublados com rapidez, devido a obrigatoriedade da dublagem para a exibição de obras estrangeiras dentro desses territórios. Retomo esse fato, já apresentado durante a breve historiografia do capítulo I, para olhar com mais atenção para as motivações que fizeram a dublagem se fortalecer nesse momento histórico: a ascensão dos movimentos ultranacionalistas, do nazifascismo, e a aversão que se cria ao outro, ao estrangeiro. A obrigatoriedade da dublagem foi defendida nesse contexto como modo de valorizar a língua-pátria desses países, entretanto há além disso uma questão de disputa de imaginários. Assim como na cena, essa disputa se estende para suas derivações, dentre elas o cinema e a dublagem. Mais especificamente, a dublagem poderia funcionar

como um filtro sobre os discursos que vêm de fora, podendo barrar o contato com outras visões de mundo, que poderiam colocar em risco a sensação de pertencimento ao território, que são as bases desses movimentos políticos nazifascistas de extrema-direita.

Fabrini (2013) descreve como a construção de imagens no âmbito da cena pode ser usada como ferramenta de dominação, mais especificamente, como as traduções “inter (ou intra) culturais” podem privilegiar uma cultura dominante e apagar determinados saberes de uma cultura colonizada. Não que a cultura norte-americana de *Hollywood* fosse marginalizada, nem a alemã ou a italiana, mas é possível perceber como o medo do estrangeiro pode ter consequências devastadoras, visto que esse sentimento de aversão ao outro, de negação de outros saberes, culminou na invasão de outros territórios, na disputa pelo domínio das narrativas, e na Segunda Guerra Mundial.

A partir disso, questiono o quanto a dublagem, como ferramenta para filtrar o contato com o outro, pode ter auxiliado na construção e disseminação desses ideais. Mais especificamente, como a construção de imagens está conectada também a escolha de palavras, as questões linguísticas, e como a língua é um reflexo dessa tensão: “o limite do meu mundo é o limite da minha língua, para alcançar outros mundos preciso aprender outras línguas” (WITTGENSTEIN apud. FABRINI, 2013, p. 21). Acredito que a linha entre alcançar outros mundos para explorá-los de forma predatória ou para buscar uma troca recíproca de saberes, é muito tênue. Em muitos casos invisível, ou até inexistente.

O discurso nacionalista também inspirou propostas para a instauração da dublagem na década de 1930 no território brasileiro, mas não foram tão significativas nesse período. Apenas na década de 1960, na qual a dublagem voltava a crescer e conquistar espaço na televisão, as propostas políticas de obrigatoriedade da dublagem de obras estrangeiras no cinema, tomaram forma e força, tendo os militares como defensores dessa determinação no audiovisual. Durante a ditadura civil-empresarial-militar, a questão da censura afetava a dublagem tanto quanto as outras mídias: “Os programas, quando chegavam aos estúdios, já haviam passado pelo crivo da censura, tendo alguns trechos cortados ou alterados” (RINALDI, 2010, p. 21). Apesar de existir a possibilidade da dublagem ser um filtro em relação ao que se recebe de fora, nesse caso acredito que os interesses dos militares se alinhavam com o fator da influência norte-americana.

É sabido que durante o período da Guerra Fria, a disputa pela hegemonia ideológica entre Estados Unidos e União Soviética culminou na disputa de influência em outros territórios. Por isso, o governo dos Estados Unidos prestou grande apoio à instauração de

ditaduras na América Latina, incluindo a brasileira. Revela-se uma diferença entre a relação da dublagem com os movimentos ultranacionalistas da Europa na década de 1930, e a relação dela com a ditadura brasileira a partir da década de 1960 diante da necessidade mercadológica de continuar o comércio de obras audiovisuais, em sua maioria as de *Hollywood*. No cenário brasileiro o interesse pela obrigatoriedade das obras estrangeiras serem dubladas carregava uma questão colonial sobre essas mídias, que reflete a relação de influência norte-americana, apesar de em ambos os casos, tanto na década de 1930 quanto na década de 1960, a defesa da dublagem se pautar sobre o mesmo argumento de defesa da língua-pátria, e do estímulo à produção de cultura nacional.

Até a década de 1970, a classe cinematográfica se posicionava majoritariamente contra a dublagem de filmes estrangeiros, por temerem que isso possibilitaria a entrada de uma avalanche de produções estrangeiras, especialmente norte-americanas, em território nacional, o que prejudicaria o crescimento do cinema nacional, e se alinhava ao posicionamento subserviente dos militares no poder. Nos relatos sobre a greve dos profissionais de dublagem de 1978, há uma mudança nesse cenário e um alinhamento entre os profissionais do cinema e da dublagem, em relação ao consumo avassalador dos enlatados³⁰ em território brasileiro. Na terceira página do jornal “Auto Falante” produzido pela ASA³¹, há a manchete “Vamos juntos vencer nosso inimigo comum!” (1978), seguida por uma notícia que explica como a classe artística se organizou para reivindicar melhores condições de trabalho e remuneração, não só para o mercado de dublagens estrangeiras, como para a dublagem de filmes nacionais, de modo que houvesse um incentivo às produções nacionais, e uma barreira contra a quantidade estarrecedora de obras norte-americanas que eram recebidas. O apoio às produções brasileiras se refletia nas propostas de que os custos com as dublagens para o cinema nacional deveriam ser menores em comparação com a dublagem de filmes estrangeiros. Como já citado, a chamada “avalanche dos enlatados” não reflete apenas um interesse de exploração econômica por parte dos Estados Unidos no Brasil, mas também em um interesse de influência ideológica, tendo em vista que não só o cinema se apresentou como importante espaço de disputa, assim como a televisão, que se popularizava e possuía um enorme potencial comunicativo justamente por fazer parte do cotidiano dos telespectadores, na intimidade de

³⁰O termo “enlatados” se referia ao modo como os filmes eram recebidos em latas redondas, e como a maioria dessas obras era de origem norte-americana, o termo passou a ser adotado para se falar sobre os filmes de grande sucesso e comercialização, que seguem a fórmula de *Hollywood*.

³¹Associação dos Atores em Dublagem, Cinema, Rádio, Televisão, Propaganda e Imprensa, criada em 1975 e oficializada em 1978, presidida na época por Jorge Ramos, ator e dublador brasileiro.

seus lares. Em suma, ao mesmo tempo em que a dublagem possibilita que os mundos se encontrem por meio da língua, ela também permite que haja um domínio, diante da quantidade de produções *hollywoodianas* que influenciavam a moda, os costumes, o ideal de beleza, as reflexões, as visões de mundo, porque “Para se dominar um povo, há que se dominar o imaginário que lhes insufla a vida” (FABRINI, 2013, p. 17).

Não à toa, houve um investimento massivo de empresas e distribuidoras norte-americanas para a criação e crescimento do mercado de dublagem no Brasil. Esse investimento passava inclusive pelo financiamento de medidas para furar a greve e a organização coletiva da classe. Há um registro no mesmo jornal da ASA de que durante a paralisação de 1978, houve a criação de cursos rápidos de dublagem para que aspirantes a dubladores e dubladoras realizassem os trabalhos que estavam parados, como forma não só de furar o movimento, como também de pressionar esses profissionais a voltarem aos estúdios. Em uma sessão intitulada “Patrões” (1978, p. 4), há diversos depoimentos de donos de estúdio e representantes das distribuidoras, que afirmam que a dublagem é uma atividade exclusivamente técnica, que não há elemento artístico, e que “o dublador é aquele que não conseguiu ser ator”, como forma invalidar não só o ofício, mas também as reivindicações que a classe artística fazia na época. Ao ler essas notícias, tive a impressão de estar lendo sobre a dublagem na atualidade, um *déjà vu* sobre como as relações de poder dentro do mercado ainda se mantêm, e nós, atrizes e atores, estamos o tempo todo sendo friccionados por essas disputas.

Percebo que a dublagem está repleta de ambiguidades que lhes são intrínsecas. O ofício se constitui entre o artístico e o mercadológico, entre a criação delimitada pelos parâmetros da obra da tela, e os espaços de exploração que a voz dublada possui. A dublagem pode carregar a dualidade que o teatro “requer, revela e oferece - através da imagem – uma dupla realidade: ao mesmo tempo ator e figura ficcional, ao mesmo tempo matéria e imaginação” (FABRINI, 2013, p. 22). Ela também representa uma ferramenta de aumento da monetização de obras específicas, vindas de lugares específicos, com suas imagens e histórias que adentraram nossos imaginários. É possível sentir uma ferida colonial nesse processo. A dublagem também se tornou importante para a cultura brasileira, proporcionando acessibilidade e democratização. Ela popularizou obras que não foram produzidas aqui, mas que se tornaram um grande sucesso em território brasileiro, a partir das suas adaptações nos elementos cômicos, no uso de frases que fazem parte do nosso vocabulário. Diversas

gerações possuem vozes dubladas que os remetem à infância, que estão gravadas em suas memórias como pertencentes a personagens queridas, que lhes afetaram a partir da criação da versão brasileira.

A partir da observação que se construiu através da dublagem dos “enlatados” e de outras obras estrangeiras, é possível refletir sobre a forma com que nos relacionamos com o outro, com o estrangeiro. A nossa constituição carrega apagamento de diversos povos, e está cheia de estrangeiros que não foram convidados, de outros que foram trazidos forçosamente para o território brasileiro, e há ainda diversos outros que vieram para cá para buscar uma vida nova. A partir disso, há uma reação antropofágica em relação à ferida colonial, que se apresenta como resposta ao que recebemos sem convite, mas que tornamos nosso. A dublagem passou por um processo de desenvolvimento a partir da relação com o público, fazendo com que as obras dubladas se tornassem parte da nossa cultura. As obras estrangeiras dubladas só foram aceitas quando estavam sendo feitas “em bom brasileiro”, por artistas brasileiros, levando em consideração nossas questões linguísticas e culturais, e assim aproximando espectadores e obra. Como os parâmetros da dublagem dependem dos modos de produção de cada país, e esses modos foram construídos a partir das percepções coletivas sobre a atividade, essa é uma das principais características que tornam a dublagem brasileira referência mundial na atualidade: o refinamento técnico e a tradição. A dublagem hoje em dia, mesmo que em pequena escala em comparação com a produção para território nacional, possui um mercado de exportação para países falantes da língua portuguesa.

Observar e questionar o aspecto das relações de colonização e os fins mercadológicos da dublagem, não excluem seu aspecto artístico, sensível e relacional. Ao reconhecê-los, é possível discutir ainda sobre o próprio ofício de atrizes e atores na atualidade, em que essas questões mercadológicas estão presentes na publicidade, nas próprias produções teatrais, audiovisuais cinematográficas e televisivas. Com as redes sociais, as questões que envolvem arte, consumo e criação estão atreladas às necessidades mercadológicas. É cada vez mais comum, por exemplo, ser exigido que atrizes e atores tenham forte presença nas redes sociais, com um forte engajamento. A necessidade de fazer com que a obra a ser produzida seja consumida massivamente, pede também que esses artistas tenham alcance massivo nas redes, o que pode determinar se o ator ou a atriz será escolhida para realizar aquele trabalho. A presença nessas mídias, portanto, pode garantir o sustento de quem atua. A criação e modos de produção midiáticos que engajam o público nas redes também reforçam ideais e modos de

estar no mundo específicos, portanto, é possível perceber que o ambiente virtual também se tornou um espaço de disputa de imaginários.

Diante da necessidade das obras audiovisuais serem produzidas rapidamente, consumidas pelo público, para o acúmulo de capital das produtoras e distribuidoras multinacionais, surgiu uma possibilidade de substituição do trabalho realizado por dubladores e dubladoras de outros países. “Traduzir vídeo e áudio. Desbloquear o potencial mundial com a IA³²”. Essa frase foi retirada de um site que oferece o *Rask* como *software* de inteligência artificial (IA) para substituição da dublagem humana. O programa, pertencente à empresa estadunidense *Brask*, assim como inúmeros outros semelhantes que têm surgido nos últimos anos, se apresenta como solução rápida e barata para tradução de conteúdos audiovisuais. No ano de 2023, vários dubladores ao redor do mundo começaram a se organizar para regularem a presença da Inteligência Artificial que ameaça a continuidade do seu ofício. No Brasil, há o movimento Dublagem Viva, que tem conseguido trazer essa discussão à público, e tem tido um grande apoio dos fãs³³, e até o momento em que escrevo, tem conquistado também espaço no campo político para a criação de medidas legislativas que mantenham as dublagens de obras estrangeiras realizadas por profissionais brasileiros.

IAs aprendem os padrões das vozes que estão gravadas em um banco de dados e replicam esses padrões. A partir disso, os *softwares*, que estão sendo desenvolvidos e aprimorados substituem a voz do ator ou da atriz da tela, alteram digitalmente o formato da boca para cumprir com o *lip sync*, mantendo como base o timbre e a melodia da voz original. O que a IA faz pode ser comparado a definição de imitação que parte do pressuposto de que não há criação, apenas uma imitação da forma, sem que haja uma continuidade da experiência, visto que seu modo de funcionamento é justamente o de replicar os padrões que reconhece na voz humana e na língua.

Apesar desses *softwares* ainda soarem como robôs, (escrevo de uma época em que ainda lhes falta aprimoramento) talvez em poucos anos o cenário mude e o resultado se torne cada vez mais próximo ao humano. Quando comecei essa pesquisa, em 2020, pretendia escrever sobre as IAs a partir de uma perspectiva para um futuro próximo, que rapidamente se tornou o momento presente. Ainda assim, mesmo com toda tecnologia, há uma barreira em

³²Frase retirada do site Rask IA: <https://pt.rask.ai/>

³³A popularização da dublagem, especialmente através da televisão aberta e da dublagem de *animes*, conquistou uma legião de fãs muito ativos no Brasil. Essa comunidade é muito presente nas redes sociais em defesa do ofício dos dubladores e dubladoras, e tem feito um papel importante junto a classe artística no movimento Dublagem Viva. É graças ao engajamento desse grupo que existem diversos *sites* e fóruns *on-line* que registram obras dubladas em território nacional.

que elas não poderão nos substituir. Se o modo com que essas inteligências funcionam tem como base a replicação, não há possibilidade de criação. As IAs não farão as adaptações de texto que cativam o público, porque não há uma fórmula para isso. Em diversas histórias de dubladores e dubladores que criaram bordões famosos, há o elemento da experiência, do jogo, de testar na hora uma ideia que veio à cabeça a partir da cena, do processo criativo que se dá a partir do outro.

Penso que a Inteligência Artificial suprime justamente o que a torna artística tendo em vista como a dublagem se transformou dentro do território brasileiro, dos significados coletivos e culturais que ela adquiriu, no modo como ela se constituiu como ofício, como jogo, como possibilidades de ampliar as experiências para atrizes e atores dentro do estúdio, e como relação que ela estabelece entre a obra e o público.

Quais seriam esses saberes invisibilizados por essa hegemonia e o que teriam eles a ver com o teatro? Eu diria que são os saberes que nascem da experiência de estar no mundo, da abertura aos afetos (o constante deixar-se afetar) e, portanto um modo de estar no mundo ancorado, enraizado na totalidade complexa do corpo - e isso é estar em cena! Corpo que em primeira instância, é natureza, mas uma natureza “almada”. (FABRINI, 2013, p. 16).

Mesmo por meio do cinema e da dublagem, o encontro e o jogo permanecem, porque neles há o instante da presença humana, que é o que constrói a relação com o outro, a partir da diferença, da alteridade. Na dublagem, esse processo ocorre por meio do corpo-voz, ao captar todas as formas com que os estímulos da obra audiovisual o impactam, assim como o ator ou atriz na tela é afetado pelo texto e pela construção da personagem. Se o corpo humano é retirado da equação de criação, o que sobra? Pergunto também qual o potencial relacional que uma voz sintética instaura, e com isso, quais experiências sensíveis, quais relações a partir do encontro com o outro.

A criação e utilização das Inteligências Artificiais para substituição da mão de obra humana, que vem sendo explorada tanto como produto quanto como mercado consumidor, perpetua a relação de colonização. Porque cria-se um mercado em outro país para que o que se produz por uma cultura hegemônica possa ser consumido continuamente. O mesmo país que originou essas obras agora detém a tecnologia que maximiza o acúmulo de capital, e, com essa nova demanda, descarta o mercado criado e os artistas que dedicaram suas vidas a essa atividade, como se fossem máquinas obsoletas. A única diferença, é que são as máquinas que valem mais.

O que se perpetua com a Inteligência Artificial nas artes, dentro desse contexto, ainda são os ideais hegemônicos, que habitam nossos imaginários, que ditam os saberes e os modos de estar no mundo que são válidos, que organizam nossas formas de produzir conhecimento, de produzir arte e de consumi-la. Questiono ainda quais subjetividades serão criadas a partir de uma escuta preenchida por humanidades sintéticas, porque vozes artificiais não criam, não sonham. Elas não possuem o material do que os sonhos são feitos. Vozes artificiais também não questionam, não reivindicam direitos, não lutam pelo que acreditam, porque não há o que acreditar. Elas não podem imaginar futuros diferentes, nem inventar novas maneiras de existir neles.

Por fim, escolho pesquisar a dublagem mesmo diante das contradições que me atravessam, para compartilhar a percepção do espaço do estúdio como espaço de criação, de descobertas, e de encontro com o outro para que sua relação com a cena não seja apagada, e para que a lógica do mercado não silencie as práticas artísticas dentro desse fazer. Investigo para defendê-la diante do futuro desesperançoso que se apresenta, percebendo a construção da sua importância para a cultura brasileira na atualidade, a partir do seu potencial relacional entre obra audiovisual e público. Por ser uma ferramenta de acessibilidade não só de compreensão da obra, como também de continuidade de experiências sensíveis. Como resposta ao domínio dos “enlatados”, reconheço também que a dublagem pode ampliar nosso contato com obras que estão fora do circuito *hollywoodiano* e da lógica de produção dominante.

Que possamos repensar o modo como consumimos essas obras audiovisuais, e quais obras chegam até nós. Que através dela, possamos nos relacionar cada vez mais com obras de outras origens, que nos apresentem outros modos de produção audiovisual, saberes e possibilidades de existir no mundo. Que ela amplie nossas referências e possibilite encontros com outras epistemologias do sul, e que através dela o contato com o estrangeiro nos alimente, não nos domestique. Que ela seja um marco de resistência, e uma referência para as discussões sobre a presença das Inteligências Artificiais nas produções artísticas. E que diante disso tudo, seja possível voltar para a cena, e mantê-la presente em suas derivações, diante de todas as tecnologias que ainda estão por vir, para que o encantamento a partir do outro não se perca.

REFERÊNCIAS

- ALSCHITZ, Jurij. **40 questões para um papel: um método para autopreparação do ator**. Tradução de Marina Luizovna Novagena Tenório. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- ASSOCIAÇÃO DOS ATORES EM DUBLAGEM, CINEMA, RÁDIO, TELEVISÃO, PROPAGANDA E IMPRENSA. **Vamos juntos vencer nosso inimigo comum!** Jornal Autofalante. Edição especial. Rio de Janeiro. Junho, 1978.
- BERNARD, Ian. **Film and television acting**. 2. ed. Nova York: Focal Press, 1998.
- BERRY, Cicely. **Voice and the actor**. Edição reimpressa. Nova York: Wiley Publishing, 1991.
- CASTRO, Rodrigo Spina de Oliveira. **Entre o ouvido e a voz - Between the ear and the voice**. 2017. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP.
- CAVALHEIRO, Juciane dos Santos. **A voz e o silêncio em John Cage 4'33**. Disponível em: https://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem14pdf/sm14ss04_08.pdf. Acesso em: 11 nov. 2021.
- CAVARERO, Adriana. **Vozes plurais: filosofia da expressão vocal**. Tradução de Flavio Terrigno Barbeitas. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.
- CONDE, Rafael. **O ator e a câmera: investigações sobre o encontro no jogo do filme**. 1. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2019.
- FABRINI, Veronica. **Sul da cena, sul do saber - South of scene, south of knowledge**. MORINGA - Artes do Espetáculo, João Pessoa, v. 4, n. 1, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/view/16121>.
- GODARD, Hubert. **Olhar cego: entrevista com Hubert Godard, por Suely Rolnik**. In: ROLNIK, Suely (org.). Lygia Clark: da obra ao acontecimento. São Paulo: Pinacoteca do Estado, 2006. pp. 73-79.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução de João Paulo Monteiro. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- KNEBEL, Maria. **Análise-ação**. Tradução de Marina Tenório e Diego Moschkovich. São Paulo: Editora 34 Ltda, 2016.
- LAZZARATTO, Marcelo. **Campo de visão: exercício de linguagem cênica**. São Paulo: Escola Superior de Artes Célia Helena, 2011.
- LUNA FREIRE, Rafael. **“Versão brasileira”: contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940**. C-Legenda - Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual, 2011.
- LUNA FREIRE, Rafael. **Dublar ou não dublar: a questão da obrigatoriedade de dublagem de filmes estrangeiros na televisão e no cinema brasileiros**. Revista FAMECOS:

mídia, cultura e tecnologia, v. 21, n. 3, pp. 1168-1191, set./dez. 2014. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil.

MARTINS, José Batista Dal Farra. **Notas sobre escuta, ressonância, memória e vocalidade poética**. Anais do VII Congresso da ABRACE: Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas, v. 13, n. 1. Porto Alegre, 2012.

MACHADO, Dilma. **O processo de tradução para a dublagem brasileira: teoria e prática**. 1. ed. Rio de Janeiro: D. Machado, 2016.

MACHADO, Nelson. **Versão brasileira**. São Paulo: Capricórnio, 2005.

MONTENEGRO, Fernanda. **Prólogo, ato, epílogo: memórias**. Com colaboração de Marta Góes. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

NUNES, Sandra Meyer. *O corpo do ator em ação*. In: GREINER, Christine; AMORIM, Claudia (org.). *Leituras do corpo*. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2010.

RINALDI, André Augusto. *A história da dublagem em São Paulo*. São Caetano do Sul: Fundação das Artes de São Caetano do Sul, 2010.

VARGENS, Meran. *A voz articulada pelo coração*. 1. ed. São Paulo: Perspectiva; Salvador, BA: PPGAC/UFBA, 2013.

WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

WODEVOTZKY, R. K.; BAITELLO JR., N. *Processos de criação em dublagem*. *Novos Olhares*, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 173-184, 2020. DOI: 10.11606/issn.2238-7714.no.2020.163697. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/163697>.