

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Cinema de Animação e Artes Digitais

João Pedro Schneider Silva Mayrink

**A RELAÇÃO DA DUBLAGEM COM AS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E
PSICOLÓGICAS DOS PERSONAGENS DE ANIMAÇÃO**

Belo Horizonte
2014

João Pedro Schneider Silva Mayrink

**A RELAÇÃO DA DUBLAGEM COM AS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E
PSICOLÓGICAS DOS PERSONAGENS DE ANIMAÇÃO**

Monografia apresentada ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Jalver Machado Bethônico

Belo Horizonte

2014

João Pedro Schneider Silva Mayrink

A RELAÇÃO DA DUBLAGEM COM AS CARACTERÍSTICAS FÍSICAS E PSICOLÓGICAS DOS PERSONAGENS DE ANIMAÇÃO

Monografia apresentada ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Jalver Machado Bethônico

Jalver Machado Bethônico (Orientador) – UFMG

Leonardo Alvares Vidigal

Leonardo Alvares Vidigal – UFMG

Belo Horizonte, 05 de junho de 2014.

***A meus pais,
pelo incentivo e apoio***

AGRADECIMENTOS

A todos que contribuíram para a realização deste trabalho, fica expresso aqui a minha gratidão, especialmente:

O Professor Jalver Bethônico, pela orientação, pelo aprendizado e apoio em todos os momentos necessários.

A minha namorada Raquel Aoki, que me incentivou e esteve ao meu lado para realização do trabalho.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para esta construção.

RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi de investigar a relação da dublagem com as características físicas e psicológicas dos personagens de animação. Foi realizado um estudo das ferramentas que um dublador utiliza para concepção de seus personagens. A pesquisa analisou a apropriação da voz como linguagem nos primórdios do cinema sonoro e da dublagem como identidade sonora. Os resultados mostram que a criação vocal está relacionada diretamente (mas, nem sempre de modo redundante) com a forma dos personagens animados, quando já foram concebidos. A limitação na criação vocal se relaciona muitas vezes ao processo de produção das animações, que já possuem personagens estruturados no roteiro ou na concepção visual. O uso da dublagem como linguagem pode ser explorada para o enriquecimento da personalidade nos personagens animados.

Palavras-chave: Voz. Cinema de Animação. Dublagem. Concepção de Personagens Animados.

ABSTRACT

The objective of this research was to investigate the relationship of dubbing with the physical and psychological characteristics of animated characters. A study of the tools that a voice actor uses to design their characters was conducted. The research examined the appropriation of voice and language in the early days of sound films and dubbing as sonic identity. The results show that the speech creation is directly related to (but not always redundantly) in the form of animated characters, when they were designed. The limitation on vocal creation often relates to the process of production of animations, characters who already have structured the script or visual design. The use of dubbing as language can be exploited for the enrichment of personality in animated characters.

Keywords: Voice. Animated Film. Dubbing. Designing Animated Characters.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	O CINEMA “FALADO”	11
2.1	A dublagem	13
3	A VOZ COMO PRESENÇA.....	15
3.1	O Vococentrismo e o Cinema Verbocêntrico	15
3.2	A voz como identidade sonora.....	16
4	A CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS DE ANIMAÇÃO: A VOZ E A FORMA...18	
4.1	O processo de criação do dublador	18
4.2	O processo de criação do designer de Personagens.....	24
4.3	A semelhança dos processos	26
5	CONCLUSÃO	28
	REFERÊNCIAS.....	30

1 INTRODUÇÃO

O surgimento do cinema sonoro e a sincronização entre imagem e som, trouxeram sua contribuição para a linguagem cinematográfica. Essa nova tecnologia permitiu uma apropriação do som pelo cinema, não só num acompanhamento musical, como acontecia desde a primeira sessão pública dos irmãos Lumière ou narrando o que acontecia na projeção, como acontecia no Japão e no Brasil, mas em possibilidades articulatórias que incrementaram ainda mais a linguagem para a construção de um discurso nos filmes. Dentre os demais recursos sonoros como trilhas musicais gravadas e ruídos, surge a voz como determinante para a sincronia com a imagem.

A idéia de dublagem nasce nos primórdios do cinema sonoro, como um “empréstimo” da voz para outras pessoas e objetos, ou substituição para o mesmo indivíduo. Muitos atores que acompanharam essa transição para o cinema falado não possuíam as características timbrísticas ideais para seus personagens ou tinham dificuldades com a língua no qual o filme era gravado, sendo necessária a dublagem por outros profissionais. Com a distribuição dos filmes em várias línguas, surgiram possibilidades de trabalho de dublagem para profissionais no mundo todo.

O Cinema de Animação se apropriou rapidamente dos avanços tecnológicos nos primórdios da história do cinema sonoro. A voz também entrou em cena e serviu como matéria-prima para a criação de personagens em animações. O desenho poderia agora ser desenvolvido com o acréscimo da voz, no intuito de contribuir nas personalidades dos personagens de animação. A concepção dos personagens precedia a animação, desde o diretor e roteirista na concepção “crua” dos personagens, até sua materialização visual pelo ilustrador/animador e sonora pelo dublador. A combinação entre voz e forma possibilitou construções sólidas em personagens de animações, contribuindo para suas personalidades. Personagens como Mickey, Patolino, Scooby Doo, Pato Donald, Pateta, são alguns exemplos dessa combinação.

A inquietação para a pesquisa surgiu a partir do modo como a voz, mais precisamente a dublagem é desvalorizada no meio acadêmico se comparada com as possibilidades visuais para transmissão de um discurso nas animações. Isso me

conduziu a investigar a voz como fator criativo, principalmente na concepção de personagens animados.

A pesquisa não coloca para discussão as diferentes possibilidades criativas para expressão dos personagens animados. O uso de recursos sonoros, como ruídos ou notas musicais, ou o apelo visual como discurso narrativo são interessantes também em animações. O trabalho não pondera o melhor meio de discurso, apenas apresenta a voz como possibilidade criativa.

Pretende-se desenvolver nesta pesquisa um estudo da voz como presença e material de criação e a relação da dublagem com as características físicas e psicológicas dos personagens de animação.

2 O CINEMA “FALADO”

A partir de 1926, com o lançamento do filme “Don Juan” (Don Juan -1926) do diretor Alan Crosland, iniciou-se a produção de filmes sonoros com patrocínio dos estúdios de Hollywood. Apesar da inauguração efetiva de uma tecnologia do som sincronizado no cinema, os recursos sonoros utilizados tais como, trilha musical e ruído, não se diferenciavam muito das experiências que os expectadores já tinham no cinema mudo com as apresentações musicais ao vivo.

O filme “O Cantor de Jazz” (The Jazz Singer – 1927) também de Alan Crosland, ficou conhecido na história como o primeiro filme sonoro com a presença da voz. Intitulado como um “*Talk movie*”, já ficava evidente a importância que esse elemento traria para o cinema. O curta “O Vapor Willie” (Steamboat Willie - 1928) de Walt Disney, foi considerado o primeiro filme de animação sonoro. Porém, de acordo com o livro “Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution” de Richard Fleischer e o site oficial do estúdio, disponível em <<http://www.fleischerstudios.com/museums/history/>>, os irmãos Fleischer já haviam feito experiências sonoras desde 1924.

O estúdio dos irmãos Fleischer era conhecido pela invenção da rotoescopia, técnica de animação que utiliza referência de imagens reais para criar movimentos mais fluidos, e por personagens icônicos como o palhaço Koko, Betty Boop, Bimbo, o marinheiro Popeye, dentre outros. A série de curtas de animação chamada “*Ko Ko Song Car-Tunes*” foi produzida pelo estúdio no período de 1924 até 1927. Composta por 36 títulos, 19 utilizavam o processo “Phonofilm” de LeeDeForest para sincronizar o som com as imagens. Músicas como “*Oh, Mabel*”, “*Mother, Pin a Rose on Me*”, “*Goodbye, My Lady Love*” e “*Come Take a Trip on My Airship*” compuseram esse repertório sonoro em animações. Apesar das outras 17 animações da série serem mudas, elas foram planejadas como uma espécie de “Karaokê”, no qual os espectadores cantavam as canções acompanhando a letra na projeção. O referencial para acompanhar o ritmo e a letra da música se dava com a animação de uma bola saltitante, processo conhecido na época como “*follow the bouncing ball*”. Em 1929, outra série de animações foi desenvolvida pelo estúdio, chamada “*Talkartoons*”. Ela explorava também as possibilidades sonoras, principalmente no uso da voz em seus personagens.

Quando analisamos o cinema sonoro, levando em conta o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, nos deparamos com algumas consequências. Por um lado, com o surgimento do som, e principalmente da voz nos filmes, não era mais necessário o uso dos intertítulos para retratar a linguagem falada. Antes, os letreiros eram intercalados às cenas interrompendo o discurso visual do filme. A voz assumia um papel direto com o ouvinte e tornava o diálogo um recurso dos atores. Por outro lado, o som no cinema em seus primórdios, desencadeou um retrocesso da linguagem ao modo teatral, no sentido da imobilização do ponto de vista do expectador frente à ação. Alguns avanços da linguagem, como movimentos de câmera foram momentaneamente perdidos por entraves técnicos. Os estúdios tiveram que adaptar sua estrutura para os sistemas sonoros que gravariam em conjunto com as câmeras. Acontecia que os microfones captavam os ruídos das câmeras, exigindo assim um isolamento em cabines protegidas do som e restrição de sua movimentação pelo estúdio.

É interessante percebermos que, apesar de algumas experiências anteriores com o som no cinema, ele só causa impacto no público provocando mudanças na linguagem e no modo de fazer cinema quando a voz sincronizada entra em cena. O termo cinema “mudo” era atribuído ao período anterior e, segundo Michel Chion, teórico francês que discute a relação entre imagem e som no cinema, é equivocado. Para ele o termo correto seria “Deaf cinema”, ou seja, cinema “surdo”. Isso é coerente ao pensarmos que o som existia nas filmagens, com todos os detalhes, ruídos e vozes só que, por ausência de tecnologia, não eram ouvidos pelo aparato de registro. Na verdade o cinema era surdo para captar e mudo para transmitir.

A voz se instaura como material de presença e expressão nos filmes, tornando-se muito sedutora para o público. A idéia de dublagem nasce junto ao cinema sonoro, como um empréstimo da voz. Muitos atores que acompanharam essa transição para o cinema falado não possuíam as características timbrísticas ideais para seus personagens ou não falavam bem o inglês, sendo necessária a dublagem por outros profissionais. No filme “Chantagem e Confissão” (Blackmail– 1929) de Alfred Hitchcock, foi necessário a substituição da voz da atriz protagonista Anny Ondra, que tinha um sotaque polonês, pela voz da atriz inglesa Joan Barry para maior coerência com a etnia da personagem. De maneira exagerada, a transição do cinema “mudo” para o sonoro é ilustrada no filme “Cantando na Chuva” (Singin' in the Rain - 1952) de Stanley Donen e Gene Kelly.

2.1 A dublagem

Como dito anteriormente, a dublagem foi um processo importante na história do cinema. Entendida inicialmente como um processo de adição de vozes em obras audiovisuais, pode se tornar complexa a utilização do termo quando buscamos nomenclaturas estrangeiras. O livro “*Voice-Over for Animation*” de Jean Wright e M J Lallo Voice, faz uma diferenciação em categorias dentro do termo que conhecemos por dublagem em nosso português, tais como *ADR*, *Dubbing* e *Voice-Over*.

Inicialmente o termo *ADR* (Automated Dialogue Replacement ou *Additional Dialogue Recorded*) foi utilizado no cinema como um processo de pós-produção de gravação e substituição de vozes. Usado em situações que as vozes eram capturadas nas filmagens e possuíam baixa qualidade, inteligibilidade comprometida, ou até mesmo não agradavam expressivamente ao diretor. Assim, os atores regravavam suas vozes assistindo as imagens para haver sincronia labial. É importante percebermos que *ADR* não se aplica a tradução de linguagem e a substituição das vozes é sempre feita na língua original.

O termo *Dubbing* é devido ao processo de substituição do diálogo original de obras audiovisuais, para outro idioma. Acontecendo também na pós-produção, a tradução de linguagem se faz necessário o uso da tecnologia do *ADR* para sincronização labial entre o ator e personagem.

Já o termo *Voice-Over* é utilizado de forma geral para referir à criação de vozes em produções audiovisuais. Um profissional que atua como *Voice-Over*, pode trabalhar tanto em *ADR* quanto em *Dubbing*. Na pré-produção de animações, o ator de *Voice-Over* desenvolve a voz do personagem sem ter necessariamente uma referência visual, se atendo as descrições e conceitos contidos no roteiro. Esse processo é conhecido como *prelay animation* e dá maior liberdade de criação ao ator, principalmente na construção da personalidade dos personagens. Quando a criação acontece dessa forma, as sessões de gravação são filmadas para extrair as expressões e atuações do dublador, servindo como guia para os animadores. Em outros modos de realização, o dublador acrescenta sua voz na pós-produção, quando o personagem já está animado.

Podemos perceber que o que entendemos como “dublagem” é uma concatenação de todos os termos citados acima. Isso é devido ao modo como a

dublagem se desenvolveu no Brasil com a tradução de linguagem dos filmes. O filme de animação “Branca de Neve e os 7 Anões” (Snow White and the Seven Dwarfs - 1937) dos estúdios Disney, marca a história por ser considerado o primeiro longa-metragem estrangeiro de ficção dublado no Brasil. As gravações ocorreram em 10 de janeiro de 1938, no Rio de Janeiro nos estúdios CineLab. Essa parceria com a Disney permitiu futuros trabalhos nos filme “Pinóquio” (Pinocchio -1940), “Dumbo” (Dumbo – 1941) e “Bambi” (Bambi – 1942), também dos estúdios Disney. Os primeiros elencos de dublagem foram integrados por radio-atores da época que já eram conhecidos por suas vozes nas radio-novelas. Apesar da dificuldade da instauração do cinema sonoro no Brasil por ausência de tecnologia em seus primórdios, foi devido às animações dubladas que se incentivou o avanço. A parceria com a Disney exigiu uma qualidade de equipamentos no Brasil para exibição de seus filmes sonoros. A partir do lançamento dos primeiros filmes da Disney, a dublagem brasileira se desenvolve não só na animação, mas em filmes de ação direta.

Para alinhamento dos assuntos que estão por vir, entenderemos o termo dublagem como instância maior que agrupa seus demais significados.

3 A VOZ COMO PRESENÇA

O vínculo que estabelecemos ao ouvirmos uma voz acontece de forma natural e está totalmente ligado a nossa percepção auditiva. Isso é coerente ao vermos como a voz se instaurou no cinema e prevaleceu como linguagem até os dias de hoje.

3.1 O Vococentrismo e o Cinema Verbocêntrico

Quando trazemos para o nosso cotidiano, é fácil entendermos a importância do som e o modo como o percebemos. A audição é um dos 5 sentidos que possui menor latência entre uma reação física e a nossa percepção. Fazendo um comparativo entre a visão e a audição, podemos notar algumas diferenças entre nossos sentidos. Espacialmente falando, a visão é direcional e necessita de nossa ação para cobrirmos todo o espaço que estamos. Já a audição, pode ser considerada omnidirecional, isto é, ela atua em 360° no espaço independente de ações voluntárias, estando ativo todo o tempo, pois nossos ouvidos não possuem recursos semelhantes às pálpebras. Isso acontece pela forma como nossa orelha é disposta em nossa cabeça, com sua leve inclinação e declives no próprio aparelho auditivo, que servem para nos orientar sobre a fonte sonora e assim calcularmos a distância pela reflexão do som, degradações, reverberações e intensidades. Dentre os demais sons que diferenciamos, atribuímos nossa atenção principalmente à voz humana.

Para discutirmos a relação do som e da voz na percepção do ser humano, podemos nos apoiar em alguns conceitos que Michel Chion aborda em seu livro “Audio-Vision” (1994), que analisa o som em produções audiovisuais. O termo “Vococentrismo” é usado para explicar o predomínio da voz humana sobre todos os sons. A presença da voz humana estrutura o espaço sônico que a contém, hierarquizando tudo: o diálogo, o idioma, gritos, sussurros, etc. Se o idioma é acessível à nossa compreensão, buscamos entender o significado das palavras que estão sendo ditas para depois interpretarmos os demais sons do ambiente.

No cinema clássico essa distinção e hierarquização também são aplicadas. No processo de planejamento e edição do áudio dos filmes, é desejável uma

diferenciação nas camadas sonoras para separação dos momentos e construção de uma trilha de boa qualidade. A voz é favorecida artificialmente em volume destacando sua presença para se assemelhar à sensação perceptiva que temos no cotidiano. A voz é tida como um instrumento solo tornando os outros sons como meros acompanhamentos. O cinema pode ser considerado também como Verbocêntrico, uma vez que a maior parte do tempo sua narrativa é centrada em torno da fala e os acontecimentos narrativos se situam em relação à comunicação oral verbal das personagens.

A partir do surgimento dos “Talk movies”, a voz se torna o guia para a narrativa. Os diálogos são construídos em função dos personagens para apresentação deles ao público, como afirmação de suas personalidades e de suas relações com outros personagens contidos na história. Mesmo os problemas na fidelidade do som nos primórdios do cinema sonoro, como as distorções causadas nas vozes dos atores ou acréscimo de ruídos por parte dos equipamentos, era aceitável para os expectadores por já ocorrer nas transmissões de rádios. A voz se tornou funcional como linguagem no cinema e se desenvolveu a frente às outras possibilidades sonoras com a evolução tecnológica.

3.2 A voz como identidade sonora

A voz é capaz de caracterizar personagens e exacerbar suas personalidades. Quando trabalhamos a voz como uma identidade sonora, é possível entendermos seu papel na construção de personagens. De maneira semelhante aos *leitmotif's* musicais no cinema, que são temas melódicos que representam personagens, situações ou objetos e são retomados ao longo da história para ilustrar presença, temos a voz caracterizando e marcando a presença de um personagem. As melodias são substituídas pelas singularidades vocais dos personagens, enfatizando suas personalidades e os contrastando dos demais.

O corpo é fundamental para a afirmação da voz como identidade e para criação vocal, quando entendido como fonte sonora. Não existe um só órgão responsável pela fonação, o conjunto dos pulmões, diafragma, cordas vocais, glote, língua e toda a estrutura óssea como caixa de ressonância é que torna possível a voz como material de criação.

No livro “The Voice In Cinema” (1999), Chion utiliza o termo “Embodying” para explicar o processo no cinema em que o expectador assimila uma voz a um determinado corpo. Em obras audiovisuais, essa associação pode ser manipulada pela dublagem. No processo de tradução de linguagem, uma nova voz é associada a um corpo, com o intuito de representar o mesmo indivíduo falando a língua nativa do país. Apesar do cuidado do dublador em manter coerência entre suas características vocais com a voz original do personagem, um vínculo diferente é formado e influencia diretamente o espectador. A aproximação com o expectador, promovida pela tradução lingüística facilita a aceitação da nova voz ao corpo. A assimilação pode acontecer de maneira discreta por meio da sincronia labial ou gerar contraste entre a voz e o corpo quando não aplicada corretamente. Enquanto nos filmes de ação direta é desejada uma descrição da dublagem, tanto em substituições de vozes (ADR) quanto nas traduções de linguagem para condizer com a realidade, na animação tem-se uma liberdade criativa maior para a representação do personagem que pode explorar as incompatibilidades da voz em relação ao corpo.

O que permite o elo entre imagem e a voz é a sincronia labial. Ela é tão importante nas animações dubladas que é determinante para os estágios iniciais da produção. Normalmente, o diálogo é gravado antes da fase de animação como um guia para o animador. Muitas vezes as vozes utilizadas são dos próprios animadores, sendo utilizadas também na versão final ou são gravadas depois e substituídas pelas vozes de um profissional. É essencial para o animador ter o diálogo gravado para elaborar a interpretação que os seus personagens irão desempenhar junto aos movimentos dos fonemas, em sincronia. Quando o corpo do personagem reage ao diálogo como complemento de expressão, a animação se torna mais interessante.

Apesar de ser interessante para o animador participar do processo de dublagem de seus personagens para compreender melhor sua atuação tendo o corpo em sintonia com a voz, fica evidente que os dubladores estão mais preparados para o ofício. O repertório sonoro e formação nas artes cênicas permitem aos dubladores uma melhor articulação para criação vocal dos personagens animados.

4 A CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS DE ANIMAÇÃO: A VOZ E A FORMA

As idéias e esforços coletivos dos ilustradores, animadores e dubladores compõem a etapa de concepção de personagens animados. No processo de elaboração vocal, o dublador dispõe de algumas ferramentas que podem auxiliar na criação.

4.1 O processo de criação do dublador

No momento da dublagem, o profissional precisa estar familiarizado com o personagem para o qual irá criar a voz. Ele precisa saber sua origem, inquietações, sua relação com outros personagens e reações a determinadas situações. Seu corpo precisa estar imerso para além da fonação, mas também como expressão para tornar crível a vivacidade do personagem. Para isso, é essencial e obrigatória ao dublador a formação como ator.

Suas habilidades se estendem também ao campo da música para utilizar a musicalidade intuitiva da fala. Uma narração ou um simples diálogo exige ritmo, variação em dinâmica, alternância de frequências, etc. O fraseado quando explorado com os detalhes acima, contribui para manter o interesse do público na voz e permite a extração de significado. Além disso, existem algumas animações que são construídas como musicais exigindo do dublador a capacidade de cantar. Muitas vezes existem dois profissionais distintos para executar as vozes em diálogo e no canto, mas muitas vezes ocorre a acumulação de funções.

É necessário também que o dublador conheça as possibilidades e limites de seu corpo para melhor aproveitamento de seu potencial. A respiração com pontuação no fraseado, ou no controle para legibilidade do diálogo é essencial como formação de um bom profissional e contribui para a criação de personagens animados. O entendimento de seu corpo como caixa de ressonância auxilia também na criação de personagens.

O livro *“Voice-Over for Animation”* de Jean Wright e M J Lallo, resume o processo de criação do dublador na seguinte equação:

OBSERVAÇÃO+ANÁLISE+IMAGINAÇÃO+EXPERIMENTAÇÃO+ EXAGERO = PERSONAGENS

A observação compõe o processo inicial da criação artística. Da mesma maneira que um desenhista observa a natureza para reproduzi-la com seu lápis ou um animador estuda a movimentação de uma pessoa ao caminhar, um dublador ouve uma voz como matéria para entender melhor sua influência nas pessoas e o modo que elas soam. A análise é a avaliação do que se foi observado no contexto da animação. A imaginação vem em seguida e liberta a mente para todas as possibilidades de criação. Ela faz a construção, a desconstrução e reconstrução dos elementos estéticos vocais envolvidos. A experimentação permite a criação vocal através da observação e, muitas vezes, para além de regras pré-concebidas. O exagero pode ser incluído para afirmação da voz como identidade sonora e maior reflexo da personalidade dos personagens.

Dentre as diferentes atuações do dublador, ele usufrui melhor dessa equação no processo de criação de personagens animados no Voice-Over. No Dubbing, a experimentação, imaginação e o exagero podem ser interessantes, principalmente quando existe a necessidade de adaptação das personalidades dos personagens com a tradução de linguagem, para afirmar contextos regionais. Isso é adequado tanto para animações quanto para filmes de ação direta. No processo de ADR utilizado em filmes de ação direta, o dublador se limita a observação do material já gravado para recriar a interpretação com uma melhor execução vocal.

Para a concepção de personagens com vozes originais, o dublador pode resgatar suas experiências da infância e liberar sua criatividade. Podemos nos apropriar de uma expressão de Chion do livro *"The Voice In Cinema"* (1999), que o autor atribui ao cinema mudo, mas que cabe ao processo da dublagem em animações. As chamadas "Dreamed Voices", ou numa tradução não literal de valor semelhante como "Vozes Imaginárias", que são vozes atribuídas a corpos mudos. Nem sempre condizendo com o real, essa expectativa é derivada da relação que construímos da voz com a forma. As crianças desenvolvem esse tipo de relação de maneira natural quando ainda estão no processo inicial da fala. Com onomatopéias somadas a vozes distorcidas, as crianças constroem os personagens partindo da referencia visual de seus brinquedos. Esse recurso pode ser interessante tanto na desinibição dos dubladores no processo de criação quanto no exercício de análise

da relação entre um corpo a uma determinada voz. É a partir dessa experiência lúdica de liberar a criatividade que podem surgir idéias interessantes. Cabe lembrar que, em sua grande maioria, as animações são direcionadas ao público infantil. Nada melhor do que pensar semelhante as crianças para melhorar o vínculos dos personagens aos expectadores.

Uma categorização é apresentada também no livro “*Voice-Over for Animation*”, de alguns estereótipos de personagens contidos em histórias que auxiliam o dublador a pensar sua criação levando em conta o universo no qual pertencem. Podemos dividir em seis grupos distintos:

- Os Personagens Realistas (Realistic Characters), como o próprio nome já diz, são personagens que nos permitem identificar sentimentos e atitudes mais facilmente e nos lembram pessoas conhecidas. Suas vozes são mais fáceis de construir a partir da observação das pessoas no cotidiano;
- As Figuras Heróicas Clássicas (Classic Heroic Figures) podem ser um guerreiro, um aventureiro ou uma pessoa de ação. Eles estão contidos em contos, mitos e histórias infantis. A criação vocal pode partir de estereótipos de força ou grandiosidade e ser incrementada para diferenciação dos demais personagens do gênero;
- Os Personagens de Fantasia (Fantasy Characters) são romantizados e vivem em um mundo mágico. Eles são mais exóticos e seu visual pode influenciar suas personalidades. A utilização das diversas técnicas vocais que desnaturalizam a voz pode ser fundamental para reafirmar suas características físicas e psicológicas;
- Os Personagens Antropomórficos (Anthropomorphic characters) personificam alguns traços humanos, muitas vezes em combinação com a natureza animal. Esses traços também são trazidos de suas características na natureza e podem ser utilizados na voz. Nesse caso, a dualidade entre o “animal e o humano” pode dizer muito de sua personalidade;
- Os Personagens Simbólicos (Symbolic Characters) representam normalmente uma idéia, como o mal, a justiça e a ganância. Os gregos, os romanos, e as pessoas da idade média utilizavam estes personagens em seus mitos e fábulas. Como representam idéias

sintéticas, podem tanto limitar a criação vocal ao conhecido ou brincar com o imaginário nas diferentes maneiras de representação;

- Os Personagens Genéricos ou Comuns (Everyman) representam os homens, mulheres e criança de maneira geral sem nenhum tratamento vocal especial e preenchem a história. Novamente, a observação de pessoas no cotidiano, guiará para concepção efetiva das vozes.

O dublador escolhe o modo como vai representar seu personagem através de sua voz. Inicialmente, no processo de seleção do elenco dos dubladores uma das estratégias facilitadoras é buscar que sua fisionomia seja similar a do personagem que irá dublar, pois a semelhança entre os corpos (e seus respectivos aparelhos fonadores) tende a remeter a uma semelhança vocal. Claro que no universo da animação, não podemos limitar à forma dos personagens para adequação da voz. Em personagens que tomam forma de objetos inanimados não se aplica essa preferência de elenco, prevalecendo à criatividade e liberdade do dublador para criação da voz. É interessante pensarmos que muitas vezes, no processo de Voice-Over, acontece o contrário. A fisionomia do dublador guia a criação visual dos personagens.

Existem algumas simulações e projeções da voz que permitem uma gama de possibilidades na criação de variação timbrística. A combinação dessas possibilidades vai resultar na criação de personagens originais e mais interessantes ao público. Podemos dividir a grosso modo, a projeção vocal no corpo em tronco, garganta e cabeça. Dentro de cada grupo é necessário a separação em categorias. É importante percebermos que em nenhum grupo trabalha a fonte sonora de maneira isolada, combinando com as diversas partes do corpo humano e regiões de ressonância.

Pertencendo ao primeiro grupo, temos o peito como fonte sonora. Ele gera uma voz mais grave. É muito utilizado na representação de heróis e heroínas ou autoridades como policiais e etc. Logo abaixo, no diafragma e abdômen, é possível projetar diferentes quantidades de energia na respiração, influenciando diretamente na disposição do personagem. Com maior quantidade de energia é possível imaginarmos personagens dinâmicos, enquanto em menores quantidades associamos a personagens mais debilitados.

No segundo grupo temos a região da garganta que permite uma variedade de sons possíveis. Estreitando a garganta, em uma espécie de sopro ou assobio obtém um resultado semelhante ao da voz do personagem Gollum do filme “O Senhor dos Anéis”. Se empurrada a parte de trás da garganta, como se estivesse engasgando, permite vozes que podem ser usadas em gnomos e fadas. Vozes maléficas são obtidas no trabalho do diafragma e são mais coerentes a personagens grandes como gigantes ou *Trolls*. Na região superior do peito, também conhecida como uma das duas áreas altas da garganta é possível chegar a resultados similares as vozes do Pernalonga ou Piu-Piu.

No último grupo, que é o mais extenso, temos a cabeça dividida em boca, nariz, mandíbula e se ramifica em pequenas categorias como lábios, dentes e língua. Utilizando o topo da cabeça como fonte, é possível obter uma voz pequena e aguda. Elas são mais apropriadas para pequenas criaturas. No topo das bochechas com os olhos arregalados, conseguimos uma voz brilhante que remete a um ar de inocência. Pode ser assimilada a vozes de crianças, elfos, jovens princesas, etc. O Nariz, que é a outra área alta da garganta, remete a uma voz similar a quando se adquire um resfriado. Tal voz pode ser usada para personagens *nerds*. Utilizando a área Adenoidal, obtém um resultado similar ao anterior como um som “entupido”. Bart Simpson é um exemplo desse tipo de voz.

Utilizando a parte inferior da boca faz com que as bochechas e mandíbula oscilem. A voz resultante é semelhante ao personagem Muttley de Hanna Barbera. A projeção da mandíbula para à frente gera uma voz contida. Normalmente é utilizada em personagens que já possuem fisicamente essa característica.

Diferentes movimentações dos lábios também servem como manipulação criativa para a voz. Deixando-os flácidos durante a fala, levantando o lábio superior para mostrar os dentes ou colocando a língua em um canto da boca são alguns exemplos disso. A posição da língua pode dar uma variedade imensa de tipos de som se combinadas também com os dentes. Esse tipo de trabalho conjunto é usado quando o personagem possui alguma singularidade na fala como a língua presa ou uma projeção exagerada de seus dentes. Os personagens Frajola e Patolino são exemplos desse tipo de voz.

Outros recursos podem ser adicionados para diferenciação vocal ou situar o personagem dentro de um contexto cultural. O termo em inglês *wrinkles*, aqui traduzido como rugosidades, são características vocais que também são

adicionadas para mudança da voz. Como uma espécie de ruído que brinca com a inteligibilidade das palavras ou um exagero na fala que acentua as personalidades dos personagens, essas rugosidades vocais podem ser uma língua presa, uma mandíbula projetada para frente, uma gagueira, uma voz interrupta. Em alguns personagens antropomórficos, utiliza-se também o acréscimo de efeitos semelhantes à sua origem animal em suas vozes de humano. É comum a adição de apenas um desses elementos para a caracterização do personagem não acontecer de forma exagerada. A maneira como o dublador trabalha o fraseado também se aplica como uma rugosidade. Personagens como Pateta, Patolino, Gaguinho, Scooby Doo, Pato Donald, bebem desse recurso criativo em suas vozes.

Os sotaques podem ser explorados como diferenciação vocal entre personagens. O uso de sotaque em personagens de animação tem um caráter maior na representação, de maneira crível e engraçada do que na autenticação do discurso realista. Personagens como o Wally Walrus (Leôncio no Brasil) dos filmes do Pica-Pau, que possui um sotaque sueco, ou o Gato de Botas, da série de animação da DreamWorks “Shrek”, com seu sotaque espanhol são exemplos do uso desse recurso. Ao mesmo tempo em que se pode acrescentar nas personalidades dos personagens, a utilização de piadas regionais por meio da pronúncia e do sotaque pode deslocar o expectador da narrativa e perder o seu sentido.

A personalidade de um personagem está totalmente ligada ao modo como ele enxerga sua vida ou se comporta em determinadas situações na história. No livro “*Voice-Over for Animation*” esse “estado de espírito” é denominado como *Status*. Ele revela como sua voz deve soar de acordo com a postura corporal do personagem em combinação com sensações internas. Uma pessoa com Status alto soa confiante. Sua voz pode ser grave e poderosa. Sua aparência física pode estar relacionada a uma pessoa alta, que olha nos olhos das pessoas e transparece um sorriso largo em seu rosto. Em outra mão, um personagem com um Status baixo, possui uma voz fraca e contida. Durante o diálogo ele hesita para completar cada sentença. Sua aparência direciona a um personagem franzino e desajeitado. Apesar de haver associações diretas dos níveis de Status com traços físicos de personagens, não é necessário em todos os casos utilizar dos estereótipos para construção do personagem.

Como podemos perceber, o dublador tem em mãos diversas ferramentas que auxiliam a criação vocal de personagens. A escolha dessas ferramentas é determinante para a personalidade dos personagens. O corpo do dublador se torna voz e sua voz se torna corpo ao ser associada a personagens animados.

4.2 O processo de criação do designer de Personagens

O designer de personagens é responsável pela criação visual de personagens animados na pré-produção. Antes de materializar os personagens animados no papel, é necessário que sua concepção tenha sido desenvolvida no roteiro. Essa descrição escrita é fundamental para familiarizar o artista com o personagem que irá desenvolver, revelando suas características físicas, psicológicas e interação entre o universo no qual pertence.

Existe uma categorização ilustrada no livro “Creating Characters With Personality,” de Tom Bancroft, que hierarquiza os tipos de personagens em diferentes níveis de simplicidade e realismo ou os situam em diferentes papéis na narrativa. Ela se divide em seis grupos:

- 1) Os personagens Icônicos (Iconic) são extremamente simples visualmente. Como são muito estilizados, não apelam muito às poucas expressões faciais e sim ao movimento de seu corpo. As primeiras versões do conhecido Gato Felix e do Mikey Mouse são um exemplo desse tipo de estética.
- 2) Os personagens Simples (Simple) possuem maior representação em suas expressões faciais, mas ainda mantém a estilização formal. São normalmente utilizados em séries para TV e Internet. Fred Flintstone é um exemplo desse grupo de personagens.
- 3) Os personagens Exagerados (Broad) são concebidos utilizando suas expressões para construção da ação e do humor. São muito mais expressivos do que os dos grupos anteriores. O personagem Roger Rabbit é um exemplo desse tipo de personagem.
- 4) Os personagens de Alívio cômico (Comedy relief) alcançam o humor através da ação contida na prevalência do diálogo. Sua

anatomia é proporcional, mas ainda sim não são considerados como realistas. A maioria dos personagens secundários da Disney se enquadra nesse tipo de design.

- 5) Os personagens Principais (Lead character) são muito realistas em suas expressões faciais, atuação e anatomia. Isso é necessário para estruturar o vínculo emocional com o expectador. Personagens como as típicas princesas da Disney ilustram esse grupo.
- 6) Os personagens Realistas (Realistic), como o próprio nome já diz, são extremamente realistas em sua anatomia, apesar de haver traços caricaturais no design, não os colocando no campo do fotorealismo. Personagens de história em quadrinhos abusam desse tipo de design.

É comum na maioria dos filmes animados, o uso de dois até quatro grupos de personagens para criar contraste visual. Como em toda produção artística, é necessário ponderar os elementos gráficos para garantir o equilíbrio e atenção do expectador para o que realmente importa na história. Levando em conta a numeração dessa hierarquia, a discrepância entre os números pode gerar conflitos visuais e atrapalhar na unidade da animação.

Com o universo dos personagens já estabelecido, o designer de personagens pode conduzir suas energias para a concepção formal dos personagens. A partir da construção de formas geométricas simples, já podemos elaborar a personalidade dos personagens. No mapeamento de alguns estereótipos, podemos dizer que quando existe a predominância da forma circular no design do personagem, construímos uma relação de carisma, bondade e fofura. As curvas de uma mulher evocam sua beleza da mesma forma que a delicadeza e o tamanho do corpo de um bebê nos geram simpatia. São utilizados normalmente em personagens de Alívio Cômico ou em personagens Exagerados. Formas retangulares e quadradas transmitem a sensação de solidez e confiança. Personagens que demonstram confiança por sua forma física como super heróis ou valentões são alguns exemplos. As formas triangulares normalmente são associadas a vilões ou personagens suspeitos. As diversas quinas geram inquietações e se contrastam às formas arredondadas. A forma dos personagens pode direcionar a criação vocal como

“recipientes” para ressonância e projeção. Um personagem que possui um corpo maior é capaz de armazenar maior quantidade de ar em seu diafragma, logo sua voz poderá ser conduzida para uma de maior presença e energia. Ao mesmo tempo, pode-se pensar o contrário a fim de gerar contraste entre voz e forma.

O simbolismo contido no círculo, triângulo e quadrado já direcionam para caminhos conhecidos, mas as suas combinações e a variação no tamanho das formas que permite personagens mais elaborados. O exagero formal também pode ser utilizado na animação, mas precisa ser dosado a favor do foco da narrativa.

As linhas também são importantes para a construção formal dos personagens animados. O contraste entre linhas retas e linhas curvas gera ritmo tornando o personagem mais interessante. A recorrência das formas contribui também para uma identidade visual própria.

A personalidade está relacionada à postura. Para a construção formal dos personagens, utilizamos das chamadas “linhas de ação” que guiam a postura e ajuda a transmitir valores contidos em sua personalidade. Ela também garante a sensação de movimento e naturalidade nos desenhos. São diversos os elementos visuais que apontam para uma expressividade para a voz.

Cabe lembrar que as categorias e regras citadas acima não devem ser levadas como um único meio para a criação de personagens. A experimentação e combinação de diversos recursos contribuem para a elaboração de personagens originais.

4.3 A semelhança dos processos

É curioso percebemos as semelhanças na concepção de personagens pela voz e pela forma. Quando analisamos os processos de criação lado a lado, percebemos que o dublador e o designer de personagem dependem de alguma maneira do trabalho do outro para afirmação e destaque do personagem na história.

Em ambos os processos, temos o roteiro como guia para criação. Contendo indícios visuais em forma escrita, cada profissional se alimenta da descrição física e psicológica dos personagens para a criação. É desejável que cada especialista utilize todos os recursos disponíveis para sua produção. A concepção de voz como

matéria prima para o artista e a concepção visual como matéria prima para o dublador.

Como dito antes, o corpo em sua total presença, funciona como ferramenta e direciona processos criativos. Como fonte sonora do dublador e referência visual para o designer de personagem e animador, é responsável pela materialidade de personagens animados. É nesse sentido que se cria uma ponte entre os dois processos de concepção de personagens, entendendo o corpo como meio.

As “Dreamed Voices” aqui citadas, não se aplicam apenas ao processo de criação dos dubladores. A assimilação de uma voz a um corpo, também está contida nos designers de personagem e nos animadores. Ao esboçar um personagem no papel, eles adicionam valores a esse corpo que até então está inanimado e permite construir uma identidade. Sua origem, personalidade, desejos, relação com outros personagens são oriundas do roteiro escrito e servem como inspiração para a forma visual. A voz também é imaginada completando a sua existência. Mas, cabe lembrar que os profissionais responsáveis pela visualidade dos personagens não possuem a mesma riqueza de imaginação vocal que os dubladores por não possuírem um repertório sonoro com a mesma densidade. Deve ocorrer um processo de alimentação recíproco entre animador e artista vocal para ampliar a expressividade dos personagens.

A ausência da voz implica em meios alternativos para comunicação dos personagens. Muitos desenhos animados não utilizam a voz e são capazes de transmitir valores através da expressão corporal, ruídos ou notas musicais. Isso é devido a uma opção estética, evitando também a necessidade de legenda para festivais internacionais. A voz se torna um outro caminho para a expressão e participa do processo de criação visual em animações que utilizam da dublagem.

5 CONCLUSÃO

O surgimento da voz no cinema direcionou o desenvolvimento da linguagem cinematográfica para produções verbocêntricas. Além disso, impulsionou o avanço tecnológico nos dispositivos de sincronização entre imagem e som. O cinema de animação caminhou junto a esses avanços tecnológicos e se apropriou da voz como linguagem na concepção de personagens. Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, procurou-se identificar as particularidades da voz e suas influências no processo de criação de personagens animados.

Quando entendemos a importância da voz como meio de expressão em nosso cotidiano é possível trabalharmos como possibilidade de linguagem em produções audiovisuais. A voz carrega traços da personalidade do emissor que são muitas vezes reafirmados por suas características físicas. O corpo do dublador se torna presente como fonte sonora ou pela semelhança com o dublador (cabe lembrar que o artista vocal pode ser selecionado pela semelhança com o personagem e algumas vezes, o design do personagem é baseado no ator vocal ou na pessoa famosa que lhe empresta a voz).

Os dubladores possuem diferentes técnicas para trabalhar a criação vocal que adicionam valor às personalidades de personagens animados. Seguindo estereótipos que construímos em nosso dia a dia e a partir daqueles construídos pelo cinema, na associação entre voz e forma, é possível criar vozes que funcionam para a aceitação do expectador. A desconstrução dessas regras e o cruzamento das diversas técnicas vocais é que podem guiar na criação de personagens originais e destacar a voz como linguagem.

Nos processos de ADR e *Dubbing*, o dublador se depara com limitações impostas na produção que dificultam a criação. Quando a concepção dos personagens já está definida e necessita apenas da reprodução vocal, o leque de possibilidades criativas se fecha. Na tradução de linguagem ou *Dubbing*, existe uma brecha maior para a experimentação quando é necessária a adaptação regional de termos para aproximação do público. No processo de *Voice-Over*, o dublador se encontra como criador e explora melhor sua capacidade vocal.

Enquanto houver a dependência da voz nos processos de concepção visual, ela continuará servindo como acessório, não sendo um elemento determinante para

criação e diferenciação dos personagens animados e nem valorizado no meio acadêmico como linguagem.

No Brasil, a ausência de bibliografia limita o desenvolvimento da pesquisa na área. Apesar de haver um mercado grande para o *Dubbing*, a criação autoral de vozes de personagens se dá em sua grande maioria na tradução de linguagem e não nos processos de pré-produção trazidos pelo *Voice-Over*. Isso é devido também à baixa produção de longas metragens de animação brasileiros. Enquanto esse cenário não mudar, a “voz” brasileira deverá ser sempre associada a personagens estrangeiros.

REFERÊNCIAS

BANCROFT, Tom. **Creating Characters With Personality**. Nova York: Watson-Guption Publications, 2006.

BEAUCHAMP, Robin. **Designing Sound for Animation**. Oxford: Focal Press, 2005.

BRIGGS, Guilherme. **Guilherme Briggs: Entrevista para o jornal O Globo**. Youtube, 28 de agosto de 2013. Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=FnmVA0DgYWw>>. Acesso em 15 fev. 2014.

CARTOON VOICE ACTOR. **Cartoon Voices**. Disponível em:
<http://cartoonvoiceactor.com/Cartoon-Voices.php>. Acesso em 16 fev. 2014.

CHION, Michel. **The Voice In Cinema**. Nova York: Columbia University Press, 1999.

CHION, Michel. **Audio-Vision**. Nova York: Columbia University Press, 1994.

DANIEL NETO. **Dublagem**. Disponível em:
<<http://www.danielneto.com.br/dublagem>>. Acesso em 20 fev. 2014.

DUBLANET. Disponível em: <<http://dublanet.com.br/forum1/forumdisplay.php?9-Dublap%E9dia>>. Acesso em 20 fev. 2014.

ED, Rockin. **Come Take A Trip In My Airship [1930] Screen Songs**. Youtube, 09 de novembro de 2009. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=lrTKXt_M9wo>. Acesso em 23 abril 2014.

FLEISCHER, Dave. **Tramp, Tramp, Tramp (1924)**. Archive, Animated Shorts, Disponível em: <https://archive.org/details/tramp_tramp_tramp_1926>. Acesso em 25 abril. 2014.

FLEISCHER, Richard. **Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution**. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011

FLEISCHER STUDIOS. **History**. Disponível em:
<<http://www.fleischerstudios.com/museums/history/>>. Acesso em 28 abril. 2014.

FREIRE, Rafael de Luna. **Versão brasileira - Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940**. Brasil, Ciberlegenda, Vol.1(24), p.07, 2011. Disponível em:
<<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/378/240>>. Acesso em 29 de abril. 2014.

GARWOOD, Ian. **Roto-Synchresis: Relationships between Body and Voice in Rotoshop Animation**. University of Glasgow, Scotland, Animation: An Interdisciplinary Journal 7(1) 39–57, 2012. Disponível em:
<<http://anm.sagepub.com/content/7/1/39>>. Acesso em 29 abril. 2014.

JEAN, Ann Wright. **Voice-Over for Animation**. Oxford: Focal Press, 2009.

PARADA, Lucas. **Dublagem**. Belo Horizonte. 2011. Projeto de pesquisa - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

TOONVOX. **Prelay Animation**. Disponível em: <<http://toonvox.com/animation-styles/prelay-animation/>>. Acesso em 30 maio. 2014.

WERNECK, Daniel Leal. **Movimentos Invisíveis: A estética Sonora do Cinema de Animação**. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, Belo Horizonte. 2010.

WIKIPEDIA. **Fleischer Studios**. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Fleischer_Studios>. Acesso em 28 abril. 2014.

WIKIPEDIA. **Song_Car-Tunes**. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Song_Car-Tunes>. Acesso em 28 abril. 2014.

WINDER, Catherine. **Producing Animation**. Oxford: Focal Press, 2011