UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

Mariana Tolentino Fernandes Penna

KIRIKOU E A FEITICEIRA: A PRODUÇÃO DA DUBLAGEM

Juiz de Fora
2018
Mariana Tolentino Fernandes Penna

KIRIKOU E A FEITICEIRA: A PRODUÇÃO DA DUBLAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual:

Orientador: Prof. Christian Hugo Pelegrini

Juiz de Fora
2018

Mariana Tolentino Fernandes Penna

KIRIKOU E A FEITICEIRA: A PRODUÇÃO DA DUBLAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual:

Aprovada em ___ de _____ de _____ .

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof. Christian Hugo Pelegrini
Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Profª. Alessandra Souza Melett Brum
Universidade Federal de Juiz de Fora

_____

Prof. Sérgio José Puccini Soares
Universidade Federal de Juiz de Fora

AGRADECIMENTOS

Agradeço, sinceramente, a todos aqueles que de alguma forma contribuíram para esse trabalho. E “aqueles” são muitos.

Obrigada ao Instituto de Artes e Design, aos professores e à UFJF, que foi meu lar durante a graduação e me ensinou um bocado, dentro e fora das salas de aula.

Agradeço especialmente aos meus chefes e colegas de trabalho pela compreensão e por estarem sempre abertos ao diálogo. Obrigada, Lella e Rayssa, por me cobrirem nas minhas ausências. Obrigada, Matheus, por me acompanhar nas reclamações diárias e por me alimentar com os sonhos da padaria nas manhãs de sábado. Obrigada, Maíra, por acreditar em mim. Obrigada, Beck Studios, por me acolher e me empurrar sempre pra frente.

Agradeço imensamente aos meus amigos Ariel, Fabi e Gabriel, que me aguentaram reclamando e choramingando. Obrigada pelo apoio, pela paciência e pelo teto que me deram durante toda essa jornada cinematográfica.

Um obrigado de coração a todos os Cavaleiros do Rodízio. Obrigada pelas risadas e por tornarem o peso desse processo um pouco mais leve e suportável.

Agradeço ao apoio da minha irmã. Ju, obrigada por estar sempre comigo, a vida inteira e principalmente nesses últimos meses, seja para me dar conselhos, para assistir MasterChef ou para me ouvir reclamando – é, eu reclamei bastante.... Sem você teria sido bem mais difícil.

Finalmente, agradeço aos meus pais que sempre me incentivaram e mostraram que desistir não era uma opção.

A todos vocês, o meu mais sincero MUITO OBRIGADA!

Toda a graça está em como você diz alguma coisa.

ROBERT FROST

RESUMO

A dublagem surgiu da necessidade dos estúdios hollywoodianos exportarem seus filmes para outros países, outras culturas. Este projeto propõe-se a apresentar todo o processo de produção da dublagem da animação francesa *Kirikou e a Feiticeira* através de todos os arquivos e documentos utilizados na realização da versão brasileira da obra. Além disso é oferecido ao leitor um panorama conciso sobre a origem da dublagem, seus processos de produção e seu papel social.

Palavras-chave: Audiovisual; cinema; dublagem; produção.

SUMÁRIO

1 **INTRODUÇÃO**.....14
2 **BREVE HISTÓRIA DA DUBLAGEM**.....16
2.1 A origem.....16
2.2 A dublagem no Brasil e no mundo.....17
3 **O PAPEL SOCIAL DA DUBLAGEM**.....21
4 **O PROCESSO**.....23
4.1 Redublagem.....33
5 **KIRIKOU E A FEITICEIRA**.....35
5.1 Resenha do Filme.....36
5.2 A moral da história.....39
6 **CONSIDERAÇÕES FINAIS**.....40

REFERÊNCIAS.....42
ANEXOS.....44
ANEXO A: TERMOS USADOS NA DUBLAGEM BRASILEIRA.....45
ANEXO B: TABELA DE PREÇOS ESTABELECIDA PELO SATED-RJ EM 2017.....48

1. INTRODUÇÃO

Como as pessoas comunicam mensagens emocionais enquanto falam ou cantam? Quais são os sinais vocais transmitidos e como os ouvintes podem entender ou decodificar esses sinais? A comunicação emocional não envolve o uso de características individuais que comuniquem inequivocamente uma emoção. Em vez disso, a comunicação emocional funciona usando várias dicas que são associadas com diferentes interpretações emocionais. Esses sinais podem incluir elementos de tonalidade (falar em um registro agudo ou variar o tom da voz), timbre (voz áspera ou suave), intensidade (falar alto ou baixo), expressões faciais (sorrir, franzir o cenho, erguer as sobrancelhas) e gestos corporais. Palestrantes, cantores e atores se expressam fornecendo aos espectadores um grande número de signos na forma de atributos acústicos, expressões faciais e movimentos corporais. O resultado é uma grande quantidade de informações que os espectadores tentam “ler” para entender as intenções daquilo que é comunicado. Nenhuma sugestão é suficiente para uma comunicação emocional precisa. O entendimento emocional é um processo de avaliar o acúmulo de muitos sinais e inferir a emoção mais provável que está sendo expressa. Imagine a dificuldade do trabalho de um dublador. Mais do que somente ler o que está no roteiro, ele precisa decodificar, assimilar a emoções da cena original e ser capaz de inferir todas as informações na sua voz e transmitir ao espectador a intenção da cena em questão. Tudo isso em um ambiente neutro e controlado do estúdio, sozinho, sem a interação com outros atores, apenas tentando se transportar para dentro do corpo que é mostrado na tela.

Assistir filmes estrangeiros dublados é acreditar que a voz do dublador é a mesma do ator. Isso acontece quando a voz em português combina com aquela pessoa que aparece na tela do cinema, da televisão ou do computador, quando o roteiro é bem traduzido e adaptado, quando a sincronia entre som e imagem é eficiente, quando o ator é capaz de transmitir as emoções com naturalidade. Muitas pessoas reconhecem o personagem pela voz e quando ouvem a verdadeira, no idioma original, se surpreendem. Por trás das câmeras do produto audiovisual dublado há também um artista, que mesmo não aparecendo precisa saber interpretar e dominar algumas técnicas. Ritmo, entonação, dicção e articulação, essas características são a base do desenvolvimento de uma boa dublagem. Por isso, a dublagem é considerada a arte da voz.

Com a chegada do cinema sonoro e buscando ultrapassar a barreira da compreensão do idioma os produtores da indústria fílmica americana tiveram que desenvolver uma maneira de fazer com que seus produtos pudessem ser assistidos e entendidos por pessoas de fora do

Estados Unidos. Assim nasceu a dublagem. No Brasil esse mercado teve início com os projetos das clássicas animações da Disney, sendo o primeiro longa-metragem totalmente dublado em português a animação *Branca de Neve e os Sete Anões* (David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen, William Cottrell, 1937) em 1938.

O presente trabalho se apresenta em duas partes, um pequeno prelúdio teórico que visa iniciar o leitor acerca do universo da dublagem, contendo informações como a origem da dublagem no Brasil e no mundo, o papel social desta técnica e quais são as etapas do processo. A segunda parte, apresentada a partir do quarto capítulo, representa o foco principal do projeto e consiste em um estudo prático, a real execução de todas as fases de produção da dublagem de um produto audiovisual.

Após a introdução, o trabalho é estruturado em mais quatro grandes capítulos, seguidos pelas considerações finais, bibliografia, filmografia e anexo. O Capítulo 2 apresenta uma breve história da dublagem. O Capítulo 3 fica por conta do esclarecimento do papel fundamental da dublagem na sociedade, respondendo à pergunta *dublagem para quê e para quem?* Já o Capítulo 4 consiste em explicar o funcionamento do processo da dublagem, utilizando os documentos produzidos durante a dublagem do longa-metragem de animação Kirikou e a Feiticeira (Michel Ocelot, 1998), enquanto o Capítulo 5 se encarrega de apresentar o filme em questão. No anexo encontram-se um dicionário de termos usados na profissão, bem como a tabela de preços praticados pelos profissionais, estabelecidos pelo sindicato que rege a categoria.

2. BREVE HISTÓRIA DA DUBLAGEM

2.1. A origem

Durante anos a indústria cinematográfica se beneficiou do cinema silencioso no que diz respeito ao alcance de público estrangeiro. Tudo era muito simples, como não havia falas o idioma não era um fator que poderia prejudicar a compreensão da obra. *O Garoto* (1921), de Charles Chaplin, por exemplo, é facilmente entendido tanto por americanos quanto por alemães ou italianos. Em 1927 *O Cantor de Jazz* (Alan Crosland, 1927) trouxe o som e no ano seguinte *Luzes de Nova York* (Bryan Foy, 1928) trouxe definitivamente o diálogo. A partir daí tudo mudou. Com a chegada do som, o panorama da exportação fílmica de Hollywood se deparou com um problema: como poderiam os países que não falavam inglês entender e apreciar seus filmes? Assim como atualmente, nas décadas de 1930 e 1940 os países europeus eram grandes consumidores dos produtos audiovisuais americanos.

Pensando nisso os produtores americanos buscaram várias maneiras de solucionar o problema. Em um primeiro momento optaram por regravar os filmes inteiros com atores que falavam a língua de destino com fluência, ou seja, regravar o filme em francês, italiano e alemão, por exemplo. Essa primeira alternativa foi um fracasso. Além de causar custos exorbitantes para o estúdio, os produtos finais sofriam grande rejeição do público estrangeiro justamente porque o elenco não era o mesmo que o do filme original e não causavam tanto impacto quanto os galãs hollywoodianos. Em um novo esforço para atender ao público europeu, os estúdios tentaram regravar o filme com os atores originais dialogando no idioma desejado. Mais um fracasso. Somente então os produtores tiveram a ideia de usar uma técnica usada até os dias de hoje: a dublagem. Os estúdios já possuíam toda a tecnologia necessária para esse tipo de trabalho devido a dois fatores: com o surgimento dos musicais muitos atores não tinham uma performance musical satisfatória e as canções precisavam ser todas regravadas por cantores e posteriormente, sincronizadas com a parte visual do filme; outra questão eram as cenas gravadas em ambientes externos. Durante as filmagens externas muitas vezes os ruídos da rua ou o barulho do maquinário atrapalhavam os diálogos, portanto era comum que depois os próprios atores fossem aos estúdios de som para regravarem as falas e obter um áudio limpo, sem interferências sonoras. A exemplo, a clássica cena de *O Pecado Mora ao Lado* (Billy Wilder, 1954) onde o vestido de Marilyn Monroe esvoaça quando a diva passa sobre uma saída de ventilação do metrô de Manhattan. O fotógrafo norte-americano George Zimbel, que fotografou a diva na ocasião, relembra em entrevista para a edição de

setembro/2008 da revista *Black & White Magazine*, o choque e o prazer dos fãs toda vez que o vestido da atriz mostrava mais do que estavam acostumados a ver. Ele conta que a parte sonora teve que ser inteiramente dublada em estúdio devido ao alvoroço da multidão que se juntou para ver a atriz na rua. Um caso análogo mais atual seria o episódio *Toboágua*, de 2015, da produtora de vídeos de comédia veiculados na internet, Porta do Fundos, que foi inteiramente dublado dentro de estúdio. A diretora da dublagem dessa produção, Mabel Cezar conta no documentário *É Assim Que Se Fala* (Dani Middleton, 2016) que o barulho do tobogã era tão alto que mesmo com o uso do microfone o entendimento do texto era prejudicado, sendo necessária a dublagem.

> "Dublagem" basicamente significa que os diálogos originais de uma produção foram regravados com diálogos falados na língua alvo, ou seja, a língua do país que comprou a produção, enquanto a música e os efeitos sonoros originais (que chamamos de M&E) são mantidos no original. (MACHADO, 2013, p.5)

No pensamento dos produtores, se eles podiam usar o áudio do texto original sobre uma imagem filmada anteriormente eles poderiam também usar o áudio de um texto estrangeiro com a mesma técnica. Para o alívio dos produtores, o público recebeu a alternativa de forma positiva. Em 1930 temos o primeiro filme totalmente dublado, *Sem Novidade no Front* (Lewis Milestone, 1930), produção americana dublada em alemão.

Vale lembrar que na época o processo de legendagem era muito trabalhoso e demorado. As letras eram manualmente coladas uma por uma ao negativo do filme para sua reprodução.

Durante a Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945), a Itália e a França usaram a dublagem como forma de fechar a fronteira e não permitir a entrada da língua inglesa em suas telas. O medo da invasão cultural era enorme por parte dos governantes e assim a dublagem ganhou força nesses países, sendo a principal escolha do público até hoje. Nesse caso, a dublagem também foi usada como forma de propagar e fortalecer o próprio idioma, além de mantê-lo vivo diante da instabilidade causada pela guerra.

2.2. A dublagem no Brasil e no mundo

Assim que a dublagem surgiu ela era realizada nos próprios estúdios de Los Angeles, ou seja, os atores viajavam até a Califórnia para fazerem o trabalho. Somente alguns anos mais tarde começaram os trabalhos aqui no Brasil. Walt Disney era amigo pessoal do empresário brasileiro Herbert Richers, dono do estúdio homônimo, e durante uma visita ao Brasil foi até o estúdio do amigo conhecer as instalações. Nesse momento Disney se deu

conta da qualidade do estúdio e percebeu que as versões brasileiras de seus filmes poderiam ser realizadas aqui mesmo. Foi com os projetos da Disney que se iniciaram os trabalhos da dublagem brasileira. O primeiro filme dublado em território nacional foi a animação da Disney, *Branca de Neve e os Sete Anões* (David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen, William Cottrell, 1937) em 1938, e quem deu a voz à princesa foi Dalva de Oliveira. Infelizmente essa versão do clássico se perdeu e a versão que é exibida atualmente é a dublagem da década de 1950 feita nos estúdios da Herbert Richers, onde quem interpreta a protagonista é a atriz Maria Alice Barreto. "Seu Herbert", como era carinhosamente chamado pelos dubladores, também era amigo de Silvio Santos, dono da emissora SBT. Por isso, os estúdios Herbert Richers além de serem responsáveis pela dublagem da maioria dos clássicos de animação da Disney, como *A Bela Adormecida* (Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman, Les Clark, 1959) e *A Bela e a Fera* (Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991), eram responsáveis também pelas famosas novelas mexicanas exibidas na SBT, como *Maria do Bairro* (1995), *Esmeralda* (1997) e *A Usurpadora* (1998).

A dublagem brasileira ganhou força e teve sua "época de ouro" após 1961, quando o então presidente Jânio Quadros assinou uma lei que tornava obrigatória a dublagem de produtos audiovisuais estrangeiros destinados a serem transmitidos pela "telinha", o que garantiu o espaço da dublagem na televisão brasileira. Isso porque o conteúdo televiso que chegava às casas das pessoas eram todos legendados e, devido a qualidade da imagem da época e dos aparelhos de TV, a leitura se tornava muito difícil.

Nessa época de popularização da técnica algumas revistas chegaram até a publicar matérias e entrevistas com profissionais da área que explicavam como funcionava o processo e como era o trabalho de um dublador. Uma das três matérias publicadas pela *Revista Intervalo* começa contando um pouco do trabalho e citando nomes que futuramente se tornariam grandes personalidades nacionais.

> Bom número de artistas nacional atua regularmente nas maiores séries filmadas da televisão, sem que seus nomes apareçam nos slides de abertura. O trabalho anônimo desse pessoal é responsável pelo português sem sotaque das figuras que vão desde um Homem do Rifle, até um Boris Karloff, passando pelo advogado Nicholas Cain, da série Cem Homens Marcados. Fúlvio Stefanini, Rolando Boldrin e Gervásio Marques, os astros que emprestam suas vozes aos personagens citados, são alguns dos chamados dubladores - categoria profissional que só agora atraiu a atenção do público com a discussão em torno da obrigatoriedade de dublagem para filmes (de cinema) importados. Um bom artista de rádio, teatro ou TV não é, necessariamente, bom dublador, diz José Soares, diretor de produção da Ibrasom, uma das empresas especializadas existentes em São Paulo. Dublar requer paciência e reflexos rápidos, além de habilidade artística, continua ele. É por isso que muito bom ator não se dá bem nesse campo. Apesar disso, só em São Paulo há quase duas centenas de artistas fichados nos estúdios de dublagem. (DUBLAGEM: voz anônima da televisão. 2002: p.1)

Devido à estrutura econômica do nosso país, onde as grandes produções audiovisuais se encontravam, à princípio, no eixo Rio de Janeiro – São Paulo, também assim aconteceu com o mercado da dublagem. Em 1978, após grande luta dos profissionais da área, o Sindicato dos Artistas (SATED) do Rio de Janeiro e de São Paulo reconheceram e regulamentaram oficialmente a profissão do dublador através das Normas Coletivas de Trabalho. Ou seja, de acordo com essas normas o profissional regular deve possuir o registro profissional de ator e se especializar em dublagem. No início o mercado era concentrado em Herbert Richers no Rio de Janeiro e Álamo em São Paulo, no entanto, quando esses dois estúdios entraram em declínio e faliram o mercado começou a se pulverizar e novos estúdios começaram a surgir, pondo um fim ao monopólio do setor. A realidade atual da dublagem é a existência de inúmeros estúdios e a divisão do mercado entre eles. Mais recentemente surgiram estúdios em outros estados, como Minas Gerais e Paraná, porém esses estados não seguem as normas pré-estabelecidas pelos SATEDs do Rio e de São Paulo, o que gera um desnivelamento no mercado tanto de preços praticados quanto de qualidade de material produzido.

A situação da dublagem sofre certas variações em diferentes países. Nos países do oeste europeu, como Espanha, França, Itália e Alemanha compartilham muitas semelhanças com o processo e a técnica feitos aqui no Brasil. Na França há uma pequena diferença no modo como o texto é apresentado ao dublador, por exemplo. Enquanto aqui os profissionais recebem o texto impresso, em forma de *script*[1], na França o texto aparece no monitor junto com a imagem, como uma legenda. O método francês causa aversão para a maioria dos atores e diretores americanos, que acreditam que, ao enfatizar o aspecto mecânico da dublagem e desencorajar os atores a confiarem na memória, uma certa suavidade e espontaneidade são perdidas. Os dubladores americanos costumam usar um procedimento chamado *looping*, em que segmentos do filme são exibidos repetidamente até que o diretor e o ator estejam satisfeitos com a sincronização ideal alcançada entre os movimentos dos lábios na tela e o novo diálogo. Em uma sessão típica, o ator de dublagem, com auxílio do diretor, assistirá de perto a vários *replays* de uma cena, em um esforço para recriar não apenas as falas exatas, mas também a sensação da motivação original. Já em outros países podem ser encontradas formas de dublagem que nos seriam muito estranhas. Na Rússia é feita a chamada "dublagem parcial", onde um único dublador faz todas as vozes masculinas, uma única dubladora faz todas as vozes femininas e uma única criança faz todas as vozes infantis.

---

[1] *Script:* Roteiro. O roteiro de dublagem, chamado de script, apresenta uma formatação diferente dos roteiros para cinema, com informações extras, como a minutagem da cena, por exemplo.

Outro caso peculiar é o da Polônia, que se utiliza majoritariamente do *voice over*, chamado por eles de *lektor*, narrador. Ele é responsável por ler todos os diálogos, enquanto é possível ouvir no fundo o áudio original.

3. O PAPEL SOCIAL DA DUBLAGEM

Apesar de ter seu início voltado para questões econômicas e para assegurar a soberania da língua-mãe, a dublagem se tornou importante para diversas parcelas da sociedade e como tal, algo absolutamente digno de admiração e necessidade de preservação. É muito fácil encontrar quem desgoste ou fale mal da dublagem, mas poucos se recordam do papel social que essa técnica carrega. Além das pessoas que assistem produtos dublados porque gostam, por opção, existem aqueles que de outra maneira não teriam possibilidades de serem consumidores daquele material.

Primeiramente a dublagem é uma fonte riquíssima para a absorção de conhecimento e crescimento infantil. Além de permitir a compreensão dos conteúdos exibidos nas telas, a dublagem auxilia no desenvolvimento da fala da própria criança, cujo aprendizado se baseia na observação e repetição daquilo que acontece diante de si. Há aqueles que alegam só gostar de material dublado quando se trata de uma animação. Isso se dá justamente por causa da memória afetiva gerada pelos filmes e desenhos animados dublados que assistiram na infância. Ou seja, a técnica também estimula a memória e a sensibilidade das crianças.

Os idosos, que devido à idade avançada possuem a vista cansada e dificuldade para enxergar as pequenas letras da legenda, provavelmente não assistiram metade dos produtos que assistem hoje se os mesmos não fossem dublados.

Além disso, a dublagem é a maneira que os deficientes visuais têm de consumir, à sua maneira, produtos estrangeiros. Inclusive, imagine o transtorno para um deficiente visual quando a voz de um personagem de uma série que ele acompanha é substituída por outra. Dublagem é trabalho sério e exige qualidade e comprometimento.

> A Tradução de Textos Audiovisuais vem crescendo em importância pela grande quantidade de produções estrangeiras exibidas nas televisões e nos cinemas do mundo inteiro. A qualidade desses filmes e programas tem levado as várias entidades envolvidas na área a buscar a melhoria desse setor. Aliás, a qualidade das traduções no ambiente audiovisual foi tema de um congresso realizado em 1998 em Berlim por profissionais da área (tradutores, distribuidores, laboratórios, exibidores etc.) e representantes de várias universidades. (ARAÚJO, V. 2000: p. 41)

O território brasileiro é enorme e apresenta um problema histórico no que diz respeito ao acesso à educação principalmente no meio rural do país. De acordo com uma pesquisa do IBGE publicada em dezembro de 2017, o Brasil tem cerca de 11,8 milhões de analfabetos[2], concentrados, sobretudo, na região Nordeste, especialmente no interior. Sem conteúdos

[2] Disponível em <http://www.valor.com.br/brasil/5234641/ibge-brasil-tem-118-milhoes-de-analfabetos-metade-esta-no-nordeste>

dublados essa população seria privada de inúmeros projetos, entretenimentos, cultura e até mesmo educação, tornando ainda mais baixa a qualidade de vida.

É impossível para qualquer cinematografia, independentemente do idioma, conseguir se estruturar como entretenimento se ela não fala diretamente com o seu espectador. A dublagem vai além de um filme falado em português, ela possibilita a integração da população com o resto do mundo e a valorização da nossa própria língua. Um dos grandes bens de qualquer cultura é o idioma do seu povo. Através do material dublado nós reconhecemos e levamos nossa cultura adiante.

4. O PROCESSO

A dublagem em si amadureceu, ao longo dos anos, de um procedimento bastante primitivo para um processo que pode ser extraordinariamente complexo e refinado. A mecânica atual da dublagem varia, dependendo de onde o trabalho está sendo feito. Aqui no Brasil o processo tem início com o próprio distribuidor, que é o cliente inicial. Esse distribuidor pode ser um canal de televisão, uma emissora ou até mesmo o realizador do produto em questão. O distribuidor, entra em contato com o estúdio para solicitar um orçamento. Como indicado na tabela abaixo, o orçamento varia de acordo com a duração do produto audiovisual.

Tabela 1: Valores praticados pelo Beck Studios em 2017

Produto	Valor 2017
Minuto de Filme	R$ 183,00
Canção de Abertura com confecção de M.E.	R$ 5.463,00
Canção de Abertura sem confecção de M.E.	R$ 3.570,00
2 Coros sem confecção de M.E.	R$ 2.020,00
3 Coros sem confecção de M.E.	R$ 2.447,00
3 Coros com confecção de M.E.	R$ 5.215,00
4 Coros sem confecção de M.E.	R$ 2.919,00
5 Coros sem confecção de M.E.	R$ 3.368,00
1 Solo com confecção de M.E.	R$ 4.610,00
1 Solo sem confecção de M.E.	R$ 1.893,00
1 Solo mais 1 Coro, com confecção de M.E.	R$ 5.036,00
1 Solo mais 1 Coro, sem confecção de M.E.	R$ 2.387,00
1 Solo mais 2 Coros, com confecção de M.E.	R$ 5.463,00
1 Solo mais 2 Coros, sem confecção de M.E.	R$ 2.836,00
1 Solo mais 3 Coros, com confecção de M.E.	R$ 5.890,00
1 Solo mais 3 Coros, sem confecção de M.E.	R$ 3.262,00
2 Solos com confecção de M.E.	R$ 5.212,00
2 Solos sem confecção de M.E.	R$ 2.344,00
2 Solos mais 1 Coro, sem confecção de M.E.	R$ 2.793,00
2 Solos mais 2 Coros, com confecção de M.E.	R$ 6.066,00
3 Solos sem confecção de M.E.	R$ 3.143,00
4 Solos sem confecção de M.E.	R$ 3.817,00
Confecção de M.E. por minuto de filme	R$ 45,00

Fonte: Beck Studios

A cada minuto é cobrado um valor X (o valor mínimo é definido em assembleia pelo sindicato da categoria. Respeitando o valor base, cada estúdio tem liberdade para estabelecer seu próprio preço) e esse é o valor apresentado para o cliente. Para o controle geral e bom funcionamento do estúdio, é feita simultaneamente uma planilha de custos por produção, especificando todos os gastos da produção, que inclui despesas com atores, diretores, tradução, marcação, técnicos, mixador, entre outros. Os custos de canções são apresentados ao cliente à parte, em um outro orçamento.

Tabela 2: Cálculo de gastos por produção

Cálculo gastos por Produção			
Produção	Minutagem / episódio	Número episódios	Minutagem Total
			0

Custo Transporte Recebimento		Custo com boy
Tradução		Min total x Valor tradutor
Marcação		Min total x R$2,50
Direção		Minutagem total x R$27
Direitos Conexos Direção		Horas trabalhadas x R$ 26
Testes		Testes orçados
Canção		Canção orçada
Elenco		Pegar no Controle Geral
Técnico áudio		Pegar no Controle Geral
Mixagem		Min total x R$5,00
Revisão		Min total x R$3,00
Custo Transporte Envio		Custo com boy
TOTAL GASTO	R$ -	

TOTAL GASTO	R$ -	
TOTAL RECEBIDO		
DIFERENÇA	R$ -	

Fonte: Beck Studios

A diferença entre a qualidade na dublagem e falta dela é determinada, não surpreendentemente, pelo dinheiro. Nessa etapa os produtores sempre tentam economizar tudo o que podem. A dublagem ainda não foi amplamente reconhecida com uma arte e sofre por estar entre as últimas fases de produção. Além disso, muitas pessoas simplesmente não conseguem ver a diferença entre um bom e um mau trabalho, o que leva ao descaso, inclusive financeiro, com essa etapa. É nesse momento que são discutidos os prazos de entrega de material. O prazo padrão para todo o processo de dublagem de um longa-metragem de aproximadamente 90 minutos gira em torno de um mês.

Uma vez aprovado o orçamento, o cliente emite uma ordem de serviço. Isso significa que o estúdio foi contratado e que o produto vai finalmente entrar no processo de dublagem. Confirmada a ordem de serviço, o cliente envia para o estúdio o script no idioma original e o vídeo do produto. Por questões de confidencialidade esse vídeo sempre chega em baixa qualidade e muitas vezes com marcas d'água ao longo das cenas. Certos clientes fazem essas marcas d'água com o nome do próprio estúdio, para facilitar a identificação em caso de vazamentos das imagens. O primeiro passo então é a verificação do material recebido pelo setor do estúdio denominado *ingest* (também chamado de *checagem* ou *check in*). Ali a equipe técnica vai checar se aquele material está adequado para o trabalho, se o vídeo está no formato apropriado, se o arquivo do roteiro não está corrompido e se os canais de áudio estão corretos. O filme deve chegar no estúdio com dois canais de áudio: o canal dos diálogos (vozes dos personagens, conversas e falas) e o canal M&E, cujo significado é *Music and Effects* (Música e Efeitos). Nesse canal estão todos os outros barulhos, como ruídos da rua, músicas, barulhos de passos, ou seja, os sons da ambiência, externos aos diálogos.

Após a conclusão dessa etapa, o script original (*Figura 1)* é enviado para a tradução. Em geral os tradutores não são funcionários fixos da empresa, mas trabalham como *freelancers*[3], sendo contratados a cada produção. É imprescindível que o tradutor seja, no mínimo, bilíngue, pois ele só receberá produtos para traduzir nos idiomas em que é fluente. Com o roteiro original e o vídeo em mãos o tradutor deve gerar a primeira versão do script traduzido. Durante esse processo o tradutor deve ter em mente que o roteiro original é somente um instrumento auxiliar e a tradução deve ser feita com base nas falas do próprio arquivo de vídeo. Em certas ocasiões ele recebe um manual com diretrizes específicas para a tradução de certos termos e muitas vezes uma relação de palavras proibidas pelo cliente. O trabalho do tradutor consiste em muita pesquisa, tanto de significados quanto de sinônimos. Além disso, a tradução para dublagem é um trabalho muito característico e requer um curso específico. O responsável por essa função deve conhecer minimamente como funciona o processo da dublagem para fazer um bom script, deve entender a obra na qual está trabalhando, entender a época em que se passa e as situações apresentadas para poder escrever um texto coerente com o que é exibido na tela.

[3] *Freelancer:* Freelancer, também conhecido popularmente no Brasil pelas expressões ou gírias freela ou frila, é o termo inglês para denominar o profissional autónomo que se autoemprega em diferentes empresas ou, ainda, guia seus trabalhos por projetos, captando e atendendo seus clientes de forma independente.

Figura 1: Trecho do script original da animação infantil *Kirikou e a Feiticeira*

Séquence 1

Un village africain.
Dans une case, une femme enceinte, à demi-couchée.

Une petite voix sort de son ventre — *Mère, enfante-moi !*

La mère — *Un enfant qui parle dans le ventre de sa mère s'enfante tout seul.*

L'enfant sort de sa mère,
prend un couteau et coupe le cordon.

L'enfant — *Je m'appelle Kirikou.*
Mère, lave-moi.

La mère — *Un enfant qui s'enfante lui-même se lave tout seul.*

L'enfant saute dans une calebasse, et éclabousse joyeusement.

La mère — *Ne gaspille pas l'eau. Karaba la Sorcière a asséché notre source.*

Il arrête.

Fonte: Beck Studios

O script traduzido (*Figura 2*) é então enviado para o marcador, que por sua vez também trabalha com as empresas como freelancers. A função do marcador é, literalmente, marcar o texto.

Figura 2: Trecho do script traduzido da série animação infantil *Kirikou e a Feiticeira*

	LET / LEG	10:00:38	KIRIKOU E A FEITICEIRA
	VOZERIO	01.02	(BURBURINHO INDISTINTO - LEVE)
	VOZERIO CRIANÇAS		(RISO)
	KIRIKOU	01.35	MÃE, ME DÊ À LUZ!
	MÃE		UM FILHO QUE FALA DENTRO DO VENTRE DA MÃE PODE NASCER SOZINHO.
	KIRIKOU	01.57	EU ME CHAMO KIRIKOU. MÃE, ME LAVE.

Fonte: Beck Studios

A marcação consiste em dividir o texto em *loops* (ou anéis, em São Paulo). Loop é um bloco de texto correspondente a 20 segundos de filme, ou seja, cada bloco de 20 segundos corresponde a 1 loop. Então o profissional de marcação deve assistir ao vídeo e a cada 20 segundos separar e numerar em ordem crescente os loops (*Figura 3)*. Para efeitos de pagamento e de agendamento de horário com os atores, uma sequência de 20 loops corresponde a 1 hora de estúdio (*Tabela 3)*. Por exemplo, se um personagem aparece em 40 loops isso corresponde a 2 horas de trabalho em estúdio e ele vai receber o valor referente a essas 2 horas. O valor base também é estabelecido pelo sindicato da categoria (consultar anexo) e o dublador nunca receberá menos que 1 hora de trabalho.

Figura 3: Trecho do script marcado da animação infantil *Kirikou e a Feiticeira*

01	LETREIRO	00:38	KIRIKOU E A FEITICEIRA
02	GAROTINHO	01:20	(RI) – CHECAR ME
	GAROTINHA	01:20	(RI) – CHECAR ME
03	KIRIKOU	01:34	MÃE!
	MÃE	01:35	(R)
	KIRIKOU	01:35	ME DÊ À LUZ!
	MÃE	01:39	UM FILHO QUE FALA DENTRO DO VENTRE DA SUA MÃE, PODE NASCER SOZINHO.
04	KIRIKOU	01:57	EU ME CHAMO, KIRIKOU.
	MÃE	02:00	(R – Sem som)
	KIRIKOU	02:02	MÃE, ME LAVE.

Fonte: Beck Studios

Tabela 3: Tabela de correspondência entre loops e horas

LOOPS	HORAS
0 - 20	1
21 - 30	1,5
31 - 40	2
41 - 50	2,5
51 - 60	3
61 - 70	3,5
71 - 80	4
81 - 90	4,5
91 - 100	5
101 - 110	5,5
111 - 120	6

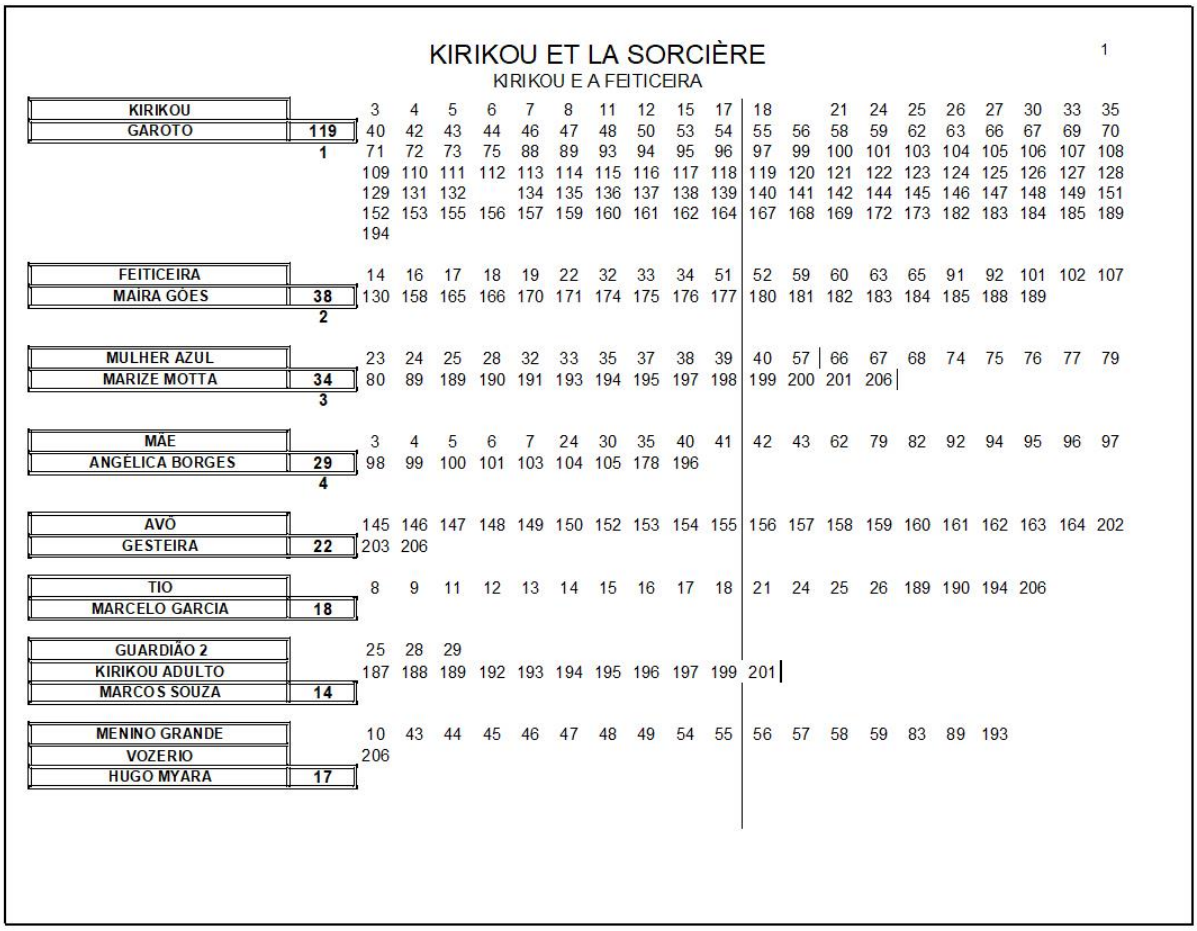
Fonte: Beck Studios

Depois de marcado, o script está pronto para ser dublado. Nesse momento o diretor designado para o trabalho revisa o material e faz as alterações que achar pertinente no texto para que as falas fiquem mais naturais. Às vezes o diretor de dublagem é auxiliado pelo próprio diretor da obra original. Em uma entrevista para a Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ, a *Palimpsesto,* o ator e diretor Guilherme Briggs contou que no início do processo da dublagem da animação *Tá Dando Onda* (Chris Buck, Ash Brannon, 2007) os diretores de dublagem de diversos países foram convocados para uma reunião em Londres com os diretores do filme, que tinham a preocupação em fazer o melhor trabalho possível, adaptando o texto traduzido com gírias e expressões do país destino. Nesse trabalho, por exemplo, a ilha onde vive o pinguim protagonista é chamada Shiverpool (uma brincadeira com as palavras *shiver,* que significa arrepio, e Liverpool, cidade no interior da Inglaterra) e foi adaptada, aqui no Brasil, para Frio de Janeiro (em referência à palavra “frio” e ao Rio de Janeiro), sugestão que veio do próprio Briggs.

A arte da dublagem reside justamente na capacidade do diretor de alcançar o mesmo fluxo dramático, o mesmo valor expressivo que o da versão original, a fim de obter a mesma resposta emocional de uma audiência, e isso é algo muito delicado. É preciso ter uma compreensão da linguagem, um entendimento de atuação e direção e uma sensibilidade para conduzir os atores. Não é apenas uma questão de calcular palavra por palavra.

A partir do script marcado é gerado um documento chamado “levantamento”. O levantamento é nada mais que uma relação de personagens e loops em que os mesmos aparecem (*Figura 4)*. É com essa relação que os diretores podem identificar os protagonistas da obra (personagens que apresentam maior número de loops) e escalar os dubladores para os papeis. Um bom ator não é necessariamente um bom dublador. Os diretores procuram sempre alguém com a habilidade peculiar de ser perder como ator e se tornar outra pessoa. Atores de renome nem sempre são os melhores dubladores porque passaram muito tempo aprimorando e cultivando sua própria personalidade. É preciso tentar entrar no corpo do outro ator para entender como um dar de ombros, uma sobrancelha levantada, um modo de respirar pode afetar o desempenho. Quando a obra em questão é *live action*[4] com atores famosos, os diretores devem ter a atenção para escalar os dubladores que já costumam trabalhar dublando aquele ator estrangeiro. São os chamados *bonecos.* A exemplo, o boneco do Tom Cruise é o Ricardo Schnetzer e o boneco da Drew Barrymore é a Miriam Ficher.

Figura 4: Levantamento de *Kirikou e a Feiticeira*



Fonte: Beck Studios

[4] *Live Action:* Termo utilizado para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações

Com o levantamento pronto e os dubladores escalados a produção do estúdio deve então criar as tabelas de produção com os horários determinados pelos diretores e começar a agendar com os profissionais (*Tabela 4*), tanto com os atores quanto com os operadores de áudio. Essa etapa é quase como um quebra-cabeça. Os atores de dublagem trabalham em vários estúdios e costumam ter a agenda cheia. Marcar horário de última hora é quase impossível e com frequência é preciso remanejar quem já estava marcado para abrir espaço para um outro dublador indispensável com uma agenda mais restrita. Nessas tabelas devem contar os seguintes dados: data, título da obra, cliente, nome do dublador, horário, nome do personagem, quantidade de loops, o equivalente em horas e se é protagonista ou não, além do nome do diretor, técnico e qual sala de gravação será utilizada (os estúdios costumam ter mais de uma sala de gravação, mas para não ter diferenças no áudio há sempre o cuidado de gravar o mesmo produto sempre na mesma sala).

Tabela 4: Tabela utilizada no Beck Studios

F

ESTÚDIO:	C
TÉCNICO:	DANIEL LIMA
DIRETOR:	MARCELO GARCIA

DATA	PRODUÇÃO	CLI	DUBLADOR	HORÁRIO	PERSONAGENS	LPS	P	H
13/1/18	KIRIKOU	GSAT	ENZO DANNEMAN	15:30 - 19:00	KIRIKOU	119	1	6
13/1/18	KIRIKOU	GSAT	LELLA GANIMI	19:00 - 19:30	MULHER ROXO	12		1
13/1/18	KIRIKOU	GSAT	ISABELLE CUNHA	19:50 - 20:10	MULHER SEM ROSTO	7		1
13/1/18	KIRIKOU	GSAT	MARCELO GARCIA	19:30 - 20:00	TIO (TEM RTK ERNEST)	18		1
13/1/18	KIRIKOU	GSAT	MARCOS SOUZA	20:00 - 20:20	GUARDIÃO 2/KIRIKOU ADULTO	14		1

Fonte: Beck Studios

Na véspera da dublagem os produtores confeccionam os contratos e as notas contratuais (novamente, esses profissionais trabalham como freelancers e cada trabalho que realizam no estúdio devem assinar uma nota contratual referente àquela produção). Os contratos variam de acordo com o cliente, mas contêm sempre dados básicos, como nome da obra, personagem, nome do dublador, nome artístico, endereço, data e valor recebido.

Figura 5: Modelo de nota contratual utilizado no Beck Studios

NOTA CONTRATUAL (Nº 838) PARA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS DE CARACTERÍSTICA EVENTUAL (Portaria Nº 3.406, de 25/10/78)

A Empresa **Beck Studios Produções Artísticas LTDA**, estabelecida na Rua Marechal Pires Ferreira, nº 10, loja A, Rio de Janeiro, RJ, inscrita no CNPJ. Sob o nº **05.833.142/0001-53**, cadastrada no MT sob o número: **4073/RJ,** contrata os serviços de:

Nome do Profissional: Marcella Campos Burnier Ganimi Nome Artístico: Lella Ganimi

Endereço: Rua das Laranjeiras, 498 / 204 - Laranjeiras

CPF: PIS: CTPS: 2.763.103 Série: 002 Registro Profissional: 8.081 / MG

Para trabalhar no período de 01/2018, em serviços caracteristicamente eventuais, para realização do(s) trabalho(s) abaixo mencionados:

O contratado prestará serviços à empresa contratante na função de DUBLADOR(A).

DATA	PRODUÇÃO	PERSONAGEM (S)	HORAS	PROT	CLIENTE	CACHÊ	ADIC	DC	TOTAL C/DC	TOTAL S/DC
13/1/18	Kirikou Et La Sorciere	Mulher Roxo	1	0	GSAT	122,15	0,00	12,22	134,37	122,15
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
						0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
TOTAL						122,15	0,00	12,22	134,37	122,15
TOTAL DA PRODUÇÃO:		R$ 134,37	*CENTO E TRINTA E QUATRO REAIS E TRINTA E SETE CENTAVOS*							

RECIBO DE QUITAÇÃO

BASE IR	IR	I SINDICAL	INSS	ISS	LÍQUIDO
120,93	0,00	0,00	13,44	0,00	120,93

RECEBI A IMPORTÂNCIA DE: **CENTO E VINTE REAIS E NOVENTA E TRÊS CENTAVOS**
PELOS SERVIÇOS PRESTADOS EM DECORÊNCIA DA PRESENTE NOTA CONTRATUAL.

RIO DE JANEIRO, 08 DE FEVEREIRO DE 2018.

CONTRATANTE CONTRATADO

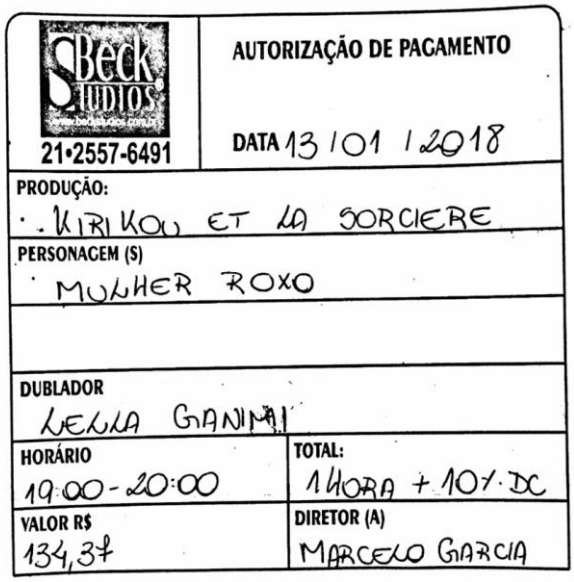
Esta Nota Contratual vai assinada pelas partes contratantes para todos os efeitos da legislação do trabalho em vigor (Lei 6.533 de 24/05/78, Decreto-Lei 82.385 de 05/10/78 e Portaria 3.406 de 25/10/78, do Ministério do Trabalho.

Fonte: Beck Studios

Quando se trata de uma série, o contrato também especifica os episódios em que o dublador atuou. A nota contratual (*Figura 5*) é o instrumento legal de contrato para prestação de serviço eventual, ou seja, sem vínculo empregatício. Através dessa nota já ocorrem os descontos referentes ao INSS. Os dubladores devem sempre assinar 4 vias dessas notas contratuais, que ao final da gravação são carimbadas pelo SATED e distribuídas entre estúdio, dublador, cliente e Ministério do Trabalho. Dubladores mirins, ou seja, menos de idade, estão isentos da nota contratual. Além desses dois documentos é preparada a autorização de pagamento (*Figura 6*), um voucher, de duas vias (uma para o estúdio e outra para o dublador) que comprova a participação no projeto e é entregue no mesmo dia em que ator compareceu ao estúdio.

No último dia de gravação os produtores devem se encarregar de produzir a cartela de créditos (*Figura 7)* do produto, conferindo sempre se os dados dos contratos e do levantamento estão em concordância.

Figura 6: Modelo de autorização de pagamento utilizado no Beck Studios



Beck Studios
21•2557-6491

AUTORIZAÇÃO DE PAGAMENTO

DATA 13/01/2018

PRODUÇÃO:
· KIRIKOU ET LA SORCIERE

PERSONAGEM (S)
· MULHER ROXO

DUBLADOR
LELLA GANIMAI

HORÁRIO
19:00 - 20:00

TOTAL:
1 HORA + 10% DC

VALOR R$
134,37

DIRETOR (A)
MARCELO GARCIA

Fonte: Beck Studios

Após a gravação de todos os diálogos, a obra passa por um processo de revisão, geralmente feito por um técnico de áudio diferente daquele que participou das gravações, por questões éticas. Se houver qualquer problema em algum áudio, o dublador é chamado novamente ao estúdio para fazer um conserto, chamado de *retake*, ou seja, regravar aquela fala. Se não houver nenhum retake para ser feito o filme vai para as mãos do mixador, responsável por colar o áudio na imagem e fazer todos os ajustes de volume e efeitos necessários, assim como gerar o arquivo final, que será enviado de volta para o cliente pela equipe do ingest. A transferência de arquivos é feita via FTP[5].

O estúdio tem então um prazo de cinco meses para enviar todos os contratos daquela produção para o cliente. Esses contratos devem ser assinados pelo dublador, por uma testemunha e pelo diretor do estúdio.

Com relação aos valores de pagamento, eles podem sofrer variações de acordo com o cliente e com a obra. Filmes de longa-metragem apresentam a particularidade dos protagonistas. Na dublagem todo longa possui quatro protagonistas (personagens com mais loops) que recebem um valor adicional. O 1º e o 2º protagonistas recebem um adicional de 15% do valor que receberiam normalmente, enquanto o 3º e o 4º protagonistas recebem um adicional de 7,5%. Além disso, existe o adicional de direitos conexos[6], que também variam de

[5] "A sigla FTP significa File Transfer Protocol, em português Protocolo de Transferência de Arquivos. É um sistema que permite aos usuários enviar ou receber documentos da rede por meio de um endereço no navegador ou software instalado no computador. " Em <http://www.backsite.com.br/566>

[6] "Direitos conexos referem-se à proteção para artistas intérpretes ou executantes, produtores fonográficos e empresas de radiodifusão, em decorrência de interpretação, execução, gravação ou veiculação das suas

cliente para cliente. A Globosat, por exemplo, paga um direito conexo equivalente à 10% das horas recebidas pelo dublador, enquanto o adicional da rede Telecine equivale à 30%.

Figura 7: Cartela de créditos de Kirikou e a Feiticeira

Cartela de Créditos de Dublagem

Kirikou Et La Sorciere

Com as vozes de:		Vozes adicionais:	
Kirikou	Enzo Dannemann	Alexandre Maguolo	
Feiticeira	Maíra Góes	Ana Lucia Menezes	
Mulher Azul	Marize Motta	Carol Murai	
Mãe	Angélica Borges	Gabriel Reis	
Avô	Gesteira	Gabriella Bicalho	
Tio	Marcelo Garcia	Hugo Myara	
Sentinela	Fabricio Vila Verde	Inês Zava	
Ancião	Luiz Carlos Persy	Isabelle Cunha	
Kirikou Adulto	Marcos Souza	Lella Ganimi	
Letreiro	Sergio Beck	Luiz Felipe Mello	
		Luiza César	
		Márcia Morelli	
		Pamella Rodrigues	
		Regina Maria Maia	
		Victor Hugo	
		Estúdio de dublagem:	Beck Studios
		Direção:	Marcelo Garcia
		Tradução:	Chris Eskteman
		Mixagem:	Carlos Toré

Fonte: Beck Studios

4.1. Redublagem

De tempos em tempos podemos notar que algumas produções passam pelo processo de redublagem e muitos se perguntam o porquê de isso acontecer. Existem alguns motivos.

A primeira questão que podemos apontar é a qualidade do áudio. Atualmente temos uma qualidade de áudio muito boa no cinema e na televisão, que é o áudio 7.1, e que ainda não existia quando diversos clássicos foram lançados. A parte visual de muitos desses filmes passa pelo processo de remasterização[7] para que a imagem seja transmitida em toda sua potência pelos aparelhos modernos, que contam com as tecnologias do FullHD e até mesmo

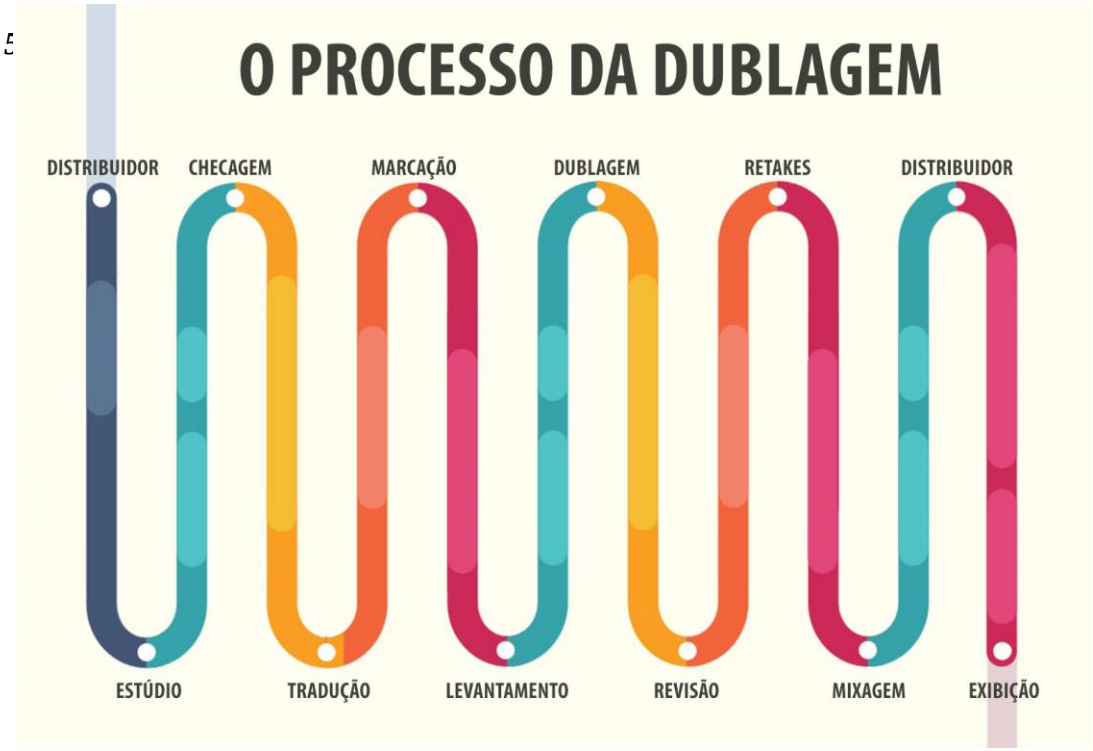
interpretações e execuções. ” Em <http://www.utfpr.edu.br/patobranco/estrutura-universitaria/diretorias/direc/nit/pi/direito-autoral/direitos-conexos>

[7] “Fazer uma remasterização; criar num novo máster, uma nova cópia de áudio ou de vídeo, a partir do original, buscando melhorar o seu conteúdo. ” Em <https://www.dicio.com.br/remasterizar/>

do 4K[8]. Assim como o vídeo, a qualidade do áudio também deve ser melhorada a fim de não criar nenhum tipo de estranhamento e prejudicar a obra. Em muitos casos ocorreu a perda da dublagem original visto que ao longo das décadas o áudio era gravado em fitas magnéticas que, por sua vez, não eram conservadas de maneira correta e sofreram com a ação do tempo, impossibilitando a remasterização. Dessa maneira, alguns filmes precisam passar pelo processo de dublagem novamente. Além disso, em décadas passadas, diversos incêndios ou enchentes nos estúdios de televisão foram responsáveis pela destruição do material original.

Em outras ocasiões o que acontece é o vencimento do período de contrato de exibição daquele filme e, para que o mesmo possa ser exibido novamente, o distribuidor precisa da assinatura de todas as pessoas que participaram da dublagem daquele projeto. Tanto dos dubladores quanto do diretor. No entanto, conseguir essas assinaturas nem sempre é trabalho simples. Muitas vezes o dublador já faleceu, ou mudou de cidade – às vezes até mesmo de país -, outras vezes os atores nem querem mais estar vinculados àquele produto e se negam a assinar o contrato. Logo, não há, por meios legais, como transmitir aquele projeto da mesma maneira sem as assinaturas. Não resta outra alternativa senão dublar tudo mais uma vez, com um novo contrato, que engloba a permissão para a transmissão em diversas plataformas, como televisão, dvd, blu-ray, cinema ou o que for.

Figura 8: Etapas do processo da dublagem



Fonte: Produzido pela autora

[8] FullHd e 4K: Indicadores da resolução de uma tela, ou seja, número de pixels que um televisor pode “enxergar” e exibir na tela.

5. *KIRIKOU E A FEITICEIRA*

Kirikou e a Feiticeira (em francês: Kirikou et la Sorcière) é um filme de animação tradicional de 1998, escrito e dirigido por Michel Ocelot. Conta a história de um pequenino, mas extremamente corajoso garotinho, Kirikou, nascido em uma pequena aldeia em algum lugar da África Ocidental. Ao nascer Kirikou já pode andar e falar e ele começa a entender as coisas imediatamente em sua aldeia. O personagem é muito determinado e sempre encontra uma solução, seja qual for o problema. Logo de início somos apresentados à antagonista da história, a feiticeira, que está atormentando a aldeia de Kirikou por gerações. Para manter a paz os moradores da vila precisam acalmá-la com oferendas constantemente. Histórias correm pela pequena aldeia sobre como ela secou o poço e ameaçou comer todos os homens daquele lugar. Guerreiros corajosos desapareceram quando tentaram lutar contra ela. O pequeno Kirikou sabe que não é uma escolha sábia lutar contra Karaba, mas que é melhor negociar com ela. Ele então embarca em uma jornada para descobrir o porquê de Karaba ser tão malvada. Para descobrir a verdade, ele deve ir até a montanha proibida, onde o sábio da montanha, que conhece Karaba e seus segredos, o aguarda.

Figura 9: Kirikou e Karaba

Fonte: <https://www.reseau-canope.fr/atelier-val-d-oise/cinema/Kirikou-et-la-sorciere-1020>

O filme é baseado em um conto popular da África Ocidental, onde a tradição da contação de histórias é muito forte. Essas histórias, que podem ter séculos de idade, foram passadas através da tradição oral de geração em geração. Esse tipo de história é contado por um Griot[9]. Um griot é um contador de histórias, artista e historiador. Muitas vezes um griot memoriza a genealogia, ou história familiar, de todos em uma aldeia que remonta a séculos.

[9] "Numa cultura oral como a africana, o griot conserva a memória coletiva. Por isso, é costume dizer-se que "quando na África morre um ancião é uma biblioteca que desaparece". A figura do griot tem uma enorme importância na conservação da palavra, da narração, do mito. Na prática, eles funcionam como escritores sem papel nem pena. " Em <https://griotagem.wordpress.com/a-sabedoria-griot/> acesso em 15 de janeiro de 2018

Mitos e lendas referem-se a tipos semelhantes de histórias, geralmente sobre deuses ou heróis com poderes especiais. Tais histórias também podem ser usadas para explicar certas crenças ou eventos de um passado distante. Kirikou e a Feiticeira é uma narrativa que é como um mito ou lenda, mas também como fábulas e contos de fadas. Ambos estão preocupados com aventuras envolvendo poderes mágicos e lutas entre o bem e o mal.

5.1. Resenha do filme

À distância, com uma descrição simples, Kirikou e a Feiticeira tem muito em comum com os clássicos de contos de fada da Disney. É um filme infantil animado pontuado por canções. É uma adaptação de um conto folclórico popular que suaviza as dicas de conteúdo adulto e adiciona seu próprio incidente inventado. É sobre um pequeno sonhador esperançoso que deseja sair do conforto e descobrir o mundo, apesar das críticas vindas dos adultos - um personagem para as crianças se relacionarem. Quando o protagonista se vê em apuros, ele recebe ajuda dos animais da floresta, os amigos que fez em seu caminho. Claro, ele está enfrentando uma bruxa maléfica e fisicamente imponente, com seu próprio bando de lacaios assustadores. E como tantas fábulas da Disney, o filme termina em música e romance.

Exceto que, em suas especificidades reais, Kirikou e a Feiticeira não é nada como uma história da Disney, e não apenas por causa de seu desprendimento em relação à nudez ou porque possui personagens negros que não são somente cantores ou criados. Ao contrário da Disney, que poliu suas histórias em uma curva familiar de configuração narrativa suave, com ação crescente até o desfecho, Kirikou é apresenta uma narrativa estranha e irregular. Os contos de fadas da Disney são agradáveis, com seus tons pastéis, linhas suaves e canções reconfortantes. Em quanto isso, o ritmo de Kirikou é mais lento, mais jovial e mais marcado, desde o momento da abertura, quando a câmera dá zoom em uma vila africana ao som rítmico de cordas tocadas e batidas, que se mistura com o som de mulheres batendo em uma tigela de madeira.

O escritor e diretor Michel Ocelot, que passou anos de sua infância no país africano da Guiné, se inspirou em folclores do vizinho Senegal para a criação de Kirikou e a Feiticeira. O estímulo veio de uma coleção de três livros de contos populares da África Ocidental coletados em meados da década de 1910 pelo administrador colonial François Equilbecq. Os contos de Kirikou, como traduzidos no filme de Ocelot, seguem um herói recém-nascido que está pronto para a ação antes mesmo de nascer: ele grita de dentro do útero: “Mãe, me dê à luz! ”. No que rapidamente se torna um padrão, ela encolhe sua surpresa e o encoraja em direção à

autoconfiança e independência, respondendo calmamente: "Um filho que fala dentro do ventre de sua mãe, pode nascer sozinho." Então Kirikou engatinha para fora, corta o próprio cordão umbilical, anuncia seu nome e começa a fazer perguntas. Em pouco tempo ele aprende que sua aldeia está sob o domínio de uma feiticeira ameaçadora chamada Karaba e que ele precisa provar seu valor resolvendo esse problema de alguma maneira.

O filme é sentido como uma história não convencional porque é contada de uma maneira não convencional: está cheio de longas pausas, narrativas repetitivas e conversas lânguidas. O longa é dividido em pequenos capítulos, pequenas histórias, cada uma com uma moral. Karaba, a feiticeira, não é uma personalidade, como as muitas bruxas da Disney que ofuscam completamente suas vítimas humildes: ela é uma simples força da natureza, uma parede intransponível de ameaça e raiva. E tudo isso porque Kirikou e a Feiticeira não está adaptando uma versão Disney de um conto popular: ele está emulando os próprios contos populares, está se baseando na fonte original da história.

O filme é tão episódico quanto uma coleção de conto popular. Kirikou quer salvar seu tio de Karaba, então ele encontra um caminho através de truques. Ele quer salvar as crianças da aldeia de Karaba, então ele tenta através da sabedoria, e então, quando eles não o escutam, através de proezas físicas improváveis. O garoto decide restaurar o poço da aldeia e confronta o monstro que o secou. Ele sai em busca das ferramentas que ele precisa para derrotar a bruxa e é recompensado com conhecimento. Então, finalmente, ele confronta Karaba. Cada um desses capítulos é contado com o diálogo de repetição e chamada e resposta, muitas vezes visto em contos populares. Quando o recém-nascido Kirikou pergunta à mãe: “Mãe! Onde está meu pai? ”, “ Mãe! Onde estão os irmãos do meu pai? ”, “ Mãe! Onde estão os irmãos da minha mãe? ” e ela dá a ele quase a mesma resposta, nas mesmas palavras, para cada pergunta, Ocelot não está perdendo tempo para arrastar o filme. Ele está ecoando a tradição oral de contos populares, onde a repetição e o ritmo têm um efeito hipnótico sobre os ouvintes - e ajudam os contadores de histórias a lembrar como as histórias se desenrolam.

O que faz o filme fascinante é que, ao imitar uma coleção de histórias orais em vez das formas cinematográficas familiares que tais histórias costumam assumir, Ocelot acabou produzindo algo que não parece em nada com a tradição do cinema americano. Kirikou é um herói improvável para os espectadores devido a todas as razões que o tornam um herói improvável para as pessoas ao seu próprio redor: seu tamanho minúsculo, sua inexplicável velocidade e força, sua franqueza incomum e esperteza. Mas ele também é um excêntrico porque é muito mais imperfeito do que o típico herói dos desenhos animados. Ele é arrogante e orgulhoso. Ele é ousado e impulsivo, o que muitas vezes o coloca em apuros. Ele é uma

criança que ignora os adultos que negam suas vontades - e está sempre certo em fazer isso. Ao mesmo tempo, às vezes, o menino é dolorosamente vulnerável. Assim como um garoto de verdade, ele periodicamente se desgasta com sua ambição, achando o mundo grande demais e as pessoas pouco amáveis. Ele fala tristemente com sua mãe sobre como ele continua salvando a todos, mas a pessoas ainda não gostam muito dele. Ele se enrola em um túnel subterrâneo para dormir porque continuar parece impossível. E quando ncontra seu avô e forma um plano terrivelmente ambicioso contra Karaba, ele rasteja para o colo do homem em busca de um momento de conforto. Nestes momentos, ele não parece absolutamente como um herói. Ele é um filho pequeno, cansado de seus constantes esforços para fazer a coisa certa ao invés da coisa fácil.

Figura 10: Kirikou e seu avô

Fonte: <https://br.pinterest.com/camelliafairy/03-11-kirikou-et-la-sorci%C3%A8re/>

Em certo nível, Kirikou é a representação da fantasia de todas as crianças. Ele é mais forte, mais rápido e mais inteligente do que todos ao seu redor, até mesmo que a maioria dos adultos. Ele às vezes está assustado e às vezes perplexo, mas nunca deixa que isso o impeça de continuar. Seu tamanho diminuto por vezes é uma vantagem, deixando-o ir a lugares que ninguém mais pode ir e fazer coisas que ninguém mais pode fazer. Ele é desobediente, atrevido e exigente - e essas coisas o ajudam a vencer o dia. Ele tem a mãe mais permissiva do mundo, uma alma gentil que acredita nele e nunca diz não; ela apenas fica para trás e lhe dá a informação que ele precisa para dar os próximos passos ao longo de seu caminho. E quando está pronto, ele instantaneamente torna-se um adulto, seguindo a lógica aleatória, mas claramente simbólica, que define os contos de fadas.

Kirikou e a Feiticeira é um primor porque é um tipo de história tão familiar, contada de uma maneira tão incomum.

5.2. A moral da história

Como muitas fábulas, Kirikou e a Feiticeira também possui sua própria moral, em grande parte por não julgar as pessoas por sua aparência, não considerar as coisas como garantidas e valorizar a curiosidade intelectual em relação à superstição, à ignorância e ao medo. Quando Kirikou começa a investigar a feiticeira, ele pergunta a todos porque ela é má. E os adultos não têm uma resposta. "Tem que haver uma razão?", pergunta seu tio. "Porque ela é.... porque ela é uma feiticeira?" é a grande desculpa da aldeia. A maior parte do sucesso de Kirikou vem do fato de que ele não aceita essas evasões como respostas e nunca para de fazer perguntas até que ele chegue à verdade.

A questão central em Kirikou e a Feiticeira é: por que a feiticeira é tão má? Essa é a pergunta que Kirikou faz no início do conto, porque ninguém mais na aldeia se incomodou em perguntar. Kirikou não alcançará a verdade acreditando em superstição, mas tomando as coisas em suas próprias mãos. Kirikou tem apenas dez centímetros de altura e não pode lutar com a feiticeira como todos os outros homens da aldeia. Ele deve usar seu cérebro para chegar à verdade e somente então ele será capaz de alcançar a fonte do mal de Karaba. Kirikou é muito corajoso e não acredita nas superstições que os outros aldeões acreditam. Ele é pequeno, então ele pode se encaixar em lugares pequenos. Para o menino, ser pequeno é uma vantagem: ele consegue, por exemplo, subir pela boca da fonte seca e descobre que não foi realmente a feiticeira do mal que secou o poço, mas um grande monstro sedento. Para a feiticeira malvada era bom deixar que os aldeões acreditassem que ela era a razão da seca para que eles tivessem ainda mais medo dela. No encontro com seu avô, o velho sábio diz a Kirikou que os aldeões são tolos porque acreditam em superstição em vez de descobrirem por si mesmos. Quando Kirikou pergunta se Karaba realmente come todos os homens da aldeia, ele responde que a mulher gosta é de inhame com molho picante, assim como a criança. Os homens não foram realmente comidos, mas transformados em servos. Família e amigos são muito importantes nessa história. Podemos ver isso quando Kirikou quase se afoga depois de destruir o monstro sedento. Sua mãe o segura muito perto e todos os aldeões cantam uma canção em homenagem ao pequeno herói, até mesmo todas as crianças que eram más com ele. Aprendemos nesta história que é importante perdoar as pessoas. Kirikou perdoa as crianças por serem más com ele e também ele perdoa a feiticeira por todas as coisas más que ela fez.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há alguns anos, quando a tecnologia ainda não era tão avançada, a única maneira real de aprender sobre a técnica era estagiar em um estúdio de dublagem - às vezes de graça - apenas para se familiarizar com o equipamento extremamente caro. Hoje é relativamente fácil e acessível adquirir o equipamento necessário e montar uma sala de dublagem. No entanto, é importante observar que, embora o tempo necessário para se familiarizar com as ferramentas seja bastante curto, o processo da dublagem mudou pouco desde o início e requer experiência prática real para aprendê-la corretamente. O procedimento é muito interativo e requer habilidades de pessoas, paciência e adaptabilidade.

A ideia por trás da dublagem é simples: criar a ilusão de que não houve tradução alguma e possibilitar a imersão no produto. O que é mais perceptível para os telespectadores é a qualidade da sincronização entre o que é visto e o que é ouvido, e a boa sincronização é o resultado de um longo esforço coletivo que não é barato.

Diferentes tipos de produções requerem tratamentos diferentes, dependendo de seus orçamentos, e podem ser divididos em três categorias. No topo estão os lançamentos cinematográficos, que dispõem de orçamentos maiores e, às vezes, envolvem grandes talentos locais. Em segundo lugar estão os filmes e programas encomendados por emissoras nacionais e redes locais. Na parte inferior, os orçamentos mais finos são os conteúdos produzidos de forma independente.

Como a qualidade está inextricavelmente ligada ao orçamento, os filmes independentes podem se deparar com uma recepção menos favorável do que merecem, porque não podem pagar pela qualidade da dublagem. Por esse motivo, os filmes independentes geralmente optam apenas por legendas.

Existem regras diferentes para mediar a interação entre estúdios e atores, dependendo do país em que você se encontra. Certas áreas onde não há sindicatos de atores de dublagem e os estúdios não têm nenhuma obrigação de observar taxas de pagamento ou horas de trabalho específicas. A Alemanha, por outro lado, tem uma longa história de dublagem desde os primeiros filmes sonoros. Lá, a dublagem é considerada parte integrante da indústria cinematográfica nacional. Aqui no Brasil os atores de dublagem devem possuir o registro profissional e ator e são regidos pelos Sindicatos dos Artistas.

No momento, os orçamentos cada vez mais reduzidos estão fazendo com que até mesmo as empresas de distribuição mais opulentas comprem os estúdios de dublagem, e muitas das

etapas do processo de dublagem, uma vez integradas, são descartadas para acomodar novos orçamentos. O problema é que a indústria de dublagem, como a indústria cinematográfica em geral, está enraizada em um modelo corporativo arcaico, no qual eficiência, qualidade, educação e capacidade estão em baixa na lista de prioridades em favor de uma hierarquia regulada pelo sindicato.

Estúdios menores, sem afiliação sindical, podem ser mais móveis e eficientes, mas, por outro lado, não dispõem de tantos recursos. A dublagem, pelo menos a parte que diz respeito à versão oficial internacional de filmes comerciais, é um sistema perfeitamente fechado e, apesar das melhorias tecnológicas e dos equipamentos modernos e baratos, continua sendo uma indústria rigidamente controlada.

Por mais que existam talentos naqueles que exercem a função de dubladores, pode-se perceber que a técnica é utilizada cada vez mais sob uma lógica mecânica e mercadológica do que sob um ponto de vista artístico.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

ARAUJO. Vera Lúcia Santiago. Ser ou Não Ser Natural, Eis a Questão dos Clichês de Emoção na Tradução Audiovisual. São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP, 2000. 271p. (Tese, Doutorado em Língua Inglesa e Literatura Inglesa e Norte Americana)

BACK SITE. Aprenda a fazer transferências de arquivos via ftp. Disponível em: <http://www.backsite.com.br/566>. Acesso em: 03 mai. 2018.

BERNARDET, Jean-Claude. O que é cinema. 11.ed. São Paulo: Brasiliense, 1996. (Coleção Primeiros Passos).

BONFIM, Nei. Dublês de Voz. Revista SET, São Paulo, Azul, n.99, set. 1995, p.50-3.

BRIERLY, Dean. George Zimbel. Black and White Magazine, California, v. 1, 148 pgs, set. 2008.

CEZAR, Mabel; IMMEDIATO, Rayane. O guia definitivo de tradução para dublagem. Rio de Janeiro: [s.n.], 2016. 113 p.

DUBLAGEM: Voz Anônima da Televisão. RetrôTV, /s.d./. Disponível em: :<http://www.retrotv.com.br/especiais/index1>. Acesso em: 15 jan. 2018.

GRIOTAGEM. ENCONTROS POÉTICOS ENTRE PRETAS E PRETOS. O saber griot. Disponível em: <https://griotagem.wordpress.com/a-sabedoria-griot/>. Acesso em: 15 jan. 2018.

MACHADO, Dilma. ACADEMIA. Uma análise do sincronismo no processo tradutório da dublagem. Disponível em: <http://www.academia.edu/3835868/uma_an%c3%a1lise_do_sincronismo_no_processo_traduut%c3%b3rio_da_dublagem>. Acesso em: 13 jan. 2018.

MICHEL OCELOT. Kirikou and the sorceress. Disponível em: <http://www.michelocelot.fr/#kirikou-and-the-sorceress>. Acesso em: 20 dez. 2017.

MONTEIRO, Christiane Lima Da Camara. Entrevista com Guilherme Briggs. Palimpsesto, Rio de Janeiro, v. 12, n. 17, p. 1-5, jan. 2013.

PADIGLIONE, Cristine, JIMENEZ, Keila. O Brasil que passa na TV dos outros. Estadão.com.br, O Estado de São Paulo, Telejornal, 21 jun. 2002. Disponível em: <http://www.estado.estadao.com.br/suplementos/tele/2002/07/21/tele028.html>. Acesso em: 23 mai. 2018

VALOR ECONÔMICO. Ibge: brasil tem 11,8 milhões de analfabetos; metade está no nordeste. Disponível em: <http://www.valor.com.br/brasil/5234641/ibge-brasil-tem-118-milhoes-de-analfabetos-metade-esta-no-nordeste>. Acesso em: 12 jan. 2018.

Filmografia

A BELA Adormecida. Direção: Clyde Geronimi, Wolfgang Reitherman, Les Clark, 1959

A BELA e a Fera. Direção: Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991

BRANCA de Neve e os Sete Anões. Direção: David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen, William Cottrell, 1937.

É ASSIM Que Se Fala. Direção: Dani Middleton, 2016

KIRIKOU e a Feiticeira. DIreção: Michel Ocelot, 1998

LUZES de Nova York. Direção: Bryan Foy, 1928

O CANTOR de Jazz. Direção: Alan Crosland, 1927

O GAROTO. Direção: Charles Chaplin, 1921

O PECADO Mora ao Lado. Direção: Billy Wilder, 1954

SEM Novidade no Front. Direção: Lewis Milestone, 1930

TÁ Dando Onda. Direção: Chris Buck, Ash Brannon, 2007

TOBOÁGUA. Direção: Ian SBF, Rodrigo Magal, 2015

ANEXOS

ANEXO A: TERMOS USADOS NA DUBLAGEM BRASILEIRA

AD LIB: Quando existe um vozerio e não é possível entender nenhuma fala distinta em cena, mas aparecem pessoas movimentando a boca e é preciso preenchê-la.

ADIANTAR A FALA: Adiantar em frames, caso o dublador comece a falar antes do som original.

BANCADA: Local onde o script fica apoiado para o dublador lê-lo.

BONECO: Termo usado para caracterizar que a voz de um personagem será feita sempre pelo mesmo dublador: Ex. Meg Ryan (Miriam Ficher); Jim Carey (Guilherme Briggs)

CABEÇA DA SÉRIE: Ator ou atores principais de um seriado ou desenho animado.

COMPRIMIR A FALA: Puxar em frames, caso o dublador termine a falar depois do som original.

CONVIDADO: Ator não protagonista que é o principal elemento em determinado (s) episódio (s) de uma série ou desenho.

DIRETOR DE DUBLAGEM: É o responsável pelo processo da dublagem. Ele recebe o script já traduzido da produção a ser dublada junto com uma cópia em DVD da mesma (ou pode baixar por FTP -*File Transfer Protocol* (Protocolo de Transferência de Arquivos), e é uma forma bastante rápida e versátil de transferir arquivos (também conhecidos como ficheiros), sendo uma das mais usadas na internet.). Depois ele faz a escalação dos atores adequados para cada personagem, de acordo com a idade, tom de voz, qualidade de atuação, etc. O diretor pode também pedir testes para determinados personagens que é exigido pelo cliente/distribuidor. A etapa final é a direção em estúdio. Devido ao avanço tecnológico, as gravações geralmente são feitas individualmente, ou seja, cada dublador entra sozinho no estúdio para fazer seu trabalho.

DUBLADOR: É o profissional da área de dublagem. Seu papel é ceder sua voz à interpretação de um personagem, a fim de substituir a voz original de filmes, desenhos, séries, etc. As falas de um dublador são escritas por um tradutor, que faz a adaptação da obra original para o idioma local. O dublador tem somente o papel de interpretar, mas podem ocorrer dentro do estúdio adaptações feitas por ele ou pelo diretor de dublagem.

ESTÁ CURTO: Quando o dublador fala mais rápido que o original e é preciso repetir a fala, pois o personagem original fica batendo boca na tela.

ESTENDER A FALA: Esticar em frames, caso o dublador termine a falar antes do som original.

Obs.: No procedimento de comprimir e estender, há um limite para a modificação do tamanho da fala. Se for comprimida ou estendida demais, a fala perde a naturalidade, tornando-se artificial.

FILTRO: Qualquer efeito de distorção, produzido após a gravação. É utilizado em cenas de rádio, telefone, megafone, eco, local fechado, voz distorcida, etc.

LEGENDA/ LETREIRO/ ESCRITO: Qualquer texto que apareça na obra original que deve ser narrado. Ex. Manchete de jornal, placa, bilhete, cartaz, faixa, etc. Se acaso aparecer na tela alguma legendada em inglês, por exemplo, é preciso fazer um arquivo separado para que esse mesmo texto seja legendado em português.

LOOP (Rio de Janeiro) ou ANEL (São Paulo): Trecho do script traduzido para ser dublado. Sua duração poder ter até 20 segundos. Cada loop deve levar no máximo 3 minutos para ser gravado, sendo assim, em cada hora são gravados em média 20 loops, dependendo do grau de dificuldade da produção a ser trabalhada. Geralmente os dubladores ultrapassam essa média de 20 loops por hora.

M & E: Music and Effects. É o canal que contém toda a parte sonora do filme, exceto as vozes. Ex.: palmas, gritos, ruídos, torcida, etc.

MINUTAGEM: Cronômetro que aparece geralmente na parte superior da tela, marcando os minutos, segundos e frames. É usado como referencial para marcar os loops, entradas de falas de cada personagem, letreiros, etc. Se a fala de cada personagem é marcada, esse procedimento acelera a gravação, pois o operador já terá a referência para ir à minutagem certa do dublador em estúdio.

(OFF): Quando ouvimos a voz do personagem sem que ele apareça na tela.

(ON) : Quando o ator está enquadrado/ em cena.

PAUSA, MICRO PAUSA OU LIGAÇÃO: Marcações que devem ser feitas pelo tradutor para que na hora da gravação o dublador saiba como agir. Se não forem feitas, cabe ao dublador ou diretor fazê-las.

PASSOU: Quando a fala do dublador ultrapassa o original e é preciso repetir a fala, pois o personagem original está de boca fechada e ainda ouvimos a voz do dublador.

PRO-TOOLS: É um programa de computador utilizado nos estúdios de gravação. Ele revolucionou o processo de gravação de dublagem, trazendo algumas inovações, tais como: um canal (pista) diferente para cada personagem; diminuição ou aumento da duração/tamanho da fala sem modificação no tom da voz; arquivo digital que pode ser deslocado, copiado, arrastado, apagado, multiplicado da maneira que for necessária.

PUXAR A FALA: Puxar em frames, caso o dublador comece a falar depois do som original.

RETAKE: Expressão usada para designar os consertos da dublagem. O dublador é chamado para *redublar* uma fala ou trecho caso haja algum problema que não foi detectado no momento da primeira gravação, podendo ser problema técnico (qualidade de som, dicção) ou artístico (inflexão, adequação de uma pronúncia estabelecida, ou exigência do cliente)

(R), (RS), (REAÇÃO): Indicação no texto para que o dublador se oriente. Na dublagem, uma regra quase sempre seguida é que o dublador deve preencher sonoramente todo e qualquer movimento de boca do personagem a ser dublado, mesmo que na cena original não haja som emitido pela boca em movimento.

SCRIPT: Texto original ou já adaptado da produção a ser traduzida. É oferecido pelo cliente e a empresa de dublagem o repassa para o tradutor que o devolve na língua exigida já com todas as datações possíveis, facilitando assim o trabalho do dublador e diretor em estúdio.

SINCRONISMO LABIAL: Sincronismo Labial (também conhecido como Lip Sync, em inglês) é um termo técnico para combinar os movimentos dos lábios com a voz e pode se referir a qualquer um de uma série de técnicas e processos diferentes. Também é assim chamada a técnica de dublagem que leva em consideração o movimento da boca do personagem no intuito de sincronizar este com a fala, dando uma sensação mais real ao espectador. O dublador adéqua a voz aos movimentos labiais.

SOM GUIA: Som do fone de ouvido, usado pelo dublador no momento da gravação, que é a terceira etapa no processo da dublagem de uma fala, onde som do estúdio é desligado para que o dublador possa gravar sua voz. A primeira etapa é quando o dublador ouve o som original para ver interpretação do personagem e possíveis reações (que já devem estar citadas no texto traduzido). A segunda etapa é onde o dublador ensaia a fala em voz alta para que o diretor possa orientá-lo e corrigi-lo se for necessário. Geralmente, os dubladores mais experientes pulam a segunda etapa.

TÉCNICA: É um anexo do estúdio de gravação onde trabalha o operador/técnico de áudio e o diretor de dublagem.

VOZERIO: Quando um grupo de dubladores fala ao mesmo tempo para simular ambientes públicos, festas, restaurantes, etc. A maioria dos estúdios possui vários tipos de vozerios arquivados e que são reutilizados barateando o custo final da dublagem.

ANEXO B: TABELA DE PREÇOS ESTABELECIDA PELO SATED-RJ EM 2017

SÉRIES, CURTAS E DOCS					
Horas	GLOBO	GSAT + 10%	TELE + 30%	DC 10%	DC 30%
1	122,15	134,37	158,80	12,22	36,65
1,5	183,23	201,55	238,19	18,32	54,97
2	244,30	268,73	317,59	24,43	73,29
2,5	305,38	335,91	396,99	30,54	91,61
3	366,45	403,10	476,39	36,65	109,94
3,5	427,53	470,28	555,78	42,75	128,26
4	488,60	537,46	635,18	48,86	146,58
4,5	549,68	604,64	714,58	54,97	164,90
5	610,75	671,83	793,98	61,08	183,23
5,5	671,83	739,01	873,37	67,18	201,55
6	732,90	806,19	952,77	73,29	219,87

LONGA METRAGEM					
1º E 2º PROTAGONISTAS (+15%)					
Horas	GLOBO	GSAT + 10%	TELE + 30%	DC 10%	DC 30%
1	140,47	154,52	182,61	14,05	42,14
1,5	210,71	231,78	273,92	21,07	63,21
2	280,95	309,04	365,23	28,09	84,28
2,5	351,18	386,30	456,54	35,12	105,35
3	421,42	463,56	547,84	42,14	126,43
3,5	491,65	540,82	639,15	49,17	147,50
4	561,89	618,08	730,46	56,19	168,57
4,5	632,13	695,34	821,76	63,21	189,64
5	702,36	772,60	913,07	70,24	210,71
5,5	772,60	849,86	1004,38	77,26	231,78
6	842,84	927,12	1095,69	84,28	252,85

LONGA METRAGEM					
3º E 4º PROTAGONISTAS (+ 7,5%)					
Horas	GLOBO	GSAT + 10%	TELE + 30%	DC 10%	DC 30%
1	131,31	144,44	170,70	13,13	39,39
1,5	196,97	216,66	256,06	19,70	59,09
2	262,62	288,88	341,41	26,26	78,79
2,5	328,28	361,11	426,76	32,83	98,48
3	393,93	433,33	512,11	39,39	118,18
3,5	459,59	505,55	597,47	45,96	137,88
4	525,25	577,77	682,82	52,52	157,57
4,5	590,90	649,99	768,17	59,09	177,27
5	656,56	722,21	853,52	65,66	196,97
5,5	722,21	794,43	938,88	72,22	216,66
6	787,87	866,65	1024,23	78,79	236,36