

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INDÚSTRIAS CRIATIVAS
MESTRADO PROFISSIONAL

GLAUCENIRA NEVES CORREIA SANTANA

**RECVOICE – UMA PLATAFORMA DIGITAL PARA ACERVO, PESQUISA E
SELEÇÃO DE VOZES DE PROFISSIONAIS DO RECIFE**

RECIFE

2024

GLAUCENIRA NEVES CORREIA SANTANA

**RECVOICE – UMA PLATAFORMA DIGITAL PARA ACERVO, PESQUISA E
SELEÇÃO DE VOZES DE PROFISSIONAIS DO RECIFE**

Relatório técnico para apresentação de
produto à banca do Mestrado Profissional
no Programa de Pós-Graduação em
Indústrias Criativas da Universidade Católica
de Pernambuco – Unicap, como exigência para
obtenção do título de Mestre em Indústrias Criativas.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Roberto de Araújo Bezerra

RECIFE

2024

S232r Santana, Glaucenira Neves Correia.
RECVOICE : uma plataforma digital para acervo, pesquisa
e seleção de vozes de profissionais do Recife / Glaucenira Neves
Correia Santana, 2024.
60 f. : il.

Orientador: Cláudio Roberto de Araújo Bezerra.
Relatório técnico (Mestrado) - Universidade Católica
de Pernambuco. Programa de Pós-graduação em Indústrias
Criativas. Mestrado Profissional em Indústrias Criativas, 2024.

1. Plataformas digitais de trabalho. 2. Dublagem de filmes.
3. Indústrias culturais. 4. Dubladores - Emprego.
5. Tradução audiovisual. 6 Software de aplicação. I. Título.

CDU 004.41

Luciana Vidal – CRB-4/1338

RECVOICE: uma plataforma digital para acervo, pesquisa e seleção de vozes de profissionais do Recife. © 2024 by Glaucenira Neves Correia Santana is licensed under CC BY-NC-ND 4.0

FOLHA DE APROVAÇÃO

GLAUCENIRA NEVES CORREIA SANTANA

**RECVOICE – UMA PLATAFORMA DIGITAL PARA ACERVO, PESQUISA E
SELEÇÃO DE VOZES DE PROFISSIONAIS DO RECIFE**

Relatório técnico para apresentação de produto à banca do Mestrado Profissional no Programa de Pós-Graduação em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco – Unicap, como exigência para obtenção do título de Mestre em Indústrias Criativas.

Data de Aprovação – 08/03/2024

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Cláudio Roberto de Araújo Bezerra (Orientador)
Universidade Católica de Pernambuco



Prof. Doutora Christiane Quaresma Medeiros (Titular Interno)
Universidade Católica de Pernambuco



Prof. Doutor Ricardo César Campos Maia Júnior (Titular Externo)
Universidade Federal da Paraíba

RECIFE

2024

AGRADECIMENTOS

A Deus que me fortalece, me capacita e me ilumina todos os dias de minha vida, juntamente à Nossa Senhora e ao meu Anjo da Guarda, bem como a todos que contribuíram para a concretização de mais essa etapa do meu crescimento acadêmico e pessoal, não me deixando faltar ânimo e incentivo necessários para conduzir meus estudos, leituras e pesquisas.

Aos meus amados pais, Jovanildo e Risélia; às melhores irmãs, Glauceane e Glaucilene; às sobrinhas queridas, Luísa, Letícia e Laís; e a Charles, meu companheiro, pela paciência e apoio incondicional.

Aos amigos e parceiros da dublagem Anderson Macário, André Almeida, Bruna Castiel, Bruna Cortez, Claudney Wilbert, Diego Spíndola, Edu Correia, Emanuela Alves, Erickson Marinho, Françarly Santos, Gabriel Mendonça, Gisele Magri, Guilherme Soares, Ivo Júnior, Jefferson Martins, Júlio Neto, Leandro Massoni, Leo Vila Nova, Luana Nascimento, Robson Ugo, Sávio Bezerra, Simone Evanz, Sônia Alcântara e tantos outros que me serviram de inspiração e acreditaram que apesar dos desafios, desistir não é o caminho, em especial ao meu primeiro professor de dublagem e voz original, Marcello Trigo, pioneiro no ramo em Pernambuco, a quem muito admiro.

Às amigas Andrea Trigueiro, Lina Fernandes e Taís Paranhos que me direcionaram à vida acadêmica, bem como aos amigos Ana Pereira, Caroline Medeiros, Gláucia Bezerra, Igor Carneiro, Mirelly Guedes, Raissa Castro e Vilmar Filho pelo incentivo, torcida e apoio motivacional.

À Viu Cine pelas oportunidades, experiência e disponibilidade, na pessoa de Ulisses Brandão, bem como a todos com quem conversei ao longo da minha pesquisa da área da animação, como Nara Araújo, produtora da Carnaval Filmes e na época, presidente da ABCA Nacional – Associação Brasileira de Cinema de Animação, uma instituição sem fins lucrativos que apoia toda a produção de animação nacional, da pesquisa à distribuição do projeto.

À minha prima Maria do Rosário pelos empréstimos de livros e à amiga Éden Pereira pelo envio diário de jornais para as minhas consultas diárias sobre o tema e a todas as outras pessoas que de alguma forma contribuíram com envio de materiais e indicações de leitura.

Aos colegas de trabalho da Secretaria de Comunicação da Prefeitura de Goiana que sempre me deram apoio e tiveram total compreensão em todas as fases da minha pesquisa, em especial ao meu chefe e secretário, André Lubambo.

A cada um da quinta turma do Mestrado em Indústrias Criativas da Unicap, em particular aos amigos Felipe Alves e Isabelle Costa por estarem sempre presentes nessa trajetória.

A Cleyton Rômulo e Paula Vanessa, funcionários da Pró-reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação – PROPESPI que me ajudaram e orientaram em muitas questões administrativas. Foram meu braço direito.

A João Bosco, funcionário do Laboratório de Webjornalismo da Unicap, que compreendeu e captou toda a ideia do projeto e fez um lindo trabalho de design para a plataforma na web RECVOICE apresentada neste relatório.

Aos queridos professores de cada disciplina e principalmente aos que me apontaram caminhos certos que eu deveria seguir: Anthony Lins, Dario Brito, João Guilherme, Juliano Domingues, Lula Pinto, Ricardo Maia, ao meu orientador inicial, Alexandre Figueirôa, pela sua tranquilidade, indicações e disposição em vários momentos deste trabalho e a Cláudio Bezerra que também conduziu com maestria e leveza o papel de ser meu orientador na fase final desta pesquisa.

A todos, meu muito obrigada por tudo!

Aos talentosos artistas brasileiros da voz que
enriquecem nossa cultura, transformando simples
palavras em emocionantes performances e tornando a
magia da dublagem em uma verdadeira expressão da
arte humana.

“O sonho encheu a noite, extravasou pro meu dia, encheu minha vida, e é dele que eu vou viver. Porque sonho não morre.” – **Adélia Prado (1979)**

RESUMO

O presente relatório técnico versa sobre a RECVOICE - uma plataforma digital para acervo, pesquisa e seleção de vozes direcionada aos atores de voz do Recife com interesses profissionais de se inserir, principalmente, no mercado nacional da dublagem¹, voz original² e localização de *game*³, de maneira remota, uma possibilidade real surgida com a crise sanitária da COVID-19⁴. Baseada nas práticas que já vêm sendo aplicadas no Recife de forma individualizada por esses profissionais da voz, a ferramenta se apresenta como algo capaz de dar maior e melhor visibilidade a essa categoria, facilitando sua conexão direta com estúdios, clientes e produtoras de áudio e vídeo locais e nacionais, que buscam a voz ideal para seus projetos. Funciona como uma rede de contatos, onde é possível encontrar perfis dos profissionais, suas habilidades vocais e amostras de trabalho. O produto é respaldado a partir de pesquisa exploratória associada à pesquisa qualitativa por meio de grupo focal.

Palavras-chaves: dublagem; voz original; *games*; *home studio*; indústrias criativas.

¹Dublagem é substituir o diálogo original de uma produção audiovisual estrangeira (filmes, séries, animações, telenovelas, documentários, reality shows, *games*, etc) por vozes em outro idioma, respeitando as sincronizações labiais, bem como, tempo e métrica, proporcionando assim entendimento e uma experiência imersiva junto a essas produções.

²Voz original é o trabalho de dar voz a personagens de animação e só depois os desenhos são animados sobre o som da voz já gravada.

³Localização de *game* é a ação de adaptar um jogo eletrônico para que tenha uma recepção mais culturalmente acessível em uma região que não seja a de sua origem.

⁴ORGANIZAÇÃO Mundial da Saúde declara pandemia de coronavírus. *In*: AGÊNCIA Brasil. Brasília, 11 mar. 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-03/organizacao-mundial-da-saude-declara-pandemia-de-coronavirus>. Acesso em: 27 jul. 2021.

ABSTRACT

This technical report is about RECVOICE - a digital platform for collection, research and selection of voices aimed at voice actors from Recife with professional interests in entering, mainly, in the national dubbing, original voice and game localization market, remotely, a real possibility that arose with the COVID-19 health crisis. Based on practices that have already been applied in Recife on an individual basis by these voice professionals, the tool is under construction and presents itself as something capable of giving greater and better visibility to this category, facilitating its direct connection with studios, clients and producers local and national audio and video companies, who are looking for the ideal voice for their projects. It works as a contact network, where you can find profiles of professionals, their vocal skills and work samples. The product is supported by exploratory research associated with qualitative research through focus groups.

Keywords: dubbing; original voice; games; home studio; creative industries.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mensagem na página da comédia 'Coffee & Kareem', da Netflix.....	15
Figura 2 – Mensagem na página de fã de dublagem no Twitter.....	16
Figura 3 – Nacionalidade de obras (registradas no IMDB ⁵) nos catálogos por plataforma disponíveis no Brasil.....	27
Figura 4 – Imagens de divulgação do <i>game</i> para celular 'O Resgate de Farya'.....	29
Figura 5 – Imagem de divulgação do <i>game</i> 'TapiTapi'.....	30
Figura 6 – Colagem de reportagens e crédito final da novela 'Mãe'.....	31
Figura 7 – Colagem de fotos de alguns estúdios caseiros de dubladores do Recife.....	32 e 33
Figura 8 – Imagens de material recebido e utilizado nas dublagens remotas.....	34
Figura 9 – Tela inicial da plataforma digital RECVOICE.....	41
Figura 10 – Tela dos Planos de Assinatura para membros da RECVOICE.....	42
Figura 11 – Tela da página interna da aba 'Profissionais' da RECVOICE.....	42
Figura 12 – Tela de 'Oportunidades' e 'Notícias' da RECVOICE.....	43
Figura 13 – Tela de 'Fale Conosco' da RECVOICE.....	44
Figura 14 – Tela de 'Sobre a gente' da RECVOICE.....	44
Figura 15 – Tela de 'Regulamentação' e 'Glossário' da RECVOICE.....	45
Figura 16 – Tela do banner interativo da RECVOICE.....	45

⁵ Internet Movie Database (em português: Base de Dados de Filmes na Internet) Base de dados online de informação sobre cinema, TV, música e *games*, controlada pela Amazon.com Inc.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1 CONTRIBUÇÃO DAS DISCIPLINAS DO MESTRADO.....	19
2 MERCADO DA VOZ E SEU POTENCIAL	23
3 O PRODUTO.....	37
3.1 Processo Metodológico.....	37
3.2 A Plataforma.....	39
4 VALIDAÇÃO	46
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
REFERÊNCIAS.....	50
APÊNDICES	
A – Tabela com nomes de estúdios, plataformas e produções.....	52
B – Lista com nomes de dubladores mais repetidos nos créditos finais.....	53
C – Validação do protótipo de baixa fidelidade – Questionário sobre a utilidade da plataforma RECVOICE na carreira profissional da voz do Recife.....	54
D – Respostas do Questionário de Validação do protótipo da plataforma digital RECVOICE..	56
ANEXO	
A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE.....	60

INTRODUÇÃO

A dublagem tem uma longa tradição no cinema e, sobretudo, na TV aberta no Brasil. Isso possibilitou que as produções estrangeiras pudessem ser exibidas em nosso país, ganhando notoriedade, ao mesmo tempo que favoreceu a preservação do idioma em contraponto a uma possível invasão cultural. Segundo Konecsni (2017, p. 20), “em 10 de janeiro de 1938, começaram as gravações, nos estúdios da CineLab, em São Cristóvão, no Rio de Janeiro, para o filme *Branca de Neve e os Sete Anões*, com supervisão da própria Walt Disney”, empresa responsável pela animação que acabou sendo o primeiro filme a ser totalmente dublado em português a chegar ao Brasil.

A dublagem consiste em traduzir todo material auditivo da língua estrangeira para a língua materna suprimindo o som das vozes originais e adicionando outras vozes no lugar. Ele é o método mais popular, pois os espectadores acabam esquecendo que o programa no qual estão assistindo não é do seu país de origem (Ramos, 2012, p. 6).

Originalmente, a personagem principal, a princesa Branca de Neve, foi interpretada por Adriana Caselotti, cantora e atriz norte-americana. No Brasil, a voz de Dalva de Oliveira, a rainha do rádio, substituiu a original como a protagonista da animação. Maria Clara Jacome interpretou as canções, Carlos Galhardo deu voz ao príncipe, Estephana Louro dublou a bruxa e Cordélia Ferreira deu voz à rainha (Gagliardo, 2019).

Esse trabalho de dublagem começou a ser explorado por Herbert Richers, criador do primeiro estúdio de dublagem totalmente nacional e que impulsionou o surgimento de outros no Brasil.

Nas décadas de 1940 e 1950 é que os filmes brasileiros começaram a adquirir a redublagem em estúdio para melhorar o som, e depois com o sucesso da televisão, a dublagem se tornou imprescindível, mesmo porque, na época, a legendagem era precária. (Konecsni, 2017, p. 21).

Em 1961, por meio do Decreto nº 50.450, promulgado pelo então presidente da República, Jânio Quadros, foi regulamentada a projeção de películas cinematográficas e a propaganda comercial através das emissoras de televisão, estabelecendo no artigo 1º o “critério proporcional de obrigatoriedade de exibição de uma película nacional para duas de procedência estrangeira”⁶.

⁶BRASIL. Decreto nº 50.450, de 12 de abril de 1961. Regula a projeção de películas cinematográficas e a propaganda comercial através das emissoras de televisão e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1961. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1950-1969/D50450.htm. Acesso em: 10 jul. 2021.

A implantação na TV da cota de tela já tradicional no cinema – isto é, a reserva de mercado para o produto nacional – deixava clara a importância do veículo para os interesses da nação. As justificativas do decreto destacavam que “a penetração da televisão e o seu alto poder de insinuação doméstica exigem a maior atenção do Governo” e “que a exibição de películas cinematográficas de procedência estrangeira projetadas pelas emissoras brasileiras de televisão, está originando problemas de caráter social”, sendo preciso, portanto, “disciplinar as atividades comerciais das emissoras de televisão”. (Freire, 2015, p. 1175).

Após a renúncia de Jânio Quadros e da pressão significativa das emissoras de televisão, o decreto 50.450/1961 foi revogado pelo Decreto do Conselho de Ministros nº 544, de 31 de janeiro de 1962, que no seu artigo 8º, as emissoras de televisão passaram a ter a obrigatoriedade de exibir filmes estrangeiros com dublagem em português⁷ (Freire, 2015).

Dessa forma, a dublagem obrigatória atenderia ao objetivo de proteger a língua portuguesa e reforçar a identidade nacional, mas sem afetar de forma tão contundente a liberdade de programação e os interesses comerciais das emissoras. As emissoras brasileiras possivelmente cediam na questão da dublagem obrigatória para evitar a imposição da cota de tela, uma vez que o encargo financeiro com a dublagem (processo mais caro do que a legendagem) seria não das emissoras, mas das agências distribuidoras, sobretudo norte-americanas, interessadas no mercado televisivo em expansão no Brasil. Além disso, a dublagem era uma prática que já vinha ocorrendo espontaneamente na televisão brasileira antes mesmo do decreto de 1962. (Freire, 2015, p. 1176-1177).

A televisão brasileira vem exibindo desde então muitas produções estrangeiras em português, permitindo um alcance de audiência cada vez maior, por várias razões, dentre elas: levar acessibilidade a diversos públicos, desde o infantil ainda não-alfabetizado aos de pouca habilidade de leitura, bem como a pessoas com algum tipo de deficiência visual. Com o passar dos anos, a dublagem brasileira foi conquistando fãs, atraídos pelas vozes e interpretações, principalmente pelas adaptações criadas pelos dubladores para adequar o sincronismo labial ou mesmo evitar expressões estrangeiras inexistentes na realidade local. Isso é o que se chama “versão brasileira”, uma expressão que define a adaptação necessária por parte do dublador para um melhor entendimento do público, sem descaracterizar a produção original e não ser apenas uma mera tradução do texto, fazendo com que o personagem soe como se fosse um brasileiro, trazendo o filme, a animação ou a série para a nossa realidade. Um exemplo disso está no filme “Shrek 2”, quando o personagem Burro olha para um arbusto e diz que o arbusto

⁷BRASIL. Decreto nº 544, de 31 de janeiro de 1962. Revoga o Decreto nº 50.450, de 12 de abril de 1961, que regula a projeção de películas cinematográficas e a propaganda comercial através das emissoras de televisão e institui novas normas que passarão a regular a mesma matéria. Brasília, DF: Presidência do Conselho de Ministros, 1962. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decmin/1960-1969/decreto-do-conselho-de-ministros-544-31-janeiro-1962-355790-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 10 jul. 2021.

é a cara da Fafá de Belém, mas na versão original ele cita a cantora britânica Shirley Bassey, que para nós brasileiros seria uma fala aleatória já que ela é pouco conhecida por aqui. Outro exemplo pode ser visto no filme *As Branqueelas*, quando cita o *Programa do Ratinho*, exibido no SBT. Isso é um dos encantos da dublagem, pois além do papel de levar as produções do mundo todo com acessibilidade e para todos os públicos, ela ainda pode e se conecta com a cultura local sem perder a qualidade. Esse tipo de adaptação é responsável pela popularização da dublagem, afetando a bilheteria e buscando a qualidade da atividade no Brasil. Os demais países também fazem suas próprias versões.

A partir dos anos 2000, com a chegada da TV por assinatura, o crescimento do setor de *games*, e mais recentemente, a distribuição de conteúdo multimídia através da internet, por meio de serviços de *streamings*, o mercado brasileiro da dublagem passou a ficar mais aquecido, disputado e o trabalho de dubladores ganhou maior destaque.

Em paralelo a essa nova realidade, já haviam sido detectados avanços tecnológicos no setor desde a década de 1980 que resultaram em adaptações nas gravações, conforme relato do dublador Nelson Machado (2017) em seu livro *Versão Brasileira*, ao revelar a substituição dos velhos projetores e gravadores Ampex por máquinas do sistema U-Matic. Segundo ele, isso permitiu reduzir, na época, o número de erros e o número de vezes que era preciso gravar tudo de novo e, principalmente, fazer a edição entre as falas.

Mas foi no começo deste novo século, onde era esperada uma odisseia no espaço que não veio, que um novo equipamento foi implantado no mercado: o Pro-Tools. Na verdade, não se trata de um equipamento e sim de um programa. É um estúdio virtual, por assim dizer. A gravação é, agora sim, totalmente digital. Uma maravilha porque não há perdas na qualidade do som e as edições podem ser visuais. (...) Com o Pro-Tools a onda sonora é vista na tela do computador e essa imagem pode ser ampliada o quanto se quiser até que se veja o ponto exato para fazer o corte no som. E pode ser feito com toda a calma e, se necessário, tudo pode ser desfeito e refeito até a perfeição. (Machado, 2017, posição 2195).

Diante disso, os estúdios de dublagem no Brasil passaram a investir em equipamentos cada vez mais modernos e os dubladores já não precisavam dublar juntos na mesma bancada dentro do estúdio, eles dublavam sozinhos e, posteriormente, na mixagem se encaixavam os diálogos. Nesse novo contexto, o mercado passou a exigir especialização, surge a obrigatoriedade do registro profissional de ator, reconhecido pela Delegacia Regional do Trabalho (DRT), a regulamentação da profissão, além da boa tradução e melhor interpretação dos dubladores para garantir um produto de maior qualidade artística.

Sendo a dublagem um mercado em constante mudança e crescimento, estamos ainda

diante de uma nova realidade bastante comum: o uso de aparelhos celulares para o consumo de vídeos (filmes, animações, etc.) e *games*. Com telas menores e individualizadas, é mais provável que mais produtos sejam exibidos dublados, afinal, as legendas apareceriam minúsculas para serem lidas. Além disso, muitas vezes, é possível as pessoas consumirem nesse formato de visualização enquanto realizam simultaneamente outras atividades, fazendo uso apenas do áudio sem o olhar fixo para a tela do celular.

A dublagem permitiu não somente o crescimento da indústria cinematográfica, mas também a popularização, a democratização e a inclusão dessa arte. Entretanto, apesar da demanda crescente, aqui no Brasil a indústria neste setor ainda está majoritariamente concentrada no eixo Rio-São Paulo. É lá onde estão os grandes estúdios e profissionais da dublagem, afinal, foi no Rio de Janeiro onde a Herbert Richers fez escola. Em seguida, São Paulo passou a fazer parte desse cenário, mas agora temos, como parte desse crescimento, estúdios em Belo Horizonte e Distrito Federal (Konecni, 2017). Outras importantes praças estão em atividade no Brasil, a exemplo de Campinas, Porto Alegre, Curitiba e, mais recentemente, em Brasília, com o surgimento da Ânima Filmes, primeira escola e estúdio de dublagem do Centro-Oeste do país.

No entanto, o mercado foi fortemente atingido com a pandemia da COVID-19, porque os estúdios de dublagem tiveram que se manter fechados e suspender suas atividades presenciais no período inicial da crise sanitária que assolava o mundo devido às imposições do isolamento social. Até então, não havia definição sobre o retorno normal das atividades.

No começo da pandemia, em 2020, a Netflix, maior provedora global de filmes e séries de televisão via *streaming*, exibiu avisos aos seus usuários de que algumas opções de áudio não estariam disponíveis porque a prioridade era a saúde dos dubladores. Assim, algumas produções de seu catálogo foram lançadas sem a versão dublada em português, conforme mostra a Figura 1.

Figura 1 – Mensagem na página da comédia 'Coffee & Kareem', da Netflix



Fonte: Reprodução/Netflix⁸

Diante desse cenário, a alternativa encontrada foi a gravação remota. A Netflix chegou a distribuir equipamentos de gravação para os dubladores gravarem em casa. Quanto mais a pandemia da COVID-19 obrigava as pessoas a ficarem em casa, mais a dublagem se tornava essencial, pois o consumo de produtos audiovisuais, sobretudo, no *streaming*, estava maior que o de costume⁹. Muitos profissionais montaram estúdios dentro de suas próprias casas, de algum modo indicando a possibilidade de abertura do mercado nacional de dublagem para profissionais que pudessem atuar de forma remota, inclusive fora do eixo Rio-São Paulo.

O Recife foi uma das cidades que começou a despontar como uma importante peça dessa cadeia produtiva ao apresentar novas vozes em dublagens remotas, através de um grupo do qual fez parte em 2020, formado em um curso online de dublagem e voz original promovido pela produtora recifense de animação, Viu Cine. A formação foi realizada sob o comando do ator e dublador Marcello Trigo, pioneiro em trazer para a capital pernambucana essa ideia de agitar a cena local com a dublagem a partir de suas vivências e experiências na área, com passagem, inclusive, pelos estúdios Herbert Richers. Surgiram assim os primeiros 35 novos nomes de profissionais locais e a Viu Cine continuou a formar novas vozes, principalmente, para os elencos de suas produções em animação. Mais de 150 pessoas já se formaram e novas turmas estão sendo criadas de maneira remota e, mais recentemente, também no formato presencial.

⁸ COLETTI, Caio. Netflix suspende dublagens por coronavírus: 'Saúde é prioridade'. In: UOL. São Paulo, 13 abr. 2020. Disponível em: <https://entretimento.uol.com.br/noticias/rcdacao/2020/04/13/netflix-suspende-dublagens-por-coronavirus-seguranca-e-prioridade.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 21 jul. 2021.

⁹ ELISA, Samara. Pandemia levou a serviços do crescimento dos de streaming. In: MEDIUM. Rio de Janeiro, 22 jun. 2021. Disponível em: <https://medium.com/revista-brado/pandemia-levou-a-crescimento-dos-servi%C3%A7os-de-streaming-cfb32fc1b5ed>. Acesso em: 25 jun. 2021.

Um dos primeiros projetos dublados remotamente por uma parte desse grupo inicial de profissionais de voz do Recife foi a série israelense *Dumb*, exibida a partir de 22 de junho de 2021 pelo canal TNT Séries¹⁰ e a estadunidense *Reprisal*, lançada em 12 de julho do mesmo ano pela rede AMC¹¹. Desde então, os trabalhos em dublagem não param de acontecer para os dubladores da capital pernambucana. No entanto, os trabalhos remotos chegam de estúdios estrangeiros, vindos dos Estados Unidos, da China, do Chile, da Espanha, da Índia e, principalmente, da Argentina. Neles, a qualidade dos áudios e a atuação de cada dublador precisam ser aprovadas para os profissionais serem aceitos e passarem a serem escalados. Depois de dublados, esses projetos são exibidos aqui no Brasil por meio de canais fechados de televisão, YouTube e serviços de *streaming* em plataformas como Prime Video, Max, Telecine, Globoplay, Disney Plus, Apple TV, Now, Vivo Play, Paramount, Netflix, etc. Esses trabalhos já começaram a ser notados e reconhecidos por fãs da dublagem, conforme mostra a Figura 2.

Figura 2 – Mensagem na página de fã de dublagem no Twitter



Fonte: @newyetsaim/Twitter

O trabalho remoto vai além da dublagem em si. Requer do profissional da voz não somente o lado artístico, em estar atento à sua performance relativa à interpretação, pronúncia, projeção e entonação para manter a continuidade e similaridade do original, mas também possuir conhecimentos técnicos sobre equipamentos, processo de gravação e edição de áudio. Todo o processo na dublagem busca, no mínimo, a gravação de falas claras, limpas e inteligíveis.

¹⁰MOURA, Maurício. TNT Séries estreia produção israelense 'Dumb'. In: SITE dos Geeks. [S.l.], 16 jun. 2021. Disponível em: <https://sitedosgeeks.com/tnt-series-estrea-producao-israelense-dumb/>. Acesso em: 10 jul.2021.

¹¹MARAFON, Renato. 'Reprisal': Série com Rodrigo Santoro e Abigail Spencer estreia no Brasil pela AMC; Saiba quando! In: CINEPOP. [S.l.], 6 jul. 2021. Disponível em: <https://cinepop.com.br/reprisal-serie-com-rodriogo-santoro-e-abigail-spencer-estrea-no-brasil-pela-amc-saiba-quando-302538/>. Acesso em: 23 jul.2021.

Grande parte do aperfeiçoamento tecnológico no campo da captação de som nas rodagens (invenção de novos microfones e de novos sistemas de captação) concentrou-se na fala. Porque, está claro, não se trata da voz dos gritos e dos gemidos, mas da voz enquanto suporte da expressão verbal. E aquilo que se procura obter quando captamos não é tanto a fidelidade acústica ao seu timbre original, mas a garantia de uma inteligibilidade clara das palavras enunciadas. (Chion, 2011, p. 13).

Com a declaração do fim da Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional referente à COVID-19 pela Organização Mundial da Saúde¹², as gravações em dublagem passaram a acontecer de maneira híbrida no Brasil, mas apesar de parte dos atores de voz terem se utilizado da gravação remota, não se viu a expansão do mercado nacional para outras regiões do país, fora do eixo Rio-São Paulo. A gravação remota necessariamente não facilitou a entrada de novas vozes no mercado brasileiro, mas serviu de oportunidade para dubladores iniciantes de diferentes regiões do país, como os do Recife, poderem mostrar seu talento e se inserirem na dublagem, sobretudo, nos mercados estrangeiros. Entretanto, no Brasil, esses profissionais também foram absorvidos em trabalhos remotos de voz original, localização de *game* e até mesmo em outras possibilidades viáveis inseridas do mercado da voz como locução publicitária, audiodescrição, audiolivros, podcasts (audiodrama), etc.

A volta das gravações presenciais em estúdios nacionais brasileiros, como parte de exigência dos próprios estúdios, clientes ou distribuidoras, fez com que os dubladores do Recife permanecessem gravando para estúdios estrangeiros. Um desafio que persiste diante das dificuldades impostas pelo mercado nacional, resistente a criar iniciativas que fomentem uma forma de absorver de maneira remota novos talentos fora do eixo Rio-São Paulo, apesar da grande oferta de cursos de formação técnica por parte de profissionais, estúdios e escolas de dublagem do eixo, tanto de maneira presencial como de modo online.

Por enquanto, no Recife, percebemos o surgimento de profissionais que isoladamente tentam ingressar no mercado brasileiro de dublagem. Não há dados da existência de estúdios de dublagem nas regiões Norte e Nordeste do país. Entretanto, a expectativa é que a dublagem remota se torne mais uma opção, fortalecendo a cadeia produtiva do audiovisual em todo o país e criando novos polos de dublagem no Brasil. Essa é uma realidade possibilitada pelas tecnologias.

Como participante ativa dessa comunidade, percebi o incômodo e as dificuldades dos atores de voz do Recife em prospectar no mercado de forma individualizada. A partir disso, foi

¹² OMS declara fim da Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional referente à COVID-19. *In*: PAHO.org [S.l.], 5 mai. 2023. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/5-5-2023-oms-declara-fim-da-emergencia-saude-publica-importancia-internacional-referente>. Acesso em: 7 jul. 2023.

pensada e criada a plataforma RECVOICE, para reunir os talentos da cidade em um mesmo ambiente digital, como uma ferramenta que proporcione maior e melhor visibilidade a esses profissionais, contribuindo para a consolidação de um mercado de dublagem no Recife, bem como garantir uma maior representatividade na dublagem brasileira, haja vista a dimensão territorial e a grande diversidade cultural do país. Como um setor em crescimento, a dublagem pode se desenvolver e se expandir por todo o Brasil devido à grande quantidade de produções.

A plataforma RECVOICE dispõe de perfis dos artistas da voz, suas habilidades vocais e amostras de trabalho em demonstrativos, além de dados e informações úteis sobre o mercado da voz, ofertas de cursos de formação, *casting* de vozes, legislação brasileira relativa aos setores, glossário com os termos utilizados na dublagem, dicas para a carreira, divulgação de eventos e reportagens sobre as áreas de interesse para que o profissional da voz do Recife fique por dentro de todas as oportunidades voltadas para sua carreira.

Este relatório apresenta o processo de construção da plataforma, sua concepção e evolução no âmbito do Mestrado Profissional em Indústrias Criativas, bem como a validação da primeira versão do produto junto ao público-alvo preferencial, os dubladores, no intuito de obter dados e informações que possam servir como parâmetro para ajustes e aperfeiçoamentos futuros. Por fim, são feitas algumas considerações finais a respeito do trabalho. Não há uma forma de começar na dublagem, mas é preciso estar pronto para quando surgirem as chances de escalção de elenco. Nesse sentido, espera-se que a RECVOICE seja uma ferramenta útil para os profissionais da dublagem do Recife.

1 CONTRIBUIÇÃO DAS DISCIPLINAS DO MESTRADO

Durante o período de isolamento social ocasionado pela pandemia da COVID-19, muitos projetos pessoais vieram à tona. No início do ano de 2021, já começava a se falar na chegada no Brasil das vacinas de combate ao novo coronavírus, mas ainda não era uma realidade, as negociações políticas com os fornecedores dos imunizantes estavam atrasadas. Naquela época, o fim da pandemia era algo distante, sem previsão. Ficar em casa simplesmente diante dessa situação só aumentou minha necessidade de resgatar antigos sonhos e a buscar novas produções. Enxerguei ali a possibilidade de dedicar o tempo que tinha disponível para dar início a uma vida acadêmica que pudesse futuramente expandir minha carreira profissional pós-pandemia.

Apesar das notícias diárias sobre o avanço da doença, mantive sempre a esperança e a fé em dias melhores em todos os momentos. Então, em janeiro daquele ano, me inscrevi no Mestrado Profissional em Indústrias Criativas, da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), sabendo que era possível estudar de maneira remota. Foi dessa maneira que participei das aulas, seminários, congresso da Intercom 2021 e, em grande parte, foi como realizei minha pesquisa diante das inquietações que surgiram ao longo dos meses.

A ideia inicial era examinar e visualizar, por meio do conhecimento científico, as oportunidades e soluções criativas para os problemas percebidos por mim naquele momento como participante de um grupo de artistas da voz do Recife. Na época, todos ávidos em participar da magia de se trabalhar atrás do microfone. Com as possibilidades do trabalho remoto trazidas pela pandemia, a descentralização da dublagem poderia ser apenas questão de tempo e se esboçava ali uma vontade do Recife fazer parte disso, o que além de ser entusiasmante, possibilitaria a geração de empregos, a movimentação da economia local, envolvendo inclusive áreas afins e a difusão da nossa cultura cotidiana nas produções do audiovisual. E foi a partir daí, por meio dos estudos de cada disciplina do Mestrado e das coletas de dados ao longo desse período que tive o respaldo para propor e criar este produto: a RECVOICE, com o intuito de fomentar o desenvolvimento local do setor.

Durante dois anos do Mestrado Profissional em Indústrias Criativas, eu cumpri os créditos de seis disciplinas, entre obrigatórias e eletivas. Além da disciplina de Escrita Científica, do Programa de Pós-Graduação em História, participei do Estágio Docência na disciplina de Roteiro e Narrativas para Jogos, com a turma de 2º período da graduação em Jogos Digitais e fui uma das congressistas do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom 2021) – modalidade virtual, no GP Cinema, na Sessão 2 sobre *O som do cinema:*

estado da arte e aspectos da dublagem, ocasião em que pude debater com os demais participantes sobre meu artigo feito para a conclusão da disciplina de Narrativas Midiáticas, intitulado *Que sotaque tem a dublagem brasileira?* Esse mesmo artigo fez parte da publicação *Som, Montagem e Fotografia: colonialidades e regionalismos*, organizado pela autora Luiza Lusvarghi, em 2022, por meio da Editora Polytheama, à venda no formato físico e como e-book, no próprio site da editora, como também pelo site da Amazon.

Na disciplina *Narrativas Transmidiáticas*, ministrada pelos professores Anthony Lins e Dario Brito, comecei a perceber que os elementos narrativos e as personagens podem ser continuados em diferentes formas de mídia. Eles podem começar em um livro, por exemplo, continuar em uma série de televisão, se ramificar para quadrinhos e jogos de videogame, e assim por diante. Associado aos conceitos apresentados nas aulas sobre interconectividade, cultura de convergência e *storytelling*, dos autores Walter Benjamin (1996), Henry Jenkins (2009) e João Carlos Massarolo (2014), pude entender as potencialidades do mercado para os profissionais da voz. Ficou entendido que “a compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo” (Jenkins, 2009, p.138), entre públicos mais diversificados. Na prática, isso ficou claro e perceptível em relação às exigências que muitos estúdios, clientes e até fãs da dublagem têm sobre a manutenção das vozes de dubladores para personagens em determinados projetos, a exemplo do *game The Last of Us*, que atendendo aos pedidos dos fãs brasileiros foram mantidos os dubladores do jogo na série de TV surgida posteriormente e que também resultou em grande sucesso e repercussão no Brasil em sua primeira temporada.

Esse consumo de conteúdo em várias plataformas e dispositivos relaciona a forma como a dublagem se encaixa nas mudanças na mídia e na cultura que a convergência representa. A dublagem é uma parte essencial desse processo quando um conteúdo é adaptado para além de um único formato. Ela permite a adaptação de conteúdo para diferentes culturas e idiomas, facilitando o acesso a uma variedade de conteúdos em todo o mundo.

Meu artigo de conclusão da disciplina foi uma análise sobre o sotaque na dublagem brasileira, como forma de entender a padronização dita “neutra” e exigida no mercado aos dubladores, apesar de tantas variantes linguísticas existentes no Brasil, com a justificativa de o produto final ter mais alcance e compreensão por parte do público. A partir daí, foi possível perceber não somente o preconceito linguístico no setor da dublagem no país, como também as barreiras encontradas pelos próprios profissionais da dublagem fora do eixo Rio-São Paulo, como os do Recife, para se fazerem conhecidos e adentrarem nesse mercado nacional.

Na disciplina *Arte, Cultura e Tecnologia*, ministrada pelo professor Anthony Lins, encontrei em Lucia Santaella (2003), Diana Domingues (2003), Cláudia Giannetti (2006) e Walter Zanini (2003) um panorama sobre a Arte Contemporânea. Discutiu-se as linguagens artísticas em articulação com as tecnologias da informação e da comunicação em ambientes transmidiáticos e como a inteligência artificial influencia algumas tendências da arte. Esses temas, aliados à disciplina *Poder e Consumo na Sociedade Contemporânea*, aplicada pelo professor João Guilherme, com a abordagem do sujeito na contemporaneidade, de Joel Birman (2020), revelam a contemporaneidade como uma fonte permanente de surpresa para o sujeito, que não consegue se regular nem se antecipar aos acontecimentos. As leituras sobre os movimentos das novas mídias advindas de novas tecnologias, me levaram a produzir um artigo com reflexões sobre o uso de *deepfake* na indústria do audiovisual e os consequentes perigos advindos com a massificação dessa tecnologia inserida na sociedade, principalmente no campo da dublagem.

Ao me deparar com a disciplina *Criatividade e Processos Criativos*, também ministrada pelo professor João Guilherme, obtive um reforço sobre o estudo entre tecnologias, narrativas e elaboração de produtos. Isso contribuiu para a definição do meu produto, ao serem tratados temas como criatividade, processo criativo, inspiração, caminhos intuitivos, inovação, bem como por meio da realização do Seminário sobre confiança criativa. Convicta de que os talentos e habilidades dos profissionais da voz do Recife são capazes de realizar uma mudança positiva no mercado nacional da dublagem, apesar dos desafios impostos, surgiu assim a ideia e o planejamento de criação da plataforma digital RECVOICE como um caminho que pudesse encurtar a inserção desses profissionais no mercado brasileiro e de terem seus trabalhos conhecidos.

A disciplina *Linguagens Audiovisuais*, aplicada pelo professor Cláudio Bezerra, fez uma análise de suas interlocuções com o cinema. Foquei minha atenção na abordagem do uso expressivo e criativo dos elementos sonoros, bem como nos aspectos sobre inovação e linguagens em tempos de plataformas transmidiáticas. Em relação às teorias de montagem cinematográfica, tendo como referências os autores Michel Chion (2011), Rick Altman (1992) e Rodrigo Carrero (2018), pude conhecer sobre a história do som no cinema, desde quando era mudo até a sua inserção nos filmes e a posterior chegada dos diálogos sincronizados com a imagem na tela do cinema, seguida de outras evoluções técnicas de integração entre som e imagem que permitiram o surgimento do processo da dublagem, que muito beneficiou a propagação dos filmes por todo o mundo e um maior entendimento por parte do público.

A disciplina de *Metodologia de Pesquisa Aplicada*, com o professor Juliano Domingues, foi primordial para se trabalhar a escrita científica. Importante para a construção dos meus artigos, projeto para a banca de qualificação, como também para o desenvolvimento do produto e deste relatório, associados aos conhecimentos adquiridos em todas as disciplinas do Mestrado Profissional em Indústrias Criativas.

2 MERCADO DA VOZ E SEU POTENCIAL

O surgimento do cinema foi marcado pela exibição de filmes com ausência de som. As imagens eram mostradas nas salas de projeção com o acompanhamento sonoro de pianos ou orquestras ao vivo. Em qualquer parte do mundo que o filme fosse exibido, as pessoas entenderiam a história pelos movimentos corporais e expressões faciais das personagens apresentadas nas imagens e pela trilha sonora. Quando o áudio começa a aparecer nos filmes, o cinema se torna uma poderosa indústria do entretenimento, ganhando expansão, impulsionada pela grande aceitação do público.

“O fato é que o cinema se tornou comercialmente audível em 1927 com o filme *O cantor de jazz* (The jazz singer, Alan Crossland), quando os expectadores puderam pela primeira vez ouvir sons sincronizados com a imagem em uma tela de cinema”. (Carreiro, 2018, p. 182). A partir disso, o cinema precisou ampliar sua rede de distribuição e exibição, o que também gerou mudanças técnicas e estéticas no setor, a exemplo da separação de suportes para a captação do som e da imagem, propiciando assim a edição em separado e, com ela, possibilitando que os filmes pudessem ser dublados para distribuição internacional (Souza, 2010, p. 24-43).

As técnicas de pós-sincronização permitiram uma maior fluidez de imagens e sons” o que apontou três caminhos: “o fim do filme mudo, o surgimento de um novo gênero (o musical) e a pressa de outros estúdios para desenvolver suas próprias tecnologias de gravações (algumas usando som gravado em filme, que acabou se tornando o processo padrão). (Marks, 1996, p. 249, tradução nossa).

Segundo Souza (2010, p. 52), a manutenção dos filmes falados revelou que “a voz passa a desempenhar papel fundamental na estrutura da narrativa, sendo assumida como o elemento de maior importância na trilha sonora, possuindo a mesma relevância que a figura humana desempenha na imagem”. Em paralelo ao desenvolvimento já alcançado em relação às imagens em movimento, buscou-se também à época potencializar o uso da voz excluindo os ruídos indesejados na captação. Apesar da transformação causada no cinema pelo som, Castanheira (2012) ressalta que o rápido avanço das tecnologias de imagem em comparação com as tecnologias de som pode ter contribuído, como sugerido por Rick Altman, para a ideia de que o som está em uma posição subordinada em relação à imagem.

Para Altman, a própria condição precária das tecnologias de captação e registro de som para o filme em suas primeiras décadas levou ao desenvolvimento mais sofisticado de procedimentos e, conseqüentemente, de terminologias ligadas ao campo visual. (Castanheira, 2012, p. 93).

Segundo Carreiro (2014, p. 101-103), Rick Altman, no artigo intitulado *Four and a half film falacies*, fez “um ataque direto à posição secundária, e subordinada às imagens, em que o som aparecia nos escritos de grande parte dos mais renomados pesquisadores cinematográficos”, ao fundamentar, baseado em André Bazin, que o áudio sempre foi parte integrante da experiência cinematográfica, mesmo que não tenha sido inicialmente pré-gravado, ao contrário das imagens. Portanto, de acordo com sua perspectiva, afirmar que o cinema puro não incluiria som é uma visão historicamente imprecisa.

Para André Bazin, a imagem constitui uma representação fiel do real. O som, ao contrário, desde muito cedo tem sido construído meticulosamente, não com base no registro gravado do fenômeno sonoro em si, mas na organização em camadas de uma miríade de eventos sonoros registrados sem qualquer relação com o evento real. Música, narração, ruídos e dublagem são técnicas que afastam a trilha sonora do caráter indicial que as imagens possuem. (Carreiro, 2018, p. 103).

Com a sonorização, os estúdios hollywoodianos passaram a exportar seus trabalhos para outros países e a dublagem veio junto como uma necessidade para que o filme pudesse ser entendido onde quer que fosse exibido conforme o idioma do local, e alguns países receberam muito bem essa alternativa. A dublagem desempenha um papel fundamental nessa facilitação da globalização cultural, na disseminação de conteúdo criativo e na adaptação de produções audiovisuais para diferentes plataformas e públicos.

Em paralelo, novas tecnologias midiáticas permitiram que o mesmo conteúdo fluísse por vários canais diferentes e assumisse formas distintas no ponto de recepção (Jenkins, 2009, p. 38), contribuindo para novos modos de consumo. Associar dublagem à cultura de convergência de Henry Jenkins é um fator que pode potencializar o mercado para os profissionais da voz. Para Chion (2011, p. 134), essa estrutura do cinema, que posiciona a fala das personagens essencialmente em primeiro plano sonoro, provém do teatro, agregando à voz uma função dramática, psicológica, informativa e afetiva.

A voz como sustentáculo da expressão verbal, qualifica a banda sonora cinematográfica como vococêntrica e verbocêntrica. No cinema, como afirma CHION (2011), o som vococêntrico favorece, evidencia e destaca a voz dos outros elementos. Já o verbocentrismo provém da necessidade das palavras serem inteligíveis para garantir a assimilação de um código. Vale destacar que os seres humanos em seu cotidiano, também agregam essas características. (Alves, 2012, p. 92).

Chion considera ainda que a língua falada esteja, de fato, no topo de hierarquia dos elementos sonoros do cinema (Chion, 2009, p. 73). “Existem vozes e então existe todo o resto” (Chion, 1999, p. 5).

No contexto das indústrias criativas, que se baseia principalmente na criatividade, conhecimento e talento humano individual, quando bem-feita, a dublagem pode melhorar a qualidade da obra, a apreciação do público e o apelo do conteúdo, por isso, ela contribui no aumento das vendas dos produtos (filmes, animações, *games*, etc) nas múltiplas plataformas de mídia.

Segundo o Modelo do DCSM¹³, as indústrias criativas, vistas como uma fonte importante de inovação e expressão cultural, têm o potencial de criar riqueza e emprego, além de desempenharem um papel significativo na economia e na cultura do país. Bendassolli *et al.* (2009) também ressalta o impacto econômico positivo das indústrias criativas na geração de empregos e no estímulo ao empreendedorismo, contribuindo para o desenvolvimento de cidades e regiões ao sugerir “enfocar o trabalho de indivíduos e grupos de artistas, ou empreendedores culturais, que ajudam a fomentar a matéria-prima criativa e a inovação de seus respectivos setores”. Esses setores são frequentemente impulsionados pela propriedade intelectual e pela economia do conhecimento. Ele também enfatiza a importância das indústrias criativas como um campo que promove a diversidade cultural e a inclusão social, dando voz a diferentes comunidades e grupos, bem como promovendo a expressão de identidades culturais diversas. A formação de redes e parcerias é essencial para o sucesso nesses setores. Ele reconhece que as indústrias criativas enfrentam desafios, como a proteção dos direitos autorais e a busca por modelos de negócios sustentáveis.

Pierre Lévy é conhecido por suas ideias sobre a cibercultura, que é uma cultura emergente moldada pela tecnologia digital e pela comunicação em rede. A dublagem passou por transformações digitais em décadas anteriores que resultaram em mudança de paradigmas no setor e, no momento, passa por uma nova transformação com a chegada de ferramentas de inteligência artificial que, por enquanto, ainda é uma realidade confusa que tem gerado pânico e incertezas entre os profissionais, pois não se sabe os resultados dessa inovação no mercado. Lévy enfatiza que o objetivo principal não é apenas criar máquinas inteligentes, mas sim aproveitar a inteligência coletiva de pessoas com diversas habilidades e origens para criar soluções mais eficazes e inovadoras.

“O ideal mobilizador da informática não é mais a inteligência artificial (tornar uma máquina tão inteligente quanto, talvez mais inteligente que um homem), mas sim a inteligência coletiva, a saber, a valorização, a utilização otimizada e a criação de sinergia entre as competências, as imaginações e as energias

¹³ O Modelo do DCMS (Department for Digital, Culture, Media and Sport) é uma estrutura conceitual desenvolvida pelo governo do Reino Unido para compreender e categorizar as Indústrias Criativas e o setor criativo como um todo.

intelectuais, qualquer que seja sua diversidade qualitativa e onde quer que se situe”. (Lévy, 1999, p.167).

Isso também valoriza a diversidade cultural e reconhece que vivemos em um mundo globalizado, onde as culturas interagem umas com as outras. A dublagem é uma ferramenta que permite a adaptação de conteúdo para diferentes culturas e idiomas, facilitando o acesso a uma variedade de conteúdos em todo o mundo e que circula, principalmente, através dos serviços de *streaming* por diferentes plataformas.

No Brasil, para que essas plataformas alcancem visualização significativa, necessitam de versões dubladas em nosso idioma, visto que os brasileiros optam por assistir com áudio em português por diversas razões. Em 2017, a própria Netflix divulgou que séries como “Diários de um Vampiro”, “Arrows” e “Os 13 porquês” tiveram suas versões dubladas assistidas por, respectivamente 93%, 92% e 84% da audiência brasileira¹⁴.

Dados disponibilizados pelo site *Ingresso.com*¹⁵ mostram a preferência do público brasileiro por filmes dublados também nos cinemas, após um levantamento feito sobre as vendas de bilhetes em 2021 que apontaram que mais de 73% da escolha foi para filmes com versões dubladas no português. O filme *Homem-Aranha: sem volta para casa* foi responsável por 82% das vendas dubladas no período. Esse é um cenário que comprova que a dublagem nacional está desempenhando seu papel, como também é um mercado em crescimento, e que graças ao avanço das tecnologias midiáticas e digitais está passando por transformações.

A maioria dos conteúdos exibidos no Brasil pelas plataformas de *streaming* são produções estrangeiras e, portanto, fica perceptível o quanto de obras necessitam ser dubladas na versão brasileira, como mostra a Figura 3. Afinal, na maioria dos países, o sucesso dessas produções se dá também por meio da dublagem.

¹⁴MARIA, Laura. A dublagem brasileira mostra toda sua força e tem profissionais em BH. *In: O TEMPO*. Belo Horizonte, 10 set. 2017. Disponível em: <http://www.otempo.com.br/diversão/magazine/a-dublagem-brasilcira-mostra-sua-forca-c-tcm-profissionais-em-bh-1.1518301>. Acesso em: 01 fev. 2021.

¹⁵BARBOSA, Juliana. Levantamento mostra que brasileiros preferem assistir filmes dublados. *In: METROPOLES*. [S.l.], 8 mar. 2022. Disponível em: <https://www.metropoles.com/entretenimento/cinema/levantamento-mostra-que-brasileiros-preferem-assistir-filmes-dublados>. Acesso em: 10 mai. 2023.

Figura 3 – Nacionalidade de obras (registradas no IMDB¹⁶) nos catálogos por plataforma disponíveis no Brasil



Fonte: Informe/Ancine¹⁷

O setor da dublagem tem ganhado força também na área dos *games*, de maneira que dez anos atrás não havia essa disposição na proporção atual. Na 1ª Pesquisa Nacional da Indústria de Games¹⁸, feita entre 2018 e 2022, a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames) revelou que 74,5% da população brasileira é usuária de *games*. Isso significa que três em cada quatro pessoas no Brasil usam celulares, videogames ou computadores para jogar e também faz com que as desenvolvedoras busquem cada vez mais a tradução e a dublagem dos seus jogos para o português.

Em 2020, o português falado no Brasil foi a quarta língua mais procurada por desenvolvedores de jogos para o processo de localização. O mercado brasileiro atraiu 8,5% da demanda, atrás do alemão (11,8%), do francês (11,1%) e do espanhol (8,6%), segundo a Localize Direct, multinacional do setor¹⁹. Faz toda a diferença uma localização em *game*, porque a tela do jogo é cheia de informações e há muitas coisas para serem feitas e vistas ao mesmo tempo. Seria mais uma dificuldade para o jogador ainda ter que ler a legenda. A localização é, na verdade, um componente adicional que estimula ainda mais as vendas dos jogos, atraindo mais jogadores. A narrativa é um importante fator imersivo, aliada aos sons

¹⁶ Internet Movie Database (em português: Base de Dados de Filmes na Internet) Base de dados online de informação sobre cinema, TV, música e *games*, controlada pela Amazon.com Inc.

¹⁷PANORAMA do mercado de vídeo por demanda no Brasil. In: GOV.BR. [S.l.], 13 jul. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/informe-vod2022.pdf>. Acesso em: 23 fev. 2023.

¹⁸ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE GAMES (ABRAGAMES). **Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2022**. São Paulo: ABRAGAMES. 11 mai. 2023. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt-fact-sheet__1_.pdf. Acesso em 06 jun. 2023.

¹⁹ANDRETTA, Filipe. Brasileiros pedem tradução de *games* e impulsionam mercado de dublagem. In: Folha de S. Paulo, Curitiba, 5 mai. 2022. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2022/05/brasileiros-pedem-traducao-de-games-e-impulsionam-mercado-de-dublagem.shtml>. Acesso em: 6 jun. 2023.

ambientais e associada à interatividade com o jogador, aprimorando muitas vezes a sua participação ativa quando é necessário selecionar uma opção de diálogo do personagem para dar continuidade ao jogo. Isso amplifica o realismo, provocando algo impensável para os espectadores de filmes nos cinemas.

Ouvir o diálogo, então, torna-se um elemento-chave na solução do jogo. O som e o diálogo também podem revelar detalhes sobre lugares ou personagens, sejam eles amigos ou inimigos, por exemplo, pelo acompanhamento musical ou pelo sotaque, linguagem ou timbre de sua voz, enquanto as narrações de voz podem nos permitir acesso aos pensamentos e sentimentos de um personagem. [...] Mudanças de voz ou pronúncia também são usadas para indicar outras mudanças na jogabilidade: se o jogador optar por beber uma bebida especial presente no jogo, suas palavras se esfuziam por um tempo, proporcionando um pouco de humor adicional. (Collins, 2008, p. 131, tradução nossa).

O mercado de *games* já fatura mais que o mercado do cinema e da música²⁰. Faz tempo que a indústria mundial de jogos digitais segue crescendo, estimada em US\$ 180 bilhões de dólares em 2021, segundo a Abragames²¹.

O mercado de animação, antes da pandemia, também estava apresentando crescimento, com um maior consumo de desenhos estadunidenses e japoneses pelos brasileiros. As produções locais, impulsionadas pelas políticas públicas de incentivo à cultura, proporcionaram destaque a Pernambuco, com algumas obras premiadas como *Guaxuma* (2018), de Nara Normande; *Um peixe para dois* (2019), de Chia Beloto; e *Nimbus* (2020), de Marcos Buccini, além do crescimento de festivais no Recife e interior com maior empregabilidade de animadores e demais profissionais que atuam nesse segmento. Pernambuco tem se firmado como referência em termos criativos, na produção de séries, com o lançamento em rede nacional do desenho animado *Bia Desenha* e da bem-sucedida franquia *Mundo Bitá*, ambas produzidas no Recife.

Em agosto de 2022 foi lançado pela produtora recifense de animação, Viu Cine, o primeiro longa-metragem animado pernambucano chamado *Além da Lenda*, em mais de 40 salas de cinema espalhadas por todo o Brasil. O filme é uma expansão da série de mesmo nome exibida na TV desde 2018, em canais abertos do país, como: TV Brasil (onde ainda está em exibição), na Rede Globo Nordeste, TV Cabo Branco (Globo/PB), TV Gazeta (Globo/AL), TV Asa Branca (Globo/Caruaru) e TV Clube (atual TV Guararapes).

²⁰WAKKA, Wagner. Mercado de *games* agora vale mais que indústrias de música e cinema juntas. In: CANALTECH, [S.], 25 fev. 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/>. Acesso em: 10 jun. 2022.

²¹BRASIL dos *games* cresce e se destaca com talento e versatilidade no exterior. In: ABRAGAMES. [S.], 2022. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt-fact-sheet__1_.pdf. Acesso em: 13 ago. 2022.

Participaram do projeto do filme doze atores, a maioria pernambucanos integrantes do banco de talentos da Viu Cine, dentre eles as vozes do programa originário da televisão, como Bruna Cortez (Comadre Fulozinha), Írina França (Cuca), Jr Black (Vaqueiro Misterioso), Marcello Trigo (Boto), Pablo Ferreira (Cabra Cabriola) e Robson Ugo Souza (Negrinho do Pastoreio). O elenco do filme ainda contou com a participação de Anderson Macário (Midnight e Chibamba), Alex Kleyton (Jerry Moon e Saci), Gabriela Melo (Nicole), Mônica Feijó (Witchka), Gabriel Leone (Lucas) e Hugo Bonemer (Curupira). Os dois últimos não são atores pernambucanos, mas nomes já reconhecidos e com fama no mercado brasileiro da televisão. Atualmente, a Viu Cine está desenvolvendo a segunda temporada da série do *Além da Lenda*, bem como o segundo filme de animação em longa-metragem, ambos em fase inicial, ainda sem previsão de lançamento.

Além desse projeto, a Viu Cine, que até então só produzia animação e vídeos, desenvolveu seu primeiro *game* gratuito para celular, a partir de um roteiro de curta-metragem que foi adaptado, chamado *O Resgate de Farya*, numa parceria com a agência Combogó, uma agência de soluções criativas ligada ao curso de graduação de Jogos Digitais, da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), sob a orientação dos professores Rennan Raffaele e Cecília da Fonte. Esse projeto foi lançado no segundo semestre de 2023. O jogo conta com trabalho de voz original dos pernambucanos Julio Neto, que é jornalista, e seu filho Gabriel Totti, ambos integrantes do banco de vozes da Viu Cine, conforme Figura 4. O *game* foi contemplado em um edital do Funcultura²² e traz a história de um pai ajudando seu filho a se tornar independente e a perder o medo do escuro ao tentar cumprir a missão de resgatar um falcão de papel que ficou preso em uma torre sombria. O usuário joga com o menino, mas o pai está quase sempre por perto para dar o suporte.

Figura 4 – Imagens de divulgação do *game* para celular ‘O Resgate de Farya’



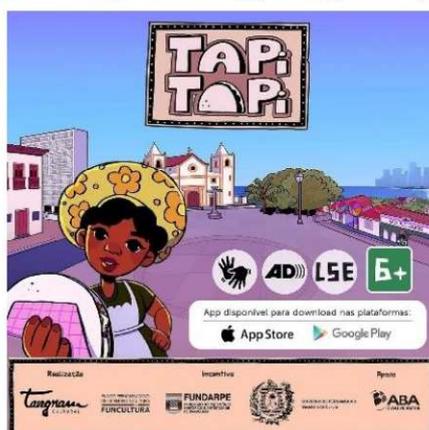
Fonte: Reprodução/ViuCine

²² O Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (Funcultura PE) é o principal mecanismo de fomento e difusão da produção cultural no Estado, e está inserido no Sistema de Incentivo à Cultura (SIC-PE).

Outro pernambucano, o roteirista e cineasta Erickson Marinho também dá sua voz ao *game* *Meu Pequeno Guardião*, já lançado e disponível no Google Play pelo valor inferior a R\$ 2 para download no celular. O *game* foi desenvolvido de forma independente por Marlisson Douglas, pernambucano radicado em Portugal. A dupla também lançou no final de 2023 as versões beta e demo de um novo *game* para computadores e celulares, intitulado *Burple Chicken Farm*, que traz mais uma vez a voz de Erickson Marinho como narrador da história.

Em abril de 2023, a Tangram Cultural, uma produtora do Recife, lançou um *casting* de voz para a personagem Selma, uma mulher tapioqueira de Olinda, no jogo para celular chamado *TapiTapi*. Uma das exigências para a seleção da voz foi ter sotaque pernambucano e fluência na língua inglesa. O projeto foi realizado com incentivo do Funcultura e apoio da escola de idiomas ABA. Além da voz original, o *game* contou também com audiodescrição e legendas, como mostra a Figura 5. A tapioqueira Selma ganhou voz da atriz olindense Kadydja Erlen e o jogo está disponível gratuitamente para as crianças nas versões em português, libras e inglês. A proposta do *TapiTapi* é preparar os pedidos dos clientes montando tapiocas com diversas combinações de recheios, com muita agilidade para não exceder o tempo limite do preparo. À medida que avança de nível é exigida uma maior habilidade, com mais ingredientes, opções de bebida e mais clientes. Um *game* onde a criança se diverte e aprende de forma lúdica sobre a tapioca, um patrimônio cultural pernambucano.

Figura 5 – Imagem de divulgação do *game* ‘TapiTapi’



Fonte: Reprodução/Tangram Cultural

Este não é o primeiro *game* produzido pela Tangram. Eles também são responsáveis pelo *Guardiões da Justiça*, um jogo educacional, lúdico e inclusivo para crianças, em parceria com o Memorial da Justiça do Tribunal de Justiça de Pernambuco (TJPE) e incentivo do Funcultura, lançado em 2020. É sobre os patrimônios culturais e eventos históricos de

Pernambuco, trabalhando temas como a capoeira, o frevo, o cangaço e o período da escravidão estimulando o sentimento de preservar e salvaguardar essas memórias. O jogo é gratuito para celular, conta com recursos de acessibilidade comunicacional para incluir todos os públicos e a narração de Andreza Nóbrega, especialista em audiodescrição no Recife.

Dublado de maneira remota para um estúdio argentino, o ator recifense e radialista André Almeida foi escalado para o filme *Assassino Perfeito*, no qual deu sua voz ao protagonista estrelado pelo ator original Antônio Banderas. A obra dublada foi exibida na plataforma Prime Video, com estreia em 20 de julho de 2023 e ficou mais de um mês no Top 10 do *streaming*.

Também foi destaque nos *streamings* a novela turca ‘Mãe’, dublada por um estúdio argentino com gravações remotas e que conta no elenco com dubladores do Recife. O sucesso da novela foi, inclusive, destaque na mídia, como consta na Figura 6.

Figura 6 – Colagem de reportagens e crédito final da novela ‘Mãe’



Fonte: Reprodução²³ /Prime Video

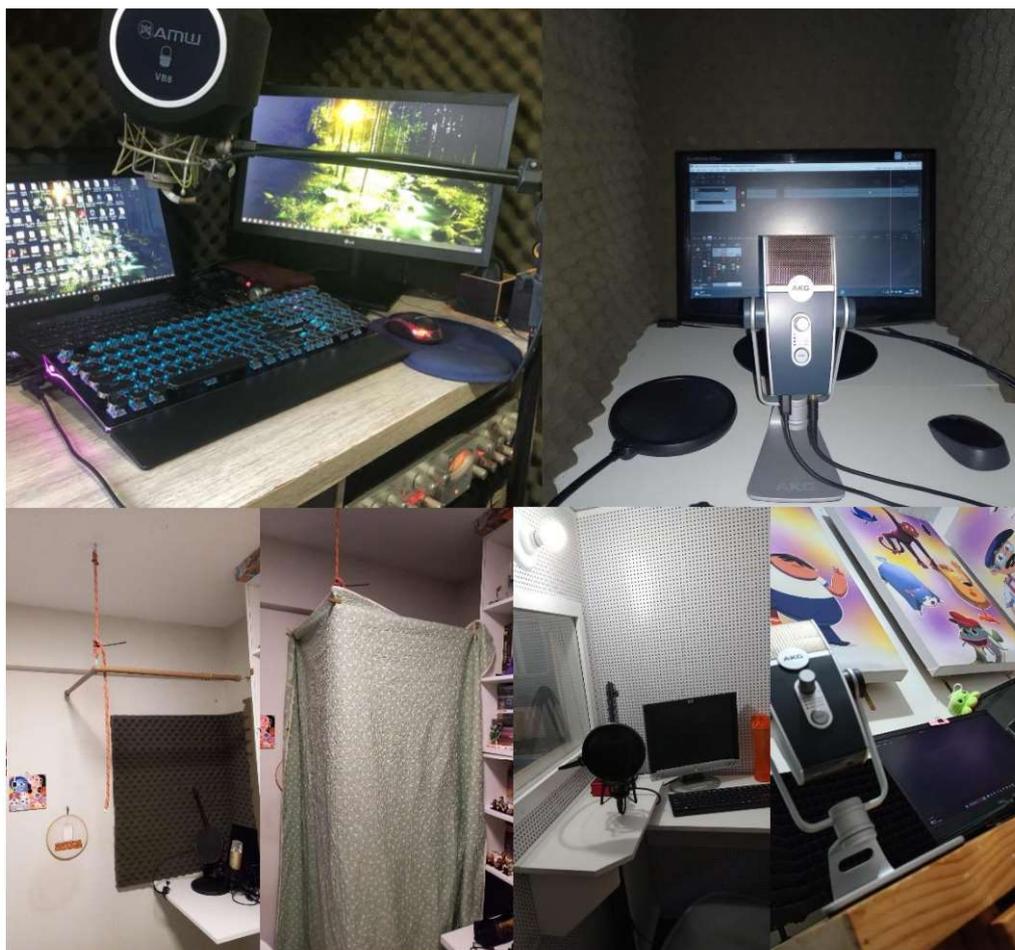
²³ VAQUER, Gabriel. Novela turca vira hit no streaming, deixa Travessia para trás e surpreende a Globo. *In*: NOTÍCIAS da Tv. [S.l.], 03 fev. 2023. Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/novelas/novela-turca-vira-hit-no-streaming-deixa-travessia-para-tras-e-surpreende-a-globo-96840>. Acesso em 25 mar. 2023. e GLOBOPLAY tem recorde de audiência com novela turca. *In*: NA Telinha. [S.l.], 02 fev.2023. Disponível em: <https://natelinha.uol.com.br/mercado/2023/02/02/globoplay-tem-recorde-de-audiencia-com-novela-turca-193455.php>. Acesso em 25 mar. 2023.

No Recife, há um mercado da dublagem começando a ser construído, com talentos que estão buscando encontrar um lugar profissional, se esforçando, estudando e investindo nisso, apesar do pouco acesso ao concentrado mercado nacional no eixo Rio-São Paulo. Capitaneado pelo professor Marcello Trigo, foi formado um grupo harmonioso, coeso e com as mesmas vontades de realizações como atores de voz, apesar de alguns já terem desistido da ideia de dublar de fato ou simplesmente de fazer parte do grupo por questões que nunca saberemos. Os que continuam nesse grupo remanescente já participaram de outros cursos, montaram seus próprios estúdios em casa e começaram a atuar para estúdios estrangeiros e produtoras nacionais em animação e de publicidade. Cada vez mais, tentando expandir suas prospecções no mercado, mesmo que de forma isolada e com muito esforço. Na prática, esses profissionais do Recife experimentam o mercado estrangeiro para adquirir um aprimoramento contínuo, novos aprendizados e fazer *networking*, diante de um acesso limitado ao mercado nacional.

A estrutura desses estúdios em casa contempla basicamente cabines acústicas de madeira ou paredes cobertas por espumas acústicas, lã de vidro, manta de lã de PET, panos e tecidos. Dentre os principais equipamentos de uso para gravações, utilizam notebook, fones de ouvidos e microfones profissionais (das marcas Neumann, AKG, Samson e MXL), sendo alguns em USB e outros com a necessidade de uso através de interface de áudio. Na parte de acessórios são utilizados braços para microfones, *vocal smart*, *pop filter* e cabos auxiliares, conforme mostra a Figura 7. Além disso, todos possuem conexão de internet estável e utilizam o *Reaper* para gravação e edição, um *software* gratuito que funciona como uma estação de trabalho de áudio digital, mas que inclui vídeo também.

Figura 7 – Colagem de fotos de alguns estúdios caseiros de dubladores do Recife





Fonte: acervo pessoal dos dubladores (2023)

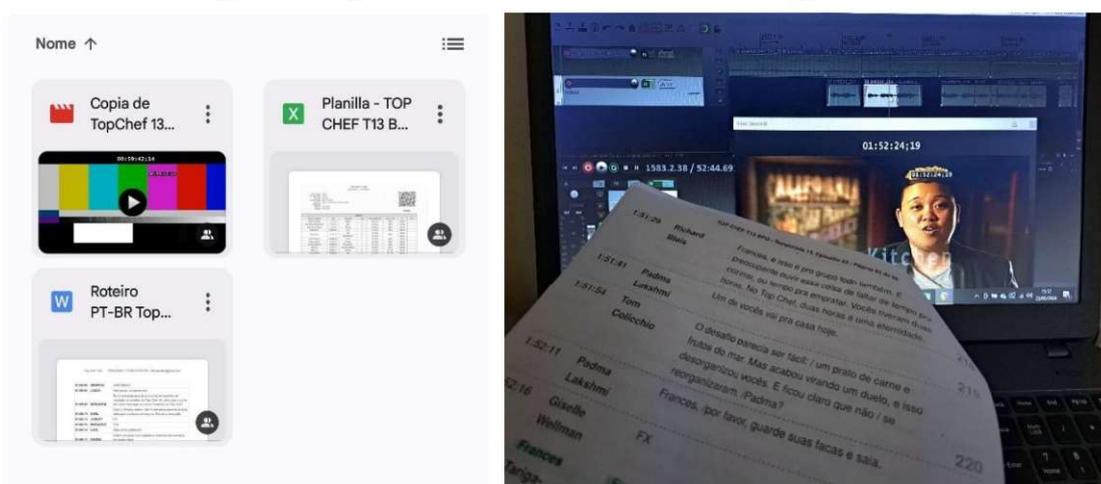
Esses dubladores que gravam de suas próprias cabines de maneira remota precisam estar preparados para um trabalho isolado que exige além de suas habilidades artísticas. Eles vivem um desgaste físico e emocional porque as obras os colocam em situações imprevisíveis em cada cena e para cada personagem. É preciso ter controle vocal e emprestar suas performances individuais às personagens através de expressões faciais, gestuais, movimentos e até mesmo improvisos nas falas de forma realista e dentro do contexto do projeto.

Geralmente é assim que funciona: o dublador está na cabine (sentado ou em pé), e na sua frente há um monitor no qual se reproduz a cena. Com o roteiro traduzido em mãos e com os diálogos divididos em pedaços chamados loops/anéis, é possível o ator de voz assistir a um loop algumas vezes para ter uma ideia do tempo e como são os movimentos da boca antes de tentar a gravação. É possível também ouvir a fala original para que o ator de voz obtenha algum contexto da performance original. (Lowenthal, Yuri; Platt, Tara, 2018, p.13, tradução nossa).

O fazer dublagem remota é um trabalho solitário, cada qual com seu horário marcado de gravação via internet por meio de um *link*, onde é possível dirigir o ator de voz no momento

da gravação como se presencial estivesse no estúdio. Nesses casos, geralmente, ocorre um certo atraso (*delay*), que é resolvido pela parte técnica pós-gravação. Também é possível fazer a dublagem remota recebendo, via e-mail, o material necessário: obra original em vídeo com marca d'água do nome do estúdio ou do diretor de dublagem para evitar vazamento, guia da escalação de elenco com os nomes de cada dublador ao lado do nome da personagem que irá dublar e o roteiro/*script* traduzido marcado com a minutagem (*timecode*) de cada fala para que o próprio dublador identifique na cena seus pontos de gravação, como mostra a Figura 8.

Figura 8 – Imagens de material recebido e utilizado nas dublagens remotas



Fonte: acervo pessoal desta autora

Nesses casos, é estipulado ao dublador um prazo para a entrega do seu áudio gravado e editado. Depois, o estúdio solicitante fará um controle de qualidade do material recebido, podendo inclusive serem pedidas algumas refações. Somente após aprovação, todos os áudios de cada dublador escalado são enviados para a mixagem da dublagem para equalizar microfones muito díspares, preservar a qualidade uníssona e serem entregues ao cliente para a obra ser distribuída e exibida ao público.

A remuneração na dublagem é de acordo com o tempo de gravação. Não existem valores afixados, mas o tempo a ser considerado para fins de cálculo e unidade de medida é o *anel* ou *loop*, termos esses utilizados para cada 20 segundos de falas gravadas. Esses nomes vêm de uma época da dublagem quando ainda havia os rolos magnéticos de cinema. Em um rolo passava a imagem e no outro, o áudio. Enquanto um rolo era projetado, o outro era carregado pelo operador. Esses rolos eram cortados em trechos de mais ou menos vinte segundos. Teoricamente, cada *anel* ou *loop* demora em média três (3) minutos para ser gravado, então, em cada hora de gravação, podem ser gravados cerca de vinte (20) *anéis* ou *loops*. Os valores pagos

pelos estúdios brasileiros do Rio de Janeiro e de São Paulo, por representarem o berço e a domínio da indústria da dublagem no país, acabam servindo de parâmetro para o mercado no Brasil. Em 2024, a média da remuneração é de R\$ 174 por cada hora de gravação de personagens de apoio; R\$ 187 para a hora de dublagem gravada de personagens coadjuvantes e R\$ 192 para protagonistas.

Em relação aos estúdios estrangeiros, cada um tem uma forma de remuneração, alguns, inclusive, apresentam valores mais baixos do que é aplicado no Brasil e esse ponto é parte das condenações e do banimento por parte dos dubladores do eixo Rio-São Paulo aos profissionais brasileiros que exercem a dublagem para esses estúdios de fora do país. Em São Paulo, o Sindicato dos Artistas e Técnicos em Espetáculos de Diversão (SATED-SP) chegou a ser multado e proibido pelo Conselho Deliberativo de Defesa Econômica (CADE) por publicar os valores do piso salarial dos dubladores, alegando que a divulgação da tabela salarial desses profissionais feria a livre concorrência e caracterizava formação de cartel. A tabela de preços que ficava disponível no site do SATED-SP precisou ser retirada do ar em 2023.

Outra questão levantada pelo eixo Rio-São Paulo na dublagem é o sotaque. O preconceito linguístico (Bagnó, 2002) é uma herança sonora da própria televisão brasileira ao definir nas novelas e no telejornalismo uma espécie de sotaque padrão. Impera no mercado a referência ao sotaque da região Sudeste como sendo mais aceito culturalmente, especialmente por causa da referência das maiores emissoras de TV do país que ficam localizadas nesta região e que dominam as referências estéticas mais populares do audiovisual no país. Para Bucci (2019, p.7), o sotaque carioca “com algumas aparas, contenções e adestramento, que o transformam num carioquês apaulistanado, digamos assim, é o sotaque dominante da TV”. O que se vê na prática são profissionais de comunicação e da voz abandonando seu falar próprio de cada região brasileira em prol de um falar “neutro” que não remete a um lugar específico do Brasil, apesar do país possuir inúmeras variações linguísticas. Segundo Medeiros (2019, p.13), “sendo a televisão um veículo de grande alcance, e não difunde as variações de sotaque, de certa forma contribui para que o Brasil não conheça o Brasil”.

O sotaque na dublagem ainda limita a entrada de profissionais no mercado por carregarem uma identidade sonora muito forte. A suavização do sotaque se concentra nos sons dos S (ésses) e R (érres), bem como nos sons do D e T sendo mais chiado, como “Dji” e “Tchi” e na pronúncia de alguns fonemas mais abertos ou fechados. Então, existe um padrão pré-estabelecido a ser executado em que são amenizadas todas as pronúncias regionais para se ter uma certa uniformidade, mas sem soar falso.

Na história da dublagem brasileira poucos nordestinos conseguiram se estabelecer, demonstrando o grande desafio que é a inserção de artistas de fora do eixo Rio-São Paulo nesse mercado de trabalho. Um dos exemplos de grande sucesso é o do ator, locutor, jornalista e dublador pernambucano Jorgeh José Ramos, falecido em 2014, aos 72 anos de idade, que deu sua voz potente e marcante a diversos personagens de filmes e de animações da Disney, como em *Anastacia* (Rasputin), *Alladin* (Jafar) e *Rei Leão* (Scar) e que também dublou grandes nomes do cinema como Steve Martin, Harrison Ford e Arnold Schwarzenegger. Nos dias atuais, não se tem conhecimento de algum outro pernambucano que faça parte da dublagem no eixo Rio-São Paulo.

Apesar dessa padronização nas falas para um sotaque “neutro”, na animação *One Piece*, que consta disponível na Netflix, a personagem Hatchan, apelidado de Hachi, é um Homem Peixe-Polvo que tem sotaque cearense e ainda faz uso de expressões regionais na voz do dublador paulistano Caio Guarnieri. Outro caso que também se percebe a presença de sotaque cearense está no filme *A Era do Gelo*, de 2002, com a personagem Sid, uma cômica e falante preguiça, na voz do ator cearense Tadeu Mello.

Entretanto, percebe-se, o uso de diferentes sotaques em trabalhos de voz original nos mercados de animação, publicidade e *games*. No dia 6 de julho de 2023 estreou na plataforma Netflix a animação brasileira *Acorda, Carlo!* O seriado é protagonizado por Carlo, um garoto que após ficar adormecido por 22 anos ainda tem sete anos de idade e convive com os amigos totalmente diferentes dos que conhecia antes. Nesse elenco de vozes há a participação da atriz e pernambucana Renata Roberta, em sete dos 13 episódios da primeira temporada da série em animação, dando a sua voz original com sotaque pernambucano à personagem Fada Suelen. Renata Roberta também é diretora e produtora de *casting* para projetos de animação e *live action*. Ela foi a responsável pela direção de elenco da animação infantil pernambucana *Bia Desenha*, com estreia e exibição de seus 13 episódios no canal Futura, em 2021, uma produção que também contempla o sotaque pernambucano.

3 O PRODUTO

3.1 Processo Metodológico

Em termos metodológicos, a presente investigação foi realizada por meio de uma pesquisa qualitativa, exploratória e descritiva (Marconi e Lakatos, 2003) com o propósito de conhecer e compreender o setor, além de levantar informações que pudessem subsidiar a construção da plataforma digital RECVOICE, a partir das demandas de quem trabalha na área e tem o real conhecimento do problema. Segundo Gil (2002), esses tipos de pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o assunto e assim coletar dados, através de levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas que têm experiência prática e análise para compreensão do problema.

A pesquisa exploratória envolveu um levantamento de dados e informações em dissertações, teses, artigos científicos, livros, bem como consulta a acervos digitais alternativos, a exemplo de publicações em mídias sociais, podcasts sobre o tema e demais conteúdos publicados em jornais diários que abordam a cadeia produtiva da dublagem a partir da sua expansão, transformações aplicadas ao setor e os impactos com a introdução de novas tecnologias geradas pela Inteligência Artificial (IA). Dessa forma foi possível entender realidades, desafios, perspectivas e possibilidades no mercado brasileiro da voz.

Na pesquisa exploratória foi adotada também a técnica de observação participante com um grupo focal específico, formado por profissionais da dublagem, no qual participei ativamente como moderadora em função de minha própria vivência como profissional da voz. Por ser um objeto de estudo contemporâneo e dinâmico se fez necessária essa interação entre pessoas (Martino, 2018), sendo realizada a escuta dos dubladores do Recife e de outras diferentes regiões, incluindo trocas de mensagens por meio de aplicativos. Com a intenção de identificar as características do mercado nacional da dublagem, a pesquisa permitiu conhecer de modo mais aprofundado a realidade local e perceber a desproporção e defasagem de profissionais fora do eixo Rio/São Paulo na dublagem brasileira.

A pesquisa se propôs ainda a verificar os créditos finais de produções audiovisuais exibidas entre os anos de 2020 e 2023, e escolhidas de maneira aleatória nas principais plataformas de *streaming*, para identificar se há frequente repetição de nomes de dubladores e de estúdios de dublagem em variados projetos com o intuito de entender se o mercado restringe a seleção de elenco de vozes aos mesmos profissionais do eixo Rio-São Paulo, disponível no Apêndice A deste relatório.

Nesse período de investigação, foi possível verificar os créditos finais de 22 filmes e 20 séries em suas primeiras temporadas, totalizando 164 episódios. Foram escolhidas para essa amostragem a Netflix e a Prime Video por serem as plataformas de serviço online de *streaming* mais assinadas no Brasil²⁴ e terem mais de 80% de suas produções internacionais em versões dubladas, com o intuito de identificar os dubladores e a quantidade de suas participações. Na amostra, foram contabilizados 598 nomes de dubladores que participaram de 42 produções, com gravações sendo realizadas por 10 estúdios brasileiros, sendo cinco deles localizados no Rio de Janeiro (Delart, MGE Studios, Alcateia Audiovisual, Audio Corp. e Som de Vera Cruz) e outros cinco em São Paulo (Universal Cinergia, VoxMundi, TV Group, Unidub e Dublavídeo). Em janeiro de 2024, a Iyuno²⁵, principal provedor de serviços de localização na indústria de mídia e entretenimento, ampliou sua presença global e adquiriu a Unidub.

Com esse levantamento, analisei as participações de cada dublador e constatei que 505 (92,5%) deles dublaram apenas até 4 produções, entre séries e filmes, o que equivale a menos de 10% do total das 42 produções pesquisadas nessa amostra, ou seja, 93 nomes de dubladores são os que mais se repetem nos créditos finais, apesar das opções possíveis e variadas, como consta no Apêndice B deste relatório. Dessa forma, percebe-se uma alta concentração de dublagens feitas por poucas vozes no mercado nacional brasileiro, sendo o dublador Duda Ribeiro o mais escalado, com participações em 24 episódios de cinco (5) séries e em sete (7) filmes.

Um outro ponto que vale ser mencionado é que não há como mensurar oficialmente a quantidade exata de dubladores profissionais existentes no Brasil, visto que os sindicatos emitem os registros (DRT) para os atores e atrizes, que dentro dessa profissão podem trabalhar em diversos segmentos como no teatro, na rua, no circo, em escolas, no cinema, na televisão, na publicidade e na dublagem, por exemplo. A dublagem não é uma profissão, a profissão é ator/atriz. A dublagem é uma especialização e, dessa maneira, os cursos de dublagem são cursos livres. O dublador para ser considerado bom pelo mercado precisa, além do talento e vocação, ter prática para estar apto a dublar profissionalmente. Não existe formação universitária nessa área no país e nas faculdades de comunicação não há, até o momento, disciplina de dublagem.

De acordo com a lei nº 6.533/1978, o registro profissional significa que a pessoa está capacitada e tem autorização legal para trabalhar como tal, caso contrário, seria considerada

²⁴ NO BRASIL, 70% são ou foram assinantes de plataformas de streaming. *In*: TELA Viva. São Paulo, 13 abr. 2023. Disponível em: <https://tclaviva.com.br/13/04/2023/no-brasil-70-sao-ou-foram-assinantes-de-plataformas-de-streaming/> Acesso em: 12 dez. 2023.

²⁵ IYUNO amplia sua presença global com a aquisição da Unidub. *In*: PRNewswire. Los Angeles, 31 jan. 2024. Disponível em: <https://www.prnewswire.com/br/comunicados-para-a-imprensa/iyuno-amplia-sua-presenca-global-com-a-aquisicao-da-unidub-302049784.html>. Acesso em 14 fev. 2024

amadora. Essa lei surgiu na época em que houve uma greve da categoria exigindo uma regulamentação, pois, no início, tudo era feito na base da tentativa e erro, mas com o passar do tempo, foram exigidos mais treino e especialização aos profissionais da área, como também foi criado o Estatuto da Dublagem. Hoje em dia é preciso comprovar por meio de documentos legítimos os anos e as experiências em peças teatrais, televisão ou cinema. Esse tipo de material precisa ser entregue ao Sindicato dos Artistas e Técnicos em Espetáculos de Diversão (SATED) e muitas vezes é necessário ainda passar por uma prova escrita e prática. Tanto para agenciamentos e grupos de *casting*, o DRT (registro na Delegacia Regional do Trabalho) é obrigatório.

A partir dos dados e das informações coletadas e analisadas foi possível identificar e construir uma plataforma com o intuito de contribuir para uma melhor articulação e divulgação dos profissionais da voz do Recife, detalhado a seguir.

3.2 A Plataforma

A plataforma digital RECVOICE²⁶ é um produto pensado para os profissionais da voz do Recife que serve como um canal direto de comunicação entre a categoria e os setores produtivos do audiovisual interessados nessa mão de obra. A ideia para sua criação nasceu da necessidade de preencher uma lacuna no mercado da voz, mais especificamente no campo da dublagem, tradicionalmente concentrado no eixo Rio-São Paulo, como uma contribuição para a categoria ser vista e conhecida.

A estrutura da plataforma foi baseada em alguns sites existentes para serviço de locução e serviços de *freelancers* como referência. Entre eles o ‘freelancer.com.br’, o ‘webaudiostore.com’, o ‘fiverr.com’, o ‘workana.com’, o ‘clubedoslocutores.com.br’, o ‘elencodigital.com.br’ e o ‘somdefilmespernambuco’. O conhecimento de cada um deles foi importante para verificar como promovem os profissionais cadastrados e quais funcionalidades e ferramentas oferecem.

No caso do RECVOICE, o objetivo foi criar um ambiente digital que pudesse reunir os atores de voz do Recife, promovendo a conexão e o relacionamento deles com potenciais estúdios de dublagem, produtoras de *games* e animação, agentes de elenco de vozes, dentre outros que, por algum motivo, não saberiam onde encontrá-los. Uma proposta de espaço online funcional, de interconexões, isento e independente, com oferta de profissionais, onde o próprio

²⁶ Endereço eletrônico da plataforma digital RECVOICE, produto desta pesquisa. Disponível em: <https://recvoice.com.br/>.

dublador se cadastra e insere seus dados, contatos, foto e amostras em áudio e vídeo para divulgação.

Não é o propósito da plataforma servir como agência, produtora ou realizar assessoramento a esses profissionais, mas que sejam feitas negociações diretas entre as partes, sem qualquer vínculo com a RECVOICE. Entende-se que por meio desta plataforma digital, integrada e colaborativa, será possível proporcionar não só visibilidade a esses profissionais, mas também atrair e captar novas oportunidades de participação no mercado, contribuindo assim para que haja uma maior representatividade regional no setor.

Além de facilitar essa conexão, a RECVOICE também promove o relacionamento entre os próprios profissionais da voz, incentivando a colaboração e o intercâmbio de conhecimentos e experiências, despertando uma maior integração e consolidação desse mercado na cidade. Como diz Pierre Lévy:

Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais. (Lévy, 1999, p. 127).

Como participante dessa categoria, pude observar as dificuldades dos atores de voz no Recife. Apesar de cursos e formação na área teatral, muitos deles têm participações tímidas ou quase nenhuma no mercado nacional de dublagem, por serem iniciantes, desconhecidos ou não saberem qual caminho seguir na carreira para conseguirem uma escalação ou fazer um teste de voz. Pude observar também que a busca por oportunidades de forma individualizada, por meio das redes sociais, indicações ou aplicativos de troca de mensagens é desgastante para cada dublador. Isso me deu base para refletir sobre a pesquisa, o que me ajudou na elaboração do projeto. Dessa maneira, ficou clara a necessidade de divulgar e oferecer o trabalho desses profissionais por meio da RECVOICE, bem como ser possível fazer o caminho inverso, servindo a plataforma para esses profissionais como ferramenta de busca para escalações em dublagem e trabalhos nas áreas afins.

A RECVOICE é composta de seis opções de navegação no topo da página inicial que revelam, em síntese, os serviços e tudo o que a plataforma oferece ao usuário (Figura 9). Nessa seção é possível explorar muitos conteúdos. Também constam no topo o logotipo da plataforma, o *Login* para o membro cadastrado ter acesso ao seu perfil, além de um buscador, um *link* para assistir ao vídeo de apresentação da plataforma, um *social slider* que conecta o usuário com as redes sociais da plataforma e um *banner*.

Figura 9 – Tela inicial da plataforma digital RECVOICE



Fonte: plataforma digital

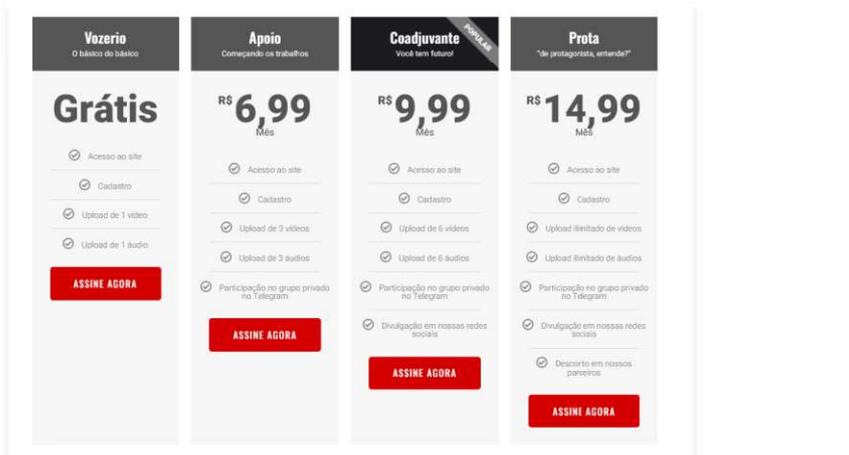
A aba “Como Funciona” explica a finalidade da RECVOICE para quem é um profissional da voz e para quem é empresa, estúdio ou marca, deixando claro para o profissional que a principal utilidade é usar a plataforma como um portfólio digital, ao mesmo tempo que o convida a se cadastrar e se tornar um membro. Para as empresas, estúdios e marcas é informado que têm a chance de conhecer e escolher uma voz dentre as que estão cadastradas na plataforma para fazer parte de suas produções no audiovisual. Ainda nesta aba, o usuário pode optar em clicar nas diversas opções relacionadas a ‘Perguntas Frequentes’ que o auxiliam a elucidar dúvidas sobre a plataforma, seu perfil como membro da RECVOICE e planos de assinatura.

Entre os vários itens de esclarecimentos, o usuário vai saber o que pode encontrar na RECVOICE; como ele faz para criar um perfil na plataforma; como pode entrar em contato com ela; como pode cancelar seu plano; quanto tempo leva para que o perfil seja publicado; como faz para excluir o perfil; como faz para editar o perfil; como deve proceder caso perca a senha; como proceder quando não conseguir publicar suas amostras em áudio e vídeo; o que oferece cada plano de assinatura e como fazer *upgrade* de seu plano.

Ainda na aba ‘Como Funciona’ são colocados à disposição do usuário dois links que o encaminham para outras abas da página inicial da plataforma. Uma delas é a ‘Seja Membro’ que convida o usuário a fazer parte da comunidade RECVOICE, mostra as vantagens que a plataforma oferece e os planos de assinatura para se tornar um membro ativo (Figura 10). Os planos vão desde o básico Vozerio (gratuito) até o Prota (mais cheio de vantagens). Essas opções pagas são algumas das formas de viabilizar a sustentabilidade financeira da plataforma. Outras ideias serão colocadas em prática com essa finalidade a partir de sua inserção no ar, em uma etapa seguinte, após a finalização em definitivo do protótipo. Dentre as propostas a serem

efetivadas, haverá espaços para anúncios e publicações promocionais, links para lojas e sites de empresas parceiras com teor relacionado à plataforma.

Figura 10 – Tela dos Planos de Assinatura para membros da RECVOICE



Fonte: plataforma digital

A partir da opção de plano escolhida de acordo com seus interesses profissionais o usuário se torna um assinante e, como membro, passará a ter um cadastro e será liberado para criar seu próprio perfil artístico personalizado, inserindo por conta própria seu material de divulgação, como foto, e-mail, telefone para contato, redes sociais, um breve histórico da sua formação, destacando suas experiências, habilidades vocais e amostras de trabalho em vídeo e áudio, na quantidade máxima permitida pelo Plano, como pode ser conferido na Figura 11. O perfil proporcionará ao assinante uma vitrine digital para apresentar seu talento de forma profissional e acessível, bem como permitir abordagens diretas para negociações e possíveis contratos.

Figura 11 – Tela da página interna da aba 'Profissionais' da RECVOICE



Fonte: plataforma digital

A outra aba colocada como link em ‘Como Funciona’ é a aba ‘Profissionais’. Quando acessada é possível visualizar o catálogo completo de perfis dos profissionais membros da plataforma. Esse espaço será constantemente atualizado com materiais de divulgação e novas adições ou exclusão de membros.

Nas demais abas localizadas na página inicial, como ‘Oportunidades’ e ‘Notícias’, funcionam como uma central de comunicação, com reportagens, entrevistas, acontecimentos, dicas para a carreira, novidades, parcerias, cursos de formação e demandas do mercado, como *casting* para elenco de vozes, como pode ser conferido na Figura 12. Esse é um espaço que necessita de atualizações com maior frequência por ser uma ferramenta mais acessível, bem como para cumprir com o objetivo de ser uma plataforma relevante e de referência para auxiliar a carreira dos profissionais da voz no Recife e ainda atrair novos membros.

Figura 12 – Tela de ‘Oportunidades’ e ‘Notícias’ da RECVOICE

The screenshot displays the 'MERCADO' section of the RECVOICE platform, divided into two main areas: 'Oportunidades' and 'Notícias e Entrevistas'.

Oportunidades

Sub-section: **CURSOS**

- Oficina de Atuação TV e Cinema com inscrições abertas no Recife**
 - 21 de fevereiro de 2024
 - Reunindo conhecimentos aplicados à atuação diante das câmeras e desenvolvido para atores e
 - LEIA MAIS →

Sub-section: **EVENTOS**

- Papel em Branco: monólogo em cartaz no Teatro Hermilo Barba Filho nos dias 24 e 25 deste mês**
 - 17 de fevereiro de 2024
 - A peça é um texto do ator, professor, crítico teatral e estudante de
 - LEIA MAIS →

DICA

- Ser artista: guia para uma carreira sólida no mundo da atuação**
 - 8 de fevereiro de 2024
 - Neste livro, o agente Marcus Montenegro e o jornalista, escritor e roteirista Arnaldo

EVENTOS

- Cortina acústica: uma solução contra ruídos no seu ambiente de gravação**
 - 3 de fevereiro de 2024
 - Reduza o barulho do lado de fora e crie um ambiente sereno do

Notícias e Entrevistas

Sub-section: **NOTÍCIAS**

- Game Bubble Chicken Farm ganha novo trailer**
 - 9 de fevereiro de 2024
 - O jogo já não é novidade. Lançado em dezembro de 2021 para computadores
 - LEIA MAIS →

Sub-section: **NOTÍCIAS**

- Netflix apresenta crescimento recorde, mas artistas ainda não recebem seus direitos**
 - 9 de fevereiro de 2024
 - A Netflix reportou no último dia 23 um crescimento acima do esperado de
 - LEIA MAIS →

Sub-section: **NOTÍCIAS**

- Regulamentação da IA e Valorização do Trabalho e da Cultura na Dublagem**
 - 7 de fevereiro de 2024
 - A tradutora e revisora audiovisual Sara Cerqueira, responsável pelo perfil @camerapolitica, trouxe esse
 - LEIA MAIS →

VER TODAS →

Fonte: plataforma digital

A aba ‘Fale Conosco’ dá acesso a um formulário para contato com a organização da plataforma, parceiros, bem como para envio de releases para divulgação na RECVOICE e nas suas redes sociais, podendo ser como publicidade em anúncios ou como forma de notícia/oportunidades (Figura 13).

Figura 13 – Tela de ‘Fale Conosco’ da RECVOICE

Mande sua mensagem

Preencha o formulário para contato, parcerias e envio de releases para divulgação em nossa plataforma e redes sociais.

Nome *
Nome completo

Email *
Seu endereço de e-mail

Assunto *
Select

Mensagem *
Deixe sua mensagem, dúvida ou proposta de parceria aqui!

Upload de Anexo
Escolha o arquivo Nenhum arquivo selecionado

ENVIAR

Fonte: plataforma digital

Ainda na página inicial da plataforma temos o ‘Sobre a gente’, uma apresentação em texto sobre a proposta da RECVOICE como uma comunidade integrada que compartilhe informações do mercado e para a carreira de profissionais da voz do Recife que podem ser encontrados na plataforma pelos setores produtivos do audiovisual, uma maneira de ampliar a inserção desses profissionais no mercado, principalmente, na área da dublagem, localização de *game* e voz original, como mostra a Figura 14.

Figura 14 - Tela de ‘Sobre a gente’ da RECVOICE

Sobre a gente

A RECVOICE é uma plataforma que reúne os talentos vocais do Recife em um único ambiente digital. Não é à toa que o nosso "REC" vai além de "gravação", vem também da palavra "Recife".

Nosso objetivo é amplificar o potencial dos profissionais que trabalham com a voz na região, principalmente nas áreas de dublagem, voz original e localização de games. Aqui você encontra perfis desses artistas da voz, suas habilidades vocais e amostras de trabalho que podem fazer parte do seu projeto em audiovisual.

Além disso, a RECVOICE é uma rica fonte de informações sobre o mercado da voz. Trazemos notícias, entrevistas, anúncios de cursos, dicas de leituras, seleção de castings e muito mais para você que é profissional da voz do Recife. Ficar por dentro de todas as oportunidades para sua carreira.

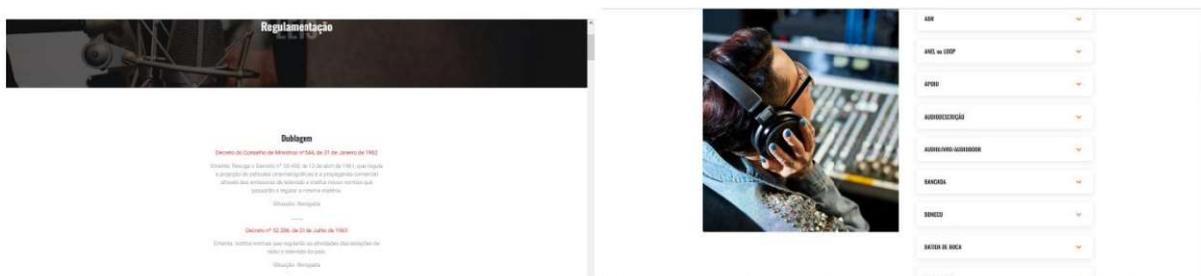
Então, se você é um profissional da voz em busca de visibilidade ou se você está em busca da voz certa para sua produção, aproveite bem a RECVOICE. Junte-se a nós e seja parte dessa comunidade. Explore, conecte-se e descubra as vozes sonoras do Recife!

Faça parte desta comunidade!

Fonte: plataforma digital

No rodapé da plataforma, é possível encontrar a localização, os e-mails de contato da RECVOICE e de suporte ao usuário, como também links importantes que direcionam o usuário para informações complementares, a saber: Regulamentação (legislação brasileira) e Glossário (termos da dublagem), conforme a figura 15.

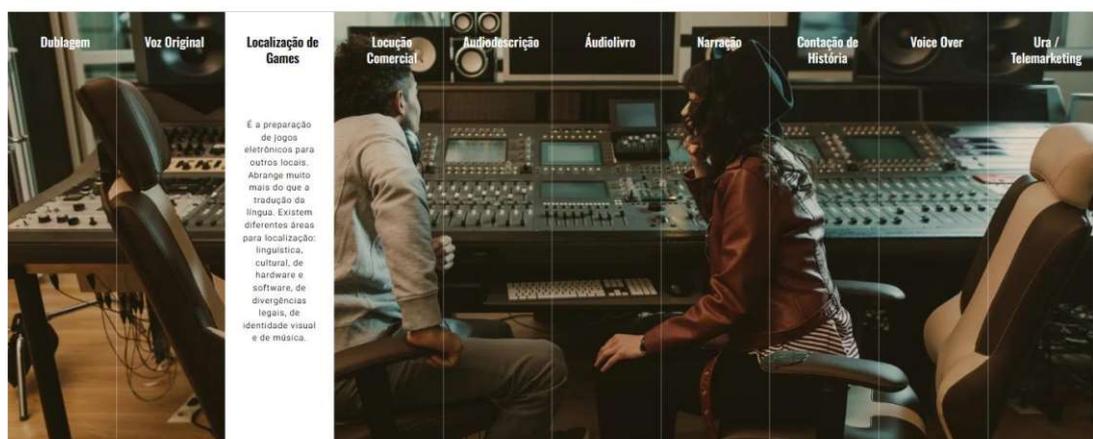
Figura 15 – Tela de ‘Regulamentação’ e ‘Glossário’ da RECVOICE



Fonte: plataforma digital

Os outros links dispostos no rodapé, com ‘Valores Referenciais’ e ‘Sated/PE’ levam o usuário a sites correlatos para auxiliar o usuário com informações sobre precificação de trabalhos vocais de acordo com a média pré-definida pelo mercado, e do Sindicato dos Artistas e Técnicos em Espetáculos de Diversão no Estado de Pernambuco, para questões referentes ao registro profissional e contribuição sindical. Também faz parte da plataforma uma exposição das marcas parceiras do projeto, uma área para o testemunho de clientes e um *banner* interativo onde é possível ver alguns dos serviços (entre segmentos e categorias) praticados pelos profissionais de voz cadastrados na RECVOICE (Figura 16).

Figura 16 – Tela do banner interativo da RECVOICE



Fonte: plataforma digital

4. VALIDAÇÃO

Por ainda ser um protótipo, busquei ouvir o *feedback* dos profissionais da voz do Recife, especificamente com aqueles que já atuam profissionalmente com a dublagem remota, para aprimorar continuamente os recursos e funcionalidades da plataforma RECVOICE como maneira de melhor atendê-los, no intuito de impulsionar suas carreiras e ampliar oportunidades de sucesso, contribuindo assim para a elevação do setor, através de reconhecimento e valorização. Apliquei pela internet um questionário para validação do produto com perguntas em escala, de múltipla escolha e abertas, através de Formulário *Google Forms*, que contribuiu para uma melhor análise sobre o produto. No total, foram enviados 15 questionários e obtive retorno de 13 respostas conforme constam no Apêndice D deste relatório, como também detalhadas a seguir.

Em relação à primeira impressão geral da plataforma, entre 86,6% dos que responderam ao questionário, 92,3% consideraram excelente e 7,7% tiveram apenas uma boa impressão. Sobre o *layout*, levando em consideração a organização e parte visual, 76,9% das respostas o consideraram excelente; 15,4% bom e 7,7% regular. Sobre a navegabilidade, considerando a facilidade de encontrar o que procura na plataforma, 84,6% responderam excelente e 15,4% a acharam boa. Esse foi o mesmo resultado visto na avaliação da usabilidade da plataforma, considerada intuitiva, simples de usar e fácil de interagir – 84,6% dos respondentes disseram ser excelente e 15,4% boa.

Sobre o nome RECVOICE 84,6% responderam que gostaram e 15,5% responderam que não gostaram. Na pergunta aberta sobre sugestão de nomes para a plataforma, houve apenas uma sugestão: 'Recife Voice'. Ao serem indagados se a plataforma pode ajudar a dar mais visibilidade aos trabalhos e a ter mais oportunidades no mercado da voz, a resposta foi unânime e 100% disseram que sim. O mesmo resultado unânime foi obtido quando perguntado se a pessoa se sente motivada a participar ativamente da RECVOICE como membro e ser assinante, 100% responderam que sim. A unanimidade também foi obtida para saber se a pessoa recomendaria a plataforma RECVOICE para outros profissionais da voz e todos disseram que sim (100%).

Sobre os valores dos planos de assinatura para se tornar membro da RECVOICE 92,3% consideraram os valores justos e 7,7% baratos. Perguntados se acreditam que a RECVOICE contribui para o desenvolvimento de uma comunidade mais forte de dubladores no Recife 92,3% disseram que sim e 7,7% disseram que não. Sobre a existência da plataforma 38,5% a consideraram uma ferramenta urgente, outros 38,5% a consideraram necessária e 23,1% ideal.

Sobre a frequência de atualizações de conteúdos na RECVOICE 69,2% entenderam a necessidade de atualizações semanais, 15,4% optaram por atualizações mensais, 7,7% diárias e outros 7,7% sempre que houver informações relevantes.

Também foi questionado se haveriam críticas ou sugestões a serem feitas sobre a plataforma, bem como se a pessoa gostaria de esclarecer melhor alguma das respostas anteriores, através de perguntas abertas. A RECVOICE não recebeu críticas. Dentre as respostas, algumas foram de aprovação pelo produto, sendo ele considerado “incrível e organizado”, “bonito e intuitivo”, “plataforma ótima e importante” e “a plataforma está linda, extremamente profissional, ágil, agradável aos olhos, fácil de se encontrar informações”.

Foram apontadas ainda percepções de cada um sobre a finalidade da plataforma com respostas como: “a plataforma nos dará autonomia e reconhecimento”, “seria uma forma de compartilhar materiais e ser visto pelo mercado da voz, aumentando o *networking*”, “mostra a união de todos na busca de um bem comum” e “creio que a plataforma é importante para começarmos a quebrar alguns estereótipos de nós, nordestinos, dentro do mercado, mas ainda há muitos desafios a serem enfrentados”.

Dentre as sugestões, algumas respostas destacam a importância de se divulgar a existência da plataforma e de seus membros por meio de publicidade para conseguir mais oportunidades de trabalho dentro e fora de Pernambuco. Outra sugestão dada foi sobre a não cobrança de valores pelos planos de assinatura até que a plataforma obtenha alcance e “também pensar em mais benefícios para diferenciar um combo do outro”. Também foi sugerida a criação de um perfil da RECVOICE no Spotify com conteúdo autoral, podcast de entrevistas com os membros assinantes e veiculação de audiodramas interpretados pelos membros assinantes como peça de portfólio”.

Os dados finais coletados no questionário de validação do produto ajudam a entender que a proposta da plataforma RECVOICE está no caminho certo e atende às expectativas dos profissionais da voz do Recife, colaborando na visibilidade aos seus trabalhos e sua mão de obra, facilitando o relacionamento deles com o mercado, e contribuindo, principalmente, para o desenvolvimento de uma comunidade mais forte e representativa de dubladores no Recife.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi observado nesta pesquisa ficou evidente na prática que as escalações e seleções de elenco de vozes na dublagem brasileira estão altamente concentradas no eixo Rio-São Paulo e que a busca por oportunidades de trabalho nos estúdios nacionais tem sido desgastante para os profissionais da voz do Recife que relataram, nas investigações feitas, um caminho penoso, onde se encontram muitas barreiras que limitam a inserção no mercado brasileiro, tornando esse processo lento.

A pesquisa revela ainda que os dubladores do Recife começaram a praticar a dublagem remota para estúdios estrangeiros a partir do período da pandemia da COVID-19, quando foi exigido o isolamento social em todo o mundo, o que resultou, a princípio, na suspensão das atividades da dublagem de maneira presencial. A mesma oportunidade na dublagem no mercado interno brasileiro não surgiu para esses profissionais. Dentre as muitas dificuldades e barreiras foi observado que o formato individualizado utilizado até então para se buscar espaço nas escalações dos estúdios brasileiros revela uma categoria local dispersa, como também, segundo relatos apresentados pelos dubladores do Recife, alguns estúdios desconhecem o profissional e até mesmo externam estranheza o fato do Recife ofertar esse tipo de mão de obra.

Portanto, a RECVOICE foi criada e pensada para esses atores de voz do Recife como uma plataforma digital estratégica para reunir e dar maior e melhor visibilidade a esses profissionais que, além de possuírem talentos, habilidades e técnicas adquiridas em cursos de formação na área da dublagem, são também equipados para realizarem gravações remotas. A partir dessa plataforma o objetivo é que os dubladores do Recife possam ser vistos, conhecidos e contatados pelo mercado, seja ele nacional, regional ou internacional, contribuindo assim para o desenvolvimento do setor na cidade.

Em paralelo, a RECVOICE provoca a discussão sobre a necessidade de promoção de políticas públicas, em diversas instâncias, que possam estimular a desconstrução dessa desigualdade de representatividade regional na dublagem brasileira, promovendo a inclusão dessa categoria nos editais de financiamento de audiovisual que garanta a participação de profissionais da voz fora do eixo Rio-São Paulo, como os do Recife, nas produções estrangeiras e nacionais, proporcionando mais diversidade no setor, ao mesmo tempo que serve para fomentar a formação técnica, inclusive em áreas afins, despertando interesse em novos profissionais.

Concluo afirmando que, com base nos resultados alcançados, esta pesquisa contempla previamente os anseios de uma categoria emergente de dubladores do Recife, apresentando a plataforma RECVOICE como um instrumento viável de aproximação desses profissionais ao mercado, com pretensões de promover oportunidades com equidade de condições em todo o país, em suas diferentes regiões. Também poderá auxiliar estudos futuros sobre a dublagem e seus desafios, a exemplo do uso da Inteligência Artificial como ferramenta de aperfeiçoamento do trabalho da dublagem, bem como pesquisas em áreas ligadas ao audiovisual, comunicação e às indústrias criativas que poderão trazer resultados e benefícios nos âmbitos cultural, acadêmico e profissional. Ações como essa enriquecem a cena cultural da cidade, que já se destaca como um polo de inovação e empreendedorismo no Brasil, e pode conquistar mais um protagonismo na cadeia produtiva do audiovisual tornando-se um novo polo de dublagem no país.

REFERÊNCIAS

- ALVES, B. M. Trilha Sonora: o cinema e seus sons. **Novos Olhares**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 90-95, 30 dez. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2012.55404>. Acesso em 20 out. 2023.
- BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BENDASSOLLI, P., Wood Jr, T., Kirschbaum, C., Pina e Cunha, M. **Indústrias Criativas: definição, limites e possibilidades**. RAE, v. 49, n. 1, p. 10-18, jan./mar. 2009.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Obras escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- BIRMAN, J. **O sujeito na contemporaneidade: espaço, dor e desalento na atualidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2020.
- BUCCI, Eugênio. Prefácio. In: MEDEIROS, Ana Lúcia. **Sotaques na TV**. 2. ed. João Pessoa: Editora do CCTA, 2019.
- CARREIRO, Rodrigo. A prática de edição e mixagem de som no audiovisual. In: CARREIRO, Rodrigo (org.); OPOLSKI, Débora; SOUZA, João Baptista Godoy de. **O som do filme: uma introdução**. Recife: Editora UFPE, 2018. p. 101-182.
- CASTANHEIRA, José Cláudio S. O cinema e os estudos de som: novas perspectivas sonoras para o filme. In: SÁ, Simone Pereira de; COSTA, Fernando Morais da (org.). **Som + imagem**. Rio de Janeiro: 7letras, 2012. p. 80-106.
- CHION, Michel. Projeções do som sobre a imagem. **A audiovisualização: som e imagem no cinema**. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2011, p. 11-25.
- CHION, Michel. **Film: a sound art**. New York, USA: Columbia University Press, 2009.
- CHION, Michel. **The voice in cinema**. New York, USA: Columbia University Press, 1999.
- COLLINS, Karen. **Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design**. Cambridge, USA; London, UK: MIT Press, 2008.
- FREIRE, Rafael de Luna. **Dublar ou não dublar: a questão da obrigatoriedade de dublagem de filmes estrangeiros na televisão e no cinema brasileiros**. **Revista FAMECOS**: Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 1168-1191, 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/18347/12581>. Acesso em: 10 jul. 2021.
- GAGLIARDO, Vitor. **Orlando Drummond: Versão Brasileira**. Rio de Janeiro: Gryphus, 2019. *E-book*. Disponível em: <https://pt.scribd.com/book/434978065/Orlando-Drummond-Versao-Brasileira>. Acesso em: 10 jul. 2021.
- GIANNETTI, Claudia. **Estética digital**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009, p. 135-186.
- KONECSNI, Ana Carolina. **Tradução para dublagem**. 2. ed. Belford Roxo: Transitiva, 2017. *E-book*. Disponível em: <https://pt.scribd.com/book/405745823/Traducao-para-Dublagem-Segunda-Edicao>. Acesso em: 10 jul. 2021.
- LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2003.
- LOWENTHAL, Yuri e PLATT, Tara. **Voice-Over Voice Actor: The Extended Edition**. Hollywood, CA: Bug Bot Press, 2018. *E-book*.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. p. 123-134.
- MACHADO, Nelson. **Versão Brasileira**. São Paulo: [s.n.], 2017. *E-book*.
- MARKS, Martin Miller. Music and the Silent Film. In: NOWELL-SMITH, Geoffrey (ed.). **The Oxford History of World Cinema**. London: Oxford University Press, 1996. p. 249.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. **Métodos de Pesquisa em Comunicação – Projetos, ideias, práticas**. Petrópolis: Vozes, 2018.
- MASSAROLO, J. **Storytelling transmídia: narrativa para múltiplas plataformas**. Revista Triade. UNISO, Universidade de Sorocaba, 2014.
- MEDEIROS, Ana Lúcia. **Sotaques na TV**. 2. ed. João Pessoa: Editora do CCTA, 2019.
- RAMOS, J. S. A. **A recepção da dublagem e da legendagem no Brasil**. Vozes dos Vales da UFVJM: **Publicações Acadêmicas**, Diamantina, n. 2, ano 1, 13 mai. 2013. Disponível em: http://site.ufvjm.edu.br/revistamultidisciplinar/files/2011/09/A-recep%c3%a7%c3%a3o-da-dublagem-e-da-legendagem-no-Brasil_CORRIGIDO.pdf. Acesso em: 17 nov. 2023.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SOUZA, João Baptista Godoy. **Procedimentos de trabalho na captação de som direto no longametragem brasileiro contra todos e Antônia: a técnica e o espaço criativo**. 2010. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-02062011-111819/publico/Procedimentos_de_trabalho_na_captacao_de_som_direto.pdf. Acesso em: 23 jul. 2021.
- ZANINI, Walter. **Primeiros tempos da Arte/tecnologia no Brasil**. In.: DOMINGUES, Diana. *A Arte no Século XXI - Humanização das tecnologias* (Diana Domingues). São Paulo: UNESP, 2003.

APÊNDICE A – Tabela com nomes de estúdios, produções e plataformas

	ESTÚDIOS	SERIE	FILME	PLATAFORMA
1	VOXMUNDI AUDIOVISUAL	ROUND 6		NETFLIX
2	AUDIO CORP	O GAMBITO DA RAINHA		NETFLIX
3	DELART	SEM LIMITES		PRIME VIDEO
4	UNIDUB BRASIL	ARCANE LEAGUE OF LEAGENDS		NETFLIX
5	MGE STUDIOS - NP3	WANDINHA		NETFLIX
6	MGE STUDIOS - NP3	AS LEIS DE LIDIA POET		NETFLIX
7	MGE STUDIOS - NP3	O IDIOTA FAVORITO DE DEUS		NETFLIX
8	SOM DE VERA CRUZ	MACHOS ALFA		NETFLIX
9	MGE STUDIOS - NP3	SOLTEIROS, ILHADOS E DESESPERADOS		NETFLIX
10	SOM DE VERA CRUZ	SWEET TOOTH		NETFLIX
11	DELART	TRETA		NETFLIX
12	ALCATEIA AUDIOVISUAL	ULTRAMAN		NETFLIX
13	DELART	BLACK KNIGHT		NETFLIX
14	DUBLAVIDEO	CITADEL		PRIME VIDEO
15	ALCATEIA AUDIOVISUAL	PERIFERICOS		PRIME VIDEO
16	ALCATEIA AUDIOVISUAL	O SENHOR DOS ANEIS: OS ANEIS DE PODER		PRIME VIDEO
17	VOXMUNDI AUDIOVISUAL	THE SANDMAN		NETFLIX
18	SOM DE VERA CRUZ	MESTRES DO UNIVERSO: SALVANDO ETERNIA		NETFLIX
19	DELART	STRANGER THINGS		NETFLIX
20	UNIDUB BRASIL	EU NUNCA...		NETFLIX
21	DELART		ADAO NEGRO	PRIME VIDEO
22	TV GROUP DIGITAL BRASIL		PINOQUIO	NETFLIX
23	VOXMUNDI AUDIOVISUAL		BIRD BOX	NETFLIX
24	AUDIO CORP		MISTERIO EM PARIS	NETFLIX
25	UNIDUB BRASIL		POWER RANGERS - AGORA E SEMPRE	NETFLIX
26	VOXMUNDI AUDIOVISUAL		TUDO DE NOVO, MAIS UMA VEZ	NETFLIX
27	MGE STUDIOS - NP3		A MAE	NETFLIX
28	TV GROUP DIGITAL BRASIL		MEU AMIGO LUTCHA	NETFLIX
29	MGE STUDIOS - NP3		ASTERIX E OBELIX NO REINO DO MEIO	NETFLIX
30	UNIVERSAL CINERGIA		MEU PAI	NETFLIX
31	ALCATEIA AUDIOVISUAL		SAMARITANO	PRIME VIDEO
32	DELART		FANTASMA E CIA	NETFLIX
33	DELART		OS SMURFS E A VILA PERDIDA	NETFLIX
34	DELART		ESQUEMA DE RISCO - OPERACAO FORTUNE	PRIME VIDEO
35	DELART		AIR: A HISTORIA POR TRAS D LOGO	PRIME VIDEO
36	ALCATEIA AUDIOVISUAL		SEM REMORSO DE TOM CLANCY	PRIME VIDEO
37	AUDIO CORP		MINHA CULPA	PRIME VIDEO
38	AUDIO CORP		VICIO PERFEITO	PRIME VIDEO
39	UNIDUB BRASIL		AFTER DEPOIS DA VERDADE	PRIME VIDEO
40	UNIDUB BRASIL		RESGATE EM MEDELIN	PRIME VIDEO
41	UNIDUB BRASIL		BLACK CLOVER A ESPADA DO REI MAGO	NETFLIX
42	MGE STUDIOS - NP3		NAO OLHE PARA CIMA	NETFLIX

APÊNDICE B – Lista com nomes de dubladores mais repetidos nos créditos finais

	DUBLADOR	EPISODIOS	SERIES	FILMES	TOTAL	% de participação
1	Duda Ribeiro	24	5	7	12	28,57%
2	Guilherme Lopes	20	7	5	12	28,57%
3	Hercules Franco	24	5	7	12	28,57%
4	Nando Sierpe	14	6	6	12	28,57%
5	Francisco Junior	20	6	5	11	26,19%
6	Izabel Lira	23	7	4	11	26,19%
7	Alexandre Drummond	30	6	4	10	23,81%
8	Alexandre Moreno	7	2	8	10	23,81%
9	Mauricio Berger	27	8	2	10	23,81%
10	Natalia Alves	28	7	3	10	23,81%
11	Renan Freitas	29	6	4	10	23,81%
12	Yan Gesteira	27	6	4	10	23,81%
13	Duda Espinoza	15	4	5	9	21,43%
14	Felipe Drummond	22	5	4	9	21,43%
15	Guilherme Briggs	33	6	3	9	21,43%
16	Joao Cappelli	22	6	3	9	21,43%
17	Jorge Lucas	16	5	4	9	21,43%
18	Marcia Morelli	30	7	2	9	21,43%
19	Marcio Simoes	21	6	3	9	21,43%
20	Marco Antonio Costa	12	5	4	9	21,43%
21	Marcos Souza	28	6	3	9	21,43%
22	Priscila Amorim	16	5	4	9	21,43%
23	Carina Eiras	39	6	2	8	19,05%
24	Eduardo Dascar	11	4	4	8	19,05%
25	Elcio Romar	26	5	3	8	19,05%
26	Fabricio Vila Verde	23	6	2	8	19,05%
27	Fernanda Baronne	25	7	1	8	19,05%
28	Flavia Saddy	38	7	1	8	19,05%
29	Gil Mesquita	7	3	5	8	19,05%
30	Marcio Dondi	12	4	4	8	19,05%
31	Mauro Horta	17	4	4	8	19,05%
32	Nicolas Mattos	14	5	3	8	19,05%
33	Raphael Rossatto	29	6	2	8	19,05%
34	Ricardo Rossatto	22	7	1	8	19,05%
35	Yuri Tupper	16	5	3	8	19,05%
36	Alfredo Martins	7	4	3	7	16,67%
37	Andrea Murucci	7	3	4	7	16,67%
38	Armando Tiraboschi	16	3	4	7	16,67%
39	Bruno Linhares	6	4	3	7	16,67%
40	Carlos Gesteira	11	5	2	7	16,67%
41	Daniel Simoes	10	3	4	7	16,67%
42	Eduardo Drummond	23	5	2	7	16,67%
43	Flora Paulita	15	4	3	7	16,67%
44	Glauco Marques	9	3	4	7	16,67%
45	Hannah Buttel	15	4	3	7	16,67%
46	Helio Ribeiro	13	4	3	7	16,67%
47	Isabela Quadros	10	4	3	7	16,67%
48	Mckeidly Lisita	23	6	1	7	16,67%
49	Nestor Chiesse	29	5	2	7	16,67%
50	Pamella Rodrigues	14	4	3	7	16,67%
51	Tati Keplmair	18	3	4	7	16,67%
52	Teline Carvalho	21	4	3	7	16,67%
53	Vinicius Barros	17	6	1	7	16,67%
54	Adriana Pissardini	12	4	2	6	14,29%
55	Adriana Torres	14	2	4	6	14,29%
56	Alexandre Maguolo	15	4	2	6	14,29%
57	Amanda Manso	6	2	4	6	14,29%
58	Carla Pompilio	16	3	3	6	14,29%
59	Fernando Mendonça	19	5	1	6	14,29%
60	Fred Mascarenhas	8	3	3	6	14,29%
61	Lhays Macedo	11	2	4	6	14,29%
62	Marisa Leal	6	3	3	6	14,29%
63	Marize Motta	8	4	2	6	14,29%
64	Renan Vidal	13	5	1	6	14,29%
65	Rodrigo Oliveira	4	3	3	6	14,29%
66	Sergio Stern	10	2	4	6	14,29%
67	Tais Feijo	4	3	3	6	14,29%
68	Telma da Costa	19	6	0	6	14,29%
69	Thiago Fagundes	7	2	4	6	14,29%
70	Yuri Chesman	17	5	1	6	14,29%
71	Cafi Balloussier	4	3	2	5	11,90%
72	Cassia Bisceglia	8	4	1	5	11,90%
73	Christiano Torreao	10	2	3	5	11,90%
74	Clecio Souto	18	5	0	5	11,90%
75	Daniel Muller	26	3	2	5	11,90%
76	Faduli Costa	11	3	2	5	11,90%
77	Felipe Grinnan	15	4	1	5	11,90%
78	Fernando Sierpe	12	3	2	5	11,90%
79	Filipe Albuquerque	16	4	1	5	11,90%
80	Julia Freitas	11	3	2	5	11,90%
81	Lacary	11	4	1	5	11,90%
82	Leo Rabelo	11	3	2	5	11,90%
83	Mabel Cezar	13	3	2	5	11,90%
84	Manolo Rey	0	0	5	5	11,90%
85	Milton Parisi	6	3	2	5	11,90%
86	Rafael Schubert	10	2	3	5	11,90%
87	Regina Maria Maia	5	3	2	5	11,90%
88	Ricardo Schnetzer	11	3	2	5	11,90%
89	Rita Lopes	16	4	1	5	11,90%
90	Rodrigo Antas	4	2	3	5	11,90%
91	Sabrina Miragaia	5	3	2	5	11,90%
92	Sergio Cantu	4	2	3	5	11,90%
93	Sergio Moreno	21	3	2	5	11,90%

APÊNDICE C – Validação do protótipo de baixa fidelidade – Questionário sobre a utilidade da plataforma RECVOICE na carreira profissional da voz do Recife

1. Em uma escala de 1 a 5, onde 1 é MUITO RUIM; 2 é RUIM; 3 é REGULAR; 4 é BOM e 5 é EXCELENTE, qual a sua primeira impressão geral da plataforma RECVOICE?

1 2 3 4 5

2. Em uma escala de 1 a 5, onde 1 é MUITO RUIM; 2 é RUIM; 3 é REGULAR; 4 é BOM e 5 é EXCELENTE, como você avalia o layout (organização e parte visual) da plataforma?

1 2 3 4 5

3. Em uma escala de 1 a 5, onde 1 é MUITO RUIM; 2 é RUIM; 3 é REGULAR; 4 é BOM e 5 é EXCELENTE, como você avalia a navegabilidade (facilidade de encontrar o que procura) na plataforma?

1 2 3 4 5

4. Em uma escala de 1 a 5, onde 1 é MUITO RUIM; 2 é RUIM; 3 é REGULAR; 4 é BOM e 5 é EXCELENTE, como você avalia a usabilidade (se é intuitiva, simples de usar e fácil de interagir) da plataforma?

1 2 3 4 5

5. Você gostou de RECVOICE como nome da plataforma?

Sim

Não

6. Você considera que a RECVOICE pode te ajudar a dar mais visibilidade a seus trabalhos e a ter mais oportunidades no mercado da voz?

Sim

Não

7. Você se sente motivado (a) a participar ativamente da RECVOICE como membro e ser assinante da plataforma?

Sim

Não

8. O que você achou sobre os valores dos planos de assinatura para se tornar membro da RECVOICE?

Baratos

Justos

Caros

9. Você recomendaria a plataforma RECVOICE para outros profissionais da voz?

Sim

Não

10. Você acredita que a RECVOICE contribuiu para o desenvolvimento de uma comunidade mais forte de dubladores no Recife?

Sim

Não

11. Você considera a RECVOICE uma ferramenta:

Desnecessária

Necessária

Sem concorrentes

Ideal

Urgente

12. Com que frequência deveria haver atualizações de conteúdos na RECVOICE para ela se tornar relevante e você retornar à plataforma?

Diárias

Semanais

Quinzenais

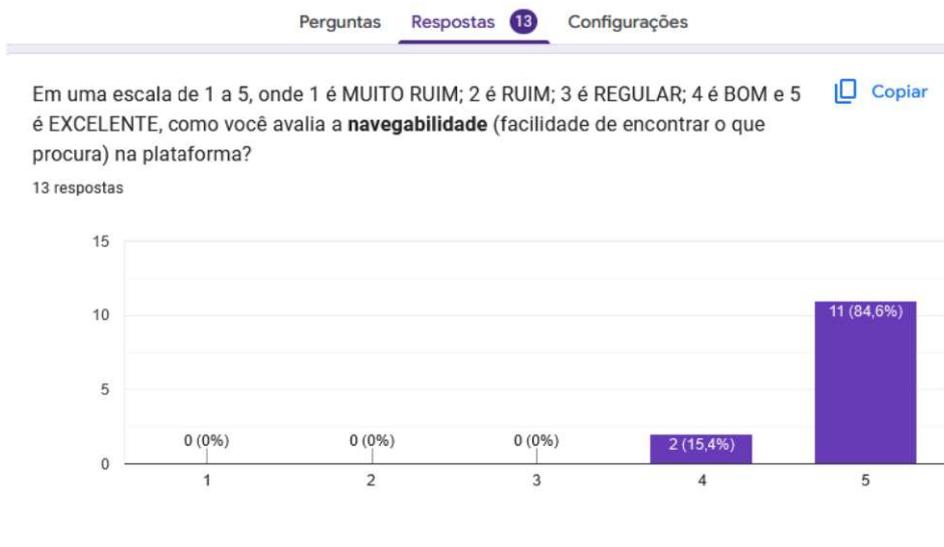
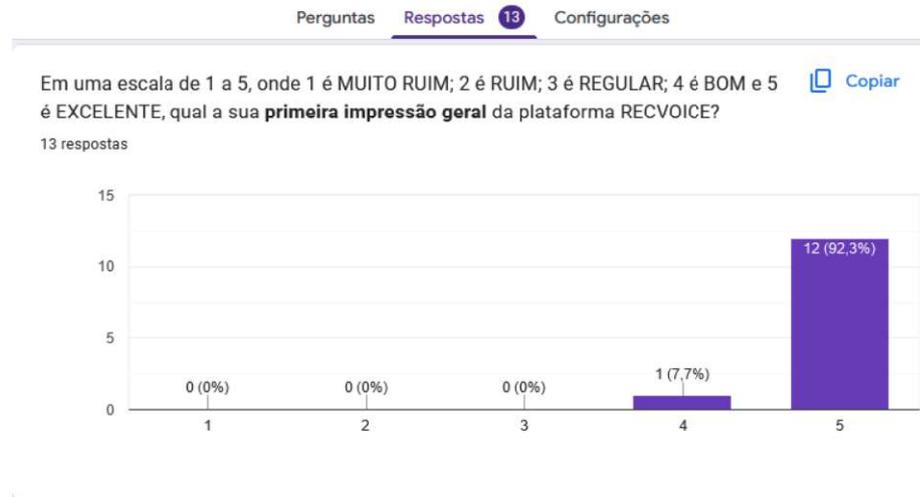
Mensais

Outros (sempre que houver conteúdo relevante)

13. Quais críticas ou sugestões você teria para melhorar a RECVOICE?

14. Quer esclarecer alguma resposta sua anterior?

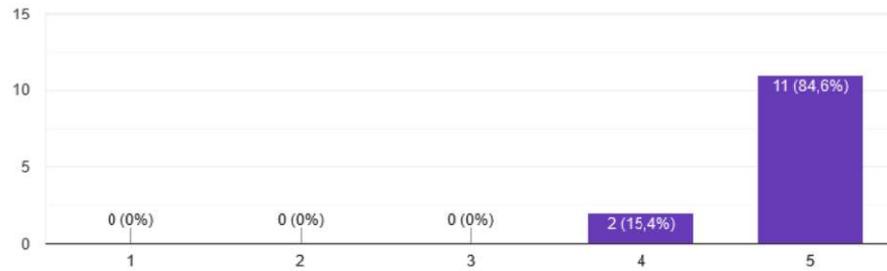
APÊNDICE D – Respostas do Questionário de Validação do protótipo da plataforma digital RECVOICE



Perguntas Respostas **13** Configurações

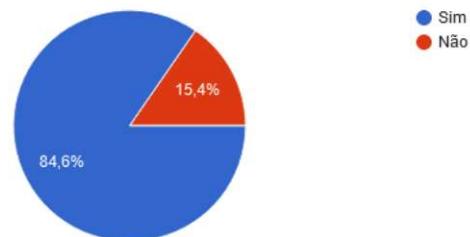
Em uma escala de 1 a 5, onde 1 é MUITO RUIM; 2 é RUIM; 3 é REGULAR; 4 é BOM e 5 é EXCELENTE, como você avalia a **usabilidade** (se é intuitiva, simples de usar e fácil de interagir) da plataforma? [Copiar](#)

13 respostas

Perguntas Respostas **13** Configurações

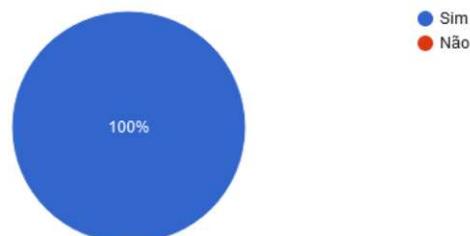
Você gostou de RECVOICE como nome da plataforma? [Copiar](#)

13 respostas

Perguntas Respostas **13** Configurações

Você considera que a RECVOICE pode te ajudar a dar mais visibilidade a seus trabalhos e a ter mais oportunidades no mercado da voz? [Copiar](#)

13 respostas

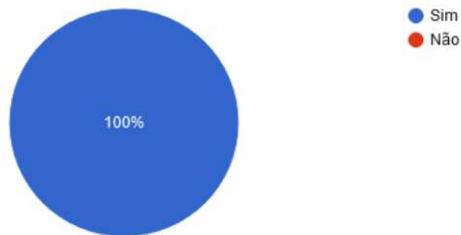


Perguntas Respostas 13 Configurações

Você se sente motivado (a) a participar ativamente da RECVOICE como membro e ser assinante da plataforma?

[Copiar](#)

13 respostas

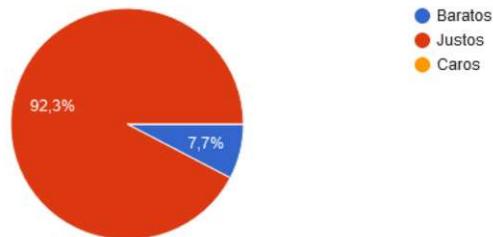


Perguntas Respostas 13 Configurações

O que você achou sobre os valores dos planos de assinatura para se tornar membro da RECVOICE?

[Copiar](#)

13 respostas

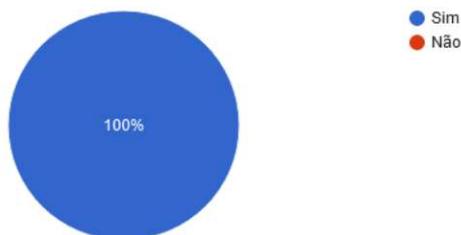


Perguntas Respostas 13 Configurações

Você recomendaria a plataforma RECVOICE para outros profissionais da voz?

[Copiar](#)

13 respostas

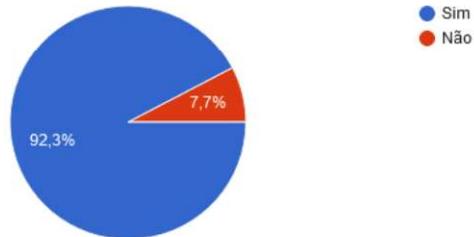


Perguntas Respostas 13 Configurações

Você acredita que a RECVOICE contribui para o desenvolvimento de uma comunidade mais forte de dubladores no Recife ?

[Copiar](#)

13 respostas

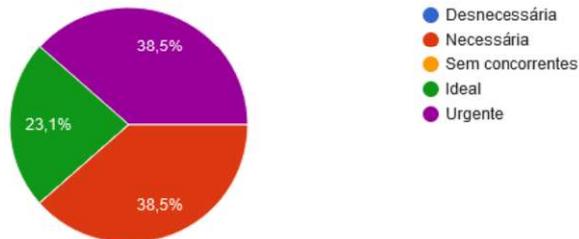


Perguntas Respostas 13 Configurações

Você considera a RECVOICE uma ferramenta:

[Copiar](#)

13 respostas

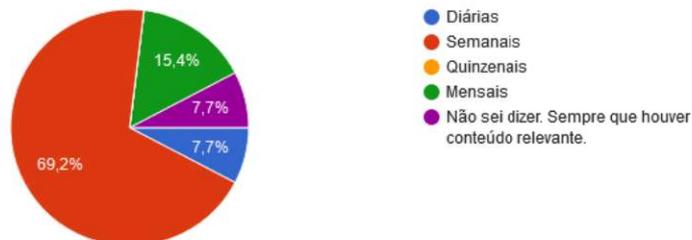


Perguntas Respostas 13 Configurações

Com que frequência deveria haver atualizações de conteúdos na RECVOICE para ela se tornar relevante e você retornar à plataforma?

[Copiar](#)

13 respostas



ANEXO A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

Você está sendo convidado para participar da pesquisa do Mestrado Profissional em Indústrias Criativas, desenvolvida pela mestranda e aluna da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), Glaucenira Neves Correia Santana.

Você foi selecionado por ser um profissional da dublagem, público-alvo desta pesquisa e potencial usufruidor da plataforma proposta. No entanto, sua participação não é obrigatória.

A qualquer momento você pode desistir de participar e retirar seu consentimento.

Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com o pesquisador ou com a instituição.

Os objetivos deste estudo são desenvolver uma plataforma em ambiente digital que proporcione uma maior e melhor visibilidade dos dubladores e demais profissionais da voz do Recife, bem como levantar dados e informações sobre o mercado de dublagem no Brasil e no Recife; mapear quem são esses profissionais e suas áreas de atuação; e contribuir para a consolidação de um mercado de dublagem no Recife.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em responder a um questionário para validação do produto que está sendo proposto.

Os riscos relacionados com sua participação são mínimos e envolve basicamente cansaço ou inquietação para responder o questionário. Para evitar essa possibilidade, a maioria das questões são objetivas e não haverá coleta de dados pessoais.

Os benefícios relacionados com a sua participação são coletar as informações relevantes para garantir um produto eficiente e útil ao usuário, com ferramentas e funcionalidades condizentes ao objetivo principal desta pesquisa.

As informações obtidas através dessa pesquisa serão confidenciais e asseguramos o sigilo sobre sua participação.

Os dados não serão divulgados de forma a possibilitar sua identificação pois será utilizada ferramenta de formulário online com link disponibilizado em uma página de internet.

Você receberá uma cópia deste termo onde consta o telefone e o e-mail da pesquisadora, podendo tirar suas dúvidas sobre o projeto e sua participação, agora ou a qualquer momento.

Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar.

Recife, _____ de _____ de 20__

Assinatura do PARTICIPANTE DA PESQUISA