

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE TEATRO

Thiago Mateus de Sousa

Dublagem Brasileira:
A arte que atravessa gerações.

Uberlândia/MG
2025

Thiago Mateus de Sousa

Dublagem Brasileira:

A arte que atravessa gerações.

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Instituto de Artes da
Universidade Federal de Uberlândia,
como requisito parcial para obtenção do
títulos de licenciatura e bacharelado
em Teatro.

Orientadora: Prof. Dra. Daniele Pimenta

Uberlândia/MG

2025

AGRADECIMENTOS

Primeiramente quero agradecer a mim mesmo por não desistir de todo esse processo que de início foi bem desafiador, entretanto, durante esses anos pude aprender com amigos e professores por meio de trocas, o que é de fato o teatro e o quão importante ele foi no meu desenvolvimento pessoal, por isso agradeço imensamente à minha orientadora Dra. Daniele Pimenta que, através de uma disciplina, mudou minha visão enquanto ator de palco além, claro, de aumentar ainda mais minha vontade de exercer essa arte em vários lugares, não deixando de lado meu objetivo principal de me tornar dublador. Agradeço imensamente aos meus amigos de curso Marcella Nahas, Vitoria Oliveira, Luanne Pereira, Laís Reis, Mavi Novais, Bruna Albano, Julia Costa, Giovanna Carla, Bianca Fidenis, Tati Dias e vários outros, e também ao meu primo e melhor amigo Bruno Henrique, que me ajudou a viver tudo isso de forma leve e prazerosa. Por fim, agradeço aos avaliadores deste trabalho, Dr. Henrique Bezerra Dr. Pedro Eduardo da Silva, pelas contribuições.

RESUMO

Nesta pesquisa tenho como objeto principal investigar o mercado de dublagem brasileira, levantando dados sobre o surgimento desse mercado e sua evolução ao decorrer dos anos, sendo assim através dessa pesquisa discutirei pontos importantes e marcantes para desenvolvimento da profissão de dublador, suas transformações ao longo do tempo com o avanço e implementação de novas tecnologias, e o impacto que a dublagem brasileira trouxe através das gerações, se tornando uma peça chave e importante para o entretenimento e acessibilidade no geral. Para isso resolvi trazer minhas vivências e inquietações pessoais como fã e apreciador dessa arte, também utilizei como base para a escrita, dados disponíveis em páginas voltadas para o nicho da dublagem, entrevistas em portais jornalísticos, artigos e entrevistas disponíveis na plataforma de vídeo Youtube.

Palavras-Chave: Dublagem; Versão Brasileira; Dublagem no Brasil;

ABSTRACT

This research's main objective is to investigate the Brazilian dubbing market as a whole, collecting data on the emergence of this market and its evolution over the years, so through this research I will discuss important and striking points for the development of the dubbing profession, its transformations over time with the advancement and implementation of new technologies, and the impact that Brazilian dubbing has brought across generations, becoming a key and important piece for entertainment and accessibility in general. To do this, I decided to bring my personal experiences and concerns as a fan and appreciator of this art, so through this research I will discuss all these points.

Keywords: Dubbing; Brazilian Version; Dubbing in Brazil;

Lista de Figuras

Figura 1 - João de Barros(Braguinha)	5
Figura 2 - Logo da Distribuidora RKO.....	6
Figura 3 - Cartaz para divulgação do filme	7
Figura 4 - Logo da empresa Vera Cruz.....	8
Figura 5 - Ator e dublador Orlando Drummond.....	9
Figura 6 - Ator e dublador Lima Duarte.....	9
Figura 7 - Saudoso Herbert Richers.....	10
Figura 8 - Walt Disney e Roy Disney.....	11
Figura 9 - Logo dos estúdios citados criado pelo autor no canva.....	11
Figura 10 - Reportagem da Folha.....	12
Figura 11 - Dublador e Ceo da Áudio News Marco Ribeiro.....	15
Figura 12 - Dublador e Ceo da Unidub Wendel Bezerra.....	16
Figura 13 - Dublador e Ceo da Dubrasil Hermes Baroli	17
Figura 14 - Hermes Baroli e Wendel Bezerra	17
Figura 15 - Greve dos dubladores de 1997	19
Figura 16 - Dubladora Miriam Ficher	20
Figura 17- Dublador Guilherme Briggs	20
Figura 18 - Logo do Keywords Studio.....	22
Figura 19 - Pôster dos filmes desenvolvido pelo autor no Canva	24
Figura 20 - Aviso da Netflix sobre a dublagem	Error! Bookmark not defined.
Figura 21 - Página inicial do projeto Alô, quem fala do site da catarseError! Bookmark not defined.	
Figura 22 - Logo do Movimento Dublagem Viva disponível no site.....	31

Sumário

Introdução	2
1 - A estruturação da dublagem no Brasil.....	4
1.1 O primeiro filme dublado em nosso país.	5
1.2 A popularização da dublagem e a criação dos estúdios.	7
1.3 A Primeira greve dos dubladores no Brasil a luta pelos seus direitos.	11
2 - O sucesso da dublagem na década de 90 com a chegada dos animes.....	13
2.1 O reconhecimento dos dubladores nos anos 90	13
2.2 A greve dos dubladores de 1997;.....	18
3 - A Chegada dos anos 2000 e seu impacto na dublagem brasileira.	19
3.1 A expansão da dublagem coma localização de games no Brasil	20
3.2 Processo para se tornar dublador	22
3.3 Quando a dublagem supera o original.....	23
4 - Desafios recentes na dublagem	25
4.1 Inteligência artificial e a perspectiva do futuro para a profissão	26
4.2 O movimento dublagem viva.....	29
Conclusão	31
Referência Bibliográfica:	33
Referência Bibliográfica imagens:.....	35

Introdução

Antes de apresentar a você, caro leitor, o porquê e quais os motivos que me levaram a me aprofundar nesse mundo vasto que é a dublagem brasileira, nessa introdução abordarei alguns tópicos que me fizeram perceber que a dublagem é uma profissão importante assim como as outras existentes por aí, podendo ser seguida por qualquer um que tenha vontade e determinação. Mas antes de entender o que quero expressar, precisamos voltar um pouco no tempo, mais precisamente durante a minha infância e fase pré-adolescência, que em particular considero umas das melhores partes da minha vida, pois através dela descobri várias possibilidades artísticas que foram evidenciadas na fase adulta, e uma delas é a paixão pela dublagem.

Quando eu estava no ensino fundamental sempre voltava correndo para casa para acompanhar meus programas favoritos, animes como Dragon Ball Z, que eram exibidos na programação da TV aberta na extinta TV Globinho, era algo mágico, e eu sempre observava atentamente cada cena, principalmente quando se tratava de filmes que passavam na Sessão da Tarde na Rede Globo, entretanto algo sempre me inquietava e me chamava atenção, me gerando o seguinte questionamento: “Como meu personagem favorito pode estar falando minha língua?”, comecei a prestar mais atenção nos lábios dos personagens e percebi que as palavras não saiam iguais às nossas falas do cotidiano, passei a observar com mais frequência e em dado momento pude ter a plena certeza que estavam falando outro idioma, mas como não fazia ideia o que era dublagem, então deixei para lá.

Alguns anos se passaram e finalmente a era da internet veio para revolucionar, em um determinado momento, para ser mais exato em 2012 quando de fato acesso à internet, foi aí que uma chave virou em minha mente, pois foi quando eu comecei a pesquisar sobre os desenhos que assistia na minha infância, as dúvidas e as inquietações daquela época começaram a ser sanadas, em um dado momento enquanto assistia vídeos no Youtube, encontrei alguns vídeos relacionados. Em um determinado momento um vídeo com foto do personagem Goku na capa do anime que eu acompanhava na TV Globinho, pra minha surpresa era uma entrevista realizada com o dublador Wendel Bezerra, que relatava o processo todo processo de como foi dublar o personagem. Tudo tinha feito sentido naquele momento, por isso passei a observar mais detalhadamente tudo o que assistia, continuando cada vez mais deslumbrado com essa arte.

Com passar dos anos fui conhecendo o que era a dublagem, resolvi me aprofundar um pouco mais acompanhando entrevistas com os dubladores e programas inéditos que comecei a ter acesso de fato com a chegada da internet, confesso que sempre fui um adolescente um pouco antissocial, passava a maioria do tempo em casa, e com a chegada da tecnologia veio oportunidade de aprofundar meus conhecimentos de alguma forma sobre o mercado. Sempre fui apaixonado, por Vídeo Games, em 2013 ganhei o Playstation 3, os jogos eram vendidos com dublagem e legendas em português, algo que para mim era surreal poder aproveitar meus jogos preferidos no meu idioma, e isso fez virar a segunda chave na minha mente com o seguinte questionamento: “será que posso me tornar dublador?”. A resposta dessa pergunta será abordada no tópico seguinte.

Em meados de 2017 quando estava na minha primeira graduação no curso de Sistemas da Informação onde me encontrava totalmente frustrado, pois não era realmente o que eu queria para minha vida, comecei a frequentar eventos de cultura geek e pop na cidade, mais precisamente o evento anual chamado Catsu que reunia várias atrações desse meio, dentre elas palestras com dubladores conhecidos, então nesse mesmo ano resolvi ir nesse evento onde haveria a apresentação da dubladora consagrada Fernanda Bullara.

Em um determinado momento ela começou a responder algumas perguntas da plateia sobre dublagem, nesta hora uma pergunta do espectador me chamou bastante atenção, “Como faço para me tornar dublador?”, Fernanda respondeu, “Primeiro você precisa ser ator e depois fazer cursos de especialização em dublagem”, foi aí que percebi que de fato a dublagem poderia ser seguida como uma profissão, então decidi me aprofundar mais sobre o assunto. Com aquelas falas reverberando em minha mente e através de várias pesquisas na internet descobri que na realidade a dublagem seria uma extensão do ator/atriz e que existia uma instituição que oferecia uma graduação completa na área teatral, mais precisamente a UFU, uma universidade federal concorridíssima na cidade, foi aí que uma terceira chave virou em minha cabeça, “preciso ser ator, e agora?”. Um cara totalmente tímido e sem qualquer relação com teatro, porém como eu já estava frustrado com a faculdade anterior, resolvi trancar e começar a estudar para o Enem do ano seguinte e com muito sufoco consegui ingressar na universidade no curso de Teatro nos cam¹pos licenciatura e bacharelado, e ao longo desses 5 anos aprendi muitas coisas

¹Fernanda Bullara atriz, dubladora e diretora de dublagem iniciando 1992, com 33 anos de carreira interpreta de personagens famosos como Carol Danvers(Capitão Marvel) nos filmes da Marvel, Jinx(League of Legends) Atualmente reside na cidade de São Paulo e está em atividade na dublagem

Através desta pesquisa pretendo me aprofundar no mercado brasileiro de dublagem de forma sucinta desde a sua origem, passando pela fase de regulamentação como profissão artística e remunerada, chegando até o ponto do impacto e mudanças que tecnologia proporcionou a essa área e as pessoas que acompanham esse lado artístico dos atores e atrizes, marcando gerações.

A dublagem não é uma área da atuação que faça parte da grade do curso de teatro, apesar disso, existem pesquisas acadêmicas sobre o assunto, além de outras publicações como manuais, biografias e artigos encontrados, entretanto optei por seguir uma abordagem diferente, fundamentando-me em minhas vivências pessoais e no conhecimento sobre o assunto, utilizando vídeos de entrevistas, reportagens e arquivos pessoais de profissionais da dublagem divulgados nas redes sociais, que ainda estão em atividade.

Claro aos fãs criaram um fórum chamado Dublapédia, essa página é passível de edição para quem quiser adicionar informações, é considerada uma rica fonte de informações a respeito desse universo.

Para a construção desse trabalho usei a metodologia de pesquisas através de entrevistas, vídeos e relatos em redes sociais, fórum e comunidade alimentados por fãs e os próprios dubladores com assuntos relacionados profissão, por mais que exista uma biblioteca acadêmica a respeito do assunto, optei por seguir essa linha de desenvolvimento para essa pesquisa.

1- A estruturação da dublagem no Brasil.

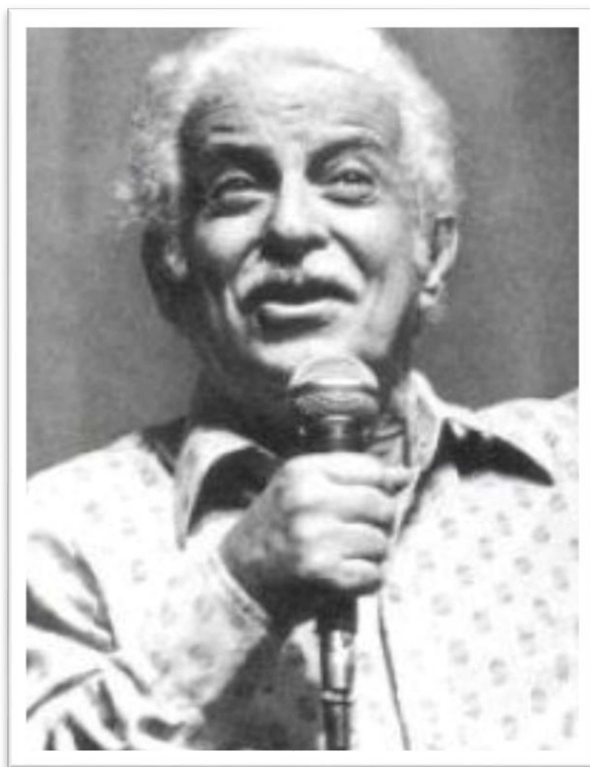
A dublagem antes de se tornar esse fenômeno presente em grande parte dos lares brasileiros, teve seu surgimento lá em meados de 1937 com o filme clássico da Disney Branca de Neve e os sete anões, nessa época não existiam aparatos tecnológicos e conhecimento sobre o que seria a dublagem. Segundo o site A Memória da Dublagem (2022), em 1938 a RKO Radio Films chamado Ned Depinet Drive, uma grande companhia e distribuidora cinematográfica foi a responsável por trazer o Branca de Neve da Disney ao Brasil, exibido dentro do navio S.S. Normandie mais precisamente em 16 de fevereiro de 1938, pois ele era o único que possuía uma sala de projeção.

2 A Dublapédia, fundada em 2004 por Jimmy Wales, é uma página e fórum dedicados ao universo geek, disponíveis em diversos idiomas. No Brasil, foi criada uma seção específica para o mercado de dublagem, contendo informações sobre o setor e os profissionais. Seu conteúdo é passível de alteração por qualquer usuário, de forma similar à Wikipédia.

O longa foi transmitido aos diretores e funcionários da RKO do Brasil filial da companhia no país, pois o desejo de Walt Disney era que o filme recebesse versões internacionais, após a exibição os diretores receberam uma proposta para que a animação recebesse versão totalmente falada e cantada em português.

Após o sucesso a RKO Brasil escolheu o estúdio cinematográfico Sonofilms, no Rio de Janeiro para realizar nossa versão já que ele tinha o aparato necessário, o projeto foi supervisionado por Jack Cutting a mando da Disney, o roteiro foi traduzido por Gilberto Souto, entretanto foi preciso ser adaptado por Ruy Costa roteirista e cenógrafo da Sonofilms, para uma linguagem melhor que sincronizasse com o movimento labial dos personagens, a direção ficou por conta de Wallace Downey, e as canções ficaram a cargo de João de Barros ou popularmente conhecido na época como Braguinha um dos maiores compositores da MPB naquele tempo, já a parte técnica sonora ficou a cargo de Moacyr Fenelon maior técnico sonoro na época.

Figura 1 - João de Barros (Braguinha)



Fonte: Trivela (2017)

Figura 2 - Logo da Distribuidora RKO



Fonte: Youtube (2024)

1.1: O primeiro filme dublado em nosso país.

Naquela época como a dublagem estava dando seus primeiros passos, não existia profissionais adequados para a profissão, a dublagem do filme foi realizada por artistas de rádio, todas as escolhas foram feitas através de testes realizado em várias emissoras da época. Os artistas escolhidos foram Dalva de Oliveira, grande atriz e cantora de rádio, ela interpretou todos os diálogos da personagem Branca de Neve, e as canções ficaram a cargo de Maria Clara Tati Jacome, cantora de soprano e intérprete de músicas líricas; Cordélia Ferreira interpretou a Rainha Má jovem e sua versão mais velha foi realizada pela Estephania Louro, artista de sucesso do teatro, porém tinha uma vasta experiencia na rádio; Carlos Galhardo interpretou os diálogos e canções do Príncipe Encantado, ele foi considerado o melhor cantor, inclusive superando a voz original, sendo assim todo elenco foi escolhido a dedo já que possuíam uma vasta experiência em ramos artísticos que possibilitaram as suas participações no filme.

Na época se utilizava uma técnica chamada “três pancadas” que marcavam o início e o final de cada frase, todos os diálogos e canções foram enviadas de forma separada e uma cópia do filme em preto e branco, cada ator estudava sua parte para entender melhor e buscar a entonação e interpretação adequadas assistindo o filme, após esse processo, com fone de ouvido passando o áudio original do disco eles reproduziam os diálogos já traduzidos e adaptados no microfone, o ator tinha que começar e finalizar com as batidas, por isso como citado anteriormente se fez necessário uma adaptação do roteiro por Ruy Costa, já que a tradução de Hollywood não se adaptava completamente, não só aos movimentos dos lábios dos personagens mas também às batidas durante a gravação que geralmente terminavam antes ou depois atrapalhando o processo.

A Estreia do filme foi realizado no Rio de Janeiro e os técnicos americanos da RKO vieram ao Brasil para trocar os aparelhos para e exibição restrita para convidados e pessoas importantes, tempos depois precisamente dia 5 de Setembro de 1938 o filme foi liberado para o público geral com sessões esgotadas, uma vez que a animação foi o primeiro longa a ser exibido no cinema com cores, considerado como um fator revolucionário para época, outra curiosidade sobre o filme é que as copias da dublagem eram destruídas após 3 anos de exibições repetidamente por todo Brasil por ela se tornar obsoleta ao decorrer dos anos, por isso necessário refazer outras copias dessa dublagem nos anos 1944 e 1952 para um relançamento nos cinemas, todavia a Disney mantém todas as copias originais guardadas em seu acervo. Não há dúvidas que a dublagem de Branca de Neve foi um sucesso abrindo portas para outras produções que receberam suas respectivas versões brasileiras.

Figura 3 - Cartaz para divulgação do filme



1.2: A popularização da dublagem e a criação dos estúdios.

Após o enorme sucesso do lançamento da versão brasileira de Branca de Neve da Disney em 1938, a dublagem começou a ganhar um fortalecimento nos anos seguintes, mais precisamente no final da década de 1940 estendendo para 1950, onde foi realizado um grande investimento dentro área como a importação de técnicos, realização de práticas e a instalação de equipamentos modernos para época nos estúdios recém criados como Vera Cruz, Maristela (ambas companhias cinematográficas) e Multifilmes, todos localizados no Estado de São Paulo.

Nesse período a dublagem ainda era vista como uma forma experimental, mesmo após o sucesso do longa da Disney, ficando restrita a algumas produções que foram exibidas nos cinemas, mas esse panorama viria a mudar em breve, uma vez que as produções estrangeiras começaram a ser exibidas na TV no formato legendado, algo que prejudicava quem estava assistindo, já que os aparelhos naquela época eram todos preto e branco e com baixa qualidade ou seja, ler uma legenda nesses aparelhos era quase impossível, por isso houve a necessidade de uma versão brasileira para esses programas.

Figura 4 - Logo da empresa Vera Cruz



Fonte: Rollingstone Brasil (2020)

Segundo o site A Casa da Dublagem, no ano de 1961 o presidente da República Jânio Quadros publicou um decreto onde todos os produtos estrangeiros exibidos na TV teriam que

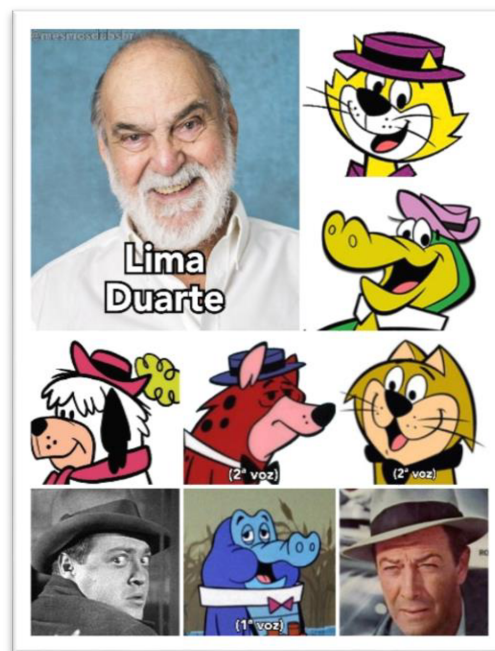
contar com uma versão brasileira. O estúdio GravaSon fundado pelo empresário Mário Audrá foi o grande responsável por trabalhar com sonorização e dublagem de filmes nacionais, todas elas eram feitas por atores consagrados que trabalhavam no teatro e rádio novela inclusive alguns conhecidos pelo público brasileiro como Orlando Drummond e Lima Duarte, que iniciaram suas carreiras na área da dublagem.

Figura 6 - Ator e dublador Orlando Drummond



Fonte: Facebook Dubladores BR (2020)

Figura 5 - Ator e dublador Lima Duarte

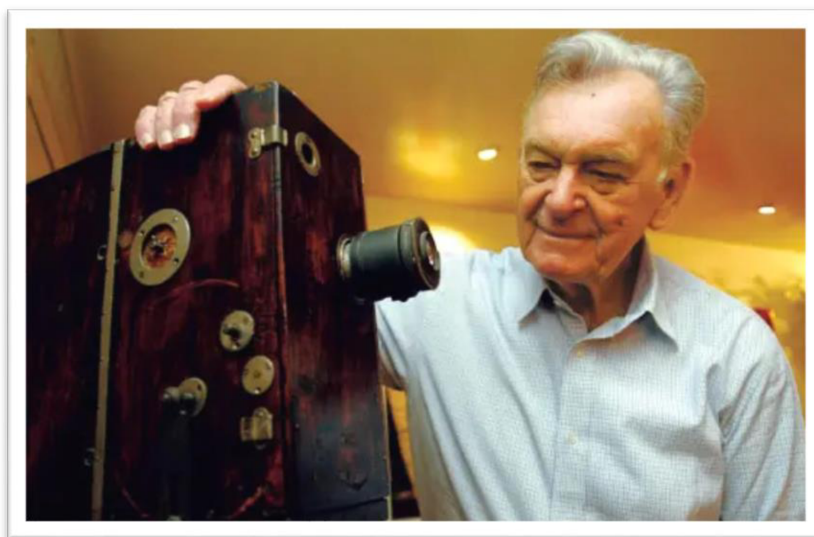


Fonte: Twitter Mesmosdubsbr (2023)

Após o decreto do presidente Jânio vários estúdios surgiram em São Paulo e Rio de Janeiro, além do já citado Gravason, um deles inclusive foi considerado o pioneiro para animações da Disney no Brasil, o saudoso estúdio Herbert Richers reconhecido por gerações com o famoso slogan "Versão Brasileira Herbert Richers", narrado por dubladores no início das produções. Hebert era um empresário nascido no interior de São Paulo, veio ao Rio de Janeiro na década de 40 para estudar engenharia, porém iniciou sua carreira trabalhando como fotógrafo e como cinegrafista para algumas produtoras de cinema, considerado um jovem muito talentoso e carismático ganhou reconhecimento e notoriedade dentro desse ramo, em um dos seus trabalhos em 1946 para uma produtora estrangeira de cinema que veio ao Rio para fazer um documentário sobre a cidade, Hebert foi indicado para ser cinegrafista, e para sua surpresa o diretor dessa produção era Walt Disney e por dominar a língua inglesa virou amigo pessoal de

²Walt, sendo assim começou a trabalhar diretamente com ele em Los Angeles nas produções de filmes e animações, futuramente ele se tornaria o distribuidor dessas produções no Brasil.

Figura 7 - Saudoso Herbert Richers



Fonte: Veja Rio (2012)

Alguns anos mais tarde em 1960 com ajuda de Walt Disney, Herbert Richers entrou no mercado de dublagem principalmente de animações da Disney, por isso seu estúdio foi considerado o maior dentro de ramo até hoje no Rio de Janeiro, no ano seguinte foi instaurado o já citado decreto de 1961, a TV Globo foi uma das responsáveis pelo sucesso da empresa, uma vez que todos os seus filmes foram dublados lá, popularizando ainda mais o slogan citado acima. O estúdio encerrou suas atividades em 21 de novembro de 2009, além do Herbert Richers, foram criados outros estúdios na época como a AIC (antiga GravaSon), Álamo(conhecida pela dublagem de animes de sucesso das décadas de 80 e 90), Delart (1985), VTI (1984), Dublavídeo (1990), Wan Macher (uma das maiores empresas de dublagem atualmente), entre outros, consolidando de fato o mercado brasileiro de dublagem

3 Herbert Richers nascido Araraquara São Paulo produtor de cinema e empresário brasileiro fundou seu estúdio de dublagem em 1960 sendo uns dos primeiros tipos no Brasil, fechando uma parceria a Disney para dublagem de animações consolidando o estúdio como um dos maiores no ramo de dublagens da América Latina, encerrou suas atividades em 21 de novembro de 2009

Figura 8 - Walt Disney e Roy Disney



Fonte: Versão Dublada (2020)

Figura 9 - Logo dos estúdios citados criado pelo autor no canva



Fonte: Criação própria (2025)

1.3: A Primeira greve dos dubladores no Brasil a luta pelos seus direitos.

Após quase duas década do decreto sobre de Jânio Quadros, a dublagem no Brasil se tornou algo consolidado onde todas as produções exibidas na TV e cinema contavam com a versão em nosso idioma, principalmente quando se falava em desenhos e filmes estrangeiros, porém, os dubladores travavam uma batalha pelos seus direitos, o site Esquerda Online através de uma reportagem realizada em maio de 2017 relata detalhadamente como aconteceu a greve dos artistas. Naquele tempo o serviço era considerado precário devido aos baixos salários e a falta de direitos trabalhista, sendo assim, em 1978 aconteceu a primeira greve dos dubladores

que teve a duração de 4 meses, cujo principal reivindicação era o aumento do salarial, já que todos os profissionais trabalhavam sob regime autônomo não dispondo dos direitos de quem trabalhava no regime CLT, como férias, 13º salário e previdência. Depois de muita luta e um apoio tímido por parte do sindicato dos artistas, já que esses trabalhadores eram independentes do Sindicato dos Artistas e Técnicos em Espetáculos de Diversões, SATED, do Estado de São Paulo, que era presidido por Lélia Abramo, esses profissionais fizeram com que sua remuneração fosse adequada no formato de horas e não anéis (pequenas cenas), um ponto chave das reivindicações da classe, claro que essa paralização durante todo esse tempo, trouxe algumas consequências para os estúdios e distribuidoras, pois todos os trabalhos em andamento foram pausados, consequentemente atrasando na entrega desses materiais para os clientes, por esse motivo estúdios buscavam outras formas de sanar esse "problema", como realocação de dubladores que residiam em outros estados para tentar contornar essa situação.

A greve foi um grande marco para a profissão - e viria a se repetir em 1997 -, uma vez que ajudou a reforçar a luta por melhores condições na área e trazendo um passo importante para a organização e valorização dos profissionais da dublagem no Brasil.

A greve dos artistas de 1978 não foi uma paralisação em massa, mas sim uma série de ações organizadas que se somaram a outros movimentos grevistas da época. A categoria se politizou, fortaleceu sua representatividade sindical e lutou por pautas essenciais para a regulamentação profissional e o fim da censura, contribuindo ativamente para o processo de redemocratização do Brasil.

Figura 10 - Reportagem da Folha de São Paulo sobre a greve



Fonte: Jornal GGN (2017)

2- O sucesso da dublagem na década de 1990 com a chegada dos animes

Na década de 90 a dublagem brasileira entrou em sua fase de ouro, uma vez que o sucesso de várias produções são lembradas até os dias atuais graças ao esforço desses profissionais que vêm lutando pelo direitos há anos, durante esse período estúdio como a Hebert Richers fazia um enorme sucesso com suas produções voltadas para TV, principalmente as animações que era considerada uma febre naquele tempo, tudo isso graças a versão brasileira que trazia um toque, seja com adaptação e direção. A chegada dos animes, na TV aberta e a cabo, fez com que a dublagem desses conteúdos entrasse para o marco da nostalgia e ser lembrada até hoje, muitos dizem que a nossa versão chegou a superar o original, fruto do talento e a vida que os dubladores deram a esses personagens.

Além da Hebert Richers, estúdios como Álamo e o Gota Mágica passaram a trabalhar produtos japoneses principalmente no que se tratava de animes de grande reconhecimento lembrados até hoje como Dragon Ball Z, Cavaleiros do Zodíaco, Sakura Card Captors, Yu Yu Hakusho, entre outros, entretanto foi necessário fazer modificações para exibição na TV brasileira, isso incluía alteração de nomes, mudanças em falas e até corte de alguma cena mais violenta ou consideradas impróprias, tais cortes eram realizados pela própria emissora de TV.

O anime Yu Yu Hakusho usava várias expressões e gírias regionais nos personagens, visando aproximar eles com jeitinho brasileiro de se falar, lembro que na minha época do ensino fundamental e médio era comum ver colegas usarem essas expressões como “Rapadura é doce, mas não é mole não”, “Quando a esmola é muita, o santo desconfia”, que são ditos populares mais antigos que foram retomados pelos adolescentes por causa daquela dublagem .

O estúdio Álamo foi o maior detentor de todos esses sucessos, o dublador Nelson Machado (voz do Quico do Chaves) enfatiza essa informação em seu canal do Youtube, de que naquela época existia apenas uma distribuidora dessas séries que buscavam estúdios de qualidade, e o estúdio Álamo foi escolhido tendo um acordo fechado com essa empresa que enviou todo o seu material disponível para ser dublado lá, já que o estúdio tinha sua estrutura bem estabelecida com um boa qualidade para os padrões da época, por esse motivo outras distribuidoras de conteúdo do exterior (Disney, Fox, Sony Pictures, Warner Bros. Pictures),

queriam seus produtos vinculados a ela com intuito alavancar suas marcas dentro do mercado, consequentemente aumentando a renda de ambos, tudo isso graças à versão brasileira.

2.1- O reconhecimento dos dubladores nos anos 1990

Assim como os estúdios que ganharam notoriedade com seus trabalhos, dubladores não ficaram de fora, muitos se consolidaram e ficaram conhecidos entre o público, inclusive alguns deles montaram seus próprios estúdios presentes hoje nas cidade de São Paulo e Rio de Janeiro, tudo isso graças a essas produções japonesas, mais precisamente os animes que eram uma febre entre crianças e adolescentes, posso dizer que a versão brasileira deu alavanca nesses materiais, que já era um sucesso no Japão ganhando assim o carinho especial entre os brasileiros.

Uma produção que recebeu seu jeitinho brasileiro de falar, foi o anime Yu Yu Hakusho citada anteriormente, a adaptação animada ganhou popularidade na extinta TV Manchete e o personagem principal foi interpretado pelo dublador Marco Ribeiro,

Marco é lembrado até hoje por esse feito, claro que outros trabalhos viriam futuramente o consolidando ainda mais dentro do mercado, personagens como Woddy em Toy Story e Tony Stark Homem de Ferro são alguns deles. Em 1996 junto com seu tio Ricardo Ribeiro fundou a Áudio News, hoje o estúdio está entre os maiores da cidade do Rio de Janeiro possuindo um grande portfólio de produções e uma vasta gama de clientes como Disney, Nickelodeon, Warner entre outros.³

Um fator importante é que com a chegada das plataformas digitais, como o Youtube e redes sociais, esses profissionais tiveram destaque, e o acesso mais popular a vídeos, plataformas de comunicação, fez com que eles ganhassem certo reconhecimento e passassem, inclusive, a serem chamados para eventos de anime, e serem reconhecidos como celebridades.

⁴ Marco Ribeiro ator, dublador, diretor de dublagem, locutor, radialista. É conhecido por seus trabalhos de dublagem de filmes americanos, como a maioria dos filmes estrelados por Jim Carrey, Robert Downey Jr. Iniciou a carreira de dublador em 1986 e está em atividade atualmente em 2025, Marco é dono dos estúdios de dublagem Áudio News e Wan Marc na cidade do rio de janeiro.

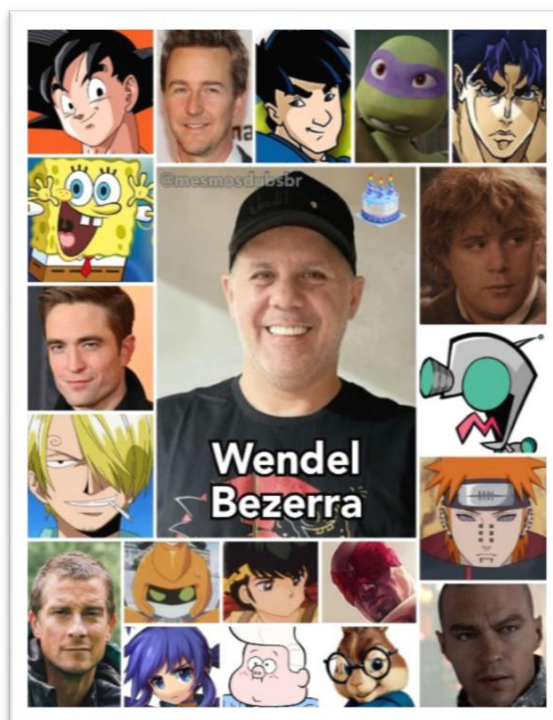
Figura 11 - Dublador e Ceo da Áudio News Marco Ribeiro



Fonte: Twitter Mesmosdubsbr (2023)

Outro dublador que ficou conhecido pelos seus brilhantes trabalhos é o Wendel Bezerra que fez o protagonista de outro anime famosos da década de 90 Dragon Ball Z feito no estúdio Álamo, onde ele e seu irmão Ulisses Bezerra se consolidaram como diretores dentro da empresa. Wendel foi um dos 10 atores a interpretar o Ronald McDonald, em comerciais, e em 2011 em parceria com seu irmão Ulisses Bezerra fundou o estúdio Unidub em São Paulo, um dos maiores e prestigiado dentro do mercado de dublagem, que inclusive possui uma vasta lista de produções famosas de séries, filmes e games, algumas delas são destaques como, Bob Esponja, One Piece, Dragon Ball. Alguns clientes que trabalham com estúdio são, Paramount, Netflix, Riot Games, Warner, Toei Animation.

Figura 12 - Dublador e Ceo da Unidub Wendel Bezerra



Fonte: Twitter Mesmosdubsbr (2025)

E por último o dublador e diretor Hermes Baroli, atuou em várias produções nos anos 90 porém ganhou destaque no personagem Seiya, de Pégaso do anime Cavaleiros do Zodíaco, outra produção japonesa de grande sucesso, além disso ele participou de inúmeras montagens, comerciais de televisão, cinema e algumas participações nas telenovelas Kubanacan e Ciranda de Pedra, ambas da TV Globo. Em 2005 Hermes abriu o próprio estúdio batizado de DuBrasil Central de Dublagem, em parceria com sua mãe Zodja Pereira e o amigo e dublador Sergio Moreno. A Empresa se destaca com algumas produções famosas, como Game of Thrones, The Walking Dead, entre outros, seu principal cliente hoje é a Sony (Crunchyroll), fazendo com que o estúdio se destacasse como o maior no ramo de dublagem de animes em 2020 até hoje em 2025.⁴

⁴ Wendel Bezerra ator, dublador, diretor de dublagem, locutor e *youtuber* brasileiro, na área desde os oito anos de idade, fundador do estúdio Unidub em São Paulo, começou na dublagem no ano de 1979 e está em atividade em 2025, dublou grandes personagens como Goku da franquia Dragon Ball, Bob Esponja, atores como Robert Pattinson entre outros.

Figura 13 - Dublador e Ceo da Dubrasil Hermes Baroli



Fonte: Twitter Mesmosdubsbr (2023)

**Figura 14 - Hermes Baroli e Wendel Bezerra
para a revista Henshin Férias**



Fonte: Facebook Wendeldub (2013)⁵

⁵ Hermes Pereira Baroli é um ator, dublador, diretor de dublagem, empresário, roteirista, iniciou sua carreira em 1986 fundou o estúdio Dubrasil em 2005 em São Paulo em conjunto com sua mãe Zodia Pereira e o amigo Sérgio Moreno, é conhecida por ser uma das maiores escolas de Dublagem do Brasil.

No mercado da dublagem existem vários dubladores que ganharam seu reconhecimento e fama pelos seus trabalhos, seja em series ou produções japonesas na década de 1990, entretanto resolvi destacar esses 3 pelo fato de eles terem usado essas oportunidades e abrirem seus próprios negócios e claro por fazer um bom trabalho nessas produções na qual me tornei um entusiasta. Nessa época vários dubladores ganharam destaque na dublagem, entretanto resolvi enfatizar esses acima pois, além de serem reconhecidos pelos seus trabalhos, ambos montaram seus próprios estúdios de dublagem, que estão em atividade até hoje.

2.2- A greve dos dubladores de 1997;

Apesar da dublagem brasileira estar em ascensão na década de 90, presente em várias mídias como cinema e TV, nos bastidores a realidade era totalmente diferente. No dia 15 de setembro de 1997, 350 profissionais de dublagem da cidade de São Paulo e Rio deflagraram segunda greve dos dubladores no Brasil, diferente da primeira realizada em 1978 que lutava pelos artistas no geral (Teatro, Música, Dança entre outros), o foco principal dessa de 1997 era justamente a classe de dubladores, que reivindicava melhores condições de trabalho, como por exemplo, ajustes salariais para profissionais freelancers e CLT, reconhecimento profissional e uma regulamentação adequada para eles.

A Greve causou um grande impacto negativo para as emissoras de TV daquela época, uma vez que eles necessitavam que seus conteúdos fossem dublados, canais da TV aberta como a Record e da TV paga foram obrigados a reprisar seus conteúdos como series e novelas por falta de episódios inéditos dublados em português, por esse motivo algumas produções chegaram a ser dubladas por equipes menos experientes ou por estúdios alternativos, como forma de suprir essa demanda o que gerou mudanças na voz dos personagens nesses conteúdos.

Diversas negociações foram feitas entre o Sindicato dos Artistas e Técnicos em Espetáculos de Diversões do Estado de São Paulo (SATED-SP) e os estúdios de dublagem, chegando a um consenso e atendendo as reivindicações, garantindo reajustes salariais e maior valorização da profissão. De acordo com dubladora Angélica Santos em seu perfil na rede

social Tik Tok a greve teve uma duração de 3 meses, sendo um marco no mercado da dublagem, enfatizando a importância desses profissionais e consolidando a profissão de dublador no Brasil. A luta dos dubladores por melhores condições continuou nos anos seguintes, e dura até hoje. Inclusive a classe luta atualmente para que haja uma regulamentação contra a inteligência artificial que falarei em breve.

Figura 15 - Greve dos dubladores de 1997



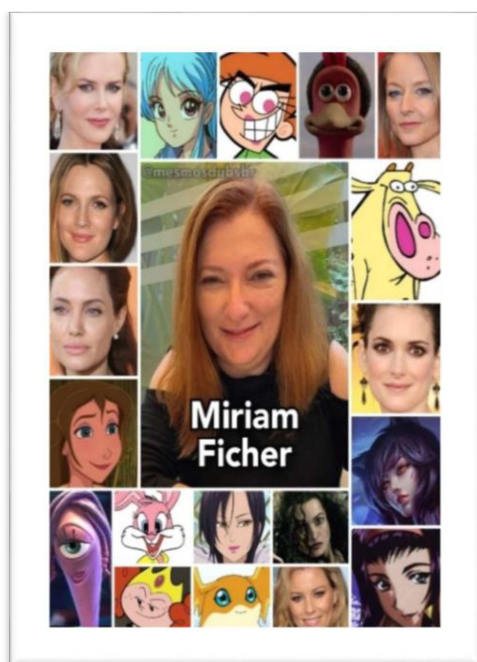
Fonte: Dublapédia Brasil (2023)

3- A Chegada dos anos 2000 e seu impacto na dublagem brasileira.

A dublagem sem sombras de dúvidas se tornou algo essencial nos lares dos brasileiros nos anos 90 com a sua consolidação, porém todo esse percurso foi feito através longas lutas travadas por esses profissionais a fim de garantir seus direitos, isso se tornou um símbolo até os dias atuais, porém o que quero enfatizar nesse capítulo é que após todo esse processo, os dubladores continuaram a exercer seu trabalho artístico, e como citado anteriormente a chegada dos animes na TV aberta fez com que nossa dublagem ficasse cada vez mais reconhecida, todavia outro fator que promoveu ainda mais esse feito, que foi a expansão da TV por assinatura nos anos 2000 e a chegada dos DVDs, aumentando demanda de conteúdo a serem dublados, anteriormente esses conteúdos poderiam ser encontrados disponíveis em fitas VHS bem populares na época. Com isso emissoras como Cartoon Network, Discovery Kids, Nickelodeon foram alguns exemplos de canais responsáveis por trazer essas produções para serem dubladas aqui Brasil.

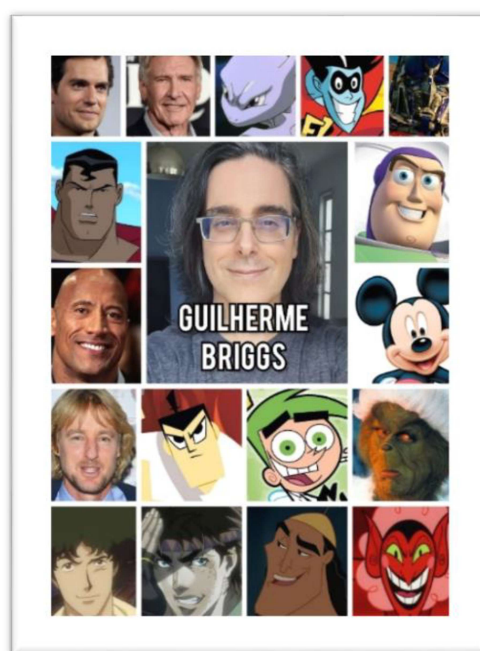
A dublagem nos anos 2000 teve um papel fundamental em tornar o conteúdo internacional mais acessível para crianças e jovens que estavam na fase da alfabetização, sendo assim auxiliando na formação de uma geração inteira, que cresceu associando vozes brasileiras aos seus personagens favoritos, inclusive alguns deles já citados como Wendel Bezerra e Hermes Baroli ganharam notoriedade pelos seus trabalhos no anos 90, por isso outros dubladores ganharam reconhecimento nos anos 2000 pelos seus trabalhos profissionais como por exemplo, Miriam Ficher (voz de Vicky em Os Padrinhos Mágicos, Bellatrix LeStrange da franquia Harry Potter), Guilherme Briggs (conhecido por dublar personagens como Buzz Lightyear em Toy Story, Cosmo em Os Padrinhos Mágicos), são exemplos de dubladores que receberam todo destaque em várias produções exibidas na TV a cabo, assim como outros profissionais e até hoje marcam gerações.

Figura 16 - Dubladora Miriam Ficher



Fonte: Twitter Mesmosdubsbr (2023)

Figura 17- Dublador Guilherme Briggs



Fonte: Twitter Mesmosdubsbr (2022)

3.1- A expansão da dublagem com a localização de games no Brasil

A dublagem brasileira está presente em várias mídias como series, filmes, animes, áudio books, porém um nicho que está em constante expansão no mercado internacional é dos jogos seja mobile, PC e console, por esse motivo empresas buscam investir pesado em tecnologias

visando acessibilidade e praticidade para que o consumidor final possa ter uma experiência satisfatória, por esse motivo empresa em vários países assim como o Brasil contratam estúdios para realizar a dublagem desses jogos ou localização, nome dado a esse processo, que significa adaptar o game para o nosso mercado, ao invés de chamar apenas de Dublagem, que seria como sobrepor a voz, diferente de uma dublagem convencional os profissionais envolvidos não têm acesso a imagem na tela e sim aos diálogos, uma vez que esses jogos não estão totalmente finalizados, entretanto essas produtoras optam pela gravação dos diálogos com antecedência.

Em entrevista em 2018 para o canal Voxel na plataforma Youtube([link](#)) o dublador Guilherme Briggs detalha todo esse processo citado, inclusive ele enfatiza a importância da escolha de um bom estúdio já que todo processo não depende apenas do dublador, mas sim da direção de dublagem.

De acordo com uma reportagem feita pelo jornal folha de São Paulo em maio de 2022([link](#)), o mercado brasileiro de games teve um aumento de 10% na América Latina em um ano até abril de 2022 movimentando R\$ 44 bilhões de reais ao setor, além disso o português brasileiro foi a quarta língua mais procurada por desenvolvedores de jogos em 2020. Grandes franquias de jogos Sony como Uncharted, Max Payne e até mesmo God of War receberam suas versões em português, o processo de localização teve início em 1997 com o game Outlaws,

todavia não era algo comum e acessível como hoje em dia, o mercado de localização de games teve um caminho longo e lento, e com o avanço da tecnologia se tornou uma ferramenta indispensável no quesito acessibilidade, ou seja, a dublagem em português brasileiro tornou-se um padrão para muitos lançamentos de grandes franquias, impulsionando o crescimento contínuo do mercado de jogos. No Brasil existem vários estúdios responsáveis por esse tipo de serviço, entretanto um se destaca como o maior no ramo de localização, o Keywords Studio, uma das maiores empresas de localização de jogos do mundo, com 51 filiais alocadas em 21 países, abriu o primeiro estúdio de gravação especializado em games no Brasil em 2015 na cidade de São Paulo, a empresa contém um vasto portfólio de trabalho e clientes como, Sony Interactive Entertainment, Ubisoft Entertainment SA, Electronic Arts Inc, Warner Bros. Games.

Figura 18 - Logo do Keywords Studio



Fonte: Tecmundo (2019)

3.2- Processo para se tornar dublador

Quando assistimos alguma produção dublada na TV não imaginamos como funciona o processo por trás daquele conteúdo, claro que fãs e entusiastas são exceção, já a grande massa populacional que tem o hábito de consumir a dublagem brasileira sequer tem o conhecimento de como funciona de fato, por isso nesse tópico irei abordar sucintamente os elementos que compõem toda essa arte. Para que o dublador exerça sua função é necessário que o ator tenha seu registro profissional e regulamentado emitido pela Delegacia Regional do Trabalho, o DRT, ele é obrigatório para atuar legalmente como dublador no país, e uma forma de conseguir o DRT é ter formação em artes cênicas ou teatro, seja ela na modalidade curso superior ou curso técnico, desde que ambos sejam reconhecidos pelo MEC. Entretanto, para fazer o curso de dublagem não é exigida a formação de ator, qualquer pessoa pode se inscrever, porém para exercê-la, como já citado, é necessário.

Hoje no mercado existem várias instituições ou até estúdios que disponibilizam curso de formação para dublagem no Rio de Janeiro e em São Paulo, na sua grande maioria são ministrados pelos próprios dubladores, de forma *online* ou presencial, entretanto, como enfatizei no capítulo anterior, a Dubrasil estúdio fundado por Hermes Baroli, disponibiliza formação para iniciantes e profissionais que já estão em atuação no mercado.

No Rio seguindo os mesmos moldes da Dubrasil, tem o estúdio Rio Sound, que ensina todo o processo técnico e artístico da dublagem, onde os alunos participam de gravações ao vivo de dublagem de filmes, desenhos e novelas, etc.

O dublador Wendel Bezerra aborda em seu canal no Youtube algumas dicas a serem seguidas para quem deseja ingressar nesse mercado:

- Melhoria na dicção e respiração;
- Disciplina com horários;
- Concentração e força de vontade para aprender;
- Objetivo e profissionalismo;
- Praticar leitura com frequência;

Todo esse processo precisa ter persistência pois é lento e demorado, claro ter paciência para que o mercado possa entender que aquele dublador iniciante está em busca de oportunidades.

3.3: Quando a dublagem supera o original

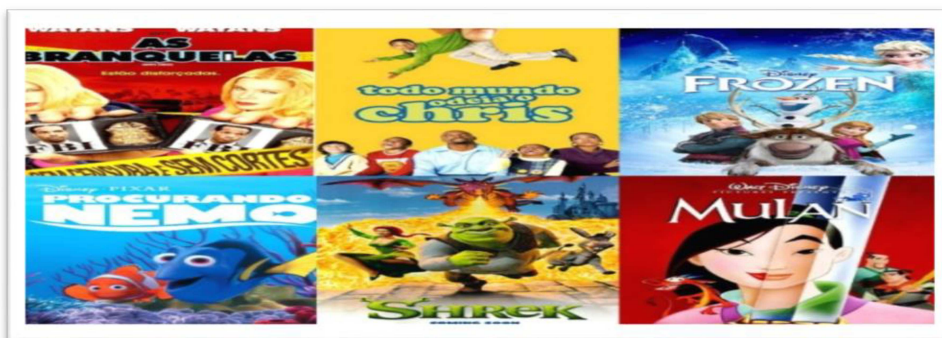
Como relatado ao longo dos capítulos a dublagem brasileira sem sombra de dúvidas é um elemento importante e indispensável no quesito entretenimento, pois ela traz acessibilidade às pessoas com deficiências visuais, crianças, adolescentes até mesmo os adultos que não tem o habito de consumir o produto no idioma original, por isso optam pela versão dublada, tudo isso graças ao trabalho e dedicação desses profissionais de voz que através da interpretação conseguem capturar a essência dos personagens e claro a habilidade dos dubladores em adaptar expressões e piadas para o contexto cultural brasileiro, tornando as produções mais acessíveis e engraçadas para o público local. Esse desafio de “abrasileirar” essas expressões fez com vários títulos que não foram bem recebidos em seu país, se tornassem um fenômeno no Brasil graças à versão dublada como, por exemplo, o filme *As Branquelas* (2004) que em um das cenas a dubladora fez referência ao apresentador Ratinho ("pera aí, isso aqui tá parecendo o programa do Ratinho!"), já no idioma original era citado um programa local dos Estados Unidos, outro exemplo é a serie *Todo Mundo Odeia o Cris* (2009) que conta a história de

infância do ator e comediante Chris Rock, foi exibida incansavelmente pela TV Record, rapidamente ganhou o coração dos brasileiros, tudo isso graças a sua versão brasileira, pois a falta de interesse do público americano e a baixa audiência fez com a série fosse cancelada em sua 4ª temporada no ano de 2009, diferente de sua realidade aqui no Brasil se tornando um fenômeno e lembrada até os dias atuais por sua dublagem icônica. Mas não só filmes e séries que ganharam esse destaque, animações não ficam de fora, o site Adoro Cinema em uma reportagem escrita em fevereiro de 2020 listou algumas animações que caíram nas graças do público brasileiro, além dos diálogos e expressões adaptadas para o português, as canções também entram nesse processo e viraram febre.

- Lilo e Stich;
- Shrek;
- Os incríveis;
- A nova Onda do Imperador;
- Mulan;
- Procurando Nemo;
- Hercules;
- Frozen;

A excelência da dublagem brasileira é o resultado de uma combinação de talento, técnica e sensibilidade cultural. Esses elementos garantem que o público brasileiro desfrute de versões dubladas que muitas vezes igualam ou até superam os originais, isso graças a combinações de vários profissionais seja dublador, tradutor ou até o estúdio, fazendo com que o espectador possa ter uma boa experiência com aquilo que consome.

Figura 19 - Pôster dos filmes agrupados pelo autor no Canva



Fonte: Criação própria (2025)

4. Desafios recentes na dublagem

A Dublagem brasileira vem se reinventando ao passar dos anos, no entanto a nossa versão ganhou o lar e o coração dos brasileiros fruto dessa luta e com a evolução tecnológica e a chegada dos streamings a demanda por conteúdo dublado sofreu um aumento. Entretanto com prazos apertados oferecido pelas distribuidoras aos estúdios, acabava prejudicando a entrega do produto final, com erros de tradução e sincronia pois os estúdios não tinham um tempo suficiente para trabalhar na revisão daquele produto, apesar disso esses profissionais conseguiam fazer um trabalho excelente.

Apesar de tudo dubladores continuaram exercendo a função para que o consumidor final pudesse aproveitar aquele conteúdo dublado em português, ainda assim dois novos desafios surgiram, como a Pandemia de Covid 19 que fez com que vários estúdios fechassem as portas, ocasionando uma baixa de trabalho para os dubladores e gerando atrasos na entrega dos conteúdos dublados, por esse motivo foi necessário fazer adaptações para que o trabalho fosse entregue para os clientes.

Outro elemento que vem “tirando o sono” desses profissionais e algo que ninguém pode fugir ou impedir, o chamado avanço tecnológico que vem ao logo dos anos trazendo praticidade e facilidade para o cotidiano do ser humano, entretanto para os dubladores pode se tornar uma ameaça, a chamada Inteligência Artificial uma ferramenta de baixo custo, hoje usada por empresas como auxílio de sincronização, edição e modulação de voz, processos que levariam um maior tempo sendo feito de forma manual, com a IA esse tempo é reduzido drasticamente. Por isso nesse capítulo abordarei sucintamente a respeito dos desafios citados que o mercado da dublagem enfrentou nesses últimos anos e a sua perspectiva para o futuro da profissão.

4.1- A dublagem durante a Pandemia Covid 19

A pandemia foi um acontecimento que marcou todos ao redor do mundo, sendo responsável pelo fechamento de comércios, empresas, teatros, cinemas, afetando vários pontos importantes seja pessoal ou profissional, ninguém conseguiu se livrar, todas as áreas tiveram que se adaptar a esse vírus, por isso foi necessário buscar meios de se adequarem pois algumas

áreas não poderiam parar por completo ou entraríamos em uma crise, por isso várias profissões adotaram o modelo home office, algumas ainda permaneceram presencial como hospitais por exemplo, pois eram considerados essenciais.

O ramo artístico não escapou dessa adaptação, com cinemas, teatros, casas de shows fechados, artistas tiveram que buscar outros meios de gerar renda através de lives patrocinadas por grandes empresas nas redes sociais por exemplo, dentro desse cenário a dublagem não foi exceção, os chamados grupos de risco precisaram adotar uma cautela maior, pois naquele tempo não havia um tratamento adequado ou até mesmo vacina disponível, por esse motivo o vírus se tornava letal para esse grupo, dubladores precisaram se adequar a essa nova realidade, muitos não tiveram a condição de montar home estúdios (estúdio de gravação remota), por isso vários improvisaram com cobertores, isolamento acústico ou até gravando dentro de móveis como guarda roupa ou armários, entretanto houve vários desafios principalmente no que tange a qualidade do áudio, afetando o trabalho de mixagem (processo de combinar faixas gravadas para criar um produto final equilibrado).

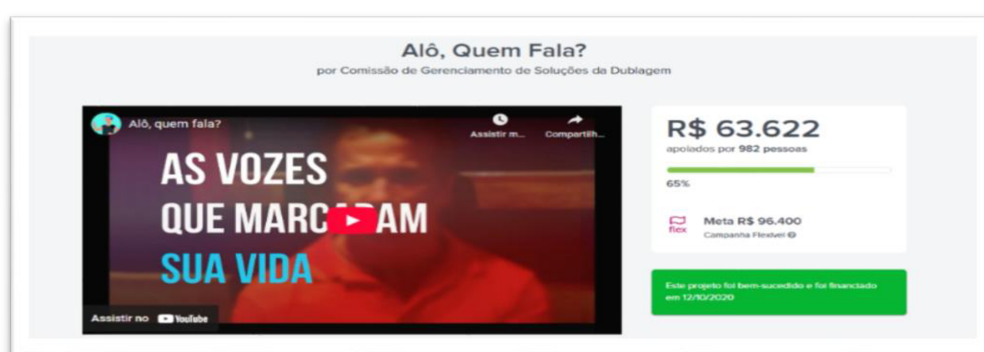
De acordo com uma reportagem realizada pela revista Veja em abril de 2020, serviços de streamings como Netflix adicionaram um aviso na tela para os usuários sobre a falta de dublagem em português. “Muitos estúdios de dublagem estão fechados devido à Covid-19, o que resulta em um atraso na dublagem de alguns de nossos novos títulos, Nossa prioridade é a saúde e a segurança de todos os envolvidos. Esperamos disponibilizar a opção de áudio em português em breve e, enquanto isso, as legendas estarão disponíveis em todos os idiomas, como de costume.” A TV paga também foi afetada, canais como HBO exibiram seus conteúdos no formato legendado e áudio original, deixando o aviso de que em breve conteúdos dublados retornariam à programação.



Fonte: Cultureba (2020)

Muitos clientes optaram por cancelar trabalhos durante a paralisação, enquanto outros mantiveram os acordos para que o processo fosse feito depois do retorno aos estúdios pois não aceitaram o modelo adotado de casa. Um projeto de financiamento coletivo chamado “Alô, quem fala?” foi desenvolvido entre os dubladores, a campanha visava tanto custear suprimentos básicos quanto proporcionar alternativas para manter as atividades, como a criação do home Studio, a contribuição inicial era de 10 reais o autor da contribuição pode receber uma mensagem em áudio ou mesmo uma ligação exclusiva do dublador escolhido. Também são promovidas lives, individuais ou temáticas em grupos sobre a carreira do dublador, televisão, cinema e cultura, toda campanha era realizada no site catarse.

Figura 21 - Página inicial do projeto Alô, quem fala do site da catarse



Fonte: Catarse (2020)

Com passar do tempo houve o retorno gradativo das atividades dentro do estúdio, entretanto medidas de segurança a saúde foram implementadas, como o uso de máscara, luvas, toucas e materiais de limpeza, inclusive a implementação de um intervalo de 15 minutos entre as gravações para higienização do ambiente, uma vez que as gravações são de forma sequencial

do outro para melhor otimização do tempo. A pandemia evidenciou a resiliência e adaptabilidade dos profissionais da dublagem brasileira, que, mesmo diante de desafios sem precedentes, buscaram alternativas para manter a qualidade e continuidade de seu trabalho, apesar de toda a dificuldade esses profissionais continuaram trabalhando para entregar um produto de qualidade, outro obstáculo surgia o chamado o avanço da inteligência artificial provocando apreensão sobre o futuro da profissão.

4.2- Inteligência artificial e a perspectiva do futuro para a profissão

Não tem como negar que a tecnologia teve um avanço surpreendente nos últimos anos trazendo praticidade para vários setores, seja no ramo industrial ou do entretenimento essas tecnologias vieram para mudar a vida do ser humano, hoje a IA (inteligência artificial) está presente nos smartphones, automóveis, nos eletrodomésticos e até mesmo na famosa assistente virtual Alexa, a inteligência artificial é uma ferramenta que, constantemente, influencia em nossas tomadas de decisão e na forma como experimentamos o mundo ao nosso redor.

De acordo com a uma reportagem realizada pela CNN Brasil o uso da tecnologia teve um aumento de 72% nas empresas em 2024, entretanto o uso descontrolado vem causando diversos problemas ao redor do mundo, como a divulgação de notícias falsas em redes sociais, a criação de imagens com figuras públicas chamadas Deepfakes usado com fins políticos na criação de vídeos falsos fazendo declarações controversas ou até mesmo como forma de chantagem, extorsão e difamação, causando danos irreparáveis à reputação de indivíduos e organizações, por esses motivos líderes mundiais buscam métodos para que essa tecnologia seja regulamentada com intuito de equilibrar inovação tecnológica com segurança, ética e direitos fundamentais. Há uma crescente preocupação, principalmente no meio artístico, de como a IA generativa pode ser utilizada para substituir a mão de obra humana, e como os trabalhos anteriores realizados pelos profissionais não estão protegidos quando se trata de treinamento de máquinas, entende-se que há uma necessidade de regulamentar a tecnologia.

Em razão disso vários setores do entretenimento como roteiristas, escritores literários e dubladores vem fazendo campanhas nas redes sociais pedindo a regulamentação. A dublagem tem como objetivo facilitar a compreensão do conteúdo, adaptar a cultura para diferentes

idiomas, levar acessibilidade sendo uma prática fundamental na indústria cinematográfica e de entretenimento, permitindo que filmes, séries e outros conteúdos audiovisuais cheguem para o público, todo esse processo movimenta vários profissionais, demandando um tempo maior para que esse produto possa ser entregue para as empresas que contratam estúdios de dublagem, porém algumas com o intuito de cortar custos optam pelo uso dessa tecnologia. A fim de lutar pelos seus direitos dubladores brasileiros se uniram em uma campanha chamada Movimento Dublagem Viva, seu objetivo central é garantir que a tecnologia seja utilizada de forma ética, sem substituir o trabalho artístico dos dubladores.

4.3- O movimento dublagem viva

O movimento dublagem viva surgiu em um momento delicado num cenário onde a inteligência artificial está sendo usada como ferramenta para replicar vozes, traduzir textos para outros idiomas por ser um opção de baixo custo para empresas de streamings e empresas de tecnologia, esse movimento tem como objetivo principal proteger os artistas de voz do uso da IA sem autorização, uma vez que pessoas alimentam o banco de dados dessa tecnologia com as vozes de dubladores conhecidos, usando de forma não autorizada em vídeos falsos nas redes sociais, por isso foi necessário realizar toda essa mobilização em apoio a leis de regulamentação da IA para preservar várias profissões artísticas além da dublagem, assim preservando o espaço e sua importância dentro da sociedade em levar a cultura do país através desse trabalho artístico incrível que é a dublagem, o movimento reafirma que não é contra o avanço da tecnologia, porém é necessário a regulamentação. A discussão sobre os limites da IA em produções audiovisuais não é exclusiva do Brasil e foi uma das principais causas de uma histórica greve de atores em Hollywood em 2023, que durou quase quatro meses. Alguns pontos de destaque do movimento dublagem viva são:

- Garantir o respeito às leis dos Direitos Autorais;
- Resguardar empregos dos artistas;
- Valorizar a expressão artística;
- Regulamentar o uso da IA na dublagem;

Um projeto de lei 2338/23 que visa regulamentar a inteligência artificial no Brasil foi aprovado no plenário dia 10/12/2024 e encaminhado para tramitação na Câmara dos Deputados, o objetivo principal enfatiza que o uso da IA pode impactar nos direitos fundamentais dos dubladores, como o uso não autorizado das vozes, por isso é necessário essa regulamentação para evitar abusos e garantir o consentimento dos envolvidos, a expectativa é que a lei represente um marco regulatório para o uso responsável da IA no país, protegendo os profissionais e garantindo que a tecnologia seja usada a favor das pessoas e não em sua substituição.

O dublador Yuri Chesman em vídeo feito para a página no Instagram do movimento dublagem viva ressalta alguns pontos positivos sobre dublagem feita por atores reais e como ela deve ser preservada:

- Emoção e expressividade na dublagem;
- Compreensão cultural e textual;
- Adaptação e criação;
- Colaboração artística entre os profissionais;
- Preservação de empregos artísticos (produção, tradutores, estúdios)

Por isso é importante que todos se juntem a esse movimento, principalmente aqueles que consomem a dublagem brasileira exigindo um produto de qualidade das plataformas de streamings, a tecnologia ela pode ser uma valiosa aliada em vários processos, desde que seja utilizada com sabedoria e não como uma forma de substituir profissões principalmente no que se refere ao campo artístico geral. ⁶

⁶Yuri Chesman é um ator, dublador, diretor de dublagem, iniciou sua carreira em 1990 dublou atores como James McAvoy Jr., Taylor Lautner, entre outro, atualmente está em atividade (2025).

Figura 22 - Logo do Movimento Dublagem Viva disponível no site



Fonte: Site Dublagem Viva (2024)

Conclusão

Neste trabalho de conclusão de curso tentei resumir como foi o processo da dublagem brasileira como um todo, desde do primeiro filme dublado no Brasil até a sua expansão ao longo dos anos, e como esse processo é importante não só para quem acompanha, também para quem exerce essa profissão artística que através dos anos vem deixando marcas positivas, uma vez que o dublador é um ator que tem pouco tempo de preparação para expressar tudo o que o personagem fez em cena, utilizando somente a voz como ferramenta principal, aliada com técnicas teatrais e específicas de dublagem para conseguir realizar um bom desempenho.

Além disso a dublagem foi uma fator fundamental para que eu pudesse ingressar no curso de teatro, que mudou a minha visão pessoal e profissional de uma forma surreal, despertando potenciais artísticos escondidos dentro de mim, por esse motivo para um futuro próximo pretendo seguir meu sonho de me tornar dublador, por mais que seja uma caminho árduo e longo, desistir não será uma opção, porque quando se tem um sonho e objetivo entrelaçado com a força de vontade nada consegue parar um artista, claro que o ciclo de amizades e familiar é importante também para que isso possa seja concretizado

Por isso o principal objetivo foi compreender não apenas os aspectos históricos desse processo, mas também sua relevância cultural, artística e social, tanto para o público espectador quanto para os profissionais envolvidos na prática da dublagem. Esse processo pode ser complexo, porém com a união de vários profissionais nos bastidores que vai desde tradutor ao captador de áudio, é possível entregar o máximo de experiência ao espectador ou seja cada um tem um papel essencial para garantir que o produto final seja fiel ao original, mas também acessível, fluido e culturalmente coerente para o público, por isso pra mim a dublagem não é só uma tradução para nosso idioma, pelo contrário ela exerce um papel fundamental na promoção da acessibilidade, permitindo que diversos grupos como crianças, pessoas com deficiência visual e indivíduos com dificuldades de leitura possam ter acesso pleno ao conteúdo audiovisual.

Essas características só enfatizam o quão é importante e essencial prezar pela qualidade desses produtos permitindo uma compreensão e imersão para quem assiste. Tudo isso só é possível graças a esses artistas da voz que em meio tempos turbulentos de evolução tecnológica como a inteligência artificial que ameaça vários profissionais ao redor do mundo, esses dubladores continuam a exercer sua profissão com excelência, resiliência e compromisso artístico, resistindo à desumanização de um ofício que exige emoção, empatia e interpretação subjetiva, aspectos que a tecnologia ainda não é capaz de replicar plenamente, desse modo a luta pelos direitos continua, por isso é imprescindível reconhecer e valorizar a dublagem como arte, pois ela sempre continuará marcando infâncias, tocando corações e se tornando parte da memória afetiva de milhões de pessoas e pois a dublagem é a arte que atravessa gerações.

Referências Bibliográficas:

- (<https://a-memoria-da-dublagem.weebly.com/materias/a-preparacao-da-dublagem-e-o-lancamento-de-branca-de-neve-e-os-sete-anoes-no-brasil-1938>) Acesso 23/02/2025 15:18
- (<https://br.ign.com/you-yu-hakusho/84220/news/you-yu-hakusho-as-frases-mais-brasileiras-do-anime>) 09/03/2025 15:35
- (<https://casadadublagem10.blogspot.com/2019/03/materias-o-inicio-da-dublagem-no-brasil.html?m=1>) Acesso 24/02/2025 19:30
- (https://dublagem.fandom.com/wiki/Hermes_Baroli) Acesso: 09/03/2025 16:45
- (https://dublagem.fandom.com/wiki/Keywords_Studios) Acesso 06/04/2025 17:05
- (https://dublagem.fandom.com/wiki/Marco_Ribeiro) Acesso 09/03/2025 15:06
- (https://dublagem.fandom.com/wiki/Wendel_Bezerra) Acesso 09/03/2025 16:40
- (<https://dublagemviva.com.br/>) Acesso 19/04/2025 21:00
- (<https://esquerdaonline.com.br/2017/05/04/as-mobilizacoes-de-1977-e-a-greve-dos-artistas/>) Acesso 07/03/2025 15:30
- (<https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2024/01/22/por-que-dubladores-brasileiros-protestam-por-regulamentacao-da-inteligencia-artificial.ghtml>) Acesso 19/04/2025 21:30
- (<https://gobots.ai/blog/o-avanco-da-inteligencia-artificial-nos-ultimos-anos/>) Acesso 19/04/2025 20:35
- (<https://telaviva.com.br/09/10/1997/greve-dos-dubladores/>) Acesso 26/03/2025 19:00
- (<https://veja.abril.com.br/cultura/como-a-covid-19-afetou-a-dublagem-de-series-e-filmes-da-tv-e-da-netflix/>) Acesso 12/04/2025 13:00
- (<https://veja.abril.com.br/cultura/dubladores-x-ia-a-batalha-que-demarca-uma-nova-era-do-entretenimento/>) Acesso 19/04/2025 22:00
- (https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2487262&utm_source=chatgpt.com) 20/04/2025 08:30
- (<https://www.techneticos.com/post/voc%C3%AA-sabia-as-vozes-por-tr%C3%AAs-dos-seus-personagens-favoritos>) Acesso: 05/04/2025 14:45
- (<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1997/10/04/ilustrada/4.html>) Acesso 26/03/2025 19:30
- (<https://youtu.be/CI4zzwSR8es>) 07/03/2025 15:50
- (<https://youtu.be/rxJyxrO8MTw>) 07/03/2025 16:00

AIC Artigo como se tornar dublador(<https://www.aicinema.com.br/quero-trabalhar-com-dublagem/>) Acesso 05/04/2025 15:15

Canal no Youtube MF Raridades(<https://youtu.be/xMI44TqweDs>) Acesso 05/04/2025 14:30

Como trabalhar com dublagem canal no Youtube do dublador Wendel Bezerra(<https://youtu.be/z4zze6LwkaY>) Acesso 05/04/2025 15:30

de Luna Freire, Rafael Dublar ou não dublar: a questão da obrigatoriedade de dublagem de filmes estrangeiros na televisão e no cinema brasileiros revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, vol. 21, núm. 3, septiembre-diciembre, 2014, pp. 1168-1191 07/04/2025 09:45

Dublador Angélica Santos vídeo sobre a greve de 1997: (https://www.tiktok.com/@angelica_dubladora/video/7489198282061778231?is_from_webapp=1&sender_device=pc&web_id=7404246264671454725) Acesso 04/04/2025 16:45

Dublagens brasileiras melhores que as originais(<https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-150873/>) Acesso 07/04/2025 09:30

Dubrasil portfólio de cursos: (<https://www.centraldubrasil.com.br/cursos>) Acesso 05/04/2025 15:45

Entrevista do canal Voxel com Dublador Guilherme Briggs sobre games(<https://youtu.be/606QgJcdMsk>) Acesso 06/04/2025 16:30

https://www.cnnbrasil.com.br/economia/negocios/uso-de-inteligencia-artificial-aumenta-e-alcanca-72-das-empresas-diz-pesquisa/?utm_source=chatgpt.com) Acesso 19/04/2025 20:30

Instagram(<https://www.instagram.com/dublagemviva/>) Acesso 20/04/2025 08:30

Projeto de financiamento coletivo Alô, quem fala: (https://www.catarse.me/alô_quem_fala_f374) Acesso 12/04/2025 13:40

Reportagem sobre games: (<https://www1.folha.uol.com.br/tec/2022/05/brasileiros-pedem-traducao-de-games-e-impulsionam-mercado-de-dublagem.shtml>) Acesso 06/04/2025 16:30

Reportagem sobre retomada aos estúdios: (<https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/mercado/dublagem-de-filmes-e-series-e-retomada-com-custos-mais-altos-e-novas-regras.com>) Acesso 12/04/2025 13:25

Rio Sound portfólio de cursos:(<https://riosound.com.br/index.php>) Acesso 05/04/2025 16:00

Rio Sound portfólio de cursos:(<https://riosound.com.br/index.php>) Acesso 05/04/2025 16:00

Versão Brasileira – Herbert Richers, de Gonçalo Júnior, editora Criativo 2º Edição 2014
Acesso 06/04/2025 17:00

VERSÃO DUBLADA: processos de adaptação para a versão brasileira, monografia Leonardo Mendes Salviano de Souza, do UFF-IHS (federal do Rio de Janeiro rio das ostras), de 2017
05/04/2025 17:00

Referências Bibliográficas imagens:

Figura 01 Joao de Barros: (<https://trivela.com.br/brasil/braguinha-o-compositor-que-primeiro-ecoou-no-maracana-e-segue-embalando-os-estadios/>) Acesso 23/02/2025 15:30

Figura 02 Logo RKO: Canal Gancha Filmes(https://www.youtube.com/watch?v=Ev235ka_dvM&ab_channel=T7GZGroup-GachaFilms) Acesso 23/02/2025 15:45

Figura 03 cartas de divulgação do filme Branca de Neve: (<https://www.estadao.com.br/arquivo/80-anos-da-estreia-de-branca-de-neve-no-brasil/>) Acesso 23/02/2025 17:00

Figura 04 Logo Vera Cruz: (<https://rollingstone.com.br/noticia/o-que-foi-companhia-cinematografica-vera-cruz-e-porque-ela-foi-tao-importante-para-o-cinema-brasileiro/>) Acesso 23/02/2025 17:30

Figura 05 Orlando Drummond: Página Dubladores BR na rede social Facebook(https://www.facebook.com/profile.php?id=100050226261026&locale=pt_BR) Acesso 05/03/2025 18:47

Figura 06 Lima Duarte: Página Dubladores BR na rede social X(antigoTwitter) (<https://x.com/mesmosdubsbr/status/1691835199657594911>) Acesso 05/03/2025 18:19

Figura 07 Herbert Richers: (<https://vejario.abril.com.br/cidade/herbert-richers/>) Acesso 24/02/2025 15:00

Figura 08 Herbert Richers e Walt Disney: (<https://versaodublada.com.br/maisa-caroline/a-importancia-da-disney-disney/4549/>) Acesso: 24/02/2025 19:30

Figura 09 Estúdios (Delart, Wan Macher, Dublavideo, AIC): (https://www.canva.com/design/DAGg5eV6_kc/94Mvd-aYG9DlSgHC3KHAJA/edit) Acesso 06/03/2025 17:00

Figura 10 Greve dos artistas de 1978: (<https://jornalggn.com.br/politica/as-mobilizacoes-de-1977-e-a-greve-dos-artistas-memorias-da-luta-pela-anistia-e-pelas-liberdades-democr/>) Acesso 07/03/2025 15:50

Figura 11 Dublador Marco Ribeiro: Página Dubladores BR na rede social X(Twitter) (<https://x.com/mesmosdubsbr/status/1826584976978313697>) Acesso 09/03/2025 16:40

Figura 12 Dublador Wendel Bezerra: Página Dubladores BR na rede social X(Twitter)

(<https://x.com/mesmosdubsbr/status/1935315517897851301>) Acesso 09/03/2025 16:45

Figura 13 Dublador Hermes Baroli: Página Dubladores BR na rede social X(Twitter)

(<https://x.com/mesmosdubsbr/status/1682367736310276096>) Acesso 09/03/2025 17:30

Figura 14 Hermes Baroli e Wendel Bezerra na Revista Henshin Ferias: imagem retirada da página na rede social Facebook@Wendeldub(https://web.facebook.com/Wendeldub/posts/passamos-dos-10-mil-t%C3%A1-ai-o-mico-algumas-pessoas-acertaram-o-que-era-algu%C3%A9m-lembrar/310827102373134/?_rdc=1&_rdr#) Acesso 09/03/2025 17:30

Figura 15 Greve dos dubladores: imagem retirada da página na rede social Facebook @Dublapédia Brasil(https://web.facebook.com/photo.php?fbid=586389273664679&id=100068808356621&set=a.416827907287484&_rdc=1&_rdr#) Acesso 26/03/2025 20:00

Figura 16 Dublador Miriam Ficher: Página Dubladores BR na rede social X(Twitter)

(<https://x.com/mesmosdubsbr/status/1750856497620480383>) Acesso 05/04/2025 16:55

Figura 17 Dublador Guilherme Briggs: Página Dubladores BR na rede social X(Twitter) (h

<https://x.com/mesmosdubsbr/status/1551242909185236995>) Acesso 05/04/2025 17:00

Figura 18 Logo do Keywords Studio: Imagem retirada da reportagem(<https://www.tecmundo.com.br/voxel/187698-keywords-expande-brasil-novo-estudio-focado-dublagem-jogos.htm>) Acesso 06/04/2025 17:05

Figura 19 Pôster dos filmes (Frozen, Mulan, Shrek): <https://www.canva.com/design/DAFWbR9vxhM/qo3Ntkhgbd5lrEHMMhOTQA/edit> Acesso 07/04/2025 14:00

Figura 20: Aviso da Netflix sobre a dublagem: Imagem retirada da reportagem(<https://culturaebat.com.br/2020/04/04/coronavirus-pandemia-faz-netflix-lancar-filmes-sem-dublagem-no-brasil/>) Acesso 12/04/2025 14:15

Figura 21: Página inicial do projeto Alô, quem fala do site da catarse: A imagem é um print da pagina inicial do projeto no site da catarse(https://www.catarse.me/alô_quem_fala_f374) Acesso 12/04/2025 14:05

Figura 22: Logo do Movimento Dublagem Viva disponível no site: Imagem retirada da pagina inicial do site (<https://dublagemviva.com.br/>) Acesso 19/04/2025 21:00