



CATÓLICA ESCOLA DAS ARTES

PORTO

DOBRAGEM PORTUGUESA NO CINEMA E TELEVISÃO: CASO PRÁTICO NOS ESTÚDIOS SOMNORTE

Relatório de Estágio de Mestrado apresentado à Universidade Católica Portuguesa para obtenção do
grau de Mestre em Som e Imagem

Carlos Eduardo Monte

Trabalho efetuado sob a orientação de
Professor José Vasco Carvalho

Porto, julho de 2024

DOBRAGEM PORTUGUESA NO CINEMA E TELEVISÃO: CASO PRÁTICO NOS ESTÚDIOS SOMNORTE

Relatório de Estágio de Mestrado apresentado à Universidade Católica Portuguesa para obtenção do
grau de Mestre em Som e Imagem

Carlos Eduardo Monte

Trabalho efetuado sob a orientação de
Professor José Vasco Carvalho

Porto, julho de 2024

Agradecimentos

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à minha família pelo apoio incondicional que me têm dado ao longo destes anos de licenciatura e mestrado. Também gostaria de expressar a minha gratidão aos meus amigos que estiveram ao meu lado e me ajudaram ao longo desta jornada.

Agradeço a todos os professores e funcionários da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa do Porto pelo seu contributo na minha formação, em especial, ao professor José Vasco Carvalho pela orientação e apoio durante os anos de mestrado.

À Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, pelos últimos 3 anos de formação.

À Somnorte por me acolher e me proporcionar esta grande experiência. Obrigado por confiarem em mim e por todos os vossos ensinamentos e tutoria. À Raquel, pela disponibilidade para me acompanhar ao longo dos meses de estágio. À Joana pelos momentos de tutoria, mas também de brincadeira. Ao André pela tutoria e disponibilidade de material. Ao “Jójó” pelo acompanhamento. Ao Jorge Paupério pela disponibilidade para me acolher para estagiar na sua empresa, pela tutoria e pela disposição de um espaço com material necessário para realizar os trabalhos. Ao Rick pelos momentos de brincadeira e o ambiente de alegria que criou durante o estágio. Obrigado a toda a equipa pelos fantásticos 6 meses de estágio.

Resumo

Este relatório descreve a minha experiência de estágio na área da dobragem para cinema e televisão realizado nos estúdios da Somnorte, no período de 6 meses, onde foram aplicados conhecimentos, técnicas e capacidades adquiridas durante a formação no Mestrado em Som e Imagem, especialização em Design de Som. Este documento inclui investigação sobre a dobragem em Portugal, abrangendo um contexto histórico da dobragem portuguesa, estado da arte e técnicas e tecnologias utilizadas.

PALAVRAS-CHAVE: Dobragem; Cinema; Televisão; Mistura de Som; Captação de vozes; Captação de Som;

Abstract

This report describes my internship experience in the area of dubbing for cinema and television carried out at the Somnorte studios, over a period of 6 months, where knowledge, techniques and skills acquired during training in the master's degree in Sound and Image, specialization in Design were applied. of Sound. This document also includes research on dubbing in Portugal, covering a historical context of Portuguese dubbing, state of the art and techniques and technologies used.

KEYWORDS: Dubbing; Cinema; Television; Sound Mixing; Voice Capture; Sound Capture;

Glossário

Pro Tools - Estação de Áudio digital que integra hardware e software para produção de áudio.

Equalizador - Procedimento de ajustar o volume de bandas de frequência em um sinal digital de som.

Foley - Reprodução sonoros complementares de um filme.

Inteligência Artificial - Ramo da ciência da computação dedicado ao estudo, projeto e desenvolvimento de sistemas computacionais capazes de realizar tarefas que normalmente requerem inteligência humana, tais como percepção, raciocínio, aprendizado, tomada de decisão e resolução de problemas.

Reverb - Ou reverberação, é um efeito gerado por ondas sonoras refletidas .

Stereo - Reprodução ou captação de som utilizando dois canais, geralmente esquerdo e direito.

Take - Registo sem interrupção de uma cena gravada por meio de uma câmara

Pitch Shift - Efeito de áudio que pode modificar a altura de notas musicais ou sons.

Logic Pro X - Programa de computador desenvolvida pela Apple utilizado por produtores musicais, engenheiros de som e compositores para criar, gravar, editar, mixar e produzir músicas e projetos de áudio.

Script - Argumento ou guião cinematográfico, teatral ou televisivo.

Sound Design - É o processo de gravação, edição e mistura de vários sons e/ou peças musicais para filmes, televisão, teatro, videogames ou outros usando técnicas e ferramentas de produção de áudio.

TVI - A TVI é um canal de televisão português emitido em sinal aberto.

Lista de Figuras

Figura 1 - Capa do filme “O Sonho de Mary”

Figura 2 - Plugin Space Reverb (Pro Tools)

Figura 3 - Plugin Silverb (Logic Pro X)

Figura 4 - Exemplo de efeito telefone num equalizador

Figura 5 - Capa do filme “Scarygirl”

Figura 6 - Fotografia da mistura pré-definida para os projetos de gravação de voz

Figura 7 - Plugin Delay III

Figura 8 - Raquel Rosmaninho (Voz da personagem Vigia)

Figura 9 - Capa da TVI para a série Cacau

Figura 10 - Para Sempre, série televisiva TVI

Índice

1.1 Contexto	8
1.2 Motivação	8
1.3 Entidade Acolhedora	8
1.4 Objetivo	9
1.5 Metodologia	9
1.6 Estrutura do Relatório	10
2. Estado da Arte	10
2.1 Introdução	10
2.2 História da Dobragem	11
2.2.1 Origens e Primeiros Desenvolvimentos	11
2.2.3 História e Evolução da Dobragem em Portugal	13
2.3 Técnicas e Processos de Dobragem	14
2.4 Dobragem em Portugal	15
2.4.2 Desafios e Oportunidades	16
2.4.3 Perspectivas Futuras	16
2.4.4 Dobragem vs. Legendagem: Um Debate Cultural	16
2.4.5 Resumo de capítulo	17
3. Plano de Estágio	18
3.1 Desenvolvimento do Estágio	18
3.2 Cronograma De Atividades	19
3.3 Atividades	19
3.3.1 Gravação e edição de vozes para dobragem	19
3.3.1.1 O Sonho de Mary	20
3.3.1.2 ScaryGirl - A Miúda Fantástica	24
3.3.2 Sonorização de novelas portuguesas para dobragem estrangeira	29
3.3.2.1 Cacau e Para Sempre	30
4. Considerações finais	32

1.1 Contexto

O Mestrado em Som e Imagem na especialização em Design de Som na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa do Porto oferece três opções para conclusão no segundo ano. Os alunos podem escolher entre escrever uma dissertação, criar um projeto, ou, como última opção, candidatar-se a um estágio curricular na sua área de interesse. Como a minha jornada académica ao longo da licenciatura e do mestrado foi direcionada para som e música para cinema e televisão, especificamente para sound design, foley art e banda sonora, a opção que melhor refletia os meus conhecimentos, habilidades e aspirações seria o estágio curricular.

1.2 Motivação

O objetivo inicial era realizar um estágio na área de música para cinema e televisão. No entanto, devido à indisponibilidade de várias entidades para acolher esse tipo de estágio, optei por direcionar-me para a área do som. Depois de várias pesquisas de entidades que se enquadrassem na minha área de interesse, concluí que a Somnorte seria ideal devido à localização e área de trabalho.

1.3 Entidade Acolhedora

O meu estágio curricular nos estúdios da Somnorte iniciou-se a 4 de dezembro de 2023 e terminou a 28 de junho de 2024. A Somnorte foi fundada em 1991 por Jorge Paupério, especializada em dobragens, principalmente para televisão mas também para cinema. Localizada em Vila Nova de Gaia, a Somnorte dispõe de cinco estúdios de gravação/edição e um escritório usado para reuniões. Tem no seu currículo vários projetos de dobragem conhecidos como “As aventuras de Marco e Gina”, “Ruca”, “Gen V”, “Detroit: Become Human”, “Horizon Forbidden West” e “Mr and Mrs Smith”. A equipa da Somnorte é constituída por profissionais de diferentes áreas como som, cinema, realização e representação.

1.4 Objetivo

O objetivo deste estágio foi o desenvolvimento pessoal na gravação e edição de vozes para dobragem. Pretendi em simultâneo aprofundar competências na produção de efeitos sonoros (sonoplastia) para filmes e séries. Nestas áreas apliquei os conhecimentos adquiridos durante o primeiro ano do mestrado, mas também adquiri novos conhecimentos na área das dobragens. Foi feita uma pesquisa sobre história, origens e desenvolvimento das dobragens no mundo e em Portugal para compreender melhor o estado da arte e aplicar essa informação no estágio. Foi também realizado, com o acompanhamento do orientador na empresa um reconhecimento dos espaços e material da empresa para ficar familiarizado com os estúdios e os modos de trabalho.

1.5 Metodologia

As metodologias utilizadas na realização do estágio focaram-se na recolha de informação e interpretação da mesma, juntamente com o cruzamento de experiências com fundamentos teóricos e práticos.

Nos primeiros dois meses do estágio foi realizado um reconhecimento do material que a empresa utiliza e também a observação do modo, técnicas e hábitos de trabalhar, assim como as regras do local de trabalho.

Após esses dois meses, até ao final do estágio desenvolvi uma aprendizagem pela prática de projeto e editei som para filmes e episódios de séries de televisão. Na parte de sonoplastia foram entregues na empresa episódios de séries de televisão ou filmes portugueses que necessitavam de recriação dos efeitos sonoros. Nestes projetos o som original e os diálogos estavam dentro da mesma pista e como não é possível separar o diálogo dos efeitos sonoros é necessário refazer a sonoplastia para que seja possível fazer dobragens. Durante a recriação dos efeitos sonoros, o objetivo foi aproveitar o máximo do som original, como efeitos em cenas que não existe diálogos. A parte de gravação e edição de vozes para dobragem foram feitas nos estúdios de gravação da empresa. A gravação foi realizada dependendo das disponibilidades dos atores e disponibilidade de equipamento, visto que há apenas quatro estúdios de gravação em simultâneo. Depois da gravação das vozes, passei para a parte de edição destas, que tem como objetivo alinhar as vozes gravadas com os movimentos da boca de cada personagem para que fique em sincronia. É preciso também

utilizar as panorâmicas e efeitos de voz igual ou parecidas com as vozes originais. No final de cada atividade é necessário fazer a gravação numa pista para juntar com as bandas sonoras, sonoplastia e ambiente originais.

1.6 Estrutura do Relatório

O presente relatório está dividido em quatro capítulos. O relatório inicia-se com um capítulo de introdução no qual são descritos o contexto e a motivação do estágio curricular. O segundo é referente ao Estado da Arte no qual é dado um contexto histórico e técnico sobre dobragem. O terceiro capítulo aprofunda o desenvolvimento do estágio e das tarefas realizadas dividindo-se em dois tipos de subcapítulos de forma a distanciar o trabalho em dobragem e foley. Por fim, o relatório termina com um último capítulo dedicado a considerações finais e à conclusão da mesma em forma de análise, sobre as capacidades adquiridas ao longo do estágio curricular em comparação com a experiência existente antes do mesmo.

2. Estado da Arte

2.1 Introdução

A dobragem, conhecida como "dubbing" em inglês, é o processo de substituir o áudio original de um filme, série ou qualquer produto audiovisual por uma versão traduzida e sincronizada com os movimentos labiais dos atores. Este processo é fundamental para tornar o conteúdo acessível a um público mais amplo, que pode não entender a língua original do material. Além disso, a dobragem permite que as nuances culturais sejam adaptadas, garantindo que as piadas, referências culturais e expressões idiomáticas ressoem com o público local. Isso é particularmente importante em países com alta taxa de analfabetismo ou onde o hábito de ler legendas não é comum (The editors of Encyclopaedia Britannica, 2024).

2.2 História da Dobragem

2.2.1 Origens e Primeiros Desenvolvimentos

A dobragem, como a conhecemos, só se tornou relevante com a chegada do cinema sonoro no final dos anos 1920. Antes disso, o cinema mudo era universalmente acessível, uma vez que os diálogos e as narrativas eram transmitidos através de gestos, expressões faciais e intertítulos (cartões de texto). Estes intertítulos podiam ser facilmente traduzidos e localizados para diferentes mercados sem a necessidade de substituir qualquer som. Contudo, em 1927, com o lançamento de "The Jazz Singer", o paradigma do cinema começou a mudar. A partir desse momento, os diálogos falados, tornaram-se parte integrante da experiência cinematográfica. Com isto, surgiu a questão de como exportar filmes para mercados estrangeiros de forma compreensível e apelativa.

Os primeiros esforços de localização de filmes incluíam a criação de múltiplas versões do mesmo filme em línguas diferentes, com atores nativos de cada região a atuar nas respetivas línguas. Por exemplo, a Universal Studios filmou diferentes versões do mesmo filme com equipas de atores diferentes, como foi o caso da versão espanhola de "Drácula" (1931), filmada no mesmo cenário e com o mesmo argumento da versão original em inglês. Contudo, esta prática revelou-se cara e difícil de sustentar a longo prazo. (Lingocall, 2024).

A dobragem moderna começou a ganhar força na Europa, principalmente na Alemanha e em França, nos anos 1930. Com o crescimento das indústrias cinematográficas nesses países, os estúdios começaram a procurar soluções que lhes permitissem distribuir os filmes americanos e ingleses para audiências que não falavam inglês. Como resultado, começaram a surgir as primeiras tentativas de dobragem sincronizada, onde a voz de um ator local era gravada para substituir a do ator original, tentando manter a sincronia com os movimentos labiais.

Nos primeiros tempos, a técnica de dobragem era imperfeita, com problemas evidentes de sincronização e de qualidade de som. No entanto, com o avanço das tecnologias de gravação e reprodução de som, bem como a crescente experiência dos atores de voz, a qualidade da dobragem foi melhorando substancialmente.

Durante a Segunda Guerra Mundial, a produção cinematográfica mundial foi profundamente afetada. Contudo, o período pós-guerra viu um grande crescimento da indústria de entretenimento,

particularmente em países como a Itália, a França e a Alemanha. A dobragem tornou-se uma prática comum nesses países, não apenas como uma forma de tornar os filmes americanos e ingleses mais acessíveis, mas também como uma forma de controlar as narrativas e influências culturais estrangeiras.

Na Alemanha, durante o regime nazi, a dobragem era utilizada como uma ferramenta de censura, onde os diálogos de filmes estrangeiros eram modificados para se adequarem à ideologia do regime. A Itália de Mussolini adotou uma política semelhante, forçando a tradução de todos os filmes estrangeiros para italiano e censurando qualquer conteúdo considerado ofensivo ou inapropriado (Lingocall, 2024).

2.2.2 Diferenças Regionais e Evolução Tecnológica

Na Europa, a prática da dobragem foi amplamente adotada por países como a Espanha, a Itália, a França e a Alemanha, onde ainda hoje é comum. Esses países optaram por criar uma indústria sólida de dobragem, com atores especializados em vozes para cinema e televisão. A Itália, em particular, tornou-se conhecida pela qualidade das suas dobragens, ao ponto de muitos espectadores considerarem que as vozes dobradas eram tão ou mais icónicas que as originais.

Por outro lado, em países como o Reino Unido e os países nórdicos, a dobragem foi vista como algo a evitar. Estes países optaram, na sua maioria, por legendagem, mantendo o áudio original dos filmes e adicionando legendas na língua local. Este facto pode ser atribuído, em parte, à forte tradição teatral nesses países, onde o som e a interpretação vocal são considerados elementos fundamentais da arte cinematográfica.

Na América Latina, o Brasil e o México desenvolveram as suas próprias indústrias de dobragem nos anos 1940 e 1950, à medida que o cinema americano e as telenovelas ganhavam popularidade. No Brasil, a dobragem tornou-se uma parte importante da cultura televisiva, com programas estrangeiros a serem regularmente dobrados para português brasileiro. No México, o país tornou-se um dos principais centros de dobragem de filmes e séries para o mercado latino-americano, com atores de voz que se tornaram figuras icónicas por trás dos personagens.

Com o surgimento da televisão nos anos 1950 e 1960, a dobragem ganhou ainda mais relevância. As emissoras de televisão, que frequentemente compravam direitos de séries e filmes estrangeiros, tinham de localizar esse conteúdo para o público nacional, e a dobragem era a solução mais prática e acessível. A partir dos anos 1980, com o crescimento das plataformas de videojogos, televisão e, mais tarde, da internet, a dobragem expandiu-se para novas áreas, como os videojogos e as séries de animação.

A evolução tecnológica trouxe grandes mudanças ao processo de dobragem. Hoje em dia, os estúdios de dobragem utilizam software avançado para garantir uma sincronização entre a voz e os movimentos labiais, algo que era um desafio nas décadas anteriores. Além disso, a qualidade do som e das interpretações vocais melhorou significativamente, tornando a dobragem uma arte em si mesma.

2.2.3 História e Evolução da Dobragem em Portugal

Em Portugal, a dobragem é usada principalmente para filmes de animação infantis, sendo raro os casos em que é usada em filmes/séries de televisão para um público com idades diferentes.

O primeiro filme dobrado para português foi em 1936 com o filme “O Grande Nicolau” com a distribuidora Filmes Império e Tobis Klangfilm portuguesa que teve bastante adesão de público (O Grande Nicolau, 2024). Por esta altura a adesão do público a filmes dobrados para português e português-brasileiro era bastante elevada, até 1948, em que foi implementada uma nova lei que proibiu a dobragem de filmes para português com o objetivo de proteger a indústria cinematográfica nacional, visto que maior parte da população era analfabeta, o que levou a maior adesão a filmes nacionais (Sara Beatriz Monteiro, 2022). Mais tarde, em 1961, foi autorizada a dobragem apenas para publicidade e em 1966, passou a ser autorizada a dobragem para programas infantis (Marcelo Modolo, Pedro Rodrigues Duarte, 2017). Por fim em 1974, a RTP recomeçou o investimento em dobragens, mas mesmo assim, até 1994, maior parte dos filmes de animação e séries de televisão infantis eram dobrados em português-brasileiro. Só depois de 1994 é que temos o aparecimento de dobragens em português-europeu (Sara Picareta, 2009), com o filme da Disney “O Rei Leão”, o segundo filme com mais bilhetes vendidos no mundo. Começaram também a editar clássicos anteriores a 1994 para português-europeu como “A Cinderela” de 1950, em 2005 (Cinderela, 2024).

Atualmente ainda não existe grande tradição de dobragem em Portugal como em outros países europeus próximos, tanto por falta de investimento português como interesse por parte de empresas (Bruno Castanheiro, 2004), apesar de ter vindo a crescer o investimento por parte da União Europeia nos países-membros e a evolução tecnológica (Chorão, 2012). Resultados preliminares de um estudo sobre tradução audiovisual infanto-juvenil: o caso da dobragem em Portugal).

Uma característica distintiva da dobragem em Portugal é o uso do português europeu, em contraste com o português brasileiro, que é mais utilizado em outros países lusófonos. Essa escolha é importante para preservar a identidade linguística e cultural de Portugal, garantindo que os espectadores se identifiquem com o conteúdo de forma mais natural.

2.3 Técnicas e Processos de Dobragem

A dobragem envolve várias etapas técnicas para garantir um produto final de alta qualidade. Essas etapas são:

1. **Tradução e Adaptação do Argumento:** A tradução do diálogo original deve ser adaptada para garantir que o texto se ajuste aos movimentos labiais dos atores e faça sentido culturalmente para o público local. A adaptação não se limita a uma tradução literal, mas deve preservar o tom e a intenção do diálogo original enquanto se ajusta ao contexto cultural do público-alvo (Munday, 2016).
2. **Casting de Vozes:** Escolher os dobradores é crucial. Eles devem ter habilidades vocais e capacidade de capturar a essência dos personagens. Em Portugal, muitos dobradores são também atores conhecidos, o que contribui para a qualidade das produções.
3. **Gravação:** As vozes são gravadas em estúdios com tecnologia avançada. Durante a gravação, os dobradores assistem ao material original para garantir que suas falas estejam sincronizadas com os movimentos dos lábios dos personagens. Essa precisão é fundamental para uma boa dobragem (Karamitroglou, 2013).

4. Sincronização e Mistura: Após a gravação, o áudio é sincronizado com o vídeo.

Engenheiros de som ajustam a mistura para garantir clareza e que a dobragem se encaixa corretamente na cena. Essa etapa é essencial para uma experiência de visualização imersiva (Chaume, 2012).

5. Pós-Produção: A fase final envolve revisão e correção de problemas de sincronização ou qualidade do áudio. Ajustes adicionais podem ser feitos para melhorar a clareza e a fluidez da dobragem (Tafjel, 2001).

2.4 Dobragem em Portugal

A dobragem em Portugal começou a ser estruturada de forma mais organizada nas décadas de 1960 e 1970, com o crescimento da televisão e o aumento da procura por conteúdo estrangeiro adaptado. O investimento em estúdios de dobragem e a formação de profissionais especializados marcaram essa fase (Costa, 1997).

Durante as décadas de 1980 e 1990, a popularização dos vídeos VHS e dos canais de televisão por cabo teve um impacto significativo. A introdução de tecnologias digitais e software de sincronização melhorou a qualidade das produções dobradas. Nesta época, a dobragem tornou-se comum para filmes, séries e desenhos animados, especialmente para o público jovem. (Chorão, 2013).

Com a chegada da internet e o crescimento dos serviços de streaming, a dobragem em Portugal passou a enfrentar novos desafios e oportunidades. Plataformas como Netflix e Amazon Prime oferecem opções de dobragem e legendagem, permitindo aos espectadores escolherem conforme suas preferências. Isso refletiu uma diversificação nas escolhas dos consumidores e desafiou a indústria a se adaptar (Silva, 2018). A dobragem continua a ser uma prática vital, com dobradores portugueses conhecidos pela sua habilidade em manter a integridade do conteúdo original (Chorão, 2013).

2.4.1 Impacto Cultural e Audiência

A dobragem tem um impacto profundo na formação cultural e na perceção do público. Em Portugal, a exposição a filmes e séries dobradas desde a infância ajuda a moldar o sotaque e o vocabulário das crianças. Além disso, ao adaptar conteúdos internacionais, a dobragem permite que o público se conecte mais profundamente com histórias de outras culturas, enquanto preserva a autenticidade cultural local.

2.4.2 Desafios e Oportunidades

A indústria de dobragem em Portugal enfrenta desafios como a preferência por legendagem entre os adultos, que muitas vezes valorizam a autenticidade das performances originais. O custo elevado da dobragem, especialmente para produções de grande escala, também é uma barreira. No entanto, as plataformas de streaming (Netflix, Disney+) têm ampliado as oportunidades para a dobragem, ao oferecer uma vasta gama de conteúdos, desde animações até dramas e documentários, que podem ser adaptados para o português europeu.

2.4.3 Perspectivas Futuras

O futuro da dobragem em Portugal é promissor, impulsionado pela crescente procura por conteúdos localizados em plataformas de streaming. A evolução contínua da tecnologia, incluindo inteligência artificial para a sincronização de falas, pode tornar o processo de dobragem mais acessível e eficiente, expandindo ainda mais a capacidade de adaptação de conteúdos internacionais para o público português.

2.4.4 Dobragem vs. Legendagem: Um Debate Cultural

A prática da dobragem varia consideravelmente de país para país e é muitas vezes um reflexo de preferências culturais. Em países como a França, a Itália, a Alemanha e a Espanha, a

dobragem é amplamente preferida, enquanto em outros, como Portugal, o Reino Unido, os Países Baixos e a maioria dos países escandinavos, a legendagem é o método dominante.

Este debate entre dobragem e legendagem envolve questões de autenticidade, acessibilidade e preferência pessoal. Os defensores da legendagem argumentam que esta preserva a performance original dos atores e promove o conhecimento de outras línguas. Por outro lado, os defensores da dobragem salientam que esta torna o conteúdo audiovisual mais acessível para o público em geral, especialmente para crianças ou para pessoas com dificuldades de leitura.

2.4.5 Resumo de capítulo

A história da dobragem é rica e multifacetada, refletindo a evolução das indústrias cinematográficas e televisivas, bem como as preferências culturais e tecnológicas de diferentes regiões do mundo. Hoje, a dobragem é uma parte essencial da indústria do entretenimento global, permitindo que o conteúdo audiovisual viaje mais facilmente entre fronteiras linguísticas e culturais. Seja através de filmes, séries, videojogos ou animação, a dobragem continuará a desempenhar um papel fundamental na forma como consumimos conteúdo em diferentes línguas e culturas.

3. Plano de Estágio

3.1 Desenvolvimento do Estágio

O estágio iniciou-se a 4 de Dezembro de 2023, acordado previamente com a entidade. Como ainda me encontrava com contrato de trabalho com outra entidade, foi decidido com a Somnorte que no mês de Dezembro apenas iria estar em regime presencial durante os períodos em que me encontrasse disponível, até poder desistir desse contrato e poder focar no estágio.

Nos primeiros dias fui acompanhado pelo meu orientador da entidade, Jorge Paupério, fundador e responsável da Somnorte. Com ele assisti aos modos de trabalho, regras e técnicas para editar vozes para dobragem e ajudei com a organização do estúdio e preparação dos projetos que iriam ser trabalhados nesse dia. Houve casos em que certos filmes ou séries não tinham sido traduzidas para português, o que levava à Somnorte a ter de traduzir. Como a parte da tradução demorava bastante tempo e como eu tinha bastante conhecimento de inglês e francês, foi-me pedido que ajudasse na tradução dos filmes e séries.

Depois de acabar o contrato com a outra entidade onde lecionava educação musical nas escolas básicas (em Janeiro de 2024), foi-me disponibilizado um espaço de trabalho pessoal para poder começar a trabalhar na parte da edição de som sozinho. Visto que já tinha experiência na área o trabalho com acompanhamento foi breve durante o estágio na Somnorte, apenas nas primeiras semanas para confirmarem que podia trabalhar sozinho.

O espaço disponibilizado continha um computador imac, dois monitores com hdmi, teclado e rato da apple, dois monitores de som (os trabalhos eram só feitos em stereo) e auscultadores da Yamaha. No final de cada projeto realizávamos uma avaliação como meio de aprendizagem e reflexão crítica sobre o trabalho realizado. Estas avaliações refletiam principalmente problemas de edição e de necessidades de melhorias na organização de projetos

O projeto de estágio incluiu:

- Gravação de vozes para dobragem de filmes e séries;

- Edição de vozes;
- Sonoplastia para filmes e séries portuguesas para dobragens estrangeiras;

3.2 Cronograma De Atividades

1. (Meses Dezembro-Abril) Preparação e entrega da proposta de estágio;
2. (Meses Dezembro-Janeiro) Observação do modo de trabalho da empresa e seus equipamentos, *Scary Girl*;
3. (Meses Fevereiro-Março) Gravação e edição de vozes para dobragem;
 - 3.1. (meses Fevereiro-Março) *O Sonho de Mary*;
4. (Meses Março-Junho) *Sonorização de novelas portuguesas para dobragem estrangeira*;
 - 4.1. (meses Março-Junho) *Cacau, Para Sempre*;
5. (Meses Maio-Julho) Preparação e entrega do relatório final.

3.3 Atividades

3.3.1 Gravação e edição de vozes para dobragem

Durante os meses de Fevereiro e Março, foi-me proposta a gravação de atores de voz para dobragem do filme “O Sonho de Mary”, que iria estreiar no canal Panda e serviços de streaming. O projeto consistia em gravar as vozes das personagens e editá-las para que ficassem o mais semelhante possível com as vozes originais, adicionando efeitos sonoros para vozes, como reverbs, equalizadores e panorâmica. No caso do filme “O Sonho de Mary”, também foi necessário fazer a tradução dos diálogos originais para português.

3.3.1.1 O Sonho de Mary



Figura 1 Capa do filme “O Sonho de Mary”

“O Sonho de Mary” ou “Greyhound Of a Girl”, é uma longa-metragem de drama de animação, adaptado do romance de Roddy Doyle, sobre uma menina chamada Mary O’Hara que enfrenta o facto de a sua avó estar a morrer. Sem ninguém na família a querer aceitar esse facto, Mary é confrontada com um fantasma que vem a descobrir que é a mãe da sua avó, que veio com o objetivo de ajudar a família a aceitar o facto de a avó de Mary estar a morrer e a despedirem-se dela. As quatro (Mary, mãe de Mary, avó e mãe da avó) viajam até á casa de infância da avó onde esta relembra os tempos de criança e onde acaba por aceitar o seu destino. O filme foca nas quatro gerações: mãe da avó que está morta, a avó que está para morrer, a mãe de mary que está a viver “meia idade” e Mary que está a começar a viver.

Este projeto começou com a tradução inteira do guião com diálogos das personagens de inglês (da Irlanda) para português.



Fig. 2 Plugin Space Reverb (Pro Tools)

Depois de realizada a tradução do guião, foram escolhidos os atores que deram voz às personagens do filme. O casting dos atores foi realizado pelo Jorge Paupério, tendo sido escolhidos atores de uma lista de colaborações prévias com a Somnorte. Notei também que a escolha dos atores é feita em comparação com a voz das personagens, por exemplo, se a personagem for uma criança é escolhido um ator/atriz que consiga fazer a voz semelhante à de uma criança. Feito o casting para as vozes, passamos à gravação das vozes dos atores, o que dependia da disponibilidade dos mesmos. Por vezes foi necessário alterar a escolha dos atores por indisponibilidade dos que foram escolhidos. Durante a gravação, os atores ficavam numa sala isolados, representando a voz da sua personagem para um microfone.

Depois de vários testes das vozes e após a conclusão de revisão das cenas como meio de as sincronizar com o original, passamos à gravação. As gravações são feitas por takes, cada take representa cada fala das personagens do guião original. Este é o modo de trabalho na Somnorte porque facilita aos atores decorarem os diálogos e torna-se mais rápido terminar as gravações, visto os actores não terem acesso ao guião antes de o gravarem.

Depois das gravações passei para a edição das mesmas. Comecei por rever a sincronização das vozes gravadas com as originais de modo que ficassem o mais parecidas com os movimentos da boca das personagens do filme. Essa sincronização consistia em fazer cortes em cada take e manter as ondas consistentes com as originais.

Depois de rever a sincronização das vozes, passei para a parte de adicionar os efeitos sonoros nas vozes usando reverbs (plugins) como Space reverb ou em alguns casos o Silverb do Logic Pro X .

Neste projeto o uso de reverb foi quase sempre a volumes baixos mas com bastante efeito eco (delay) porque na maior parte do filme as cenas são em espaços abertos, tirando algumas partes em que estão dentro de casa ou espaços fechados (pouco reverb sem eco/delay). Para além dos reverbs, também era importante e bastante usado um equalizador nas vozes para retirar certas frequências para criar efeitos como falar ao telefone.

Quando uma personagem falava ao telefone, a configuração no equalizador era a seguinte, retirava as frequências dos 200hz para baixo, pois num telemóvel ou telefone, as frequências mais graves são inexistentes ou quase inexistentes. Nos primeiros 2 dias de edição senti mais dificuldade por não estar habituado a usar Pro Tools mas sim Logic Pro X, daí ter tido alguns problemas na organização de pistas e adicionar efeitos em algumas vozes, mas rapidamente me adaptei.

No final consegui finalizar o projeto a tempo para entrega apesar da parte da tradução que não estava prevista. Foi um projeto bastante divertido, principalmente com os atores que foram bastante divertidos durante as gravações.



Fig. 3 Plugin Silverb (Logic Pro X)

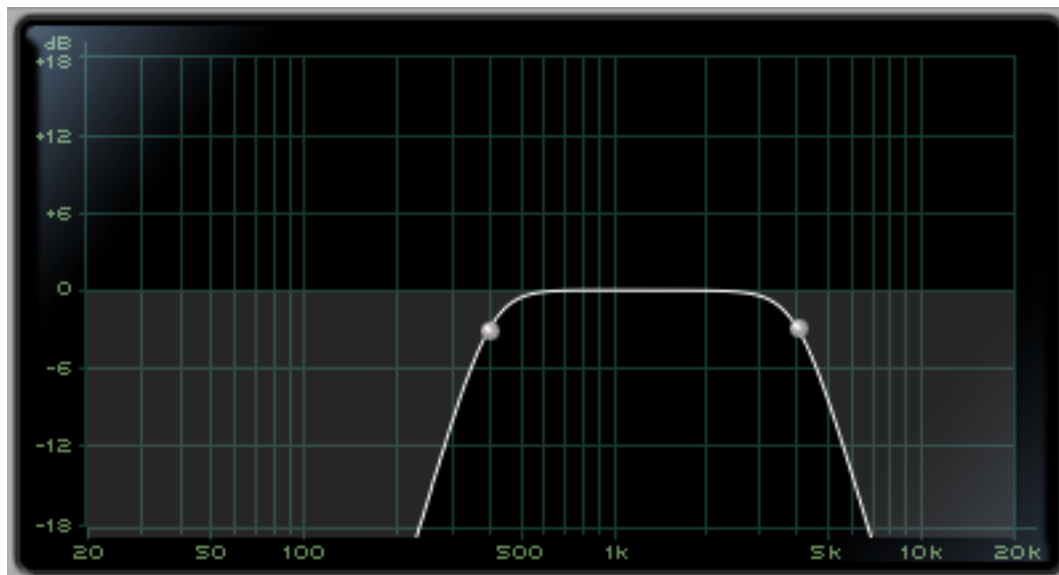


Fig. 4 Exemplo de efeito telefone num equalizador

3.3.1.2 ScaryGirl - A Miúda Fantástica



Figura 5. Capa do filme “Scarygirl”

“Scarygirl: a miúda fantástica” baseado no videojogo de 2012, é um filme de animação que segue a história de Arkie, uma jovem órfã com uma aparência peculiar, que vive em um mundo fantástico cheio de criaturas estranhas. Ela é criada por uma figura misteriosa chamada Blister, um polvo gigante que cuida dela desde que a encontrou à deriva no mar. Arkie vive uma vida tranquila até que tem uma série de sonhos perturbadores envolvendo uma cidade distante e um homem sinistro que a persegue. Convencida de que esses sonhos são mensagens importantes sobre o seu passado, Arkie decide embarcar em uma jornada para descobrir a verdade sobre suas origens. Ela parte com seu melhor amigo, uma criatura leal e engraçada chamada Chihooohoo, para enfrentar desafios em terras desconhecidas. No decorrer da aventura, Arkie descobre segredos profundos sobre sua origem, a verdadeira natureza de seus sonhos e o grande poder que ela possui. Através de encontros com aliados e inimigos, Arkie aprende sobre coragem, amizade e aceitação de si mesma. O filme mistura elementos de fantasia e ação com uma estética sombria e ao mesmo tempo encantadora, e é baseado no universo criado por Nathan Jurevicius, o autor da banda desenhada “Scarygirl”.

Este projeto envolveu o trabalho em conjunto de vários elementos da equipa da Somnorte, dividindo as tarefas de cada um para o projeto ser realizado o mais rápido possível, pois a data de entrega era curta. Neste caso, a tradução das falas das personagens do original para português foi feita por outra entidade o que ajudou bastante na organização do tempo para a entrega. As tarefas foram divididas da seguinte maneira:

- Preparação e gravação das vozes (2 pessoas, André e Joana, estúdios de gravação);
- Mistura das vozes (3 pessoas, Jorge Paupério, Sao Amaral e Eduardo Monte, estúdios de gravação e estúdio principal);
- Masterização do projeto (1 pessoa, Jorge Seabra, estúdio principal da Somnorte);

O meu papel neste projeto para além da mistura de vozes foi também ajudar nos estúdios de gravação a preparação destes para a gravação das vozes dos atores como as conexões dos microfones das salas de gravação com os estúdios, limpeza das salas de gravação e manutenção dos equipamentos. Foi-me pedido, também, para rever as traduções da língua original para a portuguesa por se ter descoberto alguns erros de tradução durante as gravações. Após a tradução foi feito o casting dos atores pelo Jorge Paupério e a Joana Costa.

Lista dos atores e as personagens atribuídas:

Atores/Vozes	Personagem
Ivo Romeu Bastos	Narwhal
Joana Carvalho	Archie
Tiago Araújo	Bolhas
Isabel Queirós	Bug Eye 1 / Bug Eye 2
Jorge Seabra Paupério	Coelhoguru
Pedro Miguel Dias	Chihooohoo
Sara Maia	Computador

Atores/Vozes	Personagem
Raquel Rosmaninho	Vigia
Luís Araújo	Maybee
Rui Oliveira	Rei dos rebeldes
Bernardo Gavina	Bandido dos Rios
Maria João Mata	Arvoresca

Depois de feitas as gravações das vozes dos atores, partimos para a edição destas. A Somnorte já tem plugins com as definições pré-estruturadas para as vozes em todos os projetos de dobragem. Isto facilita a organização do tempo para ser mais rápido e eficaz, pois segundo Jorge Paupério, estas predefinições dos plugins para as vozes são sempre as mesmas tirando vozes específicas em que se deve mexer um pouco nessas definições, principalmente nas vozes em que se nota mais as respirações.

O objetivo destes plugins (CLA Vocals, Vocal Rider e EMO F2), é de extrair o máximo de som indesejável nas gravações como as respirações, movimentos labiais, saliva e “picos” próprios das vozes melhorando assim a qualidade das vozes. O CLA Vocals é usado bastante por profissionais da área de gravação de vozes, tanto para a música como edição de som. Nomes conhecidos como James Blunt, Foo Fighters e Green Day utilizam bastante este plugin. Serve para otimizar as vozes com alguns efeitos como delay, reverb e compressor melhorando a presença e clareza das vozes. O Vocal Rider serve para ajustar os níveis das vozes automaticamente. O EMO F2 é um filtro highpass / lowpass de 18 dB otimizado para performances ao vivo.

A edição das vozes partiu de um primeiro passo que foi alinhar as gravações e sincronizar com as vozes originais. Não foi uma tarefa fácil para mim nem para a equipa da Somnorte e em alguns casos foi necessário voltar a gravar as vozes para melhor sincronização. Senti que mesmo assim, no final do projeto, as vozes não ficaram muito bem sincronizadas, mas a equipa decidiu que



Figura 6. Fotografia da mistura pré-definida para os projetos de gravação de voz

não se conseguia melhorar mais a parte da sincronização, então seguimos em frente e partimos para a parte dos efeitos das vozes.

O filme tem bastantes efeitos, em que as cenas se passam principalmente em 2 ambientes distintos: Uma cidade futurista e a floresta. Para facilitar a edição, decidimos criar duas predefinições de efeitos para quando as cenas que se passam nestes ambientes. Assim, não era preciso refazer sempre os mesmos efeitos.

Para a cidade futurista, notamos que, o ambiente era de um espaço bastante largo e aberto, por isso usamos um preset no Space (plugin de reverb do Pro Tools), com bastante densidade e tempo, com tamanho (size) bastante alto e pouca ou quase nenhuma reflexividade.



Para a floresta, o reverb criado foi exatamente o contrário do da cidade futurista. Com pouca densidade e tempo, pouco tamanho e bastante reflexividade. Foi necessário também adicionar um pouco de delay (Avid Mod Delay III) visto que no original notava-se algum.

Outro efeito nas vozes muito utilizado neste projeto foi o uso de equalizadores para cenas em que as personagens estão a falar para telefones ou outros equipamentos semelhantes. Para criar esse efeito, foi necessário saber que frequências tirar ou adicionar, por isso após alguma pesquisa decidimos retirar com o equalizador as frequências graves perto dos 200hz. No final as cenas com esses equipamentos ficaram bastante semelhantes às originais.

A cena que mais gostei de fazer com os efeitos de telemóvel foi uma cena em que uma das personagens (presidente da cidade futurista), está a falar para a cidade inteira através de um megafone. Esta cena varia o espaço entre a voz que se ouve na cidade inteira através de monitores de som e a voz que se ouve no sítio onde a personagem se encontra. Onde se encontra a personagem apenas adicionei um efeito de reverb (Space do Pro Tools) com pouco tamanho, densidade e tempo, por ser um espaço fechado e sem efeito do telefone porque no original está sem ele. Já no espaço da cidade inteira, adicionei o reverb criado inicialmente para a cidade futurista com um delay (Avid Mod Delay III) visto que sempre que a personagem falava, as palavras faziam um efeito eco nesse espaço. Por fim adicionei um equalizador para o efeito de telefone.

Este projeto, foi o único na minha estadia em que foi possível trabalhar com a equipa toda da Somnorte, o que tornou o projeto bastante divertido de concretizar. Tive a oportunidade de conhecer alguns atores de dobragem e perceber o estado da sua área de trabalho.

Não houve qualquer dificuldade na execução deste projeto. Visto que as técnicas necessárias utilizadas neste projeto eram bastante básicas e tínhamos o original para nos guiar nessa execução. Todo o projeto teve de ser feito no sistema 7.1, porque o filme iria passar nas salas de cinema nacionais. Como não tinha experiência com misturas em 7.1, fui acompanhado com o Jorge Paupério, que me ajudou bastante nesta parte do projeto.



Figura 8. Raquel Rosmaninho (Voz da personagem Vigia)

No final do projeto, senti mais prazer em editar a voz da personagem “Vigia” interpretada pela Raquel Rosmaninho, não por ter sido mais fácil de trabalhar mas por achar ter sido a voz que mais se adequava aquela personagem e a semelhança com o original.

3.3.2 Sonorização de novelas portuguesas para dobragem estrangeira

Durante os meses de Março até Junho, os projetos de sonorização que me foram atribuídos foram as séries televisivas “Cacau” e “Para Sempre”. O objetivo destes projetos era sonorizar para serem usadas para dobragem estrangeira. Fiquei encarregue sozinho de sonorizar a novela “Cacau”, mas por vezes também sonorizava a “Para Sempre”, para ajudar com as datas-limite de entrega dos projetos.

3.3.2.1 Cacau e Para Sempre



Figura 9. Capa da TVI para a série Cacau.

“Cacau” é uma novela da TVI por Maria João Costa. Cacau, uma talentosa artesã de chocolates, sonha conquistar um diploma internacional em Pastelaria e Chocolate, mas o caminho parece bloqueado pelos obstáculos financeiros. O enredo ganha vida quando o seu pai decide revelar a sua verdadeira identidade ao poderoso Justino Vaz Pereira, dono da fazenda onde vivem. Que assim descobre que teve uma filha com uma antiga professora da propriedade, o grande amor da sua vida, desaparecida desde então. A trama complica-se quando revelações surpreendentes demonstram que a verdadeira identidade de Cacau foi mantida em segredo para a proteger. A história é uma, envolvente, saga de segredos familiares, amores clandestinos e sacrifícios, tudo adoçado pelo irresistível sabor do chocolate e a magia das plantações de cacau.

“Para Sempre” é uma novela da TVI escrita por André Ramalho. Pedro é um homem enigmático com um único objetivo: reconquistar Clara, o seu amor de juventude. No entanto, essa reunião é quase impossível. Sobretudo, porque ela está noiva do seu irmão Lourenço, o homem a quem Pedro salvará a vida.



Figura 10. Para Sempre, série televisiva
TVI

Para estes projetos de sonorização foram utilizadas bibliotecas de sons gravados e originais das próprias novelas para sonorizar. Durante os trabalhos propus gravar sons originais para serem utilizados em vez da biblioteca de sons retirados de outros episódios, mas devido ao limite de tempo não foi possível realizar. A única outra opção que foi aconselhada pela equipa foi gravar vários sons originais fora das horas de estágio para mais tarde serem usados em futuros projetos, mas achei que o objetivo era gravar para serem usados apenas uma vez e não utiliza-los repetidamente em diferentes episódios, por isso esta ideia também acabou por não se concretizar.

Quando comecei pela primeira vez a sonorizar, tive de conhecer a biblioteca de sons disponíveis, porque senti dificuldade de início em concluir os episódios no tempo-objetivo dado pelo meu orientador. Depois de me familiarizar com as bibliotecas consegui completar as sonorizações dos episódios em tempo recorde.

O objetivo seria um episódio por dia, o que conseguia fazer um episódio e metade de outro num dia. Devido a essa rapidez na finalização dos projetos, a Somnorte pediu que para além de sonorizar a novela “Cacau”, ajudasse também a sonorizar a novela “Para Sempre”, devido aos atrasos nas entregas de episódios à TVI.

Durante a sonorização dos episódios, tive de sincronizar os passos apenas olhando para os movimentos dos ombros das personagens, porque as imagens cortam, na maior parte das cenas, as pernas das personagens, e não dava para ver quando pousavam os pés no chão. Tive também de sincronizar o som dos movimentos de roupa.

Nesta parte sentia mais dificuldade por vezes no áudio original, as respirações das personagens serem muito parecidas com os movimentos da roupa. Houve também casos em que no áudio original não havia som para certos objetos como pousar copos ou bater nas costas ou pernas, o que me parecia que precisava, mesmo não havendo no original, de sonorização.

Como os sons utilizados para sonorização eram de uma pasta com sons retirados de trabalhos passados, sentia limitações na quantidade de sons disponíveis para variar e não ficarem personagens, por exemplo, com o mesmo som de sapatilhas ou sapatos. Então, para variar um pouco os sons, utilizava bastante um pitch shift para alterar os sons de modo que não ficassem muito repetitivos.

Terminada a sonorização dos episódios, tinha depois de gravar tudo em conjunto tirando o som original, mas deixando apenas a música e o ambiente. Numa pista de gravação ficava a música, ambiente e a sonorização, e outra pista apenas a sonorização. As críticas recebidas durante estes projetos centraram-se sobre os níveis de volume em comparação com o original, mais tarde foi descoberto que os monitores de som que estava a usar não estavam a funcionar bem. Depois de trocar de equipamento o resultado foi bastante melhor.

4. Considerações finais

O estágio possibilitou-me conhecer uma área por mim desconhecida, a dobragem para cinema e televisão. Mostrou-me que apesar de ter conhecimento teórico do trabalho, a experiência prática é fundamental. Sempre quis, experimentar trabalhos práticos na indústria audiovisual que sempre adorei, e este estágio proporcionou-me isso mesmo.

A receção, acompanhamento e ambiente durante o estágio na Somnorte foi muito bom e senti-me bastante respeitado como profissional, apesar de não ter currículo na área de som para mostrar. Adorei e agradeço o facto de o meu orientador no estágio, Jorge Paupério, me ter dado a confiança para realizar os trabalhos sozinho, depois de mostrar o que era capaz, e agradeço também a disponibilização de espaço e material para o realizar.

A minha evolução nos modos de trabalho, foi positiva e eficaz que fez com que acabasse com maus hábitos e falta de organização dos materiais de trabalho. Aumentou também o conhecimento da área da edição de som e produziu mais possibilidade e currículo para uso futuro.

Durante os projetos desenvolvi bastante as minhas competências na edição de som e a criatividade na sonorização das séries televisivas.

No final deste estágio recebi o apelo da Somnorte e propostas para continuar a trabalhar na entidade. Como já tenho projetos na área da música, como professor e freelancer, concordei em continuar em contacto com a Somnorte para trabalhos como freelancer.

O único aspeto menos positivo que tenho é o facto de para além de estar a fazer trabalhos sozinho, tive também que acompanhar outro estagiário, ensinando técnicas e a área em geral.

No final do estágio, para além da ajuda proporcionada na entidade, abri também caminho à própria, devido à minha experiência na área da música e línguas estrangeiras, de também considerar expandir a oferta do seu trabalho nestas áreas.

Termino este estágio mais apto para trabalhar em equipa mas ainda com dificuldade em aceitar diferentes ideias, visto que nunca tive de trabalhar com outras pessoas no mesmo projeto a nível profissional.

Bibliografia

- Amberscript.** (2024, 26 de julho). *Dubbing: What is it, and how does it work?* Amberscript. <https://www.amberscript.com/en/blog/what-is-dubbing-and-how-does-it-work/>
- Castanheiro, B.** (2004, 1 de dezembro). Portugal dobra filmes há dez anos. *Jornal de Notícias*. <https://www.jn.pt/arquivo/2004/portugal-dobra-filmes-ha-dez-anos--470526.html>
- Chaume, F.** (2012). *Audiovisual translation: Dubbing*. Routledge. <https://www.routledge.com/Audiovisual-Translation-Dubbing/Chaume/p/book/9780415596062>
- Costa, A.** (1997). *Televisão em Portugal: 40 anos de história legislativa*. TV Guia Editora. <https://www.tvguia.pt/loja/televisao-em-portugal-40-anos-de-historia-legislativa>
- Editors of Encyclopaedia Britannica.** (2024, 26 de julho). *Dubbing*. In *Encyclopaedia Britannica*. <https://www.britannica.com/technology/dubbing-cinema>
- Lingocall.** (2024, 26 de julho). *Dubbing history*. Lingocall. <https://lingocall.com/internationalization/history-of-dubbing/>
- Karamitroglou, F.** (2000). *Towards a methodology for the investigation of norms in audiovisual translation*. Rodopi. <https://www.rodopi.nl/eng/books/details/9789042014361/Towards-a-Methodology-for-the-Investigation-of-Norms-in-Audiovisual-Translation>
- Monteiro, S. B.** (2022, 22 de maio). Cine-Check: Sim, lei do tempo do Estado Novo proibia dobragem de filmes. *Polígrafo*. <https://poligrafo.sapo.pt/fact-check/cine-checksim-lei-do-tempo-do-estado-novo-proibia-dobragem-de-filmes/>
- Munday, J.** (2016). *Translation studies: Theories and applications* (4ª ed.). Routledge. <https://www.routledge.com/Translation-Studies-Theories-and-Applications-4th-Edition/Munday/p/book/9780367332207>
- Picareta, S.** (2009, 3 de dezembro). A realidade das dobragens em Portugal. *Público*. <https://www.publico.pt/2009/12/03/culturaipsilon/noticia/a-realidade-das-dobragens-emportugal-1412451>
- Chorão, G. B.** (2012, 23 de novembro). Resultados preliminares de um estudo sobre tradução audiovisual infanto-juvenil: O caso da dobragem em Portugal. *Polissema – Revista de Letras do ISCAP*, (12), 115–127. <https://doi.org/10.34630/polissema.v0i12.3071>
- Chorão, G. B.** (2013, 20 de dezembro). *A dobragem em Portugal: Novos paradigmas na tradução audiovisual* (Tese de doutoramento). Universidade de Vigo. <https://www.uvigo.es/webs/uvigo/doutoramentos/linguistica/teses/chor%C3%A3o.pdf>

Wiki Dobragens. (2024, 1 de maio). *Cinderela*. <https://wikidobragens.fandom.com/pt/wiki/Cinderela>

Wiki Dobragens. (2024, 1 de maio). *O Grande Nicolau*. https://wikidobragens.fandom.com/pt/wiki/O_Grande_Nicolau

Antena 1. (2019, 15 de junho). Filme do Rei Leão estreou há 25 anos. *RTP*. https://www.rtp.pt/noticias/cultura/filme-do-rei-leao-estreou-ha-25-anos_a1154173