



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

A DOBRAGEM EM ESPANHA E PORTUGAL:  
CASO PRÁTICO NA DUBBING BROTHERS SPAIN

Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade Católica Portuguesa do Porto  
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

*JOSÉ LOBO*

Trabalho efetuado sobre a orientação de

Professor José Vasco Carvalho

Porto Setembro de 2024



CATOLICA  
ESCOLA DAS ARTES  

---

PORTO

A DOBRAGEM EM ESPANHA E PORTUGAL:  
CASO PRÁTICO NA DUBBING BROTHERS SPAIN

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

- Especialização em Sound Design -

*JOSÉ LOBO*

Trabalho efetuado sob a orientação de

Professor José Vasco Carvalho

Porto setembro de 2024

## **Agradecimentos**

Antes de agradecer a todos os que me acompanharam academicamente, o meu maior agradecimento é dedicado aos meus pais e avó materna que me demonstram todo o seu suporte desde criança até à atualidade, a nível pessoal e académico.

Aos meus amigos, que me acompanharam não só como colegas na escola, Universidade e trabalho, mas muitas vezes como família sem laços de sangue.

Aos estúdios da Dubbing Brothers Spain e à sua administração que me deram uma oportunidade de explorar e integrar um mundo profissional diferente daquele a que estava habituado, permitindo uma aquisição de capacidades e conhecimento extenso através da assistência e prática nos trabalhos.

Ao Samuel Balmes por dedicar todo o seu tempo e esforço para que me integrasse na equipa e mostrando um apoio infundável a alguém que está a viver num país e cidade completamente novos.

A todos os restantes integrantes da equipa técnica dos estúdios da Dubbing Brothers Spain, com uma especial dedicação ao meu coordenador de estágio Mario Lorenzo, ao John, Jhonnatan, Angela e David, que sempre se demonstraram disponíveis a fazer o necessário para que me sentisse acolhido neste ambiente de trabalho.

Ao meu orientador de estágio Professor José Vasco Carvalho, que me acompanha desde a licenciatura, e que se demonstrou mais uma vez de braços abertos para me apoiar e orientar agora durante o estágio curricular.

Um obrigado também ao Pedro do Arquivo e à Tânia do Bar.

E finalmente à Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, entidade na qual me integrei durante a totalidade do ensino superior, desde a licenciatura até ao mestrado, 5 anos memoráveis e com um processo de aprendizagem rico.

## **Resumo**

O presente documento reflete o processo teórico e prático desenvolvido no estágio curricular, no âmbito do Mestrado em Som e Imagem, na especialização em Sound Design, da Universidade Católica Portuguesa. Com duração de 7 meses, nos estúdios de pós-produção de som para cinema da Dubbing Brothers Spain, foi possível apreender as várias fases da pós-produção de som em filmes e séries internacionais. Neste período de tempo, executei tarefas de captação, edição e mistura, com especial ligação à Dobragem, já anteriormente exploradas noutros ofícios e na fase académica prévia, ou seja, durante a licenciatura em Som e Imagem na mesma Universidade. De forma introdutória a este relatório, é feita uma análise à história e técnica da Dobragem com uma comparação do caso da evolução e estado atual em Espanha e Portugal.

**PALAVRAS-CHAVE:** Dobragem, Pós-produção de Som, Sound Design, Captação, Edição, Mistura de Som, Cinema.

## ***Abstract***

The following document intends to depict the theoretical and practical process of the academic internship during the Master Degree in Sound and Image, with the specialization in Sound Design, hosted by the Portuguese Catholic University. For 7 months, in the audio post-production studios Dubbing Brothers Spain, I had a chance to experience the various phases of post-production for international films and series, executing tasks like recording, editing and mixing, with a special dedication to dubbing, which I had already explored during other work and academic experiences like the Bachelor Degree on Sound and Image hosted by the same university. As an introduction to this report, there is an analysis to the history and technique of the Dubbing phenomenon comparing the cases of Spain and Portugal in terms of evolution and its present state.

**KEYWORDS:** Dubbing, Audio Post-production, Sound Design, Recording, Editing, Mixing, Cinema.

## Glossário

**Automated Dialogue Replacement (ADR)** – Regravação de voz de diálogos em estúdio durante o processo de pós-produção de som, ou seja, após as filmagens.

**Compressão (Áudio)** - Processamento áudio que reduz a diferença entre o pico de volume mais alto e mais baixo de um sinal áudio.

**Delay** - Processamento áudio que repete um sinal de áudio várias vezes ao longo de um certo espaço de tempo.

**De-essing (efeito de um De-esser)** - Processamento áudio que permite remover sons agudos denominados de sibilâncias, provocados por vocalizações de sílabas como “s”, “ch”, “sh” ou “x”.

**Digital Audio Workstation (DAW)** - Nome utilizado para definir um software de captação, edição e mistura de áudio.

**Dolby Atmos** - Tecnologia de espacialização de som em surround que permite uma percepção sonora não só no plano horizontal, mas também no vertical.

**Equalização** - Processamento áudio que permite ajustar o balanço de frequências de um sinal áudio.

**Foley Art** - Criação e execução de efeitos sonoros para um produto audiovisual replicando os sons presentes na narrativa visual.

**Frames (Fotograma)** - Unidade individual de imagem que compõe uma imagem em movimento.

**Live-action** - Tipo de filme captado com câmara apresentando, atores, espaços e adereços reais, que existem sem a manipulação da imagem, contrário à animação.

**Microfone de Condensador** – Microfone que utiliza um componente eletrônico de condensador de forma a converter ondas sonoras num sinal elétrico.

**Mono** - Sistema ou técnica de espacialização de som com uma percepção de uma única fonte sonora.

**Plosivas** - Som provocado pela obstrução do fluxo do ar na cavidade vocal, provocado pela pronúncia de algumas consoantes como “p”, “b”, “t” ou “d”

**Pré-amplificador** - Aparelho eletrônico que permite amplificar sinais de áudio mais fracos ou de baixa intensidade.

**Pro Tools** - Software de captação, edição e mistura de áudio desenvolvido pela empresa Avid

Technology, conotado como o standard na pós-produção de som na indústria cinematográfica.

**Reverb** - Processamento áudio que simula a acústica de um espaço e as reflexões do som.

**Sibilancias** - Ruído agudo pronunciado, provocado pela pronúncia de algumas consoantes como “s”, “ch”, “sh” ou “x”.

**Signal Workflow** - Na área do áudio refere-se a um caminho que um sinal percorre num sistema elétrico (e digital).

**Som Diegético** - Sons que estão presentes narrativa visual das ações de um produto audiovisual.

**Sound Design** - Processo de criação e manipulação para um produto audiovisual replicando sons presentes na narrativa visual ou complementando a narrativa emocional com objetos sonoros que não estão presentes visualmente.

**Estéreo** - Técnica de espacialização de som que permite uma perceção de 2 fontes sonoras no plano horizontal, do lado esquerdo e direito.

**(Plataformas de) Streaming** – Plataformas que permitem ao utilizador visualizar filmes, séries e diretos online sem descarregar um único ficheiro.

**Surround** - Técnica de espacialização de som que permite uma perceção de várias fontes sonoras no plano horizontal completo, dos lados esquerdo/ direito, frente/ trás.

**Walla** - Ambiente sonoro de um grupo de pessoas ou multidão gravado em pós-produção.

## **Acrónimos**

ADR - Automated Dialogue Replacement

DAW - Digital Audio Workstation

IA – Inteligência Artificial

## **Lista de Figuras**

Figura 1 – Mesa de Mistura S6 da Avid Technology presente na Sala 1.

Figura 2 – Sala de controlo referente à Sala 3.

# Índice

Agradecimentos .....	3
Resumo .....	4
Abstract.....	4
Glossário.....	5
Acrónimos .....	6
Lista de Figuras .....	8
1. Introdução.....	11
1.1 Contexto .....	11
1.2 Motivação .....	11
1.3 Objetivos.....	11
1.4 Metodologia.....	12
1.5 Estrutura .....	13
2. Estado da Arte .....	14
2.1 Introdução Histórica à Dobragem no Cinema .....	14
2.2 A Técnica da Dobragem no Cinema.....	16
2.2.1 Tradução .....	16
2.2.2 Captação .....	16
2.2.3 Edição .....	17
2.2.4 Mistura.....	17
2.3 A Indústria da Dobragem em Espanha e em Portugal.....	18
2.3.1 A Dobragem em Espanha .....	18
2.3.2 A Dobragem em Portugal .....	19
2.3.3 Diferenças Técnicas e Culturais entre os dois países .....	20
3. Plano de Estágio .....	22
3.1 Planeamento e Desenvolvimento do Estágio .....	22
3.2 Cronograma de Atividades .....	25
3.3 Atividades.....	26
3.3.1 Foleys .....	26
3.3.2 Dobragem .....	27
3.3.2.1 Checkup e Implementação de Ambientes .....	27
3.3.2.2 Captação .....	28
3.3.2.3 Edição.....	29

3.3.2.4 Mistura para Dobragem .....	30
4. Considerações Finais .....	33
5. Bibliografia.....	34

# 1. Introdução

## 1.1 Contexto

No programa do Mestrado em Som e Imagem da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, é nos proposto durante o segundo ano realizarmos uma de três opções no âmbito da finalização do curso e escrita da respetiva dissertação. A escolha é entre a escrita de uma dissertação, a criação de um projeto artístico/ técnico, ou a candidatura e realização de um estágio curricular na área de especialização. Deste modo, perante o meu percurso na pós-produção de som em cinema e a vontade de aprimorar as minhas capacidades e técnicas durante a realização do Mestrado especializado em Sound Design, a opção que escolhi e na qual se baseia este relatório foi o estágio curricular.

## 1.2 Motivação

Depois de ter finalizado a minha licenciatura em junho de 2021, estive sempre com o foco em não limitar a minha experiência académica e profissional apenas a nível nacional, mas também expandir o meu conhecimento e capacidades através da aprendizagem de técnicas utilizadas noutros países. Desta forma, as minhas candidaturas para o estágio curricular foram realizadas na área de pós-produção de som para cinema, para países com uma indústria audiovisual mais desenvolvida e com mais possibilidades, como é o caso de França, Alemanha e no caso da minha escolha final a Espanha, mais especificamente os estúdios da Dubbing Brothers Spain, na cidade de Madrid. Com o aconselhamento do meu orientador José Vasco Carvalho, concluímos que esta seria a melhor entidade para desenvolver o trabalho que visionava realizar, e aprimorar as minhas noções e competências.

## 1.3 Objetivos

De modo a pôr em prática as várias fases da pós-produção de som para cinema, em específico as de técnica de captação, edição e mistura, o objetivo principal durante o estágio seria aprofundar o conhecimento, o formato de trabalho e as normas e referências utilizadas num estúdio internacionalmente reconhecido.

Acompanhado deste objetivo, tinha o propósito de me integrar em produções com um nível laboral significativamente maior em termos de equipa e orçamento comparativamente às minhas experiências profissionais anteriores. Sendo que as áreas que mais me suscitam interesse são a *foley art*, o *sound design* e a mistura de som em formato surround, a escolha do

estúdio foi baseada nisto também. Como a Dubbing Brothers Spain é um espaço que não só se foca na dobragem mas também na qual teria a oportunidade de captar e praticar a *foley art*, bem como assistir e trabalhar em diferentes misturas sonoras, este foi o estúdio ideal para o estágio curricular.

Isto permitiu-me também aprimorar duas noções essenciais na prática de pós-produção de som para cinema. Obtive o conhecimento e a percepção das nuances do *signal workflow* num estúdio complexo com várias salas interconectadas, mas também num sistema de rede com os outros estúdios noutros locais do globo pertencentes à empresa Dubbing Brothers.

Também tive contacto com variados componentes de hardware utilizados em sistemas mais complexos como o Dolby Atmos, bem como um conhecimento mais avançado e domínio do software Pro Tools. Através da prática constante durante o período do estágio curricular, fui reconhecendo mais funcionalidades do programa em detalhe, tanto como as ferramentas de atalho exatas para um trabalho mais rápido e eficiente nas várias fases de captação, edição e mistura, acelerando o meu processo durante a pós-produção sem perder qualidade na tarefa executada.

#### **1.4 Metodologia**

Durante o período estágio curricular, a metodologia de investigação seguiu uma Índole Qualitativa com uma abordagem de *Project Based Learning* que constam no seguinte:

##### **Índole Qualitativa**

De origem, a índole qualitativa é um termo que tem várias interpretações possíveis, dependendo da sua área de aplicabilidade. No caso da investigação ou pesquisa por índole qualitativa, é favorecida uma análise de certas qualidades e características que não são tão facilmente quantificadas, de forma a chegar ao significado intrínseco em fenómenos mais complexos. Pelo pensar de Hannes (2022) através da pesquisa científica com esta índole em estudos artísticos, ciências humanas e sociais, é possível focar-se nas características descritivas e interpretativas do comportamento e opiniões, ao contrário de fatores quantificáveis. Isto baseia-se na observação e participação de um indivíduo em atividades colaborativas, analisando propriedades qualitativas de valor, percepção e significado.

Através da observação que me foi permitida nas várias fases da pós-produção de um filme ou série ao longo do estágio curricular, foi possível fazer uma análise constante do processo realizado pelos profissionais do estúdio e como as suas diferentes abordagens influenciavam a eficiência do processo e a qualidade final.

## **Project Based Learning**

O *Project-Based Learning* (PBL) é definido como uma abordagem educacional que promove a aquisição de conhecimento e capacidades através da desconstrução de problemas ou questões e conseqüentemente a o encontro das suas soluções. Através do questionamento e colaboração em projetos, este método é centrado no processo de aprendizagem de um aluno. Neste método colaborativo de investigação, os alunos avançam num processo educacional baseado numa fase de interrogação, encontrando soluções e aplicando-as estas mesmas de forma a obter um resultado positivo (Blumenfeld, 1991, 369-398). É um método de ensino num cenário não hipotético, logo, sendo aplicado em circunstâncias reais, defendendo uma aplicabilidade em situações do mundo real.

Nos primeiros meses do estágio estive entre a prática acompanhada por colegas e a realização das primeiras tarefas individualmente. Durante este período pude pôr em prática as abordagens e conselhos dos diferentes profissionais do estúdio, aplicando-as em momentos que me acompanhavam de forma a não cometer erros em sessões em que assumisse o cargo sem assistência, e adicionalmente obter a maior eficiência nos trabalhos desenvolvidos.

### **1.5 Estrutura**

Esta tese é composta por 4 capítulos diferentes. Depois deste capítulo introdutório ao tema investigado e à abordagem metodológica, segue o Estado da Arte no qual apresento uma breve introdução histórica e técnica da dobragem, realizando adicionalmente um caso de estudo comparativo entre a abordagem realizada em Portugal e Espanha. Já no terceiro capítulo, são demonstradas as práticas e atividades realizadas durante o estágio curricular. No último capítulo, são tomadas considerações finais para concluir analiticamente o tema de investigação, de forma a refletir os conhecimentos adquiridos e a evolução de capacidades técnicas através do estágio.

## 2. Estado da Arte

### 2.1 Introdução Histórica à Dobragem no Cinema

Apesar da existência da tradução e legendagem do cinema desde 1903 com os *intertítulos*, o cinema só viu a aparição da legendagem como a temos atualmente e a Dobragem (tal como o próprio som sincronizado) a partir dos anos 1930 (Fong, 2009). A dobragem é uma técnica de pós-produção de som na qual se desenvolve uma captação de voz que substitui as falas ou diálogo da língua original para um outro idioma. À similaridade da legendagem, o objetivo da dobragem é de adaptar o idioma de filmes estrangeiros para uma compreensão do conteúdo a uma audiência com uma língua diferente da original. Esta técnica envolve sincronizar os movimentos labiais realizados pelos atores do filme com uma adaptação do diálogo para uma atuação com uma língua diferente da original, num intento de preservar a mesma narrativa e a mesma atuação vocal.

Foi precisamente nesta altura que o cinema sofreu uma revolução a partir do momento em que apareceram os primeiros exemplos audiovisuais que se compunham de imagem com som sincronizado, ao contrário do passado, em que a única forma de implementar som em imagem em movimento era com a performance de artistas sonoros ou músicos. Esta performance era em sincronização com movimentos das personagens, dos planos em si ou dos cortes da montagem e contribuía apenas para o desenvolvimento emocional da narrativa, mas não existia nenhum diálogo ou som realista da ação. Mas a partir dessa década surgem os primeiros exemplos de filmes com som sincronizado como “Don Juan”, de John Barrymore (1926), no qual se utilizou o sistema inovador da empresa cinematográfica *Warner Bros.* denominado Vitaphone, em que era utilizado um disco de fonógrafo (vinil) em sincronia com a projeção do filme com a exceção de que não tinha diálogos ou narração (Stephens & Wanamker, 2010, p. 25). Pouco depois, “The Jazz Singer” (1927) torna-se o primeiro filme com som e diálogos sincronizados. Já o primeiro filme a ser dobrado foi o “The Singing Fool” (1928), de Lloyd Bacon, tendo sido dobrado do idioma original Inglês para o Alemão, Francês e Espanhol.

A partir deste marco, a história da dobragem começa o seu desenvolvimento, tendo o seu grande arranque durante a Segunda Guerra Mundial, tornando-se numa técnica adotada e vivamente praticada por nações como a Espanha, Itália e a Alemanha, que utilizavam esta técnica como meio de promover o seu idioma nacional, mas também como censura de certos

conteúdos com fins políticos. O domínio claro da indústria Norte Americana estava numa escalada imponente, e, de forma a terem alguma proteção os países europeus começaram também a sancionar a entrada de filmes estrangeiros para cultivar mais a sua própria indústria (Danan, 1991, p. 610).

Em meados do século XX, entre os anos 1950 e 1960, vários países começaram a ter estúdios especializados nesta área na Europa, mas também nos Estados Unidos, Brasil, entre outros, aprimorando as técnicas de gravação e sincronização de diálogo bem como a direção de atores de dobragem. As grandes produtoras começaram a trabalhar diretamente com este assunto não só nos seus estúdios, mas também com estúdios independentes que forneciam este serviço especializado (Kalinowska, 2016).

A partir dos anos 70, começamos a entrar numa revolução tecnológica a nível das técnicas de captação, edição e mistura de som que permitem atingir um padrão de qualidade significativamente mais elevado. Através da entrada de componentes técnicos de base digital, o computador e o software de captação, edição e mistura de som denominado DAW as técnicas de sincronização labial tornaram-se mais detalhadas (tanto durante a performance e captação como no seu ajuste nas fases de edição e mistura) e era agora possível fazer ajustes no resto do conteúdo sonoro do filme de forma a inserir diálogos de forma mais clara e bem misturados com a banda sonora, *sound design* e o som diegético do filme.

É então com a evolução da espacialização sonora no cinema criada pela importante empresa de áudio *Dolby*, de Ray Dolby, que é feita uma separação de quatro faixas (canal esquerdo, canal central, canal direito e surround) para se obter um distanciamento espacial dos diferentes componentes sonoros no cinema, que inclui a música, efeitos sonoros e o diálogo. Isto permitia não só a readaptação de diálogo criado em pós-produção quando aquele gravado em cena não estivesse nas condições necessárias de qualidade, mas também de forma a ser adaptado a um novo idioma

Atualmente a dobragem é uma técnica utilizada principalmente nas grandes produtoras do setor cinematográfico como Hollywood (Estados-Unidos), Bollywood (Índia), Pinewood (Inglaterra) e a indústria Europeia, apresentando opções de diálogo variadíssimas especialmente nas plataformas digitais de *streaming* como a *Netflix*, *Disney +*, *Prime Video* e *HBO* que apresentam desde 9 a 15 idiomas diferentes para além das possibilidades de legendagem. A animação, em comparação com filmes em formato *live-action*, continua a ser o formato cinematográfico mais adaptado para dobragem devido a uma maior facilidade de sincronização labial ou sendo esta menos crítica. Ainda assim, alguns avanços estão a ser feitos com o objetivo de adaptar a imagem de alguns filmes (maioritariamente animações) para as versões dobradas

de forma a que esta sincronização do movimento de boca seja ainda mais detalhado e praticamente perfeito. Com a utilização de ferramentas tecnológicas avançadas na raiz da IA, está neste momento a ser estudada a possibilidade de inclusive se alterar a imagem de filmes em *live-action*, para as bocas do elenco original ser acertado em pós-produção, de modo que a versão dobrada tenha um resultado com uma qualidade mais elevada. Contudo ainda não é certo o futuro da aplicabilidade destas técnicas por motivos éticos e de facilidade de se simular por absoluto a emoção humana presente na comunicação verbal (Yingmin, 2020).

## **2.2 A Técnica da Dobragem no Cinema**

### **2.2.1 Tradução**

O primeiro processo antes de se realizar a dobragem é a análise dos textos e a tradução. Esta produção será feita normalmente por tradutores profissionais entre o idioma original e o idioma a ser dobrado. Dependendo das produtoras, uma equipa interna ou externa de produção irá depois confirmar estes textos e delimitar preocupações a nível de performance do ator de dobragem com indicações dramáticas daquilo que é necessário, e ajustar o texto para um melhor funcionamento de sincronização labial a nível de tempos e sons consoantes ou vogais que têm movimentos labiais diferentes. A consistência narrativa e interpretativa é tida em conta desde esta fase, de forma a que durante a captação, tanto o diretor de dobragem, bem como os próprios atores tenham todo o material necessário para a realização da performance, e que esta vá ao encontro de possíveis indicações das produtoras originais, ou, no caso de mais liberdade, sigam indicações novas fornecidas pela equipa de produção da dobragem.

### **2.2.2 Captação**

Depois da pré-produção realizada e dos textos revistos é preparada a sessão de captação para a qual será necessária uma equipa de pelo menos três integrantes: o ator que realiza a performance; o diretor de atores (por vezes pode ser o próprio ator) que dá indicações ao ator de como interpretar a personagem que lhe é associada; e o técnico de gravação que é responsável pela realização da captação assegurando um padrão de qualidade alto. Na técnica de gravação existem várias normas e métodos que podem ser utilizados, mas o mais comum na dobragem é a utilização de um microfone de condensador de membrana larga que capta de forma frontal a voz do ator, distanciada entre 1 a 2 palmos. De forma a compensar diferentes dinâmicas (oscilações de volume na projeção vocal do ator), o técnico controla o ganho de um pré-amplificador que lhe permite registar: com valores mais altos - sussurros e falas baixas;

com valores médios - falas normais; e com valores mais baixos - gritos e grandes projeções vocais. O técnico de captação grava a informação vocal no DAW, mas também controla a projeção do filme que é feita para o ator e o diretor de dobragem. Por norma, esta projeção é feita em tela para que o ator veja a ação original do filme em detalhe visual, de forma a encaixar o texto traduzido nos movimentos labiais do personagem em questão.

Na frente do ator é necessário, além da projeção, estar presente o texto com as suas indicações, que atualmente pode estar em formato de papel bem como num rodapé sincronizado com o filme que mostra não só o texto, mas todos os pormenores vocais incluindo respirações, onomatopeias, e outros sons que o elenco original pode ter realizado.

### **2.2.3 Edição**

Após ser gravada a dobragem, é sempre necessário passar pela edição. Nesta fase o diálogo dobrado é ajustado em primeiro lugar em termos de sincronização, sendo que por vezes, apesar de uma performance exímia por parte dos atores de dobragem, respeitando os tempos e a performance dos diálogos originais, existe sempre alguma margem de ajuste para melhorar a sincronização labial de acordo com a boca do ator original por espaços de tempo curtos (por *frames*). Para isto o editor de som pode encurtar, aumentar ou recortar o diálogo de forma a enquadrá-lo melhor em termos de sincronização.

Depois disto segue-se um trabalho de remoção de ruídos não essenciais ou desagradáveis, tal como sibilâncias, plosivas, ruídos provocados por diferentes partes da boca e da garganta, como por exemplo a saliva em excesso, os “*clicks*” de garganta cerrada ou respirações/sons que não estão presentes no diálogo original, e questões de pronúncia de certas palavras, sílabas ou letras. Com a utilização não só do DAW, mas também de ferramentas de processamento digitais e de inteligência artificial, é possível fazer esta remoção sem qualquer tipo de notoriedade auditiva por parte dos espectadores e efetivamente elevar a qualidade dos diálogos.

### **2.2.4 Mistura**

A mistura é o último processo na cadeia de pós-produção de som e consiste em equilibrar os diálogos dobrados com os outros elementos sonoros originais, compostos pela música, efeitos sonoros e ambientes. Depois da edição, é agora possível ajustar o nível de volume e a forma como as vozes se misturam no meio dos restantes sons, de forma a coligarem-se e não se sobreporem nem ficarem inaudíveis, tendo sempre em conta a realidade espacial do filme.

É também nesta fase que é aplicado processamento de forma a enquadrar o diálogo nos

espaços em que os personagens se encontram tal como o *reverb*, que consiste num efeito de expansão da cauda de um som consoante a acústica de uma localização, e assim tornando-o mais longo ou mais curto. O efeito de *delay* é utilizado de forma a criar repetições sonoras quando personagens se encontram em locais que podem ter reflexões com uma sonoridade de “eco” (em espaços amplos como montanhas, túneis, entre outros), e adicionalmente, é possível utilizar-se outro tipo de processamento criativo quando é necessário criar a alusão a um sonho ou uma metafísica distante da realidade.

### **2.3 A Indústria da Dobragem em Espanha e em Portugal**

Após ter realizado o estágio curricular nos estúdios da Dubbing Brothers, tive a oportunidade de trabalhar nos estúdios da Cinemágica no Porto, em Portugal. Desta forma recolhi os dados de maneira a fazer um caso de estudo técnico comparando as duas abordagens técnicas e como estas se distinguem por fatores de evolução histórica e necessidade social. Os dois países apresentam uma ligação a esta prática completamente distinta, tendo abordagens que evoluíram a níveis diferentes consoante a necessidade social e a habituação popular do fenómeno do conteúdo dobrado, que poderá ser explicado por motivos históricos e de exposição a este tipo de formato.

#### **2.3.1 A Dobragem em Espanha**

Desde cedo, tal como mencionado anteriormente, Espanha foi um exemplo apologista da prática da dobragem, tendo desenvolvido esta técnica substancialmente e aplicando-a no cinema e televisão. Na segunda metade da década de 1930, em similaridade a outros países europeus, o país adotou e popularizou a dobragem, precisamente durante a ditadura de Francisco Franco<sup>1</sup>, tendo em si raízes não só numa adaptação linguística para melhor compreensão por parte dos espectadores espanhóis, mas também como ferramenta de censura e alteração de narrativas consoante a consideração política de certos conteúdos. Além de suprimirem certas partes do filme, era agora possível alterar o que era o diálogo original e a forma como era transmitido através de um controlo dos temas e modificação do guião. Foi inclusive imposta uma ordem, a 23 de Abril de 1941 pelo *Ministerio de Industria y Comercio*, de proibição de projeção cinematográfica com outro idioma que não o espanhol em todos os produtos de fonte cinematográfica estrangeira (Domínguez, 2017).

---

<sup>1</sup> Ditador espanhol que impôs o regime Nacionalista no século XX, entre 1939 e 1975.

Madrid tornou-se rapidamente no local central de criação de dobragem, tendo assim emergido a própria indústria espanhola de dobragem, com vários estúdios a serem criados e tornando a performance de dobragem numa especialização para atores. Desta forma, o povo espanhol foi sendo habituado desde os primórdios do cinema sonoro a ouvir apenas espanhol nas salas de cinema, independentemente da origem dos filmes e da nacionalidade destes mesmos.

Em 1977, dois anos após o regime de Franco acabar devido à morte do ditador, a lei da censura cinematográfica é oficialmente removida (Morais, 2021), mas a prática da dobragem prevalece e obtém ainda mais relevo com as séries e filmes televisivos. Para além disto, com a queda do regime a dobragem ainda se expandiu mais, abordando não só o idioma espanhol castelhano, mas também o galego, o basco e principalmente o catalão, sendo este o segundo idioma mais dobrado no país. Isto levou a que atores internacionais tivessem vozes associadas quando dobradas, como por exemplo Luis Posadas que se tornou na voz associada ao ator Leonardo Dicaprio.

Apesar de haver atualmente alguma contestação nos dias de hoje por parte de críticos e de já existirem cinemas que só apresentam cinema legendado, socialmente o país espanhol está habituado a este fenómeno e há uma preferência relativamente ao conteúdo dobrado pelo país todo. Desta forma, Espanha tornou-se então num dos países com a técnica mais evoluída e com uma indústria desenvolvida que não só consta de uma grande variedade de profissionais, mas também de recursos que com o crescimento das plataformas de *streaming* se expandiu ainda mais.

### **2.3.2 A Dobragem em Portugal**

Em Portugal, a situação da Dobragem é substancialmente diferente à de Espanha, apesar da similaridade histórica a nível político que também influenciou a abordagem do país relativamente à adoção desta prática. Desde cedo, a legendagem tornou-se a prática comum relativamente à abordagem a filmes estrangeiros, devido a uma exigência financeira alta na prática da dobragem. Mas, tal como no país vizinho, isto sucedeu de forma a restringir e censurar conteúdo que estivesse de acordo com a visão do regime Salazarista. Desta forma, durante a ditadura de António de Oliveira Salazar<sup>2</sup> foi instaurada também uma legislação neste sentido, tal como em Espanha, mas completamente diferente em termos de abordagem, sendo que em 1948 é declarado no Decreto de Lei nº2 publicado no Diário da República, que “não é

---

<sup>2</sup> Ditador português que impôs o regime do Estado Novo no século XX, de 1932 a 1968.

permitida a exibição de filmes de fundos estrangeiros dobrados em língua portuguesa, salvo os produzidos em regime de reciprocidade, superiormente reconhecida”. Sendo que a maior parte da população portuguesa era analfabeta, não sabendo nem ler nem escrever, o regime aproveitava para desencorajar o público a assistir filmes estrangeiros, traduzindo-os apenas por legendagem (Chorão, 2013).

É apenas no final do século XX que Portugal começa a abraçar a dobragem, no contexto de animações para criança por parte de produtoras como a *Dreamworks*, *Pixar*, e da *Disney*. Desta forma, a indústria de dobragem só começou a ser verdadeiramente implementada e ampliada numa fase em que outros países europeus já dominavam a técnica e com grande desenvolvimento. São criados estúdios independentes de dobragem e a formação de uma indústria nacional que acaba por ser instaurado com normas para a técnica que seguem um protocolo similar ou exatamente idêntico ao espanhol.

Já nos tempos que decorrem, com o crescer das plataformas de *streaming* é introduzida uma prática mais recorrente, mesmo em filmes de *live-action* para além das animações, especialmente em produtoras como a *Netflix* e a *Amazon Prime*.

### 2.3.3 Diferenças Técnicas e Culturais entre os dois países

Apesar de existir um mercado exponencialmente mais robusto e bem estabelecido em Espanha, atualmente os protocolos técnicos seguem os mesmos padrões com a exceção de que os recursos como o *hardware* e a infraestrutura em Portugal não são tão desenvolvidos. Enquanto que em Espanha todas as fases de Dobragem passam todas por um estúdio, ou vários estúdios nacionais, em Portugal existem vários projetos em que apenas a captação e a edição é feita nacionalmente. Já o processo final de mistura, é muitas vezes levado para outros estúdios das produtoras ou estúdios contratados pela mesma, isto devido à possível falta de infraestrutura. Também no caso dos atores e diretores de dobragem existe já uma panóplia de escolas de renome com a especialização nesta área em Espanha, enquanto que em Portugal começam apenas a surgir desde a última década formações em escolas de atuação como a World Academy<sup>3</sup> em Lisboa, ou o Conservatório Vocare<sup>4</sup> no Porto.

Do ponto de vista de tradução audiovisual, já é utilizado em ambos os países um sistema similar em que é realizada uma adaptação do texto que recorre a um formato não literal,

---

<sup>3</sup> Escola de formação profissional em comunicação audiovisual (<https://www.worldacademy.pt/escola/a-world-academy/>).

<sup>4</sup> Escola de formação profissional em artes performativas, treino vocal e comunicação (<https://conservatoriovocare.pt/formacao-dobragem-animacao>).

utilizando variadas vezes expressões comuns do próprio idioma, especialmente em casos de filmes de humor ou que contêm casos de humor no diálogo. De qualquer forma, Portugal mantém um registo apologista da legendagem por parte dos espectadores, apesar de estar exposto (especialmente nas gerações mais novas que já estão habituadas desde jovens a este formato) a certo conteúdo dobrado, enquanto Espanha mantém uma grande ligação à dobragem em todo o tipo de conteúdo audiovisual.

### 3. Plano de Estágio

#### 3.1 Planeamento e Desenvolvimento do Estágio

O estágio curricular na Dubbing Brothers Spain (antigos estúdios Ad-Hoc) teve início no dia 2 de outubro de 2023 e finalizando a 12 de abril de 2024, tendo uma duração total de 6 meses em que constam dois períodos: 2 de Outubro a fim de novembro, e de início de janeiro até meados de abril. Isto deveu-se a uma paragem durante o mês de dezembro em que assumi uma posição de Direção de Som durante a rodagem do filme “*What is Left of Us?*”, de Diego Borges, que teve a duração das primeiras 3 semanas deste mês.

A Dubbing Brothers é uma empresa de pós-produção de som especializada na dobragem para cinema, televisão e videojogos fundada em 1989, em La Plaine Saint Denis, Paris. Desde então, expandiu-se pelo mundo, tendo já 150 estúdios espalhados pela Europa, em países, como a França, Espanha, Itália, Suécia, Bélgica, Alemanha, Dinamarca e Finlândia, e adicionalmente na Califórnia, Estados Unidos. Esteve envolvida em vários projetos de renome nos três campos audiovisuais tais como:

**Cinema** - Star Wars: The Force Awakens, Toy Story 4, Harry Potter and The Philosopher’s Stone.

**Televisão e Séries** - Game of Thrones, The Walking Dead e Stranger Things.

**Videojogos** - Assassin's Creed (Vários títulos), The Witcher 3: Wild Hunt, FIFA (Vários títulos).

Os seus serviços ampliam-se sobre todas as fases da pós-produção de som bem como na sua especialização, a dobragem. Não só se ocupam da gravação, edição e mistura desta arte, mas também oferecem serviços de legendagem, tratando da tradução e transcrição de textos das línguas originais para uma língua diferente e de audiodescrição<sup>5</sup>.

A Dubbing Brothers Spain é um estúdio de pós- produção de som para cinema situado em Carabanchel, Madrid, Espanha, pertencendo agora à empresa Dubbing Brothers. Realizam serviços variados no âmbito da pós-produção de som para cinema nacional e internacional, desde captação e edição de *foleys*, captação e edição de ADRs e dobragens, *sound design*, e mistura em sistemas *surround* (5.1 e 7.1) e *Dolby Atmos*, sendo o grande foco do estúdio a

---

<sup>5</sup> Narração de áudio para o público com deficiência visual, permitindo descrever a narrativa visual para aqueles que não conseguem ver.

dobragem e a captação vocal. Assim, os estúdios são compostos por 5 salas técnicas com diferentes propósitos:

**Sala 1** - Mistura (Sistema Surround Dolby Atmos)

**Salas 2 e 3** - Captação e Edição (Sistema mono)

**Salas 4 e 5** - Edição e Mistura (Sistema Surround 7.1 e 5.1 respectivamente)



*Figura 2 – Sala de controlo referente à Sala 3.*

O estúdio conta com 4 departamentos com equipas especializadas em diferentes funções:

**Administração e Contabilidade** - Gestão de projetos a nível financeiro, gestão de prazos/ calendarização e contacto com os clientes.

**Produção** - Gestão da equipa técnica, gestão de materiais (imagem e som), execução e controlo de qualidade de traduções/ guionismo.

**Equipa Técnica** - Funções de captação e edição de captações de voz (dobragens e ADRs) e *foleys*, manutenção de hardware e software, controlo de qualidade dos materiais (imagem e som) e adaptação dos estúdios para todo o tipo de projetos com diferentes exigências nas várias vertentes.

**Equipa de Desenho de Som e Mistura** - Criação sonora para originais, preparação e execução da mistura para qualquer formato (sistemas *Stereo/ Surround*).

Nas primeiras 4 semanas fui acompanhado pelo orientador do estágio, Mario Lorenzo, e o resto da equipa para aprender e adquirir informação sobre as diferentes tarefas do estúdio postas em prática numa jornada profissional, de forma a depois poder realizá-las eu mesmo e integrar-me assim na equipa. Neste período foi-me ensinado o protocolo que seguiam para todas as etapas de dobragem como de pós-produção de som para filmes originais, assistindo a várias sessões de captação, edição e mistura. A única exceção foi a da prática de captação de *foleys* em que me foi imediatamente proposto assumir uma sessão de captação sem supervisão de um técnico após um dia de me acostumar ao espaço e infraestrutura de trabalho destes estúdios.

### 3.2 Cronograma de Atividades

<b>Título</b>	<b>Datas</b>	<b>Descrição de Trabalho Realizado</b>
Detective Touré (Série)	Out'2023- Nov'2023	Foley Art. Gravação e Edição de Foleys para os episódios da primeira temporada (5 Episódios com média de 50 minutos).
RAQA	Jan'2024-Fev'2024	Foley Art. Gravação e Edição de Foleys. Assistência de Mistura.

*Tabela 1 - Tabela de Projetos Originais.*

<b>Título</b>	<b>Datas</b>	<b>Descrição</b>
Fallen Leaves	Out'2023- Nov'2023	Assistência e Gravação de Dobragem. Assistência de Mistura.
Anatomy of a Fall	Out'2023- Nov'2023	Assistência e Gravação Dobragem.
Priscilla	Nov'2023- Dez'2023	Checkup e implementação de ambientes. Gravação de Dobragem.
Baum (Série Animada)	Nov'2023- Abr'2024	Gravação e Edição de Dobragem.
Argylle	Nov'2023- Mar'2024	Gravação de Dobragem (Trailer).
The Hypnosis	Jan'2024- Mar'2024	Checkup e implementação de ambientes. Gravação e Edição de Dobragem.
La Chimera	Jan'2024- Fev'2024	Checkup e implementação de ambientes. Gravação de Dobragem. Edição de Dobragem. Assistência de Mistura.
Lemon (Animação)	Fev'2024- Mar'2024	Gravação de Dobragem.
Love Lies Bleeding	Fev'2024- Mar'2024	Gravação de Dobragem.
Handling the Undead	Mar'2024- Abr'2024	Gravação de Dobragem.
The Dead Don't Hurt	Mar'2024- Abr'2024	Gravação de Dobragem.

*Tabela 2 - Tabela de Projetos de Dobragem  
(Checkups, Captação, Edição, Implementação de Ambientes e Mistura)*

### 3.3 Atividades

Os 13 projetos nos quais trabalhei durante o estágio envolveram dois formatos diferentes, longas-metragens e séries. Desta forma as atividades foram variadas em termos de funções.

No caso da dobragem, estive envolvido em várias produções de diferentes produtoras Britânicas, Americanas, Espanholas e Suecas, nas quais se destacam “Anatomy of a Fall”, “Priscilla” e “Argylle”. Sendo que foram vários projetos nos quais estive envolvido, e estão respetivamente descritas as minhas funções no subcapítulo “**3.2 - Cronograma de Atividades**”, abordo a generalidade da função e da forma como esta era realizada segundo o protocolo dos estúdios da Dubbing Brothers Spain, com alguns exemplos concretos passados em certos projetos.

Além da dobragem ainda houve dois casos em que realizei tarefas ligadas à *foley art*, à sua captação e edição, sendo que dediquei o mesmo tipo de abordagem analítica que faço para a técnica da dobragem praticada durante o estágio curricular.

#### 3.3.1 Foleys

O *foley* é a prática de realizar efeitos sonoros presentes na narrativa visual de um produto audiovisual para complementar o som original, ou de forma a implementá-los no caso de não ser possível obtê-los através do som captado em cena. Este fenómeno iniciou-se em 1920, sendo o seu nome proveniente de um dos seus pioneiros, Jack Foley, que desenvolveu esta técnica de sincronização de sons presentes em imagem refeitos em pós-produção. Estes sons são muitas vezes obtidos através de exercícios de criatividade com o material que está disponível, por exemplo o som das patas de um cão pode ser obtido através da utilização de clips amarrados aos dedos de uma mão a bater no solo, criando assim o som das unhas das patas a raspar (The Great Big Story, 2017).

Durante o estágio tive a oportunidade de captar e editar *foleys* bem como realizar a *foley art* para dois projetos da RTVE (Rádio e Televisão Espanhola), a primeira temporada da série *Detective Touré* (composta por 6 episódios), criada por David Pérez Sañudo e Carlos Vila, e no filme *RAQA*, de Gerardo Herrero.

Foi aqui que tive a primeira oportunidade de assumir o controlo de uma sala durante o meu segundo dia, executando a função de gravação de *foleys*. Para isto, o estúdio seguia um protocolo de gravação e edição com três profissionais. Durante a captação seria necessário a presença de um técnico de gravação que se responsabiliza pela microfonia, técnicas de captação e operação do DAW e do *foley artist* que se dedica à escolha dos materiais e realização da performance dos sons que seriam necessários captar.

Neste processo o técnico de gravação prepara a sala de captação elegendo, um de dois tipos de microfones: o primeiro sendo um microfone de condensador de membrana larga (neste caso o *Neumann U87 AI*), servindo para a captação de sons como roupas, ruídos de materiais como madeira, vidro ou metal, e para todo o tipo de sons que tenham uma componente de frequências graves mais complexa ou extensa; o segundo sendo um microfone de condensador de membrana curta (neste caso o *Sennheiser MKH 40 P48*), servindo para captar sons de passos e outros sons menos complexos a nível de frequências graves. Depois, já na sala de controlo, o técnico de gravação opera o DAW, no qual se registam os sons que são realizados pelo *foley artist*, escolhendo os takes mais bem executados, para depois seguir para o processo de edição. Nesta fase do processo o *foley artist* ocupa-se de escolher materiais e a forma de utilizar os mesmos de forma a simular os sons que são apresentados no filme.

Depois de captados os *foleys* o técnico de edição processa o som de forma a estar sincronizado e no seu melhor estado para depois seguir para a mistura sem necessidade de se trabalhar individualmente cada som captado. Já na edição, o técnico responsável irá proceder a remover ruídos dos sons captados, sincronizá-los meticulosamente a nível temporal com as ações do filme e eliminar sons que não serão utilizados em mistura.

### **3.3.2 Dobragem**

A técnica de dobragem foi a prática que mais realizei durante o período do estágio, no qual existem 5 processos: o checkup, a implementação de ambientes, a captação, a edição, e a mistura.

#### **3.3.2.1 Checkup e Implementação de Ambientes**

O *checkup* é a fase na qual se faz uma revisão do projeto antes do planeamento de dobragem e organização com a equipa de atores, diretores e técnicos, de forma a perceber-se que conteúdo é necessário captar. Nesta fase o fulcral, é focar-se nos ambientes vocais (*wallas*) que podem ter ou não que ser gravados em versão dobrada (para o idioma no qual estamos a dobrar), isto é, em cenas num filme no qual se ouça um aglomerado de vozes que não seja substancialmente distinguível, ou no qual o diálogo de fundo não seja perceptível, é possível implementar gravações de diálogos pré-gravados que se ajustem à cena, espaço e quantidade de personagens. Caso não seja possível utilizar-se uma gravação de biblioteca, é então marcada no projeto a necessidade de se gravar *wallas* com um grupo de atores de dobragem que irão dobrar esses ambientes de vozes. Só depois deste *checkup* e implementação de ambientes passamos à captação.

“The Hypnosis” (2023), filme de Ernst De Geer, foi o primeiro exemplo em que estive em contacto com esta fase de pós-produção. O filme de produção Sueca e Norueguesa conta a história de *André e Verónica*, um casal que está a tentar encontrar forma de começar uma empresa *startup*<sup>6</sup> de *André*, resultando numa elevada pressão em garantir financiamento para a mesma. Verónica, uma personalidade ansiosa e emocional, tenta encontrar ajuda na terapia por hipnose de forma a resolver os seus conflitos internos, mas isto acaba por resultar numa mudança de personalidade e forma de ser da personagem. Ela torna-se mais desinibida e expressiva, alterando por completo a dinâmica de funcionamento da sua relação com *André*.

O filme tem vários momentos com bastantes ambientes, sendo que se desenrola maioritariamente numa ida do casal a um evento de investidores em empresas de startup. Ao longo da narrativa visual, passamos por locais com diferentes números de personagens figurantes, que criam um ambiente sonoro diverso. Em certos pontos, a ação decorre num auditório cheio de gente, e noutros está em espaços mais pequenos como bares e restaurantes, em que a disposição do diálogo dos figurantes é completamente distinta. Desta forma, foi necessário implementar e ajustar *wallas* de biblioteca sonora que integrassem a narrativa visual de forma realista na versão dobrada.

### 3.3.2.2 Captação

Devido ao elevado padrão de qualidade na dobragem espanhola, foi-me ensinada a técnica mais requerida para este tipo de projetos, tendo a oportunidade de captar vozes para vários filmes e séries internacionais, e também séries de animação. Para isto utiliza-se um microfone condensador de membrana larga (neste caso o Neumann U87 AI) de frente para o ator de dobragem numa distância de dois palmos e com um *pop filter*<sup>7</sup> para remover plosivas. Além da projeção e do guião em papel, o ator também pode ter um guião de rodapé (projetado no rodapé da tela) que identifica não só o texto, mas também as vocalizações necessárias (como respirações, gritos, suspiros e outras onomatopeias).

Enquanto isto, o técnico de gravação é responsável por captar o diálogo com a melhor qualidade e corresponder às necessidades de audição do ator e Diretor de dobragem, permitindo passar para a sala de captação o som original do filme ou filtrá-lo entre o diálogo ou efeitos sonoros e música apenas.

---

<sup>6</sup> Empresa recém-criada com um modelo de negócio com potencial de inovação no modelo de negócio apresentado.

<sup>7</sup> Proteção de esponja, tecido ou metal posicionado em frente a um microfone de forma a reduzir plosivas.

Durante as primeiras sessões de captação em que estive a desempenhar a função de técnico de gravação, como foi o caso de “Fallen Leaves” e “Anatomy of a Fall”, estive acompanhado de colegas que me guiaram no processo todo. Nesta altura foram algumas as dificuldades que surgiram, nomeadamente a adaptação à mesa de mistura S1<sup>8</sup> que me permitia controlar a escuta nas duas salas (sala de captação e sala de controlo), mas o ponto mais complexo e que só mais tarde acabei por dominar foi a comunicação com o diretor de dobragem e o ator. Esta ligação é crucial no momento de captação, sendo um processo em que o técnico deve já conhecer indicações rápidas por parte do diretor de dobragem e do ator de forma a reduzir o tempo de gravação e tornar tudo mais eficiente. Apesar de haver um processo de captação standard e do qual todos os envolvidos estão cientes, a componente social e a ligação entre o técnico, o ator e o diretor dita também a eficiência que pode ser obtida numa sessão de captação. Para isto, necessitei de desenvolver o cargo várias vezes, e a cada projeto que tivesse pessoas diferentes a trabalhar comigo readaptar-me às suas maneiras de trabalhar e costumes. No caso da série “Baum”, produzida pela Skydance Productions, foi a primeira série de animação em que estive envolvido, e com um diretor de dobragem diferente daquele com quem tinha trabalhado nos anteriores filmes mencionados. “Guti” (Eduardo Gutierrez) é uma personalidade distinta e com uma forma de trabalhar mais ponderada, que permite mais ensaios aos atores no momento de gravação, e mais tempo para o desenvolvimento do trabalho. Comparativamente a outros diretores, este foi aquele com o qual mais consegui evoluir por ter uma atitude pedagógica e que me permitia cometer erros no processo de aprendizagem sem apressar as tarefas a serem realizadas.

### **3.3.2.3 Edição**

Após obtida uma captação com a melhor performance vocal, passamos à fase de edição na qual existe um extenso trabalho “cirúrgico” de sincronia da voz com a imagem por frames, e um processamento da voz de forma a deixá-la preparada para a fase de mistura. É aqui que o técnico de edição procede a remover ruídos vocais indesejados como as plosivas, sibilâncias, sons de garganta e boquejos que não sejam necessários ou incomodem a nível de audição, os quais não eram evitáveis durante o momento de captação. Além disso, é feita uma pré-mistura de volumes para que estejam todos os elementos de diálogos equilibrados (ao mesmo nível) antes da mistura, oferecendo ao engenheiro de mistura a opção de depois poder balancear o som

---

<sup>8</sup> Mesa de Mistura digital ligada a um computador que permite controlar certas funções de edição e mistura num DAW.

original do filme com todo o diálogo dobrado uniformizado.

Na edição tive a oportunidade de trabalhar em episódios da série “Baum”, mas também nos filmes “The Hypnosis” e “La Chimera”. Neste caso, o último filme mencionado foi aquele de que maior proveito tirei na prática de edição. “La Chimera” é um filme italiano realizado por Alice Rohrwacher, que desenvolve uma narrativa sobre *Arthur* (protagonizado por Josh O’Connor), um arqueólogo britânico em busca da mulher que está desaparecida. Passado nos anos 1980 em Itália, a busca do protagonista culmina com o interesse de um grupo de contrabandistas (que já se relacionavam anteriormente com *Arthur*) de aproveitar a sua habilidade sobrenatural de busca e localização de obras antigas de forma a recolhê-las e comercializá-las ilegalmente, aproveitando a fragilidade do personagem. No caso deste projeto, uma das nuances que enriqueceu a minha prática de edição vocal foi trabalhar com diferentes sotaques. Sendo que o filme original tem diferentes idiomas no diálogo original e personagens com sotaques pronunciados (Italiano, Português e Inglês), a direção de dobragem optou por adaptar esses sotaques também na versão dobrada. Por exemplo, na versão original o protagonista britânico tem um leve sotaque inglês quando fala italiano, e a personagem *Italia* (representada por Carol Duarte) que representava uma brasileira, tem um sotaque de Português do Brasil, os quais também foram aplicados na versão de dobragem espanhola. Isto requereu outro tipo de atenção da minha parte no sentido de estar atento à pronúncia e à aplicação de processamento de alteração frequencial destas vozes. Sendo que diferentes idiomas ocupam um espaço diferente no espectro auditivo, ou seja, têm frequências dominantes diferentes (Theelen, M. 2017), quando editamos e trabalhamos diálogo com sotaques diferentes é também necessário ter um tipo de abordagem mais atento. Isto acontece particularmente quando aplicamos um trabalho de equalização em certas frequências de forma a atenuá-las ou reduzi-las, sendo que podem retirar a inteligibilidade da mensagem do diálogo. O processo de edição para mim foi mais demorado de forma a praticar essa preservação de inteligibilidade, que ainda não tinha surgido anteriormente noutros projetos, tendo assim que confirmar várias vezes com colegas se o trabalho estava bem realizado para seguir para mistura.

#### **3.3.2.4 Mistura para Dobragem**

Durante a fase de mistura, apenas tive a oportunidade de praticar a assistência de um engenheiro de mistura em três longas metragens “La Chimera”, “Fallen Leaves” e “RAQA”, realizando várias tarefas, mas nunca assumindo nenhum projeto por inteiro devido ao grau de dificuldade e à exigência da parte dos clientes do estúdio.

É nesta fase em que todo o conteúdo dobrado ou implementado por ambientes vocais de biblioteca é equilibrado constantemente com os elementos sonoros originais do filme compostos pelos efeitos sonoros, ambientes e música. Para isto, começa-se por criar o número de faixas necessárias para implementar o som dobrado já com elementos de processamento como equalização, compressão e de-essing, de forma a controlar a dinâmica e banda de frequências das vozes conforme a sua distância. É realizado um processo de ajuste do balanço entre os diálogos dobrados através do volume e deste processamento, mas também uma espacialização através da utilização de efeitos de reverberação e de delay de tempo curto.

A mistura de “Fallen Leaves” foi a primeira experiência que tive em trabalhar na maior sala de mistura dos estúdios, que permite uma escuta diferenciada em sistema de surround e *Dolby Atmos*. Neste caso, a mistura deste filme foi realizada em 7.1, tendo tido a oportunidade de trabalhar em certos excertos do mesmo e misturá-los como acompanhamento do meu orientador. “Fallen Leaves”, realizado pelo finlandês Aki Kaurismäki, é um filme passado na cidade de Helsinque e que conta um cruzamento de vida entre *Ansa Grönholm* (protagonizada por Alma Pöysti), uma empregada de supermercado solitária, e *Holappa* (protagonizado por Jussi Vatanen), outro solitário e alcoólico que é obreiro. O acaso faz com que os dois se conheçam, e a narrativa desenvolve precisamente a relação entre os dois que, apesar das vulnerabilidades de cada um, é marcada pela construção a partir do esforço das duas partes.



*Figura 1 – Mesa de Mistura S6 da Avid Technology presente na Sala 1.*

Com a oportunidade de trabalhar com a orientação de dois misturadores de dobragens experientes (Mario Lorenzo e David Mantecón), e após assistir às suas abordagens de trabalho naquela sala, realizei algumas tarefas de mistura, como a adaptação de processamento como volume, reverberação, compressão e equalização das vozes através de automatização. A automatização é um processo que permite controlar e mudar valores de certos parâmetros de mistura ao longo do tempo. Esta ação é utilizada para se ter uma presença do diálogo consoante a energia vocal do diálogo, o espaço acústico do local de ação e a distância da personagem relativa à câmara. Nomeadamente, se tivermos um plano num espaço fechado, com um personagem a falar a 10 metros de distância, podemos reduzir o volume da sua faixa, e adicionalmente aumentar o efeito de reverberação na duração total do plano, criando assim a sensação de distanciamento e do espaço.

## 4. Considerações Finais

Esta experiência proporcionada pela Universidade Católica do Porto e pelos estúdios da Dubbing Brothers Spain, revela ser um momento académico e profissional extremamente importante no desenvolvimento da minha aprendizagem na área de pós-produção de som. Além de ter tido o privilégio de trabalhar em filmes de produtoras distintas e reconhecidos em festivais de cinema internacionais, esta oportunidade de investigação e trabalho durante o estágio curricular ofereceu-me uma chance de conhecer uma indústria diferente da Portuguesa, profissionais novos, e formas de trabalhar distintas daquelas a que eu estava habituado. Houve uma notória evolução na minha capacidade de trabalho e na forma como o aplico a diferentes projetos, devido à mudança de perspetiva também inculcida através desta experiência. Foi a partir daqui que comecei a aplicar o formato de trabalho das diferentes fases de pós-produção em projetos que coordeno, com uma maior atenção a detalhes e favorecendo um trabalho de equipa com mais elementos. Isto acaba por ser mais raro em projetos menores, mas nos quais, se aplicado, os resultados demonstram na minha opinião ser melhores. Foi durante este tempo que me tornei mais hábil nas funções de captação e edição na utilização do Pro Tools, adquirindo uma memória muscular relativamente aos atalhos e às ferramentas necessárias nas duas práticas. Também na mistura de som tive a oportunidade de compreender abordagens diferentes com os dois misturadores que observei, e absorver as técnicas necessárias para obter uma mistura bem balanceada entre todos os elementos sonoros.

O fator mais importante que retiro desta experiência é uma maior acuidade auditiva relativamente à performance vocal e ao tratamento de diálogo, estando mais apto para uma escuta crítica que me permite detetar nuances num diálogo e desta forma arranjar a solução para trabalhá-los. Reconheço que isto seja fruto da constante prática de tarefas de captação e edição que foram as técnicas que mais desenvolvi durante o estágio curricular.

Para além disto, a oportunidade laboral é acompanhada de uma descoberta pessoal da vivência num país diferente, e assim da integração numa sociedade com as suas diferenças relativamente ao meu país de origem. Apesar de terem surgido alguns momentos mais difíceis no local de trabalho em momentos de grande pressão (especialmente quando as datas de entrega de trabalho eram próximas), tive um apoio contínuo dos meus colegas em sentir-me “em casa” e na aquisição de habilidades e conhecimento que antes não tinha, e a gerir a pressão por vezes sentida com a exigência de qualidade do produto em que estava a trabalhar.

Tendo em consideração tudo isto, sinto-me atualmente mais preparado a nível laboral para poder realizar um trabalho consistente e com qualidade na área de pós-produção de som.

## 5. Bibliografia

Blumenfeld, P. C. (Ed.). (1991). Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 369-398.

Chorão, G. (2013). *A Dobragem em Portugal: novos paradigmas na tradução audiovisual*. Universidade de Vigo, Faculdade de Filoxía e Tradución.

Danan, M. (1991). *Dubbing as an Expression of Nationalism*. *Meta: Translators Journal*, 36(4), 606-614.

Dominguéz, X. M. (2017). El doblaje en el Estado Español: de la nacionalización a la normalización lingüística. Obtido em “El doblaje. Nuevas vías de investigación”, Granada: Editorial Comares, pp. 5-19.

Fong, G. C. F. (2009). *Dubbing and Subtitling in a World Context*. Chinese University Press.

Hannes, K. (Ed.) (2022). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Sage Publications.

Kalinowska, I. (2016). Cinema Fix: Is dubbing detrimental to language acquisition? Obtido em Terminology Coordination, <https://termcoord.eu/2016/06/ext-cinema-fix-is-dubbing-detrimental-to-language-acquisition/>

Luyken, G. (1991). *Overcoming language barriers in television dubbing and subtitling for the European audience*. Manchester : European Institute for the Media

Morais, A. B. (2021). *Censura ao cinema no marcelismo e tardo-franquismo: uma perspectiva comparada*. OpenEdition Journals

Stephens, E. J. & Wanamaker, M. (2010). *Early Warner Bros. Studios*. Arcadia Publishing. p. 25.

Theelen, M. (2017). *Fundamental frequency differences including language effects*. ResearchGate; The Graduate School of the Humanities, Utrecht University.

The Great Big Story. (2017). The Magic of Making Sound. Obtido em YouTube, [https://www.youtube.com/watch?v=UO3N\\_PRIgX0](https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0)

Yingmin, S. (2023) Realistic problems and innovative path of AI dubbing in the era of intelligent media. Francis Academic Press, UK.