

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO
MESTRADO ACADÊMICO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO



FELIPE RENÃ GOLIM STOCCO

**CINEASTAS DA VOZ NA ANIMAÇÃO BRASILEIRA: A SONORIDADE VOCAL DE
PERLIMPS**

FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ

CURITIBA

2025

FELIPE RENÃ GOLIM STOCCO

CINEASTAS DA VOZ NA ANIMAÇÃO BRASILEIRA: A SONORIDADE VOCAL DE
PERLIMPS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná, Linha II - Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Débora Regina Opolski

CURITIBA

2025

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Stocco, Felipe Renã Golim
Cineastas da voz na animação brasileira: a sonoridade vocal de Perlimps / Felipe Renã Golim Stocco. -- Curitiba-PR, 2025.
166 f.

Orientador: Débora Regina Opolski.
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) -- Universidade Estadual do Paraná, 2025.

1. Voz original. 2. Animação brasileira. 3. Cineastas da voz. 4. Performance vocal. I - Opolski, Débora Regina (orient). II - Título.

TERMO DE APROVAÇÃO


FELIPE RENÃ GOLIM STOCCO

“CINEASTAS DA VOZ NA ANIMAÇÃO BRASILEIRA: A SONORIDADE VOCAL DE PERLIMPS”


Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 02/04/2025.


Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) Linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo

Documento assinado digitalmente
 **DEBORA REGINA OPOLSKI**
Data: 02/04/2025 18:31:26-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^ª. Dr^ª. Débora Regina Opolski
Presidente da Banca (PPG-CINEAV UNESPAR)

Documento assinado digitalmente
 **LUCIANA PAULA CASTILHO BARONE**
Data: 02/04/2025 20:55:43-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^ª. Dr^ª. Luciana Paula Castilho Barone
Membro Interno (PPG-CINEAV UNESPAR)

Documento assinado digitalmente
 **ELISANGELA LOBO SCHIRIGATTI**
Data: 02/04/2025 21:28:00-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof^ª. Dr^ª. Elisangela Lobo Schirigatti
Membro Externo (Dadin/UTFPR)

Para Mary Lucy Golim e
Fábio Roberto Stocco

AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo incentivo financeiro por meio da bolsa concedida que viabilizou esta pesquisa.

À Fundação Araucária, pelo incentivo financeiro concedido e pela atuação como bolsista técnico no Laboratório de Investigação em Cinema e Audiovisual (LICA).

À Débora Opolski, querida amiga e orientadora, por me motivar a seguir o caminho da pesquisa acadêmica na graduação e por sua presença essencial no decurso desta caminhada.

Ao corpo docente e técnico do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV), da Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP), pelo apoio durante minha trajetória acadêmica.

À Elisângela Schirigatti e Luciana Barone, pela participação nas bancas de qualificação e defesa deste trabalho, com sugestões fundamentais para o seu aprimoramento.

À Luciana Barone, pela orientação durante o estágio docência realizado na disciplina de Projeto de Investigação da Cena Dramática 1 do curso de Licenciatura em Teatro (FAP).

Ao CINECRIARE – Cinema: criação e reflexão, grupo de pesquisa da linha (2) do mestrado, pelas discussões e trocas inspiradoras que enriqueceram este trabalho.

Aos colegas de equipe do Teatro Barracão Encena, pela riqueza de experiências vividas que me foram propiciadas desde que ingressei como docente na instituição de ensino.

À Melissa Garcia, pelas reflexões compartilhadas por meio de aulas, conversas e entrevista que trouxeram contribuições valiosas para esta pesquisa.

À Giulia Benite e Lorenzo Tarantelli, pelas entrevistas que beneficiaram o desenvolvimento desta investigação com informações relevantes.

À Alê Abreu e Viviane Guimarães, por nos fornecer acesso ao filme analisado e pela entrevista concedida que auxiliou a melhorar grandemente esta pesquisa.

Aos amigos que, direta ou indiretamente, colaboraram para a elaboração deste estudo.

À André Alves, estimado companheiro, que esteve ao meu lado celebrando cada conquista e oferecendo conforto nos momentos difíceis.

Finalmente, à família Golim Stocco, minha mais profunda gratidão. Este trabalho é reflexo do carinho e dos valores que vocês me transmitiram ao longo da vida.

fala humana, voz de gente,
barulho escuro do corpo,
intercortado de relâmpagos

FERREIRA GULLAR, *Poema Sujo*, 1976.

RESUMO

STOCCO, Felipe Renã Golim. **Cineastas da voz na animação brasileira:** a sonoridade vocal de *Perlimps*. 2025. 166 f. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo) — Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV), Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), Curitiba, 2025.

A pesquisa tem como objetivo discutir os processos de criação de vozes para longas de animação brasileiros, adotando o trabalho vocal em seu cerne, de maneira a fazer com que artistas de voz sejam reconhecidos pela sua contribuição autoral sobre a obra, considerando a inventividade e criatividade que a eles cabe. O estudo alicerça-se na Teoria de Cineastas (Penafria et al., 2016), que introduz a possibilidade de verter o pensamento expresso pelos cineastas em conteúdo enquadrável na teoria do cinema. Para aprofundar essa abordagem, foram realizadas entrevistas com os artistas de voz Giulia Benite e Lorenzo Tarantelli, que interpretam os protagonistas de *Perlimps* (2022), além de Melissa Garcia, diretora de voz do filme, Viviane Guimarães, assistente de direção, e Alê Abreu, diretor do filme. A análise adota a metodologia de observação da imagem espectral (Opolski; Carreiro, 2022), examinando como a materialidade sonora e a performatividade vocal se inscrevem na narrativa fílmica. A discussão sobre a vocalidade *Perlimps*, nosso objeto de análise, afunila-se em uma cena que exemplifica a voz mobilizada como ação, compreendendo esse elemento sonoro a partir do conceito de ação vocal e partitura vocal desenvolvidos por Gayotto (1997).

Palavras-chave: Voz original; Animação brasileira; Cineastas da voz; Performance vocal.

ABSTRACT

*The research aims to discuss the voice creation processes for Brazilian animated feature films, adopting vocal work at its core, in order to ensure that voice artists are recognized for their authorial contribution to the work, considering their inventiveness and creativity. The study is based on Filmmaker Theory (Penafria et al., 2016), which introduces the possibility of translating the thoughts expressed by filmmakers into content that can be framed within film theory. To deepen this approach, interviews were conducted with voice artists Giulia Benite and Lorenzo Tarantelli, who play the protagonists of *Perlimps* (2022), as well as Melissa Garcia, the film's voice director, Viviane Guimarães, assistant director, and Alê Abreu, the film's director. The analysis adopts the spectral image observation methodology (Opolski; Carreiro, 2022), examining how sound materiality and vocal performativity are inscribed in the film narrative. The discussion about *Perlimps* vocality, our object of analysis, focuses on a scene that exemplifies the mobilized voice as action, understanding this sound element based on the concept of vocal action and vocal score developed by Gayotto (1997).*

Keywords: Voice from animation; Brazilian animation; Voice filmmakers; Vocal performance.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Diagrama do instrumento vocal.....	42
FIGURA 2 - Excerto do texto teatral <i>Ham-let</i>	45
FIGURA 3 - Partitura do papel de Marcelo Drummond em <i>Ham-let</i>	45
FIGURA 4 - Guia de marcas vocais.....	48
FIGURA 5 - Organograma de gravação das vozes originais.....	49
FIGURA 6 - Diagrama do cubo de intersecções vocais.....	53
FIGURA 7 - Letreiro com título.....	63
FIGURA 8 - Cisão entre Bruô e Claé.....	64
FIGURA 9 - Última cena do filme.....	69
FIGURA 10 - <i>Sound Wave</i> do filme completo.....	71
FIGURA 11 - Macroestrutura do espectrograma.....	72
FIGURA 12 - Cena analisada localizada na macroestrutura.....	73
FIGURA 13 - Variação de intensidade.....	74
FIGURA 14 - Variação de entonação.....	74
FIGURA 15 - Giulia e Lorenzo contracenando em sessão <i>ensemble</i>	77
FIGURA 16 - Diferença nos padrões vocais de Bruô e Claé.....	79
FIGURA 17 - Lorenzo gravando a cena de clímax do filme.....	80
FIGURA 18 - Bastidores da gravação da cena em que Claé é capturado.....	80
FIGURA 19 - Gritos de Bruô e Claé.....	81
FIGURA 20 - <i>Model sheet</i> da Bruô.....	82
FIGURA 21 - Oração da Bruô.....	84
FIGURA 22 - Mantra da Bruô.....	85
FIGURA 23 - <i>Model sheet</i> do Claé.....	86
FIGURA 24 - Uivos do Claé.....	88
FIGURA 25 - Respiração do Claé.....	89
FIGURA 26 - João-de-Barro observa Bruô e Claé.....	90

FIGURA 27 - Textura performática do João-de-Barro.....	92
FIGURA 28 - Frequência do conector.....	93
FIGURA 29 - Bruô e Claé se deparam com ilhota flutuante.....	94
FIGURA 30 - Bastidores da gravação da cena analisada.....	95
FIGURA 31 - Primeira parte da cena analisada.....	98
FIGURA 32 - João-de-Barro segura caneca lascada.....	98
FIGURA 33 - Segunda parte da cena analisada.....	100
FIGURA 34 - João-de-Barro rodopiando sua bengala.....	100
FIGURA 35 - Terceira parte da cena analisada.....	101
FIGURA 36 - João-de-Barro surpreende as crianças-bichos.....	102
FIGURA 37 - João-de-Barro cutuca os agentes secretos.....	103
FIGURA 38 - Quarta parte da cena analisada.....	104
FIGURA 39 - Plano geral da cena analisada.....	104
FIGURA 40 - Quinta parte da cena analisada.....	106
FIGURA 41 - Sexta parte da cena analisada.....	108
FIGURA 42 - Bruô e Claé obrigam João-de-Barro a dizer o que sabe.....	108
FIGURA 43 - Sétima parte da cena analisada.....	110
FIGURA 44 - João-de-Barro sob efeito do raio hipnótico.....	110
FIGURA 45 - Oitava parte da cena analisada.....	112
FIGURA 46 - Nona parte da cena analisada.....	114
FIGURA 47 - Décima parte da cena analisada.....	116
FIGURA 48 - Décima primeira parte da cena analisada.....	118
FIGURA 49 - Décima segunda parte da cena analisada.....	119
FIGURA 50 - Elenco e equipe em leitura de mesa.....	122

LISTA DE PARTITURAS

PARTITURA VOCAL 1.....	99
PARTITURA VOCAL 2.....	101
PARTITURA VOCAL 3.....	103
PARTITURA VOCAL 4.....	105
PARTITURA VOCAL 5.....	107
PARTITURA VOCAL 6.....	109
PARTITURA VOCAL 7.....	111
PARTITURA VOCAL 8.....	113
PARTITURA VOCAL 9.....	115
PARTITURA VOCAL 10.....	117
PARTITURA VOCAL 11.....	119
PARTITURA VOCAL 12.....	120

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1. PANORAMA CONTEXTUAL E CONCEITUAL.....	19
1.1 Breve história da voz na animação brasileira.....	21
1.2 Atos de realização em voz de desenhos animados.....	29
1.3 Teoria de Cineastas.....	34
1.4 Ação vocal e partitura vocal.....	39
2. PROCESSOS ARTÍSTICOS EM VOZ ORIGINAL.....	49
2.1 Performance vocal de cineastas da voz.....	55
3. ANÁLISE FÍLMICA PERLIMPS.....	60
3.1 Metodologia de análise do espectrograma.....	70
3.2 Vocalidade na construção dos personagens.....	75
3.2.1 Bruô (Giulia Benite).....	82
3.2.2 Claé (Lorenzo Tarantelli).....	86
3.2.3 João-de-Barro (Stênio Garcia).....	90
3.3 Partitura vocal do diálogo cinematográfico.....	94
3.4 Direção de voz de Melissa Garcia.....	120
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	126
REFERÊNCIAS.....	128
FILMOGRAFIA.....	133
ANEXOS.....	134

INTRODUÇÃO

Com frequência, quando assistimos a uma animação considerando avaliar os seus elementos cinematográficos, nos atemos à estrutura narrativa, à análise da temática do conteúdo, ao roteiro, ou buscamos identificar a técnica utilizada para animar visualmente a obra. A animação abarca uma variedade de técnicas, desde os tradicionais métodos manuais até os mais atuais, viabilizados pelo avanço tecnológico, como

animação de objetos, animação de recorte. *Pixilation* e *Time-Lapse*. *Kinesthesia* e colagem. *Motion Graphics*. Animação com areia e tinta sobre vidro. Bonecos, argila, plasticina e *stop motion*. Rotoscopia. *Line animation* e *cell animation*. Animação 3D. *Design* aplicado ao processo de animação¹ (SCHIRIGATTI, AVRICHIR, 2021, p.20, tradução nossa²).

Na animação de objetos e na animação de recortes, movimenta-se manualmente objetos ou manipula-se recortes de papel para dar vida ao inanimado. Técnicas como *pixilation* e *time-lapse* utilizam fotografias de pessoas e cenários capturadas em intervalos regulares, produzindo movimentos singulares e, por vezes, surreais. A manipulação de materiais, como bonecos e argila em *stop motion*, e a arte fluida com areia e tinta sobre o vidro, exemplificam a artesanaria da animação e seu potencial plástico. A roscopia transforma filmagens *live-action* em animações traçadas à mão, o que garante realismo. Na *line animation* e na tradicional *cell animation*, o desenho é feito manualmente quadro a quadro, seja em linhas simples ou em folhas transparentes sobrepostas. Na animação digital, feita em computadores, o processo pode ocorrer em duas dimensões, utilizando *softwares* para criar desenhos vetoriais ou animações quadro a quadro, ou em três dimensões, para modelar e animar objetos tridimensionais com profundidade e riqueza de detalhes. Já a técnica de *motion graphics* combina gráficos em movimento e texto, o que é ideal para vídeos explicativos. A *kinesthesia* cria movimento em imagens estáticas, explorando sensações visuais dinâmicas. Independente da técnica, o design aplicado ao processo de animação usa princípios visuais como cor, forma e tipografia para criar narrativa.

Devido ao fenômeno da persistência da retina, os nossos olhos são capazes de registrar apenas doze imagens por segundo, por isso o cinema de animação consiste na justaposição de um número maior que doze imagens numa sequência de um segundo para criar uma ilusão de movimento. Porém, no caso de filmes animados que possuem falas, outra importante atividade que merece evidência no panorama de desenhos animados é a criação das vozes dos personagens.

¹ “[...] animation of objects, cutout animation. Pixilation and Time-Lapse. Kinestasis and bonding. Motion Graphics. Animation with sand and paint on glass. Dolls, clay, plasticine and stop motion. Rotoscoping. Line and cell animation. 3D animation. Design applied to the animation process”.

² Todas as traduções de idioma estrangeiro serão nossas, a menos que seja mencionado o contrário.

Em *Overhearing Film Dialogue*, Kozloff (2000) avalia o sentido atribuído à fala em ditados populares como: “uma imagem vale mais que mil palavras” ou “ações dizem mais do que palavras”. No uso dessas expressões do cotidiano, a palavra é tida como algo vazio, possível instrumento da mentira e fornecedora de evidências duvidosas, enquanto a imagem é digna de maior confiança. Nos estudos do cinema, alguns teóricos clássicos também reforçaram a preferência pela imagem em oposição à palavra falada. Eles defendiam o cinema sem som sincronizado, denominado por alguns estudiosos como cinema silencioso, ao compará-lo aos filmes emergentes que já possuíam som sincronizado. O argumento de que se valiam é que, entre outras razões, esses filmes reduziam a linguagem cinematográfica a um puro teatro filmado. Segundo essa perspectiva, preservar o cinema silencioso significava manter a essência do cinema, que reside na sua qualidade visual, evitando, assim, a dependência do diálogo. A escritora reitera que “os livros canônicos sobre estética cinematográfica dedicam páginas e páginas para edição e cinematografia, mas quase não mencionam o diálogo³” (KOZLOFF, 2000, p.06). A trilha sonora finalmente ganhou maior reconhecimento nos estudos acadêmicos a partir dos anos 70, contudo o enfoque pouco se estendeu sobre a fala cinematográfica, mas majoritariamente sobre a tecnologia do som, teorias do som, música e efeitos sonoros.

A trilha sonora é o resultado da mixagem de um aglomerado de sonoridades distintas. Todas essas sonoridades possuem um potencial narrativo que pode ser explorado no momento da criação. As falas dos personagens, além do potencial sonoro, carregam um potencial semântico e por causa disso, são os elementos que, via de regra, conduzem os olhos e ouvidos do audioespectador⁴. No entanto, mesmo com esse grau de relevância, “embora os diálogos em filmes estejam sempre no alto das preocupações dos profissionais responsáveis por construir a banda sonora, os estudos sobre esse elemento estão entre os mais rarefeitos do campo de pesquisa” (CARREIRO; ALVIM, 2016, p.187). Dessa forma, os diálogos desempenham um papel importante na narrativa sonora, mesmo que ainda sejam pouco explorados nos estudos do cinema.

A animação é um fenômeno essencialmente multidisciplinar e interdisciplinar. No Brasil, o tema tem se popularizado cada vez mais, porém o estado da arte avança lentamente. Não temos revistas científicas voltadas exclusivamente para a animação e tampouco pós-graduações *stricto sensus* na área (MARTINS; SENNA, 2019). Em entrevista para a revista C-Legenda, vinculado à pós-graduação em Cinema e Audiovisual (PPGCine) da Universidade Federal Fluminense, Marcos Buccini comenta sua percepção sobre este cenário:

Atualizando a pesquisa de Gustavo França, que contabilizou o número de artigos sobre animação publicados nos Anais do Intercom Brasil desde 2009, encontramos

³ “Canonical textbooks on film aesthetics devote pages and pages to editing and cinematography but barely mention dialogue”.

⁴ Termo utilizado por Michel Chion, na introdução do livro *Audiovisão* (2008), para se referir ao apreciador de uma obra audiovisual de forma a incluir a apreciação da imagem e do som.

29 artigos, em 11 anos, menos de três artigos por ano. Uma rápida pesquisa em outros congressos mostra que na SOCINE, o evento acadêmico mais importante da área do cinema no país, de 1997 até 2019, tivemos 61 trabalhos que envolviam animação, cerca de três por ano. Na Compós, em 19 anos tivemos quatro artigos publicados. E na Revista REBECA, publicação da SOCINE, com foco em cinema, tivemos quatro desde 2012. Lembrando que vários destes trabalhos destinam-se a resolver prioritariamente problemas de outras áreas do conhecimento, não necessariamente se aprofundando em aspectos próprios da arte da animação (BUCCINI citado por MARTINS; SENNA, 2019, p.18).

Isto posto, asseguramos que se a palavra falada é a camada da trilha sonora de filmes que menos recebe atenção dos trabalhos teóricos, os processos de criação imbuídos na feitura da voz para animações, que é o resultado da intersecção destes dois campos pouco investigados, é uma perspectiva ainda menos debatida.

As camadas da trilha sonora de um filme podem ser classificadas em três tipos: a música, que pode ser diegética ou não-diegética; os efeitos sonoros, que incluem os sons de ambiência (*background*), os vozerios (*walla*), os *hard effects*, os *sound effects* e o *foley*; e finalmente, a sonoridade vocal, emitida por interlocutores por meio de diálogos ou por *voice-over* — como em narrações e demais vozes extra-diegéticas (OPOLSKI; CARREIRO, 2022).

Os efeitos sonoros constituem o mundo sonoro audiovisual e, por conseguinte, a narrativa do filme. A ambiência é dividida em BG (*background*) e BG-FX (*background-effects*). Enquanto o primeiro é o som ambiente denso e contínuo de determinada cena, o segundo são eventos sonoros pontuais que situam o audiespectador em determinado lugar. O vozerio é uma massa sonora indistinguível de vozes que gera um burburinho como pano de fundo. O *foley* é um som resultante da interação direta da personagem com o meio e por isso é gravado em sincronia com a imagem (farfalar das roupas, *footstep*, etc.). Por último, *hard-effects* são efeitos possíveis de serem vistos pelo audiespectador, relativos a uma fonte sonora *on frame*; e *sound-effects* são efeitos não-literais, não-indiciais e que não devem ser submetidos a escutas causais, porque não são representativos (OPOLSKI, 2009).

A princípio, a voz cinematográfica pode parecer mais simples que as outras camadas do filme, no entanto, possui complexidade equivalente. Na animação, os responsáveis pela autoria das vozes originais são chamados artistas de voz (*voice actors*). Por meio da performance vocal, esses intérpretes determinam a personalidade e o humor dos personagens.

Enquanto estivermos tratando de cinema, substituiremos o uso do termo “artistas de voz” por “cineastas da voz”. De acordo com a teoria que utilizaremos para embasar nossa análise crítica, a Teoria de Cineastas (PENAFRIA, 2016), o termo cineasta não deve ser delegado exclusivamente ao diretor, roteirista ou animador de um desenho animado. Todo aquele que contribui ativamente em alguma das dimensões autorais do filme e de proposição criativa é um cineasta. Também é importante estabelecer que, em nosso trabalho, o cinema de animação é encarado como um estilo de

se produzir cinema, não como um gênero cinematográfico, pois a animação possui especificidades que a diferenciam do cinema *live-action*. Bendazzi (2021, p.45) argumenta que “existem muitos gêneros na animação, este é um bom ponto de partida para introduzi-lo não como um gênero ou macro-gênero, mas como um estilo separado de produção cinematográfica, irmão do cinema de *live-action*”⁵. Assim, a animação deve ser reconhecida como uma forma distinta de se fazer cinema.

Wright e Lallo (2013), Lowenthal e Platt (2018) são alguns autores estrangeiros que escreveram sobre esta prática artística, discorrendo sobre técnicas e estéticas da performance vocal. Hooks (2003), por sua vez, se debruça sobre a atuação para animação, mas não aborda especificamente a expressividade vocal. No Brasil, identificamos trabalhos acadêmicos que analisam o som na animação, mas sem se aprofundarem no trabalho vocal, como é o caso da dissertação de Cezar (2024). Existem também pesquisas sobre criação vocal, mas que não abordam animações brasileiras, como a dissertação de Crochiquia (2020), que foca na dublagem de desenhos estrangeiros. Ainda, alguns diretores de animação possuem trabalhos acadêmicos voltados para a esfera da voz: Igor Bastos, por exemplo, desenvolveu uma monografia sobre o documentário *O Vozério* (2023), de sua autoria, que discorre sobre o cenário da dublagem brasileira; Fernando Gutierrez é responsável pela tese de doutorado intitulada *Animação em ato: voz, performance e a cena independente* (2019), que não somente analisa o processo criativo de seu filme animado *O Sonho de Clarice* (2023), como também contém reflexões valiosas sobre voz em outras animações.

Meu desejo por pensar a voz no contexto da animação adveio, em um primeiro momento, de minha fascinação pela dublagem brasileira de desenhos animados. Na infância, demonstrava algumas aptidões vocais e desde a tenra idade fui estimulado a me expressar cantando e a criando vozes para representações. Meu desenvolvimento pessoal culminou na minha profissionalização, inicialmente como arte-educador, através da graduação em Licenciatura em Artes (UFPR) — que foi quando comecei a perceber a voz como objeto de estudo acadêmico, ao produzir um TCC sobre dublagem orientado pela Dr^a. Débora Regina Opolski — e depois como ator com ênfase em estudos na esfera vocal. Uma parte importante da minha formação como ator se deu a partir do meu ingresso na PalavrAção, companhia de teatro universitário da UFPR. Alaor de Carvalho, professor do colegiado, foi meu primeiro mestre nas artes da cena. Selma Lopes, atriz e célebre dubladora carioca, minha mestra na dublagem. Estes e outros mestres instigaram a centelha que me acompanhou durante a vida: o desejo por descobrir mais sobre a voz de atrizes e atores.

Convergir meus interesses por performance vocal com os estudos sobre fala cinematográfica da minha orientadora deram sentido para minha pesquisa que subsequentemente, foi afinada para o campo da voz original para animação no Programa de Pós-Graduação Mestrado

⁵ “[...] many genres exist within animation. This is a good starting point for introducing it not as a genre or macro-genre, but as a separate style of filmmaking, a brother to live-action cinema”.

Acadêmico em Cinema e Artes do Vídeo. Em 2024, participei de um curso ministrado por Melissa Garcia. O primeiro contato direto com essa expressividade artística sob a orientação de Melissa estabeleceu meu entendimento inicial sobre a prática. Eventualmente, também integrei o grupo de estudos Voz de Desenho⁶, cujas reflexões alimentaram ainda mais minhas inquietações acerca da voz original para animações. Este é o contexto que me leva a desenvolver aqui uma dissertação sobre processos de criação em voz original na animação brasileira.

No discorrer do presente estudo investigaremos de que formas os processos de criação pertencentes ao desenvolvimento dessa etapa da produção de filmes em animação podem ser, em si próprios, atos teóricos, na medida em que cineastas da voz se utilizam de técnicas e capacidades artísticas para gerar um novo elemento expressivo que será constituinte daquela obra: o seu registro vocal. Para fundamentar nossa investigação, recorreremos ao pensamento teórico de algumas autoras brasileiras como Gayotto (1997) e Opolski (2009, 2021), além de escritores estrangeiros como Stanislavski (1984, 1989) e Barba (2009). Enquanto Opolski propõe a observação de imagens espectrais como meio de materialização visual da experiência sonora, Gayotto cria um registro de marcas para representar graficamente os recursos vocais utilizados para dar ênfase nas palavras. Tanto a análise do espectrograma, quanto a elaboração de partituras vocais serão utilizadas como recursos para destrinchar a sonoridade vocal de *Perlimps* (2022), filme de Alê Abreu⁷. Entrevistamos o diretor do filme e a assistente de direção, Viviane Guimarães, além de Melissa Garcia, diretora de voz do filme, e Lorenzo Tarantelli e Giulia Benite, atores do elenco, que nos relataram como foi o processo de criação das vozes dos personagens. A justificativa para a escolha do longa se dá pela relevância do diretor no panorama do cinema nacional e por Melissa representar um expoente na área da voz original para desenhos animados.

No primeiro capítulo são apresentados os alicerces que embasam nossa pesquisa, tais como a Teoria de Cineastas, uma breve história da voz na animação brasileira, os atos de realização na criação de vozes, a ação vocal e a partitura vocal. Esses esclarecimentos ajudam-nos a pautar um panorama contextual e conceitual da voz que nos permite ir além na discussão. Em seguida, abordaremos os processos artísticos envolvidos na criação da voz, que ocorre por meio das performances de cineastas da voz. Entender as questões envolvidas no processo artístico da voz original vai nos possibilitar compreender o conjunto de conceitos utilizados na análise fílmica. O último capítulo apresenta a análise da sonoridade vocal de *Perlimps*. Primeiro, debruçamo-nos

⁶ Os encontros do grupo de pesquisa acontecem regularmente uma vez na semana e incluem leituras, discussões e exercícios práticos. Idealizado por Melissa Garcia, o grupo reúne artistas e entusiastas que se relacionam com a temática da voz original de desenhos animados.

⁷ Alê Abreu é um multi-artista paulista (diretor, artista plástico, animador) nascido em 1971. Realizou seu primeiro filme em 1984, chamado *Memória de Elefante*, a partir de um curso que fez no Museu da Imagem e do Som - SP. Na década de 90 ele formou-se em Comunicação e produziu os curta-metragens *Sírius* (1993) e *Espantalho* (1998) — onde já demonstrava versatilidade técnica misturando traços diferentes de animação e elementos fotográficos em *stop-motion*, por exemplo. Em 2007 ele lançou seu terceiro curta de animação, *Passo*.

sobre a metodologia da análise; em seguida, apresentamos os personagens e as questões vocais atribuídas a eles; continuamos com a análise das falas de uma cena específica e finalmente apontamos algumas considerações sobre a direção das vozes do filme.

1. PANORAMA CONTEXTUAL E CONCEITUAL

Para começarmos a entender o trabalho vocal de cineastas em desenhos animados nacionais, é preciso introduzir alguns conceitos que sedimentam nossa pesquisa. A abordagem teórica e a forma de registro (escrito, imagético e sonoro) da voz, utilizados no trabalho, serão explicados ao longo deste capítulo inicial, a fim de elucidarmos a autoralidade que cineastas de voz desempenham quando atuam em filmes animados. Ainda, faremos uma verificação da sonoridade vocal em filmes que se relacionam com nosso objeto de análise para compararmos esse aspecto específico ao uso da voz em *Perlimps*, identificando possíveis semelhanças e diferenças na estética da voz deste filme com outros longas pertencentes ao cinema animado brasileiro.

A animação nacional é diversa em suas premissas e modos de produção, cineastas responsáveis pela criação destes filmes desenvolvem uma ampla gama de técnicas e diversidade de temas. Na publicação impressa *19º CineOP — Mostra de Cinema de Ouro Preto* (F. D'ANGELO; R. D'ANGELO, 2024), em seção sobre temática histórica, Marcelo Fabri Marão, autor e animador com expressiva presença no cinema de animação brasileiro, faz um levantamento dos longa-metragens de animação nacionais, contabilizando cerca de setenta filmes de animação em longa-metragem. Certamente, a lista não compreende a totalidade de longas produzidos no Brasil, mas é um ponto de partida interessante para contextualizar esse universo. Ao se empreender nesta iniciativa, o cineasta assume a posição de pesquisador de dados movido por responsabilidade social e histórica.

Não há dados oficiais sobre o cinema de animação brasileira, como filmes produzidos e exibidos ano a ano, ganhadores de festivais, filmografias mais extensas, distribuição de produção pelos diferentes Estados. Nada. O que há são iniciativas, individuais ou de grupo, que fazem seus próprios levantamentos (F. D'ANGELO; R. D'ANGELO, 2024, p.121).

O levantamento de Marão sinaliza que “somente dez cineastas realizaram mais de um longa, sendo a filmografia de Maurício de Souza [...] a mais extensa. Otto Guerra e Paulo Munhoz vêm a seguir com quatro longa-metragens cada um” (F. D'ANGELO; R. D'ANGELO, 2024). Segundo o levantamento, *A Turma da Mônica* conta com sete longa-metragens produzidos entre os anos de 1982 e 2006, tornando-a a franquia de filmes mais longeva da lista.

Também é importante salientar os primeiros longa-metragens de algumas unidades regionais, como os da Bahia em 1984 (*Boi Aruá*), o de Rio Grande do Sul em 1994 (*Rocky & Hudson*) e, a partir de 2022, os primeiros de Pernambuco (*Além da Lenda*), Goiás (*A Ilha dos Ilus*), Ceará (*Todo Mundo Já Foi para Marte*) e Minas Gerais (*Chef Jack*), que também teve o primeiro longa de uma cidade no interior de Minas Gerais, Divinópolis, com *Placa Mãe* (F. D'ANGELO; R. D'ANGELO, 2024, p.121).

Em 2018, a ABRACCINE publicou o livro *Animação Brasileira – 100 Filmes Essenciais* como parte das comemorações do centenário da animação brasileira. No lançamento conjunto com

a Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) e com o Grupo Editorial Letramento, *O Menino e o Mundo* (2013), de Alê Abreu, foi considerada a melhor animação brasileira segundo a votação dos membros da Associação Brasileira de Críticos de Cinema⁸. Além de *O Menino e o Mundo*, *Uma História de Amor e Fúria* (2013), de Luiz Bolognesi, em segundo lugar, também foi vencedor de Annecy. O levantamento indica que o diretor Otto Guerra⁹ é o principal nome da animação brasileira, com quatro filmes na lista, dois deles entre os dez primeiros: *Até que a Sbornia nos Separe* (2013), codirigido por Ennio Torresan Jr., em quarto lugar; e *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006), em nono.

Ainda que os longa-metragens, por questões históricas, culturais e comerciais, conquistem mais atenção do público e da crítica, “o formato de pequena duração é responsável por 83 títulos dos 100 ranqueados, reforçando o papel no fomento da animação em termos de experimentação estética, narrativa e de linguagem” (ABRACCINE, 2017). Curtas geralmente advêm de realizações independentes que permitem maior liberdade criativa de seus autores e não seguem padrões tão específicos quanto os longas. O tempo de produção costuma ser menor e grande parte dos curtas é difundida em festivais e mostras de cinema fora do circuito comercial.

Mesmo com a crescente expansão dos desenhos animados e o reconhecimento positivo da crítica, nosso cinema de animação ainda sobrevive do fomento de editais públicos do estado brasileiro, e poucas animações de longa duração atingem verdadeiro sucesso comercial. Algumas exceções notáveis incluem *Lino* (2017), de Rafael Ribas, que acumulou um público de mais de 1,1 milhão de pessoas, tornando-o uma das maiores bilheterias mundiais de um longa animado brasileiro. A produção teve 325 mil espectadores na Rússia, 265 mil no México e 324 mil no Brasil. Outro longa-metragem de animação que merece destaque pelo seu êxito comercial é o filme *Arca de Noé* (2024), de Sérgio Machado e Alois di Leo, produção que teve 155,4 mil ingressos vendidos em sua primeira semana de exibição. Os números colocaram o filme entre as cinco maiores bilheterias nacionais daquele período. Mesmo diante dessas exceções, Ribeiro (2018) afirma que existe um problema de má distribuição e exibição dos filmes. Produz-se muito, mas se vê pouco cinema nacional nas salas comerciais brasileiras. Nesse sentido, as séries televisivas possuem maior retorno financeiro.

Ao contrário dos longas de animação, as séries têm um histórico mais animador de circulação dentro do mercado comercial. Os problemas de comercialização de longas animados, isto é, de venda, são os mesmos problemas das produções de *live action* nacionais. No quesito sucesso comercial, as séries estão bem à frente dos longas, conseguindo boas audiências nas grades de programação das TVs a cabo (RIBEIRO, 2018, p.188).

⁸ A publicação ganhou uma segunda edição, em novo formato, lançada em 26 de janeiro de 2025, durante a 28ª Mostra de Cinema de Tiradentes no Centro Cultural Yves Alves.

⁹ Otto Guerra é um dos pioneiros da animação autoral brasileira, criador da Otto Desenhos Animados, que se estabeleceu como uma das produtoras de animação mais importantes do país. Desde 2020 é membro da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood.

Andrés Lieban, criador de *Meu AmigãoZão*, defende que “as séries são importantes no sentido de gerar trabalho contínuo e fonte de renda principal para muitos profissionais, além de defender uma propriedade intelectual local, que se converte em ativos culturais” (citado por BUCCINI, 2017). Assim sendo, é de se esperar que o processo de criação das vozes para séries animadas também se diferencie no que diz respeito ao tempo e ao dinheiro. Alguns projetos de longa-metragem têm escopo financeiro o suficiente para contar com uma equipe especializada, direção de voz e *casting*, enquanto outros acabam recorrendo a profissionais desempenhando várias funções simultaneamente.

As produtoras fazem o que conseguem, como conseguem. Talvez com mão de obra não especializada. Isso é a estética ou foi como conseguiram fazer? Então acho que nós temos panoramas diferentes de acordo com os estados e de acordo com a produção. Acho que temos criadores e diretores já muito amadurecidos e outros que ainda tem muito o que amadurecer como produção (GARCIA, 2025, informação verbal).

Em meio a um aprendizado coletivo, “a indústria de animação no Brasil encontra-se em pleno processo de implantação. Mesmo agentes financeiros, instituições governamentais e os próprios "criadores" de animação estão ainda aprendendo como operar esse modo de produção” (CIPINIUK, 2018, p.288). Compreender a animação brasileira implica não apenas em analisar sua trajetória para uma tentativa de consolidação como indústria, mas também investigar os elementos que a compõem, entre eles, a sonoridade e a criação das vozes dos personagens. Para isso, é necessário revisitar a história da voz na animação brasileira, observando como essa prática se desenvolveu ao longo do tempo e alguns de seus marcos.

1.2. Breve história da voz na animação brasileira

A animação, como forma de arte e entretenimento, possui um longo caminho que remonta ao final do século XIX. Desde suas primeiras exibições, essa arte conquistou públicos ao redor do mundo, evoluindo com o avanço das tecnologias e tornando-se um dos principais meios de expressão audiovisual no cinema e na televisão.

Em 28 de outubro de 1892, Émile Reynaud apresentou no museu Grevin, em Paris, a primeira projeção do seu teatro óptico iniciando assim o desenho animado no mundo. Devido à importância desse fato, a data é considerada como o dia da Animação Internacional. Para comemorar esta data, em 2002, a Associação Internacional do Filme de Animação (ASIFA) lançou o Dia Internacional da Animação, contando com diferentes grupos internacionais filiados, presentes em cerca de 51 países, inclusive o Brasil. O dia é organizado pela Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) que realiza a mostra de curtas metragens nacionais e internacionais em mais de 150 cidades em todo o país, além de palestras com animadores renomados (GOMES, 2008, p.03).

Traçar marcos históricos é uma tarefa árdua, até porque, “muitos pesquisadores entendem a animação como uma prática milenar e a associam às tentativas primitivas de representação do movimento, como por exemplo as pinturas rupestres” (RIBEIRO, 2018, p.42). Contudo, em se tratando de obras animadas brasileiras, o primeiro filme de que temos registros é o curta-metragem de Álvaro Martins, denominado *Kaiser* (1917), lançado apenas nove anos depois de *Fantasmagorie*, exibição inaugural de um desenho animado em um projetor de cinema moderno (BUCCINI, 2017). Até o ano de 1953, foram produzidos e lançados no Brasil poucos curta-metragens animados, isso mudou naquele mesmo ano com a estreia do primeiro filme de animação brasileira de longa duração, chamado *Sinfonia Amazônica*, de Anélio Lattini. O filme contém a adaptação de uma coleção de contos folclóricos da região norte do país. O cineasta lidou com uma série de entraves durante a produção do filme, pois

enquanto em grandes animações estrangeiras eram, na época, utilizados cerca de 400 animadores, o artista trabalhou sozinho na concepção, preparação e elaboração dos personagens e dos cenários. Para que o filme ganhasse vida, realizou diversos esboços e mais de 500 mil desenhos além de todo o processo de animação e a cópia dos desenhos para lâmina de celulóide (GOMES, 2008, p.08).

Tal como *Fantasia* (1940), da *Walt Disney Animation*, o filme privilegia o acompanhamento musical orquestrado e por isso as falas do filme são escassas. No entanto, guardando as devidas distâncias, é curioso notar como o filme de Anélio Lattini compartilha certas semelhanças com *Perlimps* em relação ao uso da voz como elemento narrativo. Ambas as obras iniciam com um narrador em *voice over* convidando o audiospectador a mergulhar em florestas e bosques, na medida em que imagens detalhadas ilustram o ambiente.

Era uma vez a mais bela floresta, sob o mais belo céu e sob a mais linda planície do mundo. A natureza esperava ainda as aves e os outros animais. A Amazônia acabava de ser criada. As lendas e os mitos povoam o seu passado distante. Um mistério envolve todos os recantos da paisagem amazônica. E em cada árvore majestosa que se ergue silenciosa para o céu, há uma esperança de ninhos. A terra está úmida ainda, pois surgiu do fundo das águas, como um milagre feérico. A paisagem amazônica é um poema lendário escrito pela própria natureza. E há na sua grandeza uma ressonância sinfônica de ritmos jamais ouvidos (SINFONIA AMAZÔNICA, 1953).

Em *Sinfonia Amazônica* localizamos aqueles que podem ser entendidos como os primeiros cineastas da voz de um longa-metragem animado. Os narradores são Nero Morales e Paulo Roberto. Abelardo Santos interpreta Curumin, protagonista da trama, enquanto Matinhos dá voz ao pássaro Japu e Almirante é o intérprete do Boto. Almirante, importante cantor e radialista da época, já havia sido a voz de Aracuã, personagem do filme *Você Já Foi à Bahia?* (1944), na versão original do filme estrangeiro. O filme de Anélio Lattini ainda conta com vozes de Antonio Nobre e Bartolomeu Fernandes.

O segundo longa-metragem animado nacional foi *Presente de Natal* (1971) de Álvaro Henrique Gonçalves, que também foi o primeiro longa de animação brasileiro colorido. O terceiro filme foi *Piconzé* (1972), de Ypê Nakashima. Assim como *Sinfonia Amazônica*, *Piconzé* também inclui algumas personagens folclóricas brasileiras, mas é ambientado em um vilarejo nordestino. É possível escutar uma coloquialidade tipicamente brasileira nas falas dos personagens, reiterando uma identidade nacional, que utiliza gírias, figuras de linguagem, forças de expressão e fazem menção a personalidades populares da cultura brasileira. Em sua estética visual e sonora, ele muito se assemelha às produções de *Hanna-Barbera*, com vozes caricatas e canções infantis.

Você pode segurar um espelho diante de tudo na natureza e, nesse caso, você terá uma fotografia. Ou você pode segurar um espelho apenas para peculiaridades e, nesse caso, você tem uma caricatura. A caricatura, de certa forma, é um espelho imperfeito da natureza, enfatizando aqueles aspectos da realidade que você, artista, considera mais importantes¹⁰ (HOOKS, 2003, p.101).

Assim, a caricatura da voz supracitada é uma deformação de certas singularidades vocais a fim de estilizar sua forma, tornando-a extravagante e, por vezes, histriônica. Aqui, abrimos um parêntese para comentar as clássicas vozes de *cartoons* que utilizam esta estética vocal estilizada e caricaturizada. Seja no cinema ou na televisão, o termo “voz de desenho” é lido até hoje, em diversos contextos, como sinônimo de vozes caricatas. Divergindo do senso comum, quando submetida a esta provocação, Melissa Garcia caracteriza a voz de desenho com as seguintes qualidades:

Eu acho que para ser voz de desenho você tem que saber que você precisa ter bagagem como artista para fazer desde uma cena extremamente naturalista até um *cartoon* clássico *Hanna-Barbera*. Acho que para ser voz de desenho você tem que assistir desenho. É muito difícil classificar. Acho que voz de desenho é qualquer voz que seja de um ser humano e que dê alma para um personagem animado, acho que essa é a melhor definição (GARCIA, 2025, informação verbal).

A voz de *cartoon* citada por Melissa é um exemplo desta voz caricata, que estiliza a sua forma para se adequar ao personagem. No entanto, o termo “caricato” pode ser entendido como a escolha por características clichês que reduzem a voz. Alê Abreu se posiciona contra este tipo de atuação em seus filmes, a não ser que seja por uma questão de linguagem.

Eu tento fugir das “vozes de animação”, porque isso me incomoda. Eu só usaria uma coisa bem caricata no caso de, por alguma questão de linguagem, me servir. Mas eu não traria para um filme porque é sempre feito assim na animação. No caso, por exemplo, do Capitão Programação [personagem de *Garoto Cósmico*] a gente fez isso. Porque ele era um cara que precisava ser farsesco. A gente trouxe uma voz que era parecida com a voz do Batman (ABREU, informação verbal, 2025).

¹⁰ “You can hold a mirror up to everything in nature, in which case you have a photograph. Or you can hold a mirror up only to quirks, in which case you have a caricature. Caricature, in a way, holds an imperfect mirror up to nature, emphasizing those aspects of reality that you, the artist, consider most important”.

Consideramos que no universo do desenho animado, a voz caricata se torna uma opção mais utilizada do que no cinema em *live-action*, por exemplo, porque a própria técnica da animação carrega em si uma natureza surrealista. Que voz tem uma bolinha de gude? Bolinhas de gude não falam, então sua voz poderia ser aguda e fraca, para mimetizar sua aparência externa, ou soar como a de um rádio-locutor, para criar contraste e ironia. Na animação, qualquer objeto ou forma ganha vida e com isso, uma voz em potencial. As vozes dos personagens animados não precisam ser naturalistas, pois elas não correm o risco de ser comparadas com a realidade. Os personagens dos desenhos de *Hanna-Barbera* são exemplos disso, ou o Capitão Programação de *Garoto Cósmico*.

Embora a voz na animação muitas vezes possua traços que não sinalizam a realidade, isso não significa que não sejam carregadas de verdade. Em seu livro *A Voz Articulada pelo Coração* (2013), Meran Vargens propõe considerar o teatro como um jogo de representação, um faz de conta associado ao espírito infantil. Assim o fez um homem na Grécia durante um festival na antiguidade ao gritar “Eu sou Dionísio”. Essa lógica também pode ser aplicada à animação. “Propor ao ator trabalhar a voz na dinâmica de jogo envolve-o no prazer, e esse envolvimento é capaz de atuar favoravelmente em relação à sua expressividade, abrindo portas para uma gama maior de experimentações na sua esfera física, mental, energética, estético-poética” (VARGENS, 2013, p.05). Por saberem se tratar de um faz de conta, tanto atores quanto público instauram em si específicas condições de estado da consciência, o que os permite acreditar verdadeiramente nas circunstâncias do ato representado, mesmo que ele não seja fortemente enraizado na realidade. Vargens explica o uso do termo verdade nesta prática que solicita aos integrantes acreditarem numa situação fictícia:

A primeira razão para a presença da palavra verdade é a presença desse enigma: será que se o homem que gritou "sou Dionísio" estivesse aparentando sobriedade, com um corpo endurecido, sem nenhum remelexo na cintura ou proferindo palavras por demais apolíneas, a multidão teria embarcado no jogo? Ou será que a multidão teria deixado a brincadeira de lado, seguindo a procissão com o seu deus imaginário, dispensando esse deus-corporificado tão destoante do imaginado? (VARGENS, 2013, p.08).

A caricatura não é sinônimo de canastrice, pois é preciso técnica para manter a consistência da voz estilizada e preservar o sentimento de verdade. O espírito da criança que Meran Vargens sugere despertar nos atores para a busca da verdade, mesmo de uma voz caricata, precisa ir de encontro com esta técnica necessária para concretizá-la. Mesmo em animações com premissas mais simples, como em séries animadas voltadas para a primeira infância, em que seu público ainda está na fase da alfabetização, o sentimento de verdade é inabdicável. Os diálogos em animação são criados de maneira a atender seu público alvo, que faz parte de um recorte que inclui faixa etária e outros aspectos. Nestas animações destinadas para o público infantil é comum escutarmos conversas expositivas entre os personagens que dialogam em tom quase professoral, enfatizando

com a entonação da voz certas palavras que sublinham partes do discurso. Respeitando as escolhas estéticas de cada obra, entendemos que cada filme animado atende interesses que abarcam desde decisões criativas até estratégias mercadológicas. O que não se pode admitir são vozes mecânicas baseadas puramente na leitura falada do texto sem qualquer reflexão e envolvimento emocional com o personagem.

Retomando nosso apanhado histórico, os três primeiros filmes em longa-metragem do Brasil, mesmo contando com a aceitação do público, sofriam com a falta de estrutura e recursos para a produção, além de problemas na distribuição e comercialização (BUCCINI, 2017).

Esses elementos acabaram por colaborar para que muitos desses diretores acabassem desanimando e desistindo de seus longas-metragens. A falta de recursos e financiamentos fez com que, por um lado, muitos desses realizadores tivessem que arcar, com seus próprios recursos, com os custos de suas produções. E, por outro, a falta de verbas resultava em um acúmulo de funções por parte do realizador, tendo muitas vezes que finalizar o trabalho praticamente sozinho, sem poder contratar mais animadores (GOMES, 2008, p. 22).

Ainda que alguns considerem *Piconzé* como sendo a primeira animação com maturidade profissional nacional, só houve uma tentativa de se produzir uma animação brasileira em termos industriais quando Maurício de Souza buscou implantar uma série televisiva da *Turma da Mônica*, adaptando seus já famosos personagens dos gibis (GOMES, 2008). Nesta ocasião, empregou cerca de 250 profissionais e contou com auxílio de algumas produtoras, porém o produto final acabou sendo lançado diretamente para vídeo doméstico e compilado em filme para o cinema. *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982), empreitada inicial do cartunista, foi o primeiro grande sucesso comercial e permanece sendo uma das maiores bilheterias brasileiras de animação nacional, levando mais de um milhão de pessoas ao cinema entre 1982 e 1983 (BUCCINI, 2017).

É neste ponto que a história do cinema de animação nacional se conecta novamente com *Perlimps*. *As Aventuras da Turma da Mônica* deixou de ser o filme mais rentável da franquia após o lançamento de *Turma da Mônica: Laços* (2019), primeiro filme *live-action* da franquia que introduziu Giulia Benite no papel de Mônica. A primeira atriz a dar voz à personagem icônica dos quadrinhos nos cinemas foi Maria Amélia Costa Manso, que atuou ao lado de Ivete Jayme (Cebolinha), Isaura Gomes (Cascão) e Silvia Cordeiro Marinho (Magali). A partir do segundo longa animado da franquia, *A Turma da Mônica em A Princesa e o Robô* (1983), os protagonistas passaram a ser interpretados por um novo elenco que inclui Marli Bortoletto (Mônica), Angélica Santos (Cebolinha), Paulo Cavalcante (Cascão) e Elza Gonçalves (Magali). Esta configuração de vozes e formação de elenco se mantém até hoje nas demais animações da franquia que foram lançadas no cinema posteriormente. São identidades vocais reconhecidas pelo grande público, uma vez que foram introjetadas em nosso imaginário coletivo e cristalizadas pelo tempo.

Reconhecemos a tendência de escalar atores adultos para papéis infantis como sendo uma prática comum naquela época e, até pouco tempo atrás, isso ainda se mantinha, tanto na produção de vozes originais quanto na dublagem. Existem algumas razões para isso: a primeira delas é que no caso de séries animadas e franquias como a de Maurício de Souza, espera-se que o artista de voz responsável por interpretar um personagem infantil possa permanecer desempenhando esta mesma função por muitos anos. A criança está sujeita a mudança vocal da puberdade e por isso não pode reproduzir o mesmo timbre por um longo período. Em segundo lugar, a exigência técnica muitas vezes demanda experiência e controle vocal que crianças ainda não desenvolveram completamente. Dessa forma, escalar atores adultos garante maior estabilidade na atuação e continuidade na identidade vocal dos personagens, o que é essencial para franquias longevas. No entanto, essa escolha pode transmitir menos autenticidade à voz que está simulando outra idade.

Outros destaques dignos de nota, no que se refere a história da animação, incluem *Boi Árua*¹¹ (1985), de Francisco Liberato, o primeiro longa de animação produzido fora do eixo Rio-São Paulo; *Rocky & Hudson*, de Otto Guerra, o primeiro filme animado destinado para o público adulto; *Cassiopéia* (1996), de Clóvis Vieira, o primeiro longa de animação nacional inteiramente digital, lançado poucos meses após *Toy Story* — filme tido como o primeira animação em computação gráfica tridimensional; *As Aventuras de Gui e Estopa* (2006), de Mariana Caltabiano, primeiro longa animado dirigido por uma mulher.

Neste ponto, vale aprofundar-nos brevemente em um exemplo de processo de criação vocal de longa animado anterior ao advento do século XXI, justamente no período em que a tecnologia digital começou a substituir a analógica. No conteúdo extra do DVD de *Cassiopéia* acompanhamos o *making of* do filme, onde Clóvis Vieira explica as etapas de realização. Depois de feito o *storyboard*¹², foi gravado um som guia com a voz do próprio diretor fazendo todos os personagens, de acordo com a orientação da criação. Essas falas foram transcritas para uma fita magnética perfurada e na moviola foram medidas as sílabas, chamadas de *lipsync*. Em seguida, essa divisão silábica foi transferida para uma ficha de animação, onde a leitura dos movimentos labiais foi transposta na animação computadorizada. Com essa ficha, os animadores iniciaram a animar o movimento dos personagens, respeitando o eixo de estrutura e dramaticidade da cena.

Nós tínhamos o filme e tínhamos que criar as vozes em cima dos personagens. Então a gente tinha que contar com o Clóvis, que é o criador da coisa, para saber que tipo de voz ele imagina. Pegava-se os atores, botava dentro dos estúdios e pedimos que dissessem algumas coisas em cima de certas imagens, até chegarmos às vozes que hoje estão no filme (BAROLLI, informação verbal, *Cassiopéia* [...], 1997).

¹¹ Profundamente inspirado na combinação das tradições indígena, africana e europeia medieval, o filme apresenta um roteiro engendrado por Alba Liberato, cujos diálogos que baseiam-se na linguagem da literatura de cordel, e com vozes que imprimem autenticidade no sotaque e vocabulário do sertão nordestino.

¹² Storyboard é uma espécie de história em quadrinhos que contém o roteiro de uma produção audiovisual com imagens numa sequência cronológica, mostrando as cenas e ações mais importantes na decupagem da obra.

Gilberto Baroli relata a experiência de dirigir as vozes do filme, que contou com Osmar Prado e Jonas Mello no elenco. As vozes foram gravadas após a animação ter sido desenvolvida, de modo que foi solicitado aos atores que respeitassem o sincronismo labial.

No início você discute com o ator, como ele vai fazer o personagem. Eles não encontraram grande dificuldade porque a partir do momento que eles encontravam o personagem, eles brincavam com eles. Por exemplo, Marcelo Campos, que “dublou” o personagem Chip. Marcelinho entrou no estúdio, viu a figura e me disse: Barolli, deixa eu fazer um teste para aquele ali? (BAROLLI, informação verbal, Cassiopéia [...], 1997).

Percebemos, por meio da manifestação verbal do diretor, que naquela época ainda não se tinha consciência de que o que se fazia naquele momento não se tratava de dublagem, mas sim voz original para animação. Osmar Prado, no mesmo documentário, compartilha sua percepção de criar a voz do personagem Leonardo: “Na medida que nós fomos vendo os *takes* e tendo contato com a personalidade do Leonardo, e o Clóvis foi me colocando a par desta personalidade, fomos tentando uma voz que inspirasse ao mesmo tempo simpatia e alegria” (PRADO, informação verbal, Cassiopéia [...], 1997). Eventualmente, a animação ganhou maior destaque e com isso, novos modos de se criar voz original passaram a ser desenvolvidos. A partir dos anos 2000 há uma profusão de filmes animados sendo lançados no cinema brasileiro. Atualmente, ultrapassamos

100 anos de animação nacional, mas podemos dizer que a maior parte dessa produção foi realizada nos últimos 20 anos. Marcelo Marão aponta que, além do *Anima Mundi*¹³, que “fomentou a gana de produzir dos brasileiros”, os motivos do aumento da produção se dão também pela “organização dos profissionais de animação – como classe”, com a fundação da ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação, em 2003. “Pela primeira vez, a gente podia conversar com entidades públicas e privadas, com o Ministério da Cultura, para a criação de editais específicos para animação, edital de curta, desenvolvimento de longas, pilotos para TV”, afirma Marão (BUCCINI, 2017).

Em 2007, Alê Abreu começou a produzir no formato de longa-metragem com o filme *Garoto Cósmico*. Até então, os curtas de Alê Abreu não possuíam diálogos ou falas e foi a partir da produção do longa que o animador se preocupou em dirigir a performance vocal dos intérpretes dos personagens. Os cineastas da voz que integraram o elenco principal são Aleph Naldi (Cósmico), Bianca Rayen (Luna) e Mateus Duarte (Maninho)¹⁴. Sobre a criação vocal de seu primeiro longa, Alê Abreu afirma que assim como Cassiopéia, as vozes também foram gravadas depois da animação ter sido realizada, e lamenta não ter optado por gravar as vozes antes:

¹³ “Foi criado em 1993, a partir do sonho dos animadores brasileiros Marcos Magalhães, Aida Queiroz, Cesar Coelho e Léa Zagury, que se conheceram num curso de animação que a Embrafilme fez em cooperação com o National Film Board do Canadá em 1985” (GOMES, 2008, p.20).

¹⁴ Gustavo Kurlat (Perna) e Vera Vilela (Apresentadora SpaceTV) foram cineastas da voz que também integraram o elenco. Ademais, Alê Abreu contou com nomes importantes do cenário artístico brasileiro, seja pela participação do prestigiado ator Raul Cortez (Giramundos), do experiente dublador Márcio Seixas (Capitão Programação) dos cantores populares Vanessa da Mata (Bailarina) e Belchior (Záz-Tráz), ou até mesmo Wellington Nogueira (Já-Já) fundador da organização Doutores da Alegria.

Foi feito de uma maneira diferente, e que hoje eu acho que foi um erro. Eu fui gravar as vozes só no final do filme, que foi um filme que demorou sete anos para ser feito. O filme inteiro foi feito sem a boca dos personagens, os atores só faziam as intenções, não tinham as boquinhas. Depois que a gente gravou as vozes a gente voltou inserindo as bocas dos personagens. Tá certo que o *Garoto Cósmico* é um filme mais simples, quase uma estética de série de TV, com muitas imagens fixas, e eu contava com isso por isso deu certo. Mas repetir essa prática em outro projeto é uma loucura, mesmo porque a gente perde essa construção coletiva, com os atores ajudando a gente a encontrar os personagens (ABREU, informação verbal, 2025).

A construção coletiva a que Alê Abreu se refere é a possibilidade dos atores proporem mais livremente suas contribuições a partir de uma ideia que ainda não está concretizada. De fato, a prática de se gravar a voz depois da animação ter sido concluída, mesmo ainda se tratando de voz original, se aproxima mais do processo de criação da dublagem. A diferença entre a voz original e a dublagem é que: na primeira, cria-se a primeira voz que faz falar um personagem; na segunda, substitui-se o idioma original de uma produção por uma versão em outra língua. Wodevotzky e Baitello Jr. (2020) explicam que o processo criativo na dublagem está submetido a uma técnica que, de certa forma, restringe a criatividade dos atores:

Para a dublagem, as circunstâncias dadas são a própria obra audiovisual, que já está completamente finalizada. É possível conferir nas cenas os personagens, os ambientes, os gestos, as intenções, a atmosfera, as ações etc. Imagens audiovisuais apresentam menos lacunas que imagens textuais: são capazes de transmitir elementos que serão absorvidos por duas sensorialidades (visão e audição), enquanto que textos são abstrações de imagens e/ou propostas de imagens e, assim sendo, apresentam lacunas que foram abstraídas da imagem que pretendem descrever ou que precisam ser preenchidas na imagem que podem construir (WODEVOTZKY; BAITELLO JR, 2020, p.175).

Com o filme *O Menino e o Mundo*, segundo longa da filmografia de Alê Abreu, o cineasta conquistou notoriedade em escala mundial. O filme ganhou dezenas de prêmios nacionais e internacionais, incluindo os prêmios do público e da crítica do Festival de Annecy; o prêmio *Annie Awards* como melhor animação independente e a indicação à 88ª cerimônia do Oscar na categoria de melhor animação. Melissa Garcia dirigiu as vozes de *O Menino e o Mundo*, dando início a sua colaboração com Abreu. Após o sucesso do filme o animador ocupou-se com a produção do seu terceiro longa e na supervisão artística da série televisiva *Vivi Viravento* (2017). As criações audiovisuais de Alê Abreu são regidas por um fio condutor que, como descrito pelo próprio cineasta, busca retornar à infância. “O olhar da infância me guia e eu tenho que me entregar a esse olhar. [...] Tentar ficar quieto e pensar o mínimo possível esperando que o menino me guie. [...] Alguma voz guardada em algum lugar e que tenho, talvez, algum mecanismo de visitar” (FLIMA [...], 2022). Quando questionada sobre identidade vocal nos filmes de Abreu, Melissa responde:

Juntos fizemos dois trabalhos muito diferentes. A minha busca junto com ele nisso começa com *Perlimps*, porque o *Garoto Cósmico* é feito num momento em que quase não se fala sobre voz original e sobre processos de criação de voz. Eu ainda não tinha levantado bandeira, sabe? Eu tenho a sensação que dois trabalhos falados é pouco, são dois degraus de uma escada que a gente não sabe ainda o tamanho.

Precisa se levar em consideração que no meio disso tudo existe *O Menino e o Mundo*, que tem uma estética muito particular do seu próprio universo, mas que conversa também com uma estética do Alê e ao mesmo tempo tem esse lugar completamente diferente, de inflexões robustas, bastante diálogo. Então acho que estamos começando a delinear (GARCIA, informação verbal, 2025)

Os filmes de Abreu evidenciam uma relação profunda entre voz e narrativa. É possível ampliar essa perspectiva ao perceber como a criação e a escolha das vozes na animação brasileira refletem diferentes abordagens artísticas e produtivas. A prática da voz original envolve uma série de decisões que vão desde a escolha dos intérpretes até o trabalho dos diretores de voz, que auxiliam a moldar a expressividade dos personagens e contribuem para a construção do universo sonoro das obras. Para compreender esses processos, é fundamental analisar os atos de realização na criação das vozes e citar os profissionais que desempenharam um papel central nesse campo.

1.2. Atos de realização em voz de desenhos animados

Como determinar o ator ou atriz que dará voz a um personagem de animação? O que é levado em consideração quando se está escalando um elenco de voz original? Considerando que a criatividade autoral do artista será colocada à prova no seu processo de criação vocal, geralmente diretores de voz recebem um *briefing* detalhando os personagens daquela obra e com base nisso é determinado quais artistas serão acionados, objetivando uma certa compatibilidade com o personagem. Além de convites direcionados, também podem acontecer chamadas públicas de *casting*, a depender do projeto e do tempo disponível para a seleção de elenco.

Alguns diretores costumam atuar em seus próprios filmes e colaborar frequentemente com outros cineastas da voz. Otto Guerra, por exemplo, exerce esta função em três de seus quatro longas animados, e também assume este exercício em *Placa-Mãe*, a convite de Igor Bastos. Em seu primeiro filme, *Rocky & Hudson*, Otto Guerra trabalhou com atores que se tornaram profissionais reconhecidos do mercado da dublagem. A partir do segundo filme, Antônio Carlos Falcão esteve presente em todos os seus longas lançados. Alguns artistas que já integraram o elenco de seus filmes incluem Tom Zé e Zé Victor Castiel (*Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll*), Arlette Sales e Fernanda Takai (*Até que a Sbornia nos Separe*¹⁵), Marco Ricca e Marcos Contreras (*A Cidade dos Piratas*).

Paulo Munhoz, criador da trilogia de filmes intitulada *Brichos* (2007, 2012, 2023), criou a voz de uma série de personagens da franquia. Os cineastas da voz que reprisam seus papéis nos protagonistas são Renet Lyon, que interpreta Jairzinho nos três filmes; Fabíula Nascimento, que

¹⁵ Baseado na comédia musical *Tangos & Tragédias*, apresentada no palco desde 1984 pelos músicos e atores Nico Nicolaiewsky e Hique Gomez. A dupla interpreta os protagonistas da trama e o aspecto mais interessante da sonoridade vocal contida neste filme é o dialeto e expressividade do povo sbórniano, que possui um estilo bastante característico.

interpreta Dumontzinho em dois filmes; e Vadeco, que interpreta Bandeira em dois filmes. O personagem principal, Tales, já foi interpretado por alguns atores incluindo o próprio Paulo Munhoz. Michelle Pucci, Regina Vogue, Mauro Zanatta e Célia Ribeiro são outros atores que colaboram regularmente com Munhoz. Alguns deles atuaram em *Belowars* (2008), filme que adapta o livro *Guerra Dentro da Gente* (1986), de Paulo Leminski. Outro exemplo complementar relevante de parceria expressiva entre realizadora de animações e cineastas da voz inclui a diretora/animadora Ale McHaddo, que trabalhou com Rogério Morgado em *BugiGangue no Espaço* (2017), *Osmar, a Primeira Fatia do Pão de Forma* (2021) e *A Lasanha Assassina* (2023), bem como com Leandro Hassum e Monique Alfradique nos últimos dois filmes mencionados.

Ainda, vamos citar algumas personalidades que somam trabalhos em voz original para o cinema de animação: Milton Gonçalves¹⁶, Rita Lee¹⁷, Laerte Coutinho¹⁸, Marisa Orth¹⁹, Matheus Nachtergaele²⁰, Selton Mello²¹, André Abujamra²², Marcelo Tas²³ e Lázaro Ramos²⁴. Notoriamente, muitos atores em dublagem também atuam nessa frente de trabalho. Se considerarmos atores que criaram voz original para animações em outros idiomas, Wagner Moura desponta com sua performance como Lobo em *Gato de Botas 2* (2022) da *DreamWorks Animation*, além de seu papel na animação nacional *Meu Tio José* (2022), interpretando José Sebastião.

Destacamos também duas figuras reincidentes no mercado de voz original que somam trabalhos como cineastas da voz. O primeiro, Rodrigo Santoro, interpretou Piatã/Junior em *Uma História de Amor e Fúria*, Tartaruga em *Bizarros Peixes das Fossas Abissais* (2023) e Vini em *Arca de Noé*, além de seus ter criado a voz original em língua inglesa do pássaro Tulio, protagonista da franquia *Rio* (2011, 2014) da *Blue Sky Studios* — Santoro ainda dublou Tulio na versão brasileira do filme estrangeiro. O segundo, Guilherme Briggs, totaliza oito atuações em voz original para animações brasileiras, além de ser uma forte presença no mercado da dublagem. As criações de voz original do cineasta compreendem diversos personagens de *Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço* (2005), Mister Jumping em *Minhocas* (2013), Puk em *As Aventuras do Pequeno Colombo* (2015), Invas em *BugiGangue no Espaço* (2017), Corvó em *Historietas Assombradas: O Filme* (2017), Duvi Dudum em *Meu AmigãoZão: O Filme* (2022), Tiki em *Chef Jack: O Cozinheiro Aventureiro* (2023) e Nuvem em *Bizarros Peixes das Fossas Abissais* (2023).

¹⁶ Euclides Arquimedes em *Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço* (2005) e *Avião Vermelho* em *As Aventuras do Avião Vermelho* (2014).

¹⁷ Rê Bordosa em *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006) e Martha em *Minhocas* (2013).

¹⁸ Laerte em *A Cidade dos Piratas* (2018) e Laerte/Madame L em *Bob Cuspe: Nós não Gostamos de Gente* (2021).

¹⁹ Mirella Miramontes em *Tromba Trem: O Filme* (2022) e Lagarta em *Tarsilinha* (2022).

²⁰ Ivan em *A Cidade dos Piratas* (2018) e Rufus em *Tito e os Pássaros* (2018).

²¹ Lino em *Lino* (2017) e Abeguar/Balaio/Cau/JC em *Uma História de Amor e Fúria* (2013).

²² Al Corcova em *Brichos 2: A Floresta é Nossa* (2012), Gonçalo em *Até que a Sbornia nos Separe* (2013) e Rhalah Ricota/Pop Star em *Bob Cuspe: Nós não Gostamos de Gente* (2021).

²³ Mr. Birddestroy em *Brichos 2: A Floresta é Nossa* (2012) e Bicho Pássaro em *Tarsilinha* (2022).

²⁴ Chocolate em *As Aventuras do Avião Vermelho* (2014) e Baruk em *Arca de Noé* (2024).

Quando voltamos nossa atenção para o cenário estrangeiro, um dos grandes cineastas da voz na animação estadunidense é Mel Blanc, conhecido por dar vozes a praticamente todo o elenco de personagens da franquia *Looney Toones* e diversos outros personagens marcantes dos desenhos animados. Os animadores mostravam a Mel Blanc o desenho do personagem que iriam animar e o perguntavam a ele que tipo de voz você faria para esse personagem. Mel Blanc assume, no filme documentário que retrata sua vida profissional, que foi ele quem sugeriu aos animadores o bordão e o nome do personagem Pernalonga, interpretado por ele (Mel [...], 2008). Neste caso, é evidente que há um nível concreto de contribuição criativa para esse universo fictício que denota uma autoralidade ao cineasta da voz. Devido a sua importância nesse contexto Mel Blanc é conhecido pelo público como o homem de mil vozes.

Outro exemplo de reconhecimento que atores estrangeiros recebem do público por suas performances vocais é o fenômeno cultural que os *seiyū* representam no Japão. Estes profissionais, que são artistas de voz, trabalham em tempo integral e são tidos como celebridades, recebendo crédito pela sua contribuição autoral. O Japão é responsável por uma parte considerável da produção mundial de séries animadas televisivas, os animes, que foram altamente popularizados nas últimas décadas. Ainda que, no caso da criação vocal em animações japonesas, os artistas façam a gravação das vozes depois da animação ter sido finalizada, e que por convenções estéticas o sincronismo labial não seja um elemento crucial a ser respeitado, o que se está fazendo neste momento é considerado voz original, pois é o primeiro idioma que o personagem falará.

Seja no Brasil ou em terras estrangeiras, protagonistas de desenhos animados costumam ser selecionados a partir de demos²⁵ e amostras de áudio, seguidas de testes presenciais em estúdio, de maneira a verificar se o ator ou atriz envolvido possui maleabilidade para ser dirigido — nesses casos ainda é possível que o ator ou atriz receba o material antecipadamente para estudar e elaborar propostas. Personagens coadjuvantes ou participações pontuais podem exigir apenas o teste por meio de um contato remoto, sem a necessidade de trazê-los ao estúdio para uma segunda fase.

Como há mais tempo para desenvolvimento, os personagens principais de um filme de animação tendem a ser mais multidimensionais, assim como os personagens de uma peça. Esses personagens passam por uma transformação durante o curso da história e, muitas vezes, aprendem algo profundo sobre a vida ao fazê-lo²⁶ (WRIGHT; LALLO, 2009, p.105).

No momento em que são acionados, cabe aos atores estabelecerem uma relação de duplo condicionamento com o artista-realizador daquele projeto audiovisual. Pudovkin (citado por MIGLIORI, 2016) nos explica que o ator ou a atriz passa por uma experiência de duplo

²⁵ A demonstração profissional contém trechos das vozes de personagens interpretados por um ator ou atriz reunidos em uma única faixa de áudio com o intuito de apresentar sua versatilidade e atuação vocal.

²⁶ “Because there is more time for development, lead characters in a feature- animated film have a tendency to be more multidimensional, much like characters in a play. These characters undergo a transformation during the course of the story, and they often learn something profound about life as they do”.

condicionamento que inclui condicionamento objetivo e condicionamento subjetivo. O condicionamento objetivo se refere à imagem primeira (ideia visionária do autor realizador) que é traduzida em texto (dramaturgia e roteiro) — ou seja, a transformação da imagem interior psíquica em linguagem verbal escrita. Ocorre que a linguagem verbal é composta por símbolos escritos que são vazios de sonoridade e que funcionam simplesmente como direcionamentos que serão decodificados por uma voz, induzida pela imaginação, e somente depois de interpretadas passarão a existir como materialização da palavra escrita em som (OPOLSKI, 2021). O condicionamento subjetivo é este trabalho interpretativo exercido pelo ator, que dará voz ao personagem através de sua performance.

Pode-se afirmar que a principal função de um diretor de cinema é, basicamente, aquela de transmitir aos demais colaboradores, tanto aqueles que compõem a equipe técnica, como também ao elenco, a referida imagem, isto é, sua visão e ao mesmo tempo, o sentimento que a permeia e a torna viva e única. Entretanto, o papel dos demais colaboradores e, no caso específico, aquele dos atores, é de interpretar a imagem o mais fielmente possível, dando-lhes consistência e transformando, assim, uma visão em algo concreto. No que diz respeito aos atores, segundo Pudovkin, trata-se de um trabalho de incorporação (MIGLIORI, 2016a, p.143).

Alê Abreu se refere a essa primeira imagem no ano de 2022, em registros do bate-papo com Ernesto Soto (produtor executivo) e Viviane Guimarães (assistente de direção) após a exibição do *making of* de *Perlimps*, durante a Festa Literária Internacional do Mantiqueira. Na ocasião ele foi perguntado sobre sua visualização inicial, o insumo de criação original, que serviu como estímulo para o desenvolvimento de seu terceiro longa. Em resposta, o cineasta diz que todos os seus filmes surgiram de um sentimento indescritível.

Acho que o sentido da expressão é esse: você dá voz a uma coisa que você não sabe explicar. [...] O artista devolve ao mundo, de alguma forma que ele manipula, de alguma forma manipulado na matéria: seja um canto, uma escultura, uma poesia, um desenho, no meu caso em filme. Eu acho que o grande desafio é manter vivo essa emoção que vem muito forte sobre esse algo inexplicável (ABREU, informação verbal, FLIMA [...], 2022).

A imagem a ser incorporada pelo ator ou atriz é condicionada tanto pelo texto, como pela sua própria subjetividade. A fim de criar uma forma concreta para a visão da imaginação do realizador, cineastas da voz se valem de diversos recursos e técnicas para atingir performances em que os sentimentos e emoções dos personagens interpretados possuam consistência com o roteiro.

O aspecto mais difícil da interpretação, que não deixa de ser uma tradução, a decifração de uma intenção inicial alheia, está ligado ao fato do ator ter que devolver um sentimento, ou melhor, um conjunto de sentimentos, não de maneira abstrata, mas sim, concreta, entrando em determinada “frequência” emocional, isto é, trabalhando em nível de nuances sutis e, de fato, únicas. Ao mesmo tempo, o trabalho do realizador é o de ajudar o ator a afinar sua frequência, ou vibração, de maneira a devolver a imagem primeira através de seu trabalho sobre o personagem (MIGLIORI, 2016a, p.144).

Para quem trabalha com voz, a afinação da frequência ou vibração não trata apenas da energia dedicada à ressonância, mas sim do uso desse instrumento na performance vocal. Os atores e atrizes, enquanto entes vivos, devem ser valorizados e destacados. “O pior, segundo Pudovkin, ocorre quando a atuação limita-se, simplesmente, à soma de instruções que o ator recebe do diretor sobre cada fragmento a ser filmado” (MIGLIORI, 2016a, p.147). Nesse sentido, o teórico-cineasta afirma que os ensaios são de suma importância para que atores possam adquirir uma percepção integral de seu personagem, uma atuação que contenha unidade, mesmo sendo criada em circunstâncias fragmentadas. Entendemos que, em se tratando da voz original, a direção de voz desempenha o papel de reagir criticamente ao desempenho da atuação do cineasta da voz, guiando os artistas em sua busca de adquirir uma visão total da sua participação no projeto.

A relação estabelecida entre o som e a imagem na animação é, de certa forma, muito significativa em si mesma, visto que a equipe animadora detém o controle total da inserção de todos os elementos visuais e sonoros. Desse modo, pode-se dizer que a construção sonora da animação carrega consigo uma intencionalidade detalhista inerente ao próprio processo técnico demandado pelo cinema animado (CEZAR, 2024, p.74).

A citação anterior destaca a importância do som no universo da animação, tendo em vista a autonomia da equipe de som, que não precisa se ater às convenções da realidade, e que incide nos rumos da narrativa. O roteirista Rib Davis (citado por Wells, 2013), identificou três modelos principais nos diálogos presentes na trilha sonora de um filme, seja no cinema de animação ou *live-action*: o naturalismo seletivo, que pretende alcançar um sentimento de verossimilhança com seu público; o naturalismo ressaltado, que procura trabalhar de forma mais sugestiva, retórica, provocando efeitos metafóricos ou metafísicos, e inclina-se para códigos de desempenho autoconsciente dos protagonistas e níveis mais simbólicos de expressões; e o não-naturalismo, que abarca as outras formas de linguagem específicas como poesia e canção.

A produção sonora de um filme de animação passa, em todos os sentidos, pelas características e possibilidades que são inerentes à linguagem animada. O potencial da narrativa alegórica na animação, concede ao som um papel crucial na condução emocional do espectador, especialmente quando é empregado por analogia, desconectando-se das fontes reais. Quanto mais a narrativa e a imagem se afastam do realismo, mais oportunidades surgem para a expressão sonora. A linguagem da animação naturalmente predispõe o espectador ao universo fantástico (CEZAR, 2024, p.50).

No filme *O Menino e o Mundo*, o idioma presente no filme é o português pronunciado ao contrário e os atores se preocuparam em criar diálogos focando-se principalmente na fluência, cadência e musicalidade do texto falado. Assim, a forma do som tem mais importância do que o significado das frases ditas pelos personagens, buscando um sentido poético mais acentuado do que aquele empregado pelo diálogo proposto na dramaturgia clássica. A respeito dos diálogos do filme de *O Menino e o Mundo*, Bubniak (2020) afirma que

os diálogos não passam despercebidos justamente por provocarem um estranhamento. No entanto, os efeitos sonoros, a ambiência e a música não são subordinados à uma categoria inferior. A voz está presente também de outras formas. Muitos efeitos sonoros e ambiências são criados apenas com a voz: sons de chuva, pássaros e outros elementos da natureza. A música, que é cantada na língua do filme, está muito presente. Outros efeitos sonoros foram gravados com o próprio corpo dos músicos ou com objetos alternativos (que não são instrumentos musicais tradicionais). Toda essa maneira de criar a trilha sonora segue o método infantil da animação e faz, além disso, com que a hierarquia entre a imagem e som também seja eclipsada, o que usualmente não ocorre em filmes de animação, que costumam ser centrados na visualidade (BUBNIAK, 2020, p.15).

Portanto, o desafio do elenco de *O Menino e o Mundo* foi pronunciar com naturalidade a nova língua, ou seja, dar um tratamento naturalista a uma forma de comunicação não-naturalista. Pretendiam soar o mais humanamente possível dentro de um universo de infinitas possibilidades. Em relação à estética da voz em *Perlimps*, Melissa comenta:

Quando chegou o momento de buscar as vozes eu fiquei muito interessada em começar a pesquisa do que é ter um trabalho de voz com uma direção de voz pensada para o trabalho do Alê. Começar a desenvolver uma estética dos trabalhos dele que são tão ricos com imagens. As imagens do trabalho dele são sempre muito fortes, a arte. Então, o grande desafio em *Perlimps* foi aliar o visual forte com diálogos, porque tínhamos vindo de um filme que só se respirava para comunicar (GARCIA, informação verbal, 2025).

Ao contrário de *O Menino e o Mundo*, que adota uma abordagem mais simbólica na construção de seus diálogos, *Perlimps* utiliza um diálogo cinematográfico naturalista, no qual as interações verbais entre os personagens seguem os padrões formais do português brasileiro. Essa distinção será explorada em maior profundidade no último capítulo da dissertação, com a análise de como essa escolha impacta a experiência do audiespectador e a expressividade dos personagens. Por enquanto, vamos continuar estabelecendo os fundamentos que sustentam a pesquisa, abordando conceitos teóricos essenciais para a compreensão da voz na animação. Assim, seguiremos com a apresentação da Teoria de Cineastas, ampliando a discussão sobre a performance vocal e sua importância no processo criativo cinematográfico.

1.3 Teoria de Cineastas

A Teoria de Cineastas propõe uma linha investigativa do cinema que torna consciente a atenção sobre os discursos de cineastas — termo que contempla todos que fazem parte da criação de uma obra cinematográfica — para fomentar uma teorização alicerçada em processos criativos, analisados a partir de livros, manifestos, cartas, entrevistas e dos próprios filmes dos cineastas que possam demonstrar reflexões coerentes entre o discurso verbal/escrito e a prática (PENAFRIA et al, 2016a). A proposta da Teoria de Cineastas dialoga com o conhecimento produzido por pesquisadores que se propõem a estudar a fala, também de forma indireta, no sentido de reforçar a

importância da voz de cada pessoa atuante artisticamente em uma obra como expressão da ação e da intenção realizada.

Quando assistimos um filme estamos apreciando o resultado de um esforço coletivo, isto é, um conjunto complexo de relações interpessoais e criativas. Embora esta afirmação possa parecer banal, não há como se compreender a arte cinematográfica sem entender profundamente as referidas interações profissionais e artísticas entre o diretor e os membros da equipe e, também, entre o realizador e os participantes do elenco (MIGLIORI, 2016a, p.139).

Segundo os paradigmas teóricos apontados por Casetti (2005 citado por PENAFRIA et al, 2017), a Teoria de Cineastas insere-se no tipo de teoria metodológica, pois trata-se de uma abordagem e por esse motivo, adota uma forma de compreender o cinema — a percepção dos cineastas. É importante ressaltar que cineastas não necessariamente produzem teoria, mas a formulação de uma teoria consistente e concreta pode germinar de um ponto de partida que inclua as manifestações destes cineastas e seu material bibliográfico. Sendo assim, o pesquisador deve vigiar-se para não aderir como verdadeiras quaisquer declarações de cineastas sem antes refletir criticamente sobre elas, de modo que ele não sirva simplesmente como um dispositivo de confirmação. É importante que seja possível averiguar na prática, isto é, na produção audiovisual, as afirmações feitas pelos cineastas.

Suspeitando, pois, que os cineastas que se manifestam apenas (ou mais) pelos seus filmes não podem, logo à partida, ser considerados como cineastas sem reflexão, partimos então do princípio que os filmes manifestam uma “teoria”. Contudo, não pretendemos afirmar que os filmes são realizados com o intuito de manifestarem uma “teoria”. É ao investigador/espectador que interessa ver os filmes nesse sentido (PENAFRIA et al, 2016b, p.95).

A Teoria de Cineastas assume a complexa relação entre estes três elementos: o audiespectador, o cineasta e o filme. Isso quer dizer que um filme possui autonomia em relação ao seu criador porque uma vez que ele é exibido, cabe aos audiespectadores o investigarem, co-constituindo a experiência filmica, complementando-o com uma leitura daquela obra audiovisual. Em se tratando de voz para animação, consideramos o papel do audiespectador é crucial, porque

a ausência do som direto na animação tradicional, faz com que o som seja totalmente construído. Desse modo, tudo o que soa, e como soa, leva o espectador a acrescentar alguma informação ao entendimento do filme, por associação com ideias, memórias e conhecimentos prévios de mundo (CEZAR, 2024, p.61).

Os autores que adotam essa abordagem teórica descrevem o significado do termo “teoria” como sendo:

1) a noção de “teoria” nos dicionários consultados remete para concepções diversas, das quais retiramos o entendimento de “teoria” como uma construção intelectual, a descrição da realidade e a explicação dos fenômenos podendo igualar-se à noção de “modelo”; sendo esta uma noção que se apresenta mais como uma hipótese que como uma definitiva descrição ou explicação dos fenômenos. Para além disso,

convém mencionar a falibilidade de qualquer teoria já que a mesma, enquanto discurso intelectual, não pode deixar de se socorrer dos pressupostos e meios próprios de cada época para alcançar o Conhecimento; 2) já nos dicionários de cinema não encontramos a discussão do conceito de “teoria” em si mas, um esforço em criar uma tipologia para a teoria do cinema. Nesse sentido, entendemos necessário avançar, também, para a discussão do tipo de teoria que o filme, enquanto fonte de investigação, implica (PENAFRIA et al, 2016b, p.99).

Uma das principais características da Teoria de Cineastas é que ela está profundamente enraizada nos processos criativos. Essa investigação da arte cinematográfica nos conduz a invenção de novos conceitos, pois o pesquisador de cinema, assim como faz o filósofo e cineasta, também trabalha a partir de uma ideia que dele vai desabrochar (PENAFRIA et al, 2016b). É seguindo esta prerrogativa que nós optamos por utilizar a expressão “cineastas da voz” para nos referir aos atores de voz, quando estes estão interpretando papéis no cinema. Em um dos capítulos do livro *Revisitar a teoria do cinema: Teoria dos cineastas vol.3* (2017), Tito Cardoso e Cunha comentam sobre as atribuições conferidas aos realizadores de uma obra de arte:

O ato de criação — no sentido já antigo de *poiesis* — não apenas foi desde há muito entendido como sendo a ação intencional de um sujeito, como também se pensou que esse ato exprime a identidade mesma do autor na sua singularidade (CUNHA, 2017, p.16).

Contudo, o pesquisador afirma que no cinema o uso do termo autor é mais ambíguo, devido “a multiplicidade das figuras que para a sua existência contribuem sem que se saiba em qual delas reconhecer o sujeito criador” (CUNHA, 2017, p.16). Comumente, o termo cineasta é designado ao diretor do filme, em Hollywood, e ao realizador do filme, na Europa. O sujeito que “faz advir ao real algo que porventura possa ter o estatuto de obra de arte” ou “alguém a quem se incumbiu a tarefa de coordenar, chefiar ou dirigir uma equipe plural de especialistas” (CUNHA, 2017, p.22). Esta noção de autoralidade não é relevante para a Teoria de Cineastas, que pretende

atribuir a figura de cineasta aos membros desse coletivo (atores, montadores, diretores de fotografia), [...] categoria de sujeitos criadores de uma obra de arte, pensando-os como artesãos de uma técnica pessoalmente exercida (CUNHA, 2017, p.22).

Ainda de acordo com Cunha (2017, p. 23) “isso não o impede de, sendo deste ponto de vista um cineasta muito centrado na ação eficiente sobre o público, vir também a ser um autor no sentido pleno do conceito: criador de uma obra dotada de coerência temática e identidade própria”. Assim, podemos considerar um autor aquela pessoa que possui uma apreensão de mundo que caracteriza seu sujeito e que acaba por refletir no cinema. O cineasta, por outro lado, é alguém que designa um pensamento sobre o cinema e nele incide (CUNHA, 2017).

Se a condição de “cineasta” implica, no imediato, a criação e não a teorização, a teorização não é totalmente distante da criação já que teorizar é criar. Um filme é uma criação assim como uma teoria é uma criação. O filme é uma criação poética e, logo no imediato, engajada no processo criativo cinematográfico, inventa blocos de movimento/duração (a respeito do mundo – ligação inalienável do cinema com a

realidade, se seguirmos Pasolini mas, também do próprio cinema). Já a teoria é um ato de criação que trabalha com conceitos (no caso que nos interessa, a respeito da teoria do cinema). (PENAFRIA et al, 2016b, 107)

De acordo com Penafria (2016, p. 103) “o cinema é uma abstração para qual tendem as visões parciais (subjetivas) que são os filmes”. Assim, entendemos o filme como um modelo capaz de apresentar uma hipótese para questões que interessam à teoria do cinema. Em virtude dessas razões, deve o audioespectador/investigador escolher uma hipótese perceptível no filme que eventualmente pode melhorar nossa compreensão sobre cinema. Nossa hipótese sobre *Perlimps* é que o filme demonstra como artistas de voz atuam como cineastas na medida em que há inventividade e, por conseguinte, autoralidade em suas proposições criativas.

Estes modelos hipotéticos que são os filmes norteiam a criação de conceitos que vão surgir do concatenamento de ideias do investigador, porque “ o filme será o ponto de partida para explicar, descrever e especular sobre o fenômeno cinema, de fazer teoria, portanto” (PENAFRIA et al, 2016b, p.108). Podemos definir esta abordagem como uma correlação entre as três partes.

Diferentemente do faz de conta da criança que joga consigo própria sem dividir esse laboratório de experimentação da vida com um espectador, o Faz de Conta do adulto requer a presença do espectador, para partilhar algo, pois ele quer o elo de comunicação da experiência vivida e da experiência proposta (VARGENS, 2013, p.08)

A análise fílmica, dentro dessa perspectiva, não se limita à observação passiva, mas se torna um processo ativo de construção teórica. Penafria afirma que o objetivo científico dessa abordagem pretende “criar conceitos a partir de um trabalho que consiste na correlação entre um filme (ou conjunto de filmes) de um determinado cineasta e a concepção de cinema a partir quer das manifestações verbais e escritas do cineasta quer dos filmes” (PENAFRIA et al, 2016b, p.109). Assim, o filme deixa de ser apenas um objeto de estudo e se transforma em um agente na formulação de novos conceitos sobre o cinema.

Enquanto os filmes são regidos pela dimensão visual e sonora, as teorias operam sob o regime da dimensão escrita e verbal. Por isso, nossa abordagem teórica considera estes modelos (filmes) como hipóteses para uma teoria, igualando conceitos possíveis de serem elaborados com base nos processos de criação de um filme a conceitos advindos de outras áreas disciplinares. Sobre autores que dialogam diretamente com o pensamento de cineastas, Penafria endossa que

a teoria do cinema é da responsabilidade da academia, mas tal não implica um afastamento do discurso dos cineastas, aqueles que pautam a sua atuação pela práxis cinematográfica. O discurso dos cineastas é incluído em várias antologias do cinema ou em edições que compilam entrevistas e/ou escritos dos cineastas (por exemplo: Baudry et al., 2004; Xavier, 1983; Romaguera I Ramió & Alsina Thevenet, 1989; Macdonald, 1992 e 1998; Stubbs, 2002; Myer, 2012; Labaki, 2015). (PENAFRIA et al, 2017, p.30)

A título de exemplo, no livro *Ver, ouvir e ler os cineastas: Teoria dos cineastas vol.1* (2016), há um capítulo em que Riccardo Migliore analisa as reflexões de Vsevolod I. Pudovkin presentes em *Film technique and film acting*, obra literária do cineasta soviético, que já foi previamente citado. No texto, o autor reflete sobre a direção de elenco, a atuação e a consciência filmica dos atores. Pudovkin difere a performance teatral da performance cinematográfica, entendendo que a ampla difusão de uma peça de teatro acarreta numa possível mecanicidade dos atores devido à repetição daquele papel que se esvai de brilho e naturalidade, o que é um risco que atores de cinema não correm. Ele também justifica que um palco de grandes proporções impossibilita a visualização dos finos gestos do ator ou atriz da platéia que está mais distanciada. Por sua vez, o cinema é capaz de superar as contradições espaço-temporais do teatro, pois o aparato da fotografia móvel e da gravação sonora não se restringem a estas mesmas limitações.

Assim como vimos, em seu sistema de treinamento, o ator cinematográfico deveria abordar a escola de Stanislavski. Portanto os elementos básicos de sua apreciação inicial por um papel estão fundamentados principalmente no conteúdo interior da imagem. Mas apesar disso, seria um erro grosseiro separar este conteúdo das formas exteriores por meio das quais este será transmitido ao espectador a partir da tela (PUDOVKIN, 1954, p. 130 citado por MIGLIORI, 2016, p.149).

Durante a preparação para o papel, o ator ou a atriz deve trabalhar sobre algo não contido no roteiro, de modo que amplie a organicidade de sua atuação, adquirindo e vivenciando uma imagem total da atuação. O subtexto, que é o pensamento dos personagens, é uma das competências essenciais desse processo, pois vai além das palavras escritas. Muitas vezes, o verdadeiro significado de uma cena não está nas palavras ditas, mas no que é comunicado por meio de pausas, entonações, expressões sutis e intenções subliminares. Por exemplo, ao interpretar um personagem que diz "estou bem" com voz hesitante e olhar perdido, o ator ou a atriz transmite uma camada extra de informação: o subtexto pode indicar que, na verdade, o personagem não está bem, mas tenta disfarçar. Em animações, a atuação é igualmente importante porque é o registro vocal que carregará tais informações, conjuntamente às características do personagem feito pelo animador — como ele se movimenta, reage, suas expressões faciais etc.

O contexto exerce um papel fundamental na construção do subtexto. Em uma cena de despedida entre dois amigos, por exemplo, a simples frase “nos vemos em breve” pode carregar significados diferentes dependendo da história por trás da relação dos personagens. Se um deles estiver partindo para uma jornada perigosa, essa fala pode ser dita com incerteza ou tristeza, revelando o medo da separação definitiva. Ao compreender o subtexto e utilizá-lo para potencializar a atuação, os atores criam o universo interior do personagem e estabelecem um vínculo profundo com o audioespectador. Esse tipo de nuance é o que diferencia uma atuação mecânica de uma atuação emocionalmente autêntica.

Para que uma performance vocal alcance maior expressividade, deve-se explorar ritmos, entonações e transformar a voz em um verdadeiro instrumento de construção narrativa. É nesse sentido que o conceito de ação vocal e partitura da ação ganha relevância em nossa pesquisa.

1.4 Ação vocal e partitura vocal

A comunicação estabelecida por meio de diálogos é caracterizada pela troca de turnos entre dois ou mais interlocutores, que podem afirmar, negar, perguntar, ordenar, explicar, concordar, discutir, parafrasear e inúmeras outras formas de manifestações do pensamento, que carregam consigo ideias e sentimentos, e que expressamos através da fala humana. Sendo assim, a voz é veículo dessa expressividade, ela transforma pensamentos em sons e cria conexões. A voz está intensamente ligada ao contexto em que ela é produzida, ela carrega em si uma profundidade que reflete o nosso "estar-em-vida", como apontado por Barba (2009).

O fluxo da nossa energia como processo físico e mental concretiza-se na ação de falar e cantar. Existem ações vocais exatamente como existem ações físicas. O nosso "estar-em-vida" manifesta-se no canto. Existem povos que acreditam que a alma esteja na garganta: o indivíduo que não pode cantar perdeu a sua alma (BARBA, 2009, p.230).

A vocalidade cria uma conexão ilustrativa com o discurso, formando uma constelação de imagens que permite ao ouvinte visualizar o conteúdo falado. Falar é uma ação que “nos determina um objetivo: instilar em outros o que vemos dentro de nós. [...] Nossa tarefa é querer induzir nossas visões interiores em outras pessoas e esse desejo origina ação” (STANISLAVSKI, 2006 [1989], p.175). Simplificando, podemos utilizar a fala para criar imagens visuais. Vargens (2013) define a fala como sendo:

o som humano articulado em palavras. Requer conexão com o córtex cerebral onde é formada a linguagem. Está associada diretamente à construção de significados, à formulação da experiência, sua expressão e comunicação. É um fator rico de expressão e comunicação porque inclui o significado da vibração sonora aos sentidos das palavras. É fruto da articulação do pensamento desde o seu movimento mais impulsivo, instintivo e espontâneo ao mais elaborado. Nos estudos da voz, a fala articula os discursos que são chamados de prosódia. Está mais apoiada nas consoantes, que são o esqueleto da estruturação dos significados verbais (VARGENS, 2013, p.28).

No entanto, o conteúdo semântico das palavras não é o único responsável por conduzir a percepção e os sentidos no receptor.

O ouvinte não é afetado apenas pelos pensamentos, impressões, imagens que se ligam às palavras, mas também pelas tonalidades das palavras, as inflexões, os silêncios, que preenchem tudo o que as palavras deixaram por exprimir. Por si mesmas, as entonações e as pausas têm o poder de causar um forte efeito emocional no ouvinte (STANISLAVSKI, 2006 [1989], p.197).

Lucia Helena Gayotto, fonoaudióloga e diretora vocal de cinema e televisão, dedicou-se a elaborar um recurso de registro da voz cênica chamado “partitura vocal”, que é uma forma de escrita que permite registrar a ação vocal. No contexto das poéticas da cena, criar uma ação vocal significa desenvolver a entonação da voz, suas pausas, intenções e subtexto para convergirem com a situação encenada sugerida no texto. Ouvir a ação vocal é como um mergulho no universo da criação artística, como aponta a autora, que descreve a experiência de escuta do seguinte modo:

Sinto que nos momentos em que ouço uma emissão vocal de qualidade, sou arrebatada por uma espécie de “esquecimento” de mim, como se fosse envolvida por uma trama invisível, e só depois é que me dou conta de aquela ter sido uma boa interpretação vocal. Importa não haver “ruídos” interferindo nesta situação. Esses instantes têm algo de pleno em si (GAYOTTO, 1997 p.19).

De acordo com Gayotto (1997) a ação vocal é originada a partir dos recursos vocais, que são todos os artificios de que nos dispomos para falar e abarcam os recursos primários (respiração, intensidade, frequência, ressonância e articulação) e os recursos resultantes (projeção, volume, ritmo, velocidade, cadência, entonação, fluência, duração, pausa e ênfase). Esses recursos são somados às forças vitais, termo empregado por Nietzsche, que está relacionada à capacidade humana de nos relacionarmos de maneira sensível com o mundo e permitem a expansão da vida em seus diversos planos (instigam na voz as sensações, os afetos, os desejos e as vontades). A força vital é a “energia, aquecida pela emoção, carregada de vontade, dirigida pelo intelecto, move-se com orgulho e confiança, como um embaixador numa missão importante” (STANISLAVSKI, 2006 [1989], p.87). Desse modo, consideramos que a voz executada como ação é um gesto deliberado, que contém propósito e é constituída a partir dos nossos impulsos internos para escancarar emoções.

A voz interfere nas situações da vida quando realizada como ação. Esta pode ser uma busca deliberada para o falante e, especialmente, também um objetivo para o profissional da voz: ator, cantor, locutor, executivo, político, professor e advogado, entre outros. Uma voz que com ação escancare os desejos, conquiste as intenções no texto, e se dirija aos propósitos de cada profissional, se realizando como movimento vivo e transformador (GAYOTTO, 1997, p.15).

Para Gayotto (1997, p.20), “ouvir a dimensão criadora da voz do ator é um deixar-se afetar por uma ação vocal que se constitui, a um só tempo, de recursos vocais e de forças vitais”. Isso significa compreender a voz como uma ação que, ao ser executada, origina gestos e símbolos.

Particularmente no cinema de animação baseado em performance de personagens em que a palavra se faz presente por meio das vozes dos atores, os animadores necessitam destas para uma criação em sintonia com os movimentos dos personagens. Assim, refletir acerca da produção e performance vocais, é, sobretudo, pensar em um corpo em ressonância com esta. Para isso é importante acessar na voz, também aquilo que está para além da palavra, do código, da representação. Refletir sobre a voz, a partir das nossas elucubrações previamente estabelecidas acerca do corpo e situá-la para além do discurso linguístico, é portanto, um caminho a ser trilhado (GUTIÉRREZ, 2019, p.112)

As qualidades e a dinâmica da voz criam o sentido vocal. Enquanto elementos prosódicos, eles têm funções linguísticas, extralinguísticas e paralinguísticas — este último profundamente relacionado com a expressividade da fala (CROCHIQUIA, 2020). Em interação indissociável com os segmentos fonéticos (consoantes e vogais), os sons não verbais da comunicação originam gestos vocais (VIOLA, 2008). Assim, o sentido inscrito na palavra proferida não é o único elemento que afeta nossa escuta, pois uma multiplicidade de sons da fala como ruídos, sussurros, arfares, estalidos de língua e silêncio nos são sugestivos.

A base da expressividade da fala está na possibilidade de usar os sons de forma simbólica, traçando paralelos e associações, com os símbolos que convivemos na cultura e que ficam arraigados em nosso consciente e inconsciente. Os sons têm forte influência sobre o psiquismo, desde sempre. Se numa época, os sons da natureza eram tidos como manifestações do divino e de seus deuses, ora temidos, ora não, em outros tempos, a música ofereceu ao homem a possibilidade do encontro com o divino. Como na música, com seus arranjos e andamentos, a fala transborda seus signos, comunicando e emocionando. (VIOLA, 2008, p.18)

Assim, o gesto vocal denota a singularidade discursiva de seu locutor, de modo que está intimamente ligado a sua subjetividade e demarca um estilo próprio do autor. A comunicação oral é, portanto, parte da antroposofia que une subjetividades humanas inerentes à natureza.

As letras, as sílabas, as palavras não foram inventadas pelo homem - foram sugeridas a ele pelos seus instintos, seus impulsos, pela própria natureza, tempo e local. Só depois de ter compreendido que as letras são apenas símbolos de sons, que exigem a execução de seu conteúdo, é que eu me vi naturalmente confrontado com o problema de aprender essas formas sonoras a fim de melhor preencher o conteúdo (STANISLAVSKI, 2006 [1989], p.133).

Stanislavski reforça a ideia de uma relação de motivação natural entre som e sentido. Viola (2008) compreende que este som que é formado pelo movimento na estrutura do aparelho fonador conjuntamente ao trato vocal, que deslocados no tempo-espço dão origem a expressividade, fruto dessa mobilidade fisiológica humana. No diagrama abaixo (**figura 1**) podemos visualizar quais componentes fazem parte deste sistema complexo.

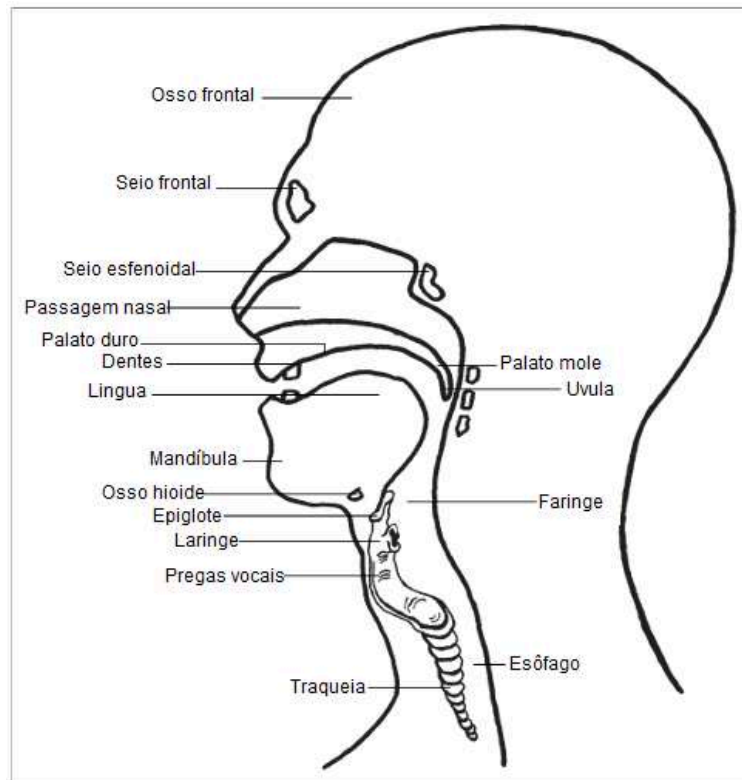


FIGURA 1 - Diagrama do instrumento vocal
 Fonte: *Voice Over for Animation* (WRIGHT; LALLO, 2009)

Os recursos primários, que são parte dos recursos vocais, assim são chamados porque possuem relação com os parâmetros da sonoridade vocal. A respiração, por exemplo, é o combustível da voz. O ar que entra e sai de nossos pulmões é o mesmo ar que vibra as pregas vocais (antigamente denominadas cordas vocais). A respiração é a “detentora orgânica da pausa que permite a percepção consciente do não físico e sua absorção pelo físico” (VARGENS, 2013, p.43). Ao falarmos, produzimos ondas acústicas que são perturbações nas moléculas que se movimentam e são percebidas pela nossa audição como os sons da fala. Tudo começa na respiração, o fluxo de entrada e saída do ar, imprescindível para a ação vocal.

Seu diafragma, um músculo localizado abaixo dos pulmões e da caixa torácica, é a fonte do seu controle da respiração. Quando você permite que seu diafragma se expanda da frente para trás e de um lado para o outro, isso dá aos pulmões mais espaço para se expandir e inspirar mais ar. Contrair o diafragma lentamente ajuda a controlar o fluxo de ar enquanto você fala. Seu diafragma deve expandir seu abdômen enquanto você inspira ar, deixando seus ombros no lugar enquanto você respira. [...] Respirar com o peito, em vez do diafragma, permite que menos ar encha os pulmões. Respirar pelo diafragma permite que você leia por mais tempo com uma única respiração de ar²⁷ (WRIGHT; LALLO, 2009, p.22).

²⁷ “Your diaphragm, a muscle located below your lungs and rib cage, is the source of your breath control. When you allow your diaphragm to expand front to back and side to side, this gives the lungs more space to expand and take in more air. Contracting the diaphragm slowly helps control the outflow of air as you speak. Your diaphragm should expand your midriff as you take in air, leaving your shoulders in place as you breathe. [...] Breathing with the chest, instead of the diaphragm, allows less air to fill the lungs. Breathing from the diaphragm allows you to read longer with a single breath of air”.

A velocidade com que a frequência se agita horizontalmente em relação ao comprimento da onda acústica determina a altura de uma voz. Assim, na fonação manipulamos frequências agudas e graves para criar a entonação da nossa fala, que é apreendida pelo ouvinte por meio das curvas melódicas (estes contornos podem ser ascendentes, descendentes, ascendentes/descendentes ou descendentes/ascendentes). A terminologia utilizada para descrever a altura de uma voz varia bastante. Alguns autores utilizam palavras como tom ou *pitch*, e se referem a entonação como inflexão e modulação. Basicamente, esta expressão biológica humana imprime significado e emoção à fala. Em nossa pesquisa, usaremos o termo entonação para nos referir a variação melódica supracitada e tom como sinônimo de altura. As ênfases são os momentos em que através da entonação se cria um destaque em determinadas palavras de valor.

A intensidade é a força utilizada na emissão da voz, que pode ser mais forte ou mais fraca, e está relacionada à percepção que temos do volume de uma fala e ao gasto de energia exercida durante sua pronúncia. Opolski (2021, p.12) afirma que “quanto maior a amplitude de oscilação da vibração, mais intensa será a voz de um indivíduo; quanto menor, mais fraca será”. O volume é comumente associado à “intensidade” desta forma descrita no texto. No entanto, o volume também pode indicar o nível de densidade de um som, que é um dos parâmetros formadores do som. Ou seja, o volume indica quão abundante é a massa sonora. Neste trabalho, quando formos nos referir à força de emissão da fala, utilizaremos o termo intensidade para evitar equívocos.

A ressonância é a qualidade sonora resultante da amplificação e filtragem do som nas cavidades do trato vocal. Por exemplo, podemos falar utilizando filtros que nos fazem soar diferente. Se optamos por encaixar a voz no filtro da nasofaringe, obtemos uma voz anasalada. De igual modo, se encaixamos no filtro da laringofaringe, obtemos uma qualidade mais abafada, e se falamos utilizando a orofaringe, teremos uma voz mais clara compatível com a oralidade. “As cavidades no pescoço, boca e nariz são ressonadores. [...] Tensão ou constrição no pescoço prejudica a ressonância. O mesmo acontece com o muco nas passagens nasais²⁸” (WRIGHT, LALLO, 2009, p.23). Se treinarmos, aprendendo a aproveitar ao máximo nossos ressonadores, conseguiremos conquistar maior projeção da voz, expandindo o alcance no espaço. Também geramos alterações no timbre, por exemplo, experimentando esta variação nos filtros da fala.

O timbre vocal, vale ressaltar, é nossa digital sonora, “cada ser humano, cada personagem, cada personalidade possui uma qualidade de voz única que o distingue. Trata-se do timbre vocal, algo que identifica um indivíduo e o caracteriza” (OPOLSKI, 2021, p.32). O timbre é formado pela soma dos parâmetros formadores do som, uma integração entre as partes, e todos os sons do meio ambiente possuem um timbre. O timbre é formado pela união entre a frequência fundamental (f_0), o

²⁸ “The hollows in the neck, mouth, and nose are resonators. Make them work for you. Tension or constriction in the neck impairs resonance. So does mucus in the nasal passages”.

primeiro harmônico, a frequência mais baixa e a mais forte da série harmônica que um som produz; e as frequências harmônicas que a acompanham.

A articulação é como proferimos as vogais e consoantes. Em *A Palavra Expressiva*, S. M. Volkonski utiliza a analogia de que “as vogais são um rio e as consoantes são suas margens” (citado por STANISLAVSKI, 2006 [1989]). Pode-se ter um abrandamento ou fortificação da dicção da fala, diferenciando a impositação que damos a ela. A maneira com que utilizamos os articuladores da fala gera várias dinâmicas em nosso discurso, como a sua velocidade, ritmo, cadência, fluência e duração — esta última podendo ser usada para prolongar ou encurtar o som de uma palavra ou frase.

Os ajustes verificados nas vozes dos atores e atrizes estão relacionados a essas alterações no uso dos recursos vocais, que são regidos por processos psicofisiológicos durante a emissão da fala. Estes ajustes também acontecem fora do contexto cênico, nas performances sociais e vivência cotidiana, quando manipulamos a voz em um nível semiconsciente. Portanto, a palavra falada e a sonoridade nela contida são meios expressivos, seja em função de um propósito cênico ou não.

A ação vocal é semelhante à ação física (neste momento estamos fazendo uma separação entre corpo e fala). A ação física se refere à ação corporal, mesmo que entendamos a voz também como um elemento corponectivo e que saibamos que juntos, voz e corpo, geram ações que conduzem a movimentos e gestos. O que difere a ação física de uma ação corporal cotidiana automatizada é que a ação física é uma atividade intencional incitada por um objetivo cênico, que pertence a um contexto e é imbuído de subtexto, ou seja, um pensamento motivado. Gayotto afirma que “a ação física é definida, por Stanislavski, tanto em relação ao corpo quanto à voz do ator, porém foi desenvolvida mais detalhadamente em relação ao corpo” (GAYOTTO, 1997, p.29). Assim, para se efetuar no acontecimento cênico a ação precisa ter uma intenção objetivada.

Pode-se dizer que a ação vocal começa a realizar-se mais frequentemente em estágios mais avançados do processo criativo. Nesta fase, a aspiração do ator em executar ações físicas e vocais, como derivação das vontades criadoras, é muito forte, como se não fosse possível conter seu corpo e sua voz (GAYOTTO, 1997, p.34).

O ator ou atriz que visualiza seu texto ao falar, faz ver também o ouvinte daquela emissão. A performance vocal do ator faz as palavras vibrarem, extraindo delas sentidos que devem estar a serviço do personagem. De acordo com Gayotto, “ação vocal é fluxo, escoamento e mobilidade, processo dinâmico; pode ser no silêncio, na pausa, pois não é, neste estado, somente ausência de som, é ação” (GAYOTTO, 1997, p.36). A ação vocal é registrada na partitura. A partitura vocal descreve graficamente a voz cênica do ator. Cada ator interpreta seu papel de forma particular, e isso gera performances variadas, mesmo quando se trata de um personagem em comum. Em seu livro *Voz, partitura da ação* (1997), Gayotto sugere que dois registros levam a partitura vocal: o

texto teatral ou roteiro cinematográfico (**figura 2**), utilizado nas primeiras leituras; a partitura do papel (**figura 3**), que contém as referências para a performance do ator ou atriz que marca o texto escrito; e finalmente a partitura vocal, que é melhor entendida a partir da observação dos dois primeiros desenhos. As imagens abaixo são exemplos derivados de uma dramaturgia adaptada por Zé Celso, Nelson de Sá e Marcelo Drummond. Gayotto atuou como preparadora vocal do elenco desta montagem teatral, onde pôs em prática sua forma de registro.

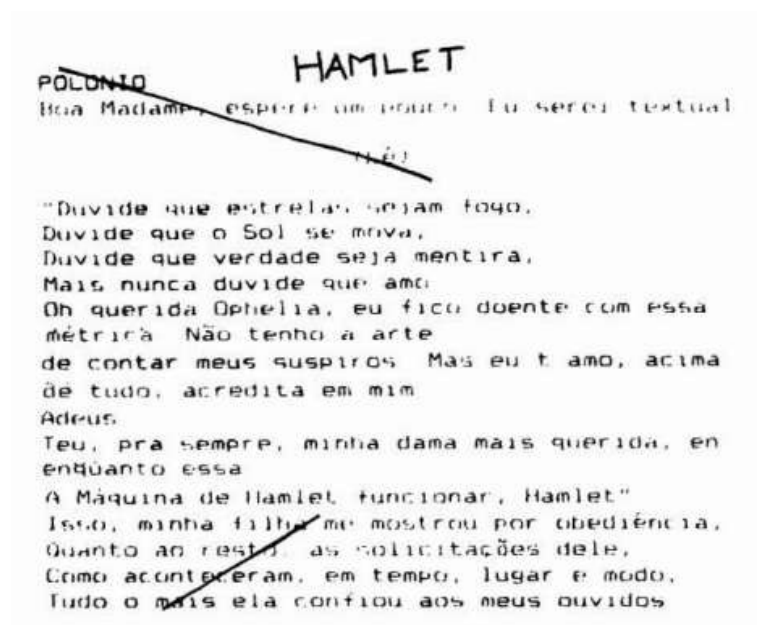


FIGURA 2 - Excerto do texto teatral *Ham-let*
Fonte: *Voz Partitura da Ação* (GAYOTTO, 1993)

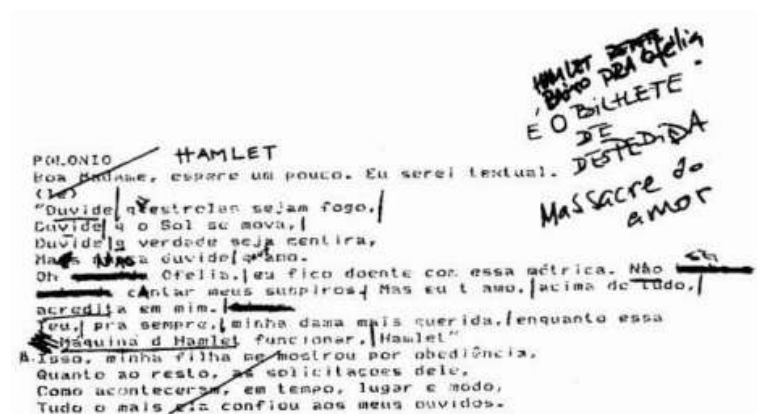


FIGURA 2 - Partitura do papel de Marcelo Drummond em *Ham-let*
Fonte: *Voz Partitura da Ação* (GAYOTTO, 1993)

Como podemos ver, a diferença central entre as duas figuras reside no fato da segunda possuir marcas indicativas para algumas ações em determinadas palavras. Algumas delas podem ser interpretadas de maneira intuitiva, como as palavras sublinhadas, outras, como as barras verticais, precisam de um pouco mais de explicação. Todas as marcações, no entanto, estão ali para representar uma possível ação interpretativa. De acordo com Gayotto,

por meio da contribuição de Stanislavski, o ator ganhou instrumentos que o ajudam na manifestação das emoções do personagem. As características da *partitura do papel* e sua efetuação nas ações do ator em cena trouxeram uma percepção ao meu trabalho de preparação vocal; pude ver que aí já estava embutido um esboço inicial da *partitura vocal*. Assim como o corpo carrega as características cênicas na ação física, a voz, também, na ação vocal, conduz às intenções, objetivos e situações. Ela arrasta, quando de fato age, o corpo e suas ações, fazendo com que se tornem indiscerníveis; o que, aliás, provavelmente, seria mais perceptível não fosse o domínio, em nossa cultura, de uma certa tradição racionalista, que dicotomizar corpo e mente, razão e emoção, operando a separação entre o real visível e o real impalpável. O registro gráfico dos desdobramentos da ação vocal, sem tais dicotomias, constitui a partitura vocal (GAYOTTO, 1997, p.41).

A notação vocal da partitura do papel supracitado inclui algumas palavras-chaves sublinhadas, sugestões de intenções e traços de pausas, que geralmente são divididas em pausas lógicas, pausas psicológicas e *luftpause*. A pausa lógica possui um breve intervalo e une as palavras em grupos conforme o entendimento lógico do texto. A pausa psicológica é mais longa, inclui um repouso maior que provoca tensão, dá vida aos pensamentos. A *luftpause* significa a pausa fisiológica para retomada de fôlego e por isso tem função respiratória (GAYOTTO, 1997, p.44). Stanislavski (2006 [1989]) afirma que as pausas lógicas servem ao nosso cérebro, as pausas psicológicas são um silêncio eloquente, enquanto a *luftpause* é o menor dos repousos em busca da retomada de ar. Para Gayotto (1997, p.43), “as pausas possibilitam a divisão interpretativa do texto e determinam um andamento vocal ao falante”. Já as palavras sublinhadas indicam partes do texto que requerem ênfase, algum tipo de acentuação específica, como por exemplo onde há maior proeminência de tons na voz do ator.

A partitura é o canto/falado do ator, pois os materiais sonoros da fala, sendo baseados nos mesmos parâmetros que a música, dão à partitura um desenho da musicalidade da fala. A música difere da fala por organizar os sons, dando estabilidade para a altura e durações, sendo que na fala estes atributos são instáveis, não estabelecendo uma periodicidade. Portanto, a partitura capta, parcial e provisoriamente, o fluxo processual da fala e organiza, num tempo dado, sua natureza difusa (GAYOTTO, 1997, p.46).

Até aqui, concebemos a voz como um movimento, uma ação, um gesto. Neste momento recorreremos à Rudolf Laban, a fim de nos aprofundarmos mais nas características emissivas das vogais e consoantes, relacionando-as com os fatores de movimento e as ações primárias, conceitos desenvolvidos em sua abordagem de análise do movimento. O trabalho de Laban já foi aplicado em “uma ampla variedade de disciplinas, da psicoterapia à etnologia, da terapia do movimento ao treinamento de voz, atuação e dança e, [...] à animação por computador²⁹” (HOOKS, 2003, p.70). Os fatores de movimento sugeridos por Laban incluem peso, tempo, espaço e fluência. São as

²⁹ “Laban's work was revolutionary in its day and has subsequently been applied to a wide variety of disciplines, from psychotherapy to ethnology, from movement therapy to voice training, acting, and dance and [...] to computer animation”.

qualidades dinâmicas que caracterizam o movimento. As oito ações primárias de esforço originam-se da variação dessas qualidades.

Laban pesquisou as dinâmicas do movimento no corpo, na certeza de que qualquer pessoa pode ampliar seu repertório de movimentos. Tem, em seu trabalho, como ações primárias, as seguintes: deslizar — movimento leve, lento e direto; flutuar — leve, lento e flexível; sacudir — leve, rápido e flexível. pontuar — leve, rápido e direto — pressionar — forte, lento e direto; socar — forte, rápido e direto — torcer — forte, lento e flexível; talhar — movimento forte, rápido e flexível (LABAN, 1978 citado por GAYOTTO, 1997, p.50).

A emissão da sonoridade vocal pode trazer sensações semelhantes às dinâmicas de movimento sugeridas por Laban.

A fala, com suas melodias e recortes, tem nas vogais — fonemas puramente sonoros que se produzem pela livre passagem do ar pela boca — características de extensão e prolongamento. Curvas ascendentes de vogais sugerem, principalmente, movimentos leves, para cima. É mais fácil executar movimentos fortes para baixo, como numa curva melódica descendente. Fundamentalmente, são as vogais que dão o tom à fala, sendo assim mais melodiosas do que as consoantes, que, com seu aspecto cortante, ritmado e percussivo, oferecem obstáculos à passagem do ar. (GAYOTTO, 1997, p.50)

Por exemplo, o fonema /r/ pode possuir uma qualidade trêmula, de movimento contínuo e rápido, onde o próprio gesto articulatório desse som remete simbolicamente ao conceito de movimento quando a língua se choca contra o céu da boca por trás dos dentes incisivos superiores. Palavras como “bifurcar” e até mesmo “vibrar” se aproveitam desta iconicidade fonossimbólica, onde características intrínsecas da composição fonética ampliam o sentido de palavras. O fonema /l/, por outro lado, tem uma qualidade de movimento deslizante, resultado do posicionamento da língua que resvala nos alvéolos, permitindo que o ar escape pelas laterais da boca para criar este som. Palavras como “leve” e “liso” possuem uma sensação escorregadia em sua emissão, reforçando a fluidez e falta de atrito na forma/conteúdo das palavras. Ainda, existem consoantes plosivas (/p/, /b/, /t/ e /d/), onde há uma aproximação estreita entre os articuladores, seguida de um estouro ou soltura repentina; e consoantes fricativas (/f/, /v/, /s/ e /z/), onde a obstrução da passagem do ar através da aproximação incompleta dos articuladores criam um som contínuo e sinuoso. Estas características também influenciam na elaboração da partitura da ação.

A partitura colabora na busca do personagem, como também o trabalho de elaboração do personagem auxilia na concepção da partitura e conseqüente ação vocal. A voz revela as sensações e intenções de quem fala, mas certamente se colocar em atitude de ação vocal, como na prática do ator, incita a descoberta de forças vitais no falar, na interpretação. (GAYOTTO, 1997, p.52)

Para fins de aplicabilidade metodológica, Gayotto elaborou um guia de marcas (**figura 4**) onde constam as marcas assinaladas no texto. A execução prática dos ajustes na ênfase da palavra “quero”, seguindo o guia de marcas proposto por Gayotto, foi gravada por mim para auxiliar na

compreensão do conceito de ação vocal e exemplificar as marcações. O vídeo se encontra hospedado no seguinte link: https://youtu.be/_NmWwEiNHA0³⁰.

Guia de marcas	
<i>Recursos vocais</i>	<i>Exemplos de marcações</i>
PAUSAS INTERPRETATIVAS	
lógica	<u>quero</u> /
psicológica	<u>quero</u> //
“luftpause” ou pausa para retomada de ar	^v <u>quero</u>
ÊNFASE	<u>quero</u>
CURVA MELÓDICA	
ascendente (agudizando)	<u>quero</u> ↗
descendente (agravando)	<u>quero</u> ↘
ascendente/descendente	<u>quero</u> ↗↘
descendente/ascendente	<u>quero</u> ↘↗
monotonal	<u>quero</u> →
INTENSIDADE	
forte	↑ <u>quero</u>
fraco	↓ <u>quero</u>
ARTICULAÇÃO	
força	<u>quero</u>
abrandamento	<u>quero</u>
DURAÇÃO	
alongamento	<u>quero</u>
VELOCIDADE	
rápida	<u>quero</u> →
lenta	<u>quero</u> →
CADÊNCIA	
silabada	<u>que/ro</u>

FIGURA 4 - Guia de marcas vocais
Fonte: *Voz Partitura da Ação* (GAYOTTO, 1993)

Mesmo que a partitura vocal tenha sido concebida e pensada no âmbito das artes cênicas, cremos que é possível utilizá-la para decupar a vocalidade de nosso objeto de pesquisa e de filmes em geral. Com base nas imagens espectrais de *Perlimps*, esperamos unir estes recursos de análise para investigar a performance vocal de cineastas da voz para animação. Assim, iremos testar a aplicação prática deste registro por meio da observação dos espectrogramas e da escuta da sonoridade vocal dos personagens.

³⁰ Os ajustes são realizados nesta ordem: curva melódica ascendente, descendente, ascendente/descendente, descendente/ascendente e monotonal; intensidade forte e fraca; força ou abrandamento na articulação; prolongamento da palavra; velocidade rápida e lenta; cadência silabada.

2. PROCESSOS ARTÍSTICOS EM VOZ ORIGINAL

Voz original é o primeiro idioma que uma animação fala, independente de como e quando a voz é gravada. No organograma abaixo (**figura 5**) vislumbramos as possíveis modalidades, sessões e etapas de gravação da voz original.

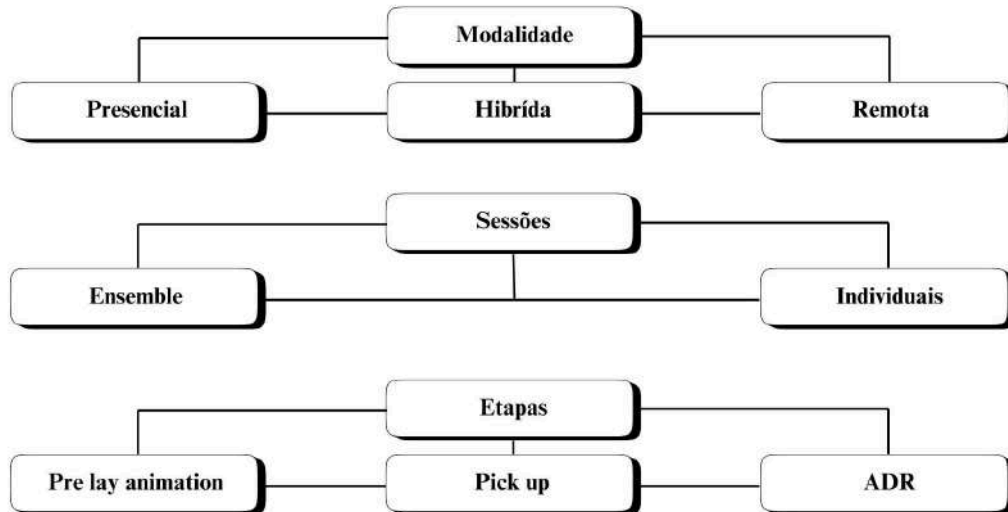


FIGURA 5 - Organograma de gravação das vozes originais
Fonte: Elaborado pelo autor

A começar pela modalidade, que diz respeito a localidade, as vozes podem ser gravadas em diárias presenciais, com o supervisor do projeto, diretor de voz e atores reunidos no estúdio. Também podem ser gravadas remotamente, ou seja, online, utilizando a internet para conectar os profissionais envolvidos. Ainda, podem ser gravadas em formato híbrido, quando alguns dos profissionais estão reunidos presencialmente, enquanto outros integrantes estão deslocados, acompanhando a gravação via internet, seja integrante do elenco ou da direção do projeto. Após o período pandêmico causado pela COVID-19, doença infecciosa causada pelo vírus SARS-CoV-2, o surgimento de estúdios caseiros foram soluções encontradas para preservar o distanciamento social obrigatório, e tornou-se bastante comum a modalidade de gravação híbrida e remota.

Quanto à maneira de realizar as sessões de gravações, temos duas opções predominantes: na primeira forma, conhecida como gravação *ensemble*, os cineastas da voz se reúnem no estúdio para gravar as vozes numa disposição de coro, como na formação dos atores de radionovela, ou ainda, como na dublagem de antigamente, quando os dubladores eram solicitados a se reunirem na cabine durante as escalas de gravação. Esta maneira de capturar as vozes é recomendada para incentivar a potencialidade criativa de cineastas da voz, pois envolve ação e reação direta, e privilegia o jogo de cena entre o elenco. As gravações *ensemble* podem ser realizadas tanto presencialmente, quanto na modalidade remota ou semi-presencial, uma vez que os encontros entre

o elenco podem ser síncronos, mesmo à distância. Na segunda forma, o cineasta da voz grava separadamente, assistido apenas pelo diretor de voz e pela equipe técnica e de produção, e não contracenando diretamente com os demais integrantes do elenco.

As etapas de gravação das vozes de um longa animado são divididas em três momentos: *pre lay animation*, *pick ups* e ADRs.

No primeiro momento, durante a *pre lay animation*, o elenco grava as vozes antes que o desenho seja animado visualmente, utilizando apenas o roteiro e o *briefing* para auxiliá-los na sua criação vocal, que é dirigida pelo diretor de voz. O mais interessante no processo de gravar a voz antes de animar os personagens é que tanto o elenco de voz original quanto seus animadores serão intérpretes do personagem, considerando que a voz é usada como guia pelos animadores que trarão movimento aos personagens, de modo que entram numa espécie de sinergia durante a criação daquele desenho. Os processos de criação devem ser respeitados, portanto grava-se em circunstâncias que sejam mais favoráveis para todos, no entanto Melissa Garcia destaca sua preferência por trabalhar com sessões *ensemble* na etapa de *pre lay animation*, onde a voz pode ser um mote propulsor interessante para a constituição visual dos personagens.

Eu entendo que é onde a gente consegue favorecer mais o trabalho um do outro. Eu gosto de falar que o trabalho de todo mundo na animação é um processo antropofágico, porque os atores se alimentam do que foi criado pelos roteiristas, depois o artista de *storyboard* se alimenta do que os atores fizeram, depois os animadores se alimentam do que o *storyboarder* criou [...] e aí é um ciclo sem fim de todo mundo favorecendo o trabalho um do outro (GARCIA, informação verbal, Voz [...], 2024).

Quando se trabalha a partir da etapa de *pre lay animation*, o trabalho segue os processos que serão relatados a seguir. A partir da primeira gravação dos atores é produzida uma faixa de áudio (*nat pause*) que são as vozes definitivas das personagens ou então, que servirão como guia de interpretação para os atores trabalharem as performances posteriormente. Esse áudio é incluído no *animatic* pelo *storyboarder*, isso quer dizer que o áudio é adicionado ao vídeo que contém a sequência de acontecimentos narrativos, imagens dos personagens com seus ângulos e ações principais, mas que ainda não representam a animação finalizada. O *animatic* é transfigurado em animação pelos animadores e uma vez que a animação está terminada e já foi aprovada pelo diretor do desenho, é comum que os atores voltem novamente ao estúdio para gravar ADRs.

Antes da necessidade da ADR, existe a segunda etapa que é chamada de *pick ups*. Neste momento, que podemos considerar o meio do processo, a animação já começou a ser desenvolvida pelos animadores e os cineastas da voz têm acesso a esse material para criar uma nova camada de expressividade vocal que será inserida no filme. O *pick up* seria então um momento de refazer vozes que precisam de uma nova roupagem ou inserir falas que não tinham sido feitas num primeiro momento. Melissa explica que a etapa *pick ups* é utilizada quase exclusivamente no cinema, porque

a logística de produção de uma série animada é outra, e geralmente inclui apenas a etapa *pre lay animation* e ADRs.

ADR é a abreviação para *Additional Digital Recording* ou *Automated Dialogue Replacement*, que significa gravação digital adicional ou substituição de diálogo automática, respectivamente. Ela pode ser necessária devido a questões de ordem técnica ou decisões da supervisão artística daquele projeto, e pode exigir que sejam feitas gravações de vozes adicionais ou substituições de diálogos, como retakes e refações. Neste momento há necessidade de sincronismo labial com a cena que já foi animada visualmente. Todas as vozes, aquelas gravadas por meio de *pre lay animation*, *pick ups* e ADR, serão mixadas na finalização do processo.

De certa forma, atuar é como ser um detetive. Se você encontrar pistas suficientes e juntá-las, as coisas começam a fazer sentido, e você não precisa fazer nada especial. Pensar sobre as razões pelas quais seu personagem diz ou faz algo (conforme indicado no roteiro) pode frequentemente ajudá-lo a fazer escolhas criativas que ajudarão seu trabalho a se destacar e dar vida ao seu personagem³¹ (PLATT, LOWENTHAL, 2018, p.62).

Agir como um investigador do roteiro é tarefa que auxilia na construção coletiva do personagem. Literalmente, testar vozes e inflexões da fala são exercícios que o cineasta da voz deve se acostumar. Uma mesma frase pode ser repetida inúmeras vezes, ou pelo menos três, como é comum que o diretor solicite aos cineastas da voz durante as gravações. Essa prática de se gravar repetições de uma fala com várias opções de intenção é conhecida como *ABC take*.

Às vezes, os diretores gostam que você faça três *takes* da mesma fala, um depois do outro, com um pequeno espaço entre eles para que eles possam escolher o que mais gostam. A direção implícita é que eles gostariam que você mudasse (modificasse) cada leitura um pouco, para que eles tenham opções para escolher o seu favorito³² (PLATT; LOWENTHAL, 2018, p.129).

Cineastas da voz fomentam a criatividade do animador, pois a expressividade da personagem é uma soma dos esforços destes dois agentes: o artista de voz e o artista de animação. Enquanto um dos artistas performa a voz, o outro cria o movimento e o corpo da personagem (WRIGHT; LALLO, 2009). Ainda que o personagem animado não possua um corpo de carbono, é através do corpo destes sujeitos, animador e cineasta da voz, que ele próprio ganha fisicalidade.

A voz quando desassociada da performance cinética do ator, ao ser utilizada na criação da performance cinética do personagem por meio do trabalho do animador, permite o acesso a expressividades presentes no corpo do ator, mas que não são manifestas nos movimentos físicos deste. [...] Se o som carrega consigo virtualmente o corpo do ator, o personagem animado carrega, em uma primeira

³¹ “In some ways, acting is like being a detective. If you can find enough clues and put them together, things begin to make sense, and you don't have to do anything special. Thinking about reasons why your character says or does something (as indicated in the script) can often help you make creative choices that will help your work stand out and bring your character to life”.

³² “Directors sometimes like for you to give three takes of the same line, one after the other, with a little space in between so they can pick the one they like best. The implied direction is that they would like you to change up (modify) each read a little, so that they have options from which to choose their favorite”.

instância, potências de dois corpos: o corpo do ator e o corpo do animador (GUTIÉRREZ, 2019, p.121).

Quando estão em estúdio atuando vocalmente, cineastas constroem ações vocais que constituem a personagem e, por consequência, afetam o desenvolvimento e desenlace dos acontecimentos da narrativa fílmica. Quando a voz é emitida como ação vocal, ela gera movimentações na trama e respostas aos seus estímulos sonoros (GAYOTTO, 1997). Nas artes cênicas, a ação vocal complementa a ação física e assim elas se retroalimentam. Um processo semelhante ocorre na animação, onde existe a cisão entre voz e corpo que são produzidos por diferentes indivíduos, mas que depois irão se fundir numa criação mútua. A voz que é concebida antes da finalização da movimentação dos personagens inspira os animadores, assim como o esboço dos personagens desenhado pelos animadores inspira atores na busca por uma voz ideal.

Essa relação entre voz e movimento na animação evidencia a singularidade da performance vocal, que vai além da simples emissão de sons e se torna uma marca distintiva de cada personagem. A individualidade é um aspecto fundamental desse processo, pois cada ator e atriz traz consigo características sonoras únicas que influenciam a construção de identidade vocal da personagem. Como destacam Platt e Lowenthal (2018, p.48), “assim como nossas impressões digitais são únicas para cada um de nós, nossas pregas vocais vibram para criar padrões vocais específicos que constituem nossa assinatura vocal pessoal e única³³”. Nesse sentido, a voz não apenas molda a performance, ela carrega traços inconfundíveis de quem a emite.

No entanto, ao cineasta da voz é aconselhável desenvolver a versatilidade vocal, de maneira a fazer com que seja capaz de modular timbres diversos. Quanto maior é a gama de vozes, mais personalidades poderão ser implantadas nos personagens que serão preenchidos com sua sonoridade vocal. Cineastas da voz podem interpretar diferentes personagens em um mesmo desenho animado, o que ocorre frequentemente em grandes produções como *Os Simpsons*. Existem muitas técnicas que podem auxiliar artistas no desenvolvimento desta versatilidade, portanto, cada atriz ou ator emprega os métodos que lhe parecem mais eficazes para as performances vocais.

Tomemos o exemplo de Bob Bergen, ator estadunidense responsável pela voz original de inúmeros personagens memoráveis como o Gaguinho e o Piu-Piu dos *Looney Tunes*. Em seu *workshop*, Melissa Garcia relata que o artista elenca três aspectos presentes na criação de voz para personagens animados: a voz, o *acting* e a assinatura. A voz é o elemento sonoro que advém de nosso aparelho fonador. O *acting* está relacionado às escolhas que fazemos na interpretação da personagem. Já a assinatura é a marca estilística impregnada do personagem, que o distingue dos outros personagens e o torna único por suas qualidades particulares (Voz [...], 2023).

³³ “Just as our finger prints are unique to each of us, our vocal folds vibrate to create specific vocal patterns which make up our personal and unique vocal signature”.

Pratique colocar sua voz em diferentes áreas da cabeça e do peito. Faça exercícios para elevar e abaixar sua voz. A atriz/diretora Ellyn Stern recomenda ficar em uma pose de kabuki (joelhos dobrados) para abaixar sua voz. Visualize onde você quer colocar sua voz antes de tentar mudar a colocação³⁴ (WRIGHT; LALLO, 2009, p.48).

No livro *Voice-Over Voice Actor: What 's Like Behind the Mic* (2018), Tara Platt e Yuri Lowenthal sugerem caminhos para desenvolver uma variedade de timbres. Segundo os autores, é possível criar inúmeras vozes a partir da dissecação da fala em três elementos que a constituem: a velocidade (devagar, médio e rápido), o volume (forte, conversado e suave) e o tom ou *pitch* (grave, médio e agudo). É utilizada a imagem de um cubo para ilustrar essa abordagem (**figura 6**). Se forem experimentadas as combinações possíveis dentro destes parâmetros estipulados no cubo, atores e atrizes podem utilizá-lo como um facilitador para a criação vocal de personagens.

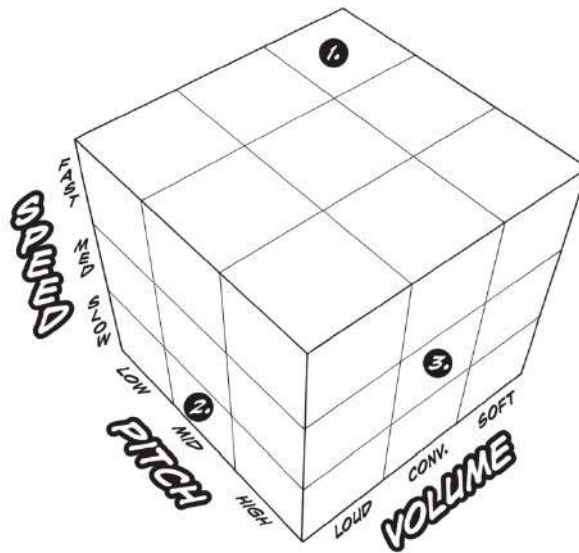


FIGURA 6 - Diagrama do cubo de intersecções vocais
Fonte: *Voice-Over Voice Actor* (PLATT; LOWENTHAL, 2018)

Enquanto Bergen enfatiza a importância de uma assinatura vocal que torne cada personagem único, Platt e Lowenthal apresentam um método sistemático para expandir o repertório vocal por meio da manipulação de velocidade, volume e tom. Dessa forma, cineastas da voz precisam não apenas compreender os pormenores da voz, mas também explorá-los criativamente para dar vida a personagens distintos e memoráveis.

Para complementar as duas abordagens, seja de Bergen ou de Platt e Lowenthal, é preciso adicionar um elemento crucial para o trabalho de cineastas da voz: o espírito improvisador. Esta ferramenta é importante para criar um arcabouço de possíveis vozes que se diferenciam da sua. Para Keith Johnstone (1992), por exemplo, autor que se debruçou sobre a arte da improvisação e que

³⁴ “Practice placing your voice in different areas of your head and chest. Do exercises to raise and lower your voice. Actress/director Ellyn Stern recommends dropping into a kabuki pose (knees bent) to lower your voice. Visualize where you want to place your voice before you try to change the placement.”

desenvolveu a técnica conhecida como *Theatre Sports*, para improvisar é preciso agir instantaneamente sem negar o imprevisível e abdicando do pensamento frio e calculista. Assim, a improvisação é

fruto do ato espontâneo. Aquilo que é feito na hora. Normalmente se utilizam os ingredientes que se tem à mão. O ato de improvisar relaciona-se com a habilidade para lidar com o imprevisto, o inusitado, o acaso. Em todos esses atos pode-se desenvolver a habilidade de seguir na direção de alcançar a meta desejada. O teatro requer estruturas de jogo que conduzam à ação improvisada. Transforma-se em meio de acessar o desconhecido tornando-o conhecido. Está situado no tempo presente. A improvisação em si dispensa a repetição. No entanto, quando utilizada em processos criativos teatrais, a depender do objetivo que encerra, solicita a possibilidade de repetição, mantendo a qualidade da ação no momento em que esta se deu improvisada. Isso requer uma habilidade, ou um outro estado de prontidão, específico do improvisador no ato de improvisar. Ela pode ser livre ou dirigida, mas em ambos os casos o que a sustenta é a clareza das regras do jogo e a obediência às regras do jogo (VARGENS, 2013, p.26).

Vargens (2013) reforça o pensamento de Johnstone (1992) ao afirmar que a improvisação se relaciona com a habilidade de lidar com o inesperado, tornando o desconhecido algo acessível por meio da experimentação espontânea. No contexto da voz original, essa prontidão improvisacional permite que cineastas da voz explorem possibilidades, ajustando sua atuação para tornar cada personagem mais autêntico. Trata-se de um recurso que não apenas resolve imprevistos em cena, mas também potencializa a expressividade, contribuindo diretamente para a criação de performances mais vivas, orgânicas e coerentes com as demandas narrativas e estéticas da obra. Assim, cultivar o espírito improvisador é de suma importância, não apenas como uma estratégia técnica, mas como um pilar capaz de enriquecer profundamente o processo artístico.

Cineastas da voz são um dos elos entre personagens de animação e o fã de animação. A sua ferramenta de trabalho é a voz, moldada como um material artesanal que dá vida e identidade para os personagens. Mais do que simplesmente ler o texto, esses profissionais atuam construindo nuances, sentimentos e camadas que aprimoram a experiência cinematográfica, tornando-a mais imersiva. Pessoalmente, sempre repito que gostaria de ter assistido a *Perlimps* na minha infância. À época, a riqueza sensorial teria fomentado minha imaginação de maneira única. No entanto, o deslumbramento provocado pelo filme não se destina apenas ao público infantil. A obra se comunica com diferentes idades, oferecendo múltiplas leituras aos audiospectadores.

O jeito brasileiro de criar vozes para desenhos animados se molda na medida em que cineastas da voz contribuem com suas aptidões artísticas na criação do universo sonoro dos filmes. Existe originalidade artística se localiza nas proposições feitas pelos profissionais durante a emissão das falas, seja por causa de uma simples alteração de texto ou por meio de uma nova forma de compreender o personagem, que é uma criação múltipla desenvolvida por diversos profissionais, incluindo figuras como roteiristas, diretores e animadores.

2.1 Performance vocal de cineastas da voz

As ações são a base da performance vocal. Stanislavski (1984) afirma que em todo ato físico há um elemento psicológico e em todo elemento psicológico há um ato físico. Mesmo que em estúdio os atores não possam reproduzir todas as ações corporais do personagem, os olhos da imaginação desempenham um papel fundamental para os colocar em constante movimento.

Quão poderosa é sua imaginação? Há evidências científicas de que seu corpo passa por mudanças fisiológicas reais, mesmo quando você está apenas pensando em algo. Quando você imagina realizar uma ação física, seus músculos disparam como se você estivesse realmente realizando essa ação³⁵ (PLATT; LOWENTHAL, 2018, p.76).

Atuar é agir. Segundo Meisner e Longwell (2012), atuar é viver verdadeiramente sob certas circunstâncias imaginárias. A performance é esta ação concretizada no mundo. Os atores, enquanto atuam, podem ou não estar interpretando um papel escrito por alguém. Interpretar o papel significa mergulhar em sua profundidade, compreender a motivação do personagem, encontrar pontos de vivência em comum e lhe dar sentido. No entanto, a interpretação do papel não cabe somente ao seu intérprete, inicialmente é o dramaturgo/roteirista que desempenha essa tarefa, bem como o público que preenche as lacunas deixadas pelo ator com sua própria percepção. Assim, atores não podem se preocupar puramente em aperfeiçoar a sua interpretação do papel, pois correm o risco de se ater apenas ao plano mental, racional, e esquecer da tarefa mais importante: se tornarem especialistas na arte de agir, encontrando verdade em qualquer situação fictícia.

Em inúmeras ocasiões a cotidianidade nos solicita performar vocalmente, isso porque durante o convívio social revestimo-nos de máscaras que nos induzem a comportamentos e servem-nos para reiterar uma imagem desejada. Erving Goffman desenvolveu este argumento em sua tese de doutorado, que posteriormente foi publicada em livro, em 1959, tentando entender o comportamento humano, nos momentos em que interagimos socialmente. Apesar de ser uma pesquisa desenvolvida no campo da psicologia social, o autor usa a metáfora da performance teatral e da dramaturgia para fazer reflexões sobre o indivíduo. Para Goffman (1959), em situação cotidiana, as pessoas sustentam performances em frente aos outros, conduzindo as impressões que se formam a seu respeito.

A exemplo disso, a fala de um professor ou radialista deve transmitir confiança e credibilidade e somente alcançará esse resultado se for concebida para tanto. Expandindo este pensamento para uma situação ainda mais ordinária, no sentido de cotidiana, a forma como falamos com nossos familiares próximos, como irmãos, mãe, pai e filhos é diferente da forma como falamos

³⁵ “How powerful is your imagination? There’s scientific evidence that your body goes through real physiological changes even when you’re just thinking about something. When you imagine performing a physical action, your muscles fire as if you were actually performing that action.”

com nossos colegas de trabalho. Nosso comportamento e, por consequência, nossa performance vocal se adapta de acordo com a relação que estabelecemos e com o tipo de performance que queremos e/ou precisamos sustentar nas interações sociais.

De modo semelhante, os atores reinventam a realidade ou a subvertem em função do roteiro cinematográfico, e corporificam em si mesmo as palavras num ato de tridimensionalizar a tinta do papel. A voz do ator criada para a personagem é um elemento vivo na cena, é orgânico, faz florescer o sentimento, pois é nas artes que ele assume seu direito. Segundo Gayotto, (1997, p.23) “desta maneira, cada som, cada palavra deste personagem é - ou poderia ser - embebida por sua singularidade, situada na contracenação com os outros atores e com o público ouvinte/atuante”. A capacidade que a vocalidade tem de afetar e emocionar é explicada pela produção de sentido que ela causa, tanto pelo conteúdo sintático-semântico, quanto pela dimensão fonético-acústica.

Quando os sons são usados de forma simbólica durante a fala, eles criam associações com símbolos presentes no nosso inconsciente e consciente, assimilados por nós pela cultura e convivência social (VIOLA, 2008). Portanto, o conceito de simbolismo sonoro indica um vínculo direto entre som e sentido. Trataremos deste conceito, artisticamente, no campo da performance vocal. Quando as palavras são emitidas sonoramente e utilizadas na interação entre dois interlocutores, a informação semântica fica em evidência. Contudo, as informações paralinguísticas também são relevantes para a comunicação. São elas que comunicam certas particularidades do falante, como as marcas físicas, sociais e psicológicas. É por meio dessas características que reconhecemos idade, condição física, gênero, ocupação e afiliação do falante.

A performance vocal contém signos semânticos e prosódicos que são utilizados pelos falantes e codificados pelos ouvintes. Para inferirmos algo sobre a expressividade, precisamos considerar a totalidade da performance. Neste sentido, considerando que a informação semântica ganha evidência pois é imprescindível para a compreensão do conteúdo da linguagem, é importante aprofundarmos a discussão sobre os elementos que constituem o som da fala, que juntos criam o gesto sonoro, compreendendo como os símbolos são utilizados neste processo.

Hilton et al. (1994, citado por VIOLA, 2008) classifica o conceito de simbolismo sonoro em quatro categorias: corporal, imitativo, sinestésico e convencional. A categoria corporal abrange sons involuntários e sintomáticos, como um espirro ou um bocejo. Esses sons podem atuar como vocativos para captar a atenção do ouvinte, como no caso de um pigarro intencional. A categoria imitativa, por sua vez, refere-se a reduplicações onomatopeicas, em que um som é reproduzido verbalmente, como ao dizer "tic-tac" para imitar o som de um relógio. Já a categoria sinestésica diz respeito à representação sonora de aspectos não acústicos, como sensações táteis ou visuais. Um exemplo é quando alguém diz que um caminho é "loooonge", estendendo a duração da vogal para enfatizar a distância. No entanto, se a forma sonora entrar em conflito com o significado semântico,

pode sugerir ironia, como no caso de alguém afirmar, com voz monótona e sem entusiasmo, que um evento foi "supeeer divertido". Por fim, a categoria convencional baseia-se na associação analógica entre determinados fonemas e significados, permitindo a criação de nomes que evocam certas ideias, sendo um recurso amplamente empregado na publicidade.

Fónagy (1993 citado por VIOLA, 2008, p.82) distingue emoções e atitudes, no que tange a expressividade vocal, e afirma que enquanto a emoção é liberada por meio de uma descarga espontânea de tensão psíquica (como alegria, tristeza, angústia), as atitudes designam comportamentos controlados e conscientes, que possuem um fator intelectual e moral (como ironia, reprovação, justificação).

Ao entender a expressão como processo de eliminação de tensões internas do falante, estamos admitindo que a expressão de emoções tem causas que podem ser conscientes ou inconscientes, fruto ou não da avaliação cognitiva, que precedem a existência individual de origem filogenética, conforme a teoria evolucionista, e que são eliminadas em todos os níveis do aparelho vocal por mudanças fisiológicas. Tais efeitos fisiológicos têm ação direta na produção oral, produzindo variações acústicas proporcionais ao grau de ativação, sobretudo nas emoções primárias (raiva, medo, alegria e tristeza). Estes efeitos fisiológicos são universais e por isso, também, concordamos com a existência de padrões vocais universais para tais emoções (VIOLA, 2008. p.126).

Se no cotidiano, performamos de forma quase instintiva ou pouco consciente, as atrizes e os atores aperfeiçoam habilidades que permitem controlar os signos escolhidos para elaborar uma performance, pois “em uma situação de representação existe uma diferente técnica do corpo. Pode-se então distinguir uma técnica cotidiana de uma técnica extracotidiana” (BARBA, 2009, p.30). Quando está em estúdio realizando uma atuação vocal, o cineasta da voz precisa se colocar em estado corpóreo extracotidiano, com presença física e mental modelada conforme princípios que se diferenciam ao da vida cotidiana.

As técnicas cotidianas do corpo são em geral caracterizadas pelo princípio do esforço mínimo, ou seja, alcançar o rendimento máximo com o mínimo uso de energia. As técnicas extracotidianas baseiam-se, pelo contrário, no esbanjamento de energia. Às vezes até parecem sugerir um princípio oposto em relação ao que caracteriza as técnicas cotidianas, o princípio do uso máximo de energia para um resultado mínimo (BARBA, 2009, p.31).

Na Antropologia Teatral, que é uma ciência pragmática baseada no estudo de trabalho do atores a partir da comparação de diversos estilos de atuação ocidentais e orientais, Barba (2009) persegue os princípios-que-retornam na atividade cênica exercida por atores, independentemente das técnicas empregadas por eles. O corpo extracotidiano é um de seus fundamentos. O conceito defendido pelo autor não é o puro virtuosismo ligado à vitalidade de um outro corpo desconectado de nossos padrões cotidianos. Pelo contrário, é a possibilidade de um corpo artístico, porém crível. Barba explica que para encontrar a técnica extracotidiana do corpo, o ator deve criar uma rede de estímulos externos fundamentados na realidade que voltam a ser acionados através das suas ações físicas.

Na cabine de gravação, assim como no set de filmagem ou em um palco de teatro, há um nível de artificialidade inegável. Por isso, o ator precisa reaprender a gerar dentro de si a autenticidade da vida cotidiana, e muitas vezes isso significa criar uma alteração do equilíbrio para dilatar sua presença cênica (BARBA, 2009).

Esse princípio constante se encontra em todas as formas codificadas de representação: uma deformação da técnica cotidiana de caminhar, de deslocar-se no espaço, de manter o corpo imóvel. Essa técnica extracotidiana baseia-se na alteração do equilíbrio. Sua finalidade é um equilíbrio permanentemente instável. Refutando o equilíbrio "natural" o ator intervém no espaço com um equilíbrio de "luxo": complexo, aparentemente supérfluo e com alto custo de energia (BARBA, 2009, p.35).

É claro que diante do microfone, o cineasta da voz não pode executar todas ações físicas ligadas às suas ações vocais. É preciso tomar todo cuidado possível para evitar movimentos que provoquem ruídos e sejam capturados pelo microfone³⁶. Contudo, isto não significa que o corpo de cineastas da voz estejam alheios à atividade cênica. Pode-se recorrer ao equilíbrio instável, por exemplo, forçando o corpo a estar em outra condição, pois há ação interna e externa em qualquer ato, mesmo no mais mínimo dos movimentos, mesmo no não-movimento. “Estes micromovimentos estão presentes ainda mesmo na mais absoluta imobilidade, às vezes mais reduzidos, às vezes mais amplos, algumas vezes mais controlados outras menos, de acordo com a nossa condição física, idade ou ofício” (BARBA, 2009, p.36). A menor tensão física ou esforço consciente repercute na produção da voz, pois como já mencionamos anteriormente, eles estão intrinsecamente ligados um ao outro.

O corpo do ator revela a sua vida ao espectador em uma miríade de tensões de forças contrapostas. É o princípio da oposição. Em torno deste princípio-que-retorna, usado por todos os atores, ainda que algumas vezes de forma inconsciente, algumas tradições construíram elaborados sistemas de composição (BARBA, 2009, p.42).

A expressividade vocal é corponectiva, ou seja, corpo é agente ativo na produção da voz. Não existe voz sem corpo, pois a voz é produzida através da ativação de processos fisiológicos humanos. Frequentemente, a consciência da voz é percebida como algo à parte das ações físicas, mas ela faz parte de um só corpo. Portanto, se a voz é inseparável do corpo, torna-se evidente que, ao criar uma vocalidade para um personagem, constrói-se também um corpo ficcional que a sustenta. No sistema stanislavskiano, por exemplo, o processo de criação vocal, que transforma a palavra, via de regra, escrita, em palavra falada, acontece em várias etapas e engloba diferentes processos.

³⁶ O aparelho converte ondas sonoras em impulsos elétricos que podem ser mixados, equalizados e gravados. Wright e Lallo (2009) categorizam os padrões de captação como sendo omnidirecional (ou não direcional), onde o som pode ser captado de todos os lados igualmente, estes são robustos; e direcional, onde o som é mais sensível de uma direção (ou duas no caso de bidirecional).

Por meio de leituras de mesa, é possível "tatear" a voz de uma personagem a contar do momento em que atores têm acesso ao roteiro. Identificar desde o princípio as circunstâncias dadas pelo papel auxilia na investigação vocal dos cineastas da voz. O texto escrito pode apontar para uma maneira particular de falar, como na utilização de gírias, coloquialidade ou formalidade excessiva. Porém, a maneira como a voz deve soar durante a fala também pode ser ajustada no momento da emissão, através de alterações de suas dinâmicas, em experimentos a fim de identificar se é necessário, para a personagem, uma voz mais anasalada, crepitante, ativa, cansada, solene, estridente, entre outras.

Nas etapas iniciais de preparação, atores desenvolvem a expressividade vocal por meio de exercícios que buscam suscitar a consciência vocal. Vivenciam uma série de possibilidades que lhes proporcionam técnicas vocais que serão úteis para a composição da personagem e apropriação do papel. Treinar a respiração, aquecer a musculatura facial, ativar o aparelho fonador, os ressonadores do trato vocal, e praticar a articulação das vogais e consoantes são alguns modos de reconhecer a voz e forjá-la para a atividade cênica. Ainda, é importante que atores saibam distinguir que tipo de voz é mais adequada para determinada linguagem artística, como por exemplo, a conhecida distinção que se faz entre a fala concebida para o audiovisual e a fala exigida no exercício teatral, onde uma é mais comedida e a outra mais expansiva, respectivamente.

Considerando os exemplos acima expostos, podemos afirmar que, para que o audioespectador consiga "ver com o ouvido", a expressividade vocal deve ser um dos componentes alicerçantes da cena. Assim como as ações e os gestos físicos são induzidos pelo fluxo do pensamento da personagem, a voz deve ser guiada por esse mesmo fio condutor, desabrochado pela imaginação e criatividade dos atores. Deve haver disponibilidade ao plano das sensações, percepções e afetos, abertura ao jogo, ao acaso, ao destino (GAYOTTO, 1997). Seja no teatro, no cinema ou na animação, a voz não se limita ao conteúdo verbal, mas incorpora a totalidade da performance, preenchendo as lacunas da imaginação do espectador e permitindo que "veja com o ouvido".

3. ANÁLISE FÍLMICA PERLIMPS

Dirigido e roteirizado por Alê Abreu, *Perlimps* (2022) conta com a produção de Laís Bodanzky, Luiz Bolognesi e Ernesto Soto Canny. A produtora Buriti Filmes em coprodução com Sony Pictures, Globo Filmes e Gloob estão envolvidas na realização do filme. A assistência de direção ficou a cargo de Viviane Guimarães. André Hosoi foi o responsável pela trilha de música original, bem como a direção e produção musical, com a participação do grupo O Grivo na gravação de música adicional e na criação do desenho de som. A equipe de som conta também com Nicolau Domingues (artista de *foley* e *re-recording mixer*), Luiz Adelmo Manzano (editor de som), Rafael Travassos (artista de *foley*) e Gustavo Montenegro (supervisor musical). Giulia Benitte, Lorenzo Tarantelli e Stênio Garcia compõem o elenco principal de vozes, enquanto Nill Marcondes e Rosa Rosah fizeram as vozes de personagens que realizam aparições pontuais no longa — como a mãe, o pai e os soldados. Daniela Stirbulov realizou a preparação do elenco infantil e Eduardo Boletti regeu o coral infantil que interpretou parte das canções do filme. Ultrassom Music Ideas, Trama Nacena Studios e Beck Studios foram os estúdios de gravação encarregados pela captura dos registros vocais e o Estúdio JLS operou a mixagem final. Melissa Garcia, que atua como diretora de voz do filme, relata como foi o convite para trabalhar em *Perlimps*.

Eu me lembro de ter visto alguma coisa ainda quando era muito embrionário, muito tempo atrás mesmo, bem próximo de depois de termos terminado *O Menino e o Mundo*. Eu lembro de ter visto alguma coisa e do Alê ter falado: “*Depois, quando for a hora, a gente conversa mais*” e eu disse “*Claro!*”. Quando chegou o momento de buscar as vozes eu fiquei muito interessada em começar a pesquisa do que é ter um trabalho de voz com uma direção de voz pensada para o trabalho do Alê (GARCIA, 2025, informação verbal).

Alê Abreu também compartilha como foi pensar a estética da voz de seu filme. Inicialmente, o diretor conta que o filme foi se apresentando na medida em que a equipe buscava o tom para a obra, como se aquele universo imaginado fosse lhe fornecendo um leque de caminhos a serem trilhados. As vozes foram uma das primeiras etapas a serem iniciadas antes de grande parte do processo tomar forma. Enquanto estava animando os personagens e trabalhando nos cenários, Abreu já havia criado os *animatics* que contavam com vozes guias gravadas pela equipe, antes do elenco, para terem uma noção de tempo e experimentar estilos de atuação. O diretor explica que a existência de dois cenários principais — de um lado o Bosque em que crianças perdidas, numa situação real, porém imersas em suas fantasias vivenciam uma relação de encontro; e do outro o mundo real, em que os demais personagens aparecem — o estimulou a subverter o estilo de atuação solicitado aos cineastas da voz, fornecendo às cenas no Bosque Encantado um tratamento mais

naturalista nas falas, e ao mundo real uma forma mais caricata, justamente para escancarar as máscaras sociais da realidade, performances que exercemos cotidianamente.

O filme fica quase oitenta por cento nessa bolha da infância, mas esses dois pontos me forneceram a ideia de que eu poderia inverter um pouco a ordem e a dinâmica de o mundo mais realista poderia ser tratado de forma mais caricata, como se as pessoas estivessem atuando naquele mundo. Entregando que toda a construção desse lugar em que o homem criou é de fato uma criação, em que estão todos num palco atuando, seja um general, um presidente, alguém trabalhando em uma obra. É tudo uma atuação social, e eu queria que a brincadeira das crianças tivesse um tom mais realista, ou seja essa é a inversão, onde na fantasia eles estão realmente vivendo aquela emoção da passagem da perda da inocência e de um encontro com alguém que no mundo real atua como teu inimigo. E no mundo real, na medida em que eles entram lá, a gente dá de cara com pessoas que estão atuando. O tom um pouco mais realista no momento em que o Claé e a Bruô estão de fato brincando, e no mundo real, digamos assim, um mais tom caricato e jocoso. Essa foi a primeira ideia que eu passei pra Melissa, e na medida que a gente foi buscando esses personagens, quem faria as vozes deles, as informações que iam chegando também iam mudando o nosso jeito de ler os personagens. O Lorenzo e a Giulia ajudaram a gente a ver melhor (ABREU, informação verbal, 2025).

A pré-estreia de *Perlimps* foi em sessões no Festival de Annecy, na França, nos dias 16 e 17 de junho de 2022. O filme estreou no circuito comercial brasileiro em 09 de fevereiro de 2023. No ano seguinte, no dia 28 de agosto, o filme venceu a categoria de melhor longa-metragem de animação na vigésima terceira cerimônia de entrega do Prêmio Grande Otelo, no Rio de Janeiro. O filme carrega consigo uma singularidade estética e narrativa, ao mesmo tempo que dá continuidade a temas que são recorrentes nas obras de Alê. Com a proposta de um universo mágico e sensorial, o longa-metragem mistura o lúdico e o reflexivo, utilizando de uma paleta visual vibrante e uma abordagem narrativa que transcende os limites da fábula. Abreu, conhecido por sua habilidade em transitar entre o encantamento e a crítica social, cria uma obra que não apenas dialoga com públicos de diferentes faixas etárias, mas também instiga uma reflexão sobre temas universais como a convivência, a amizade e os desafios da comunicação em um mundo marcado por dicotomias, contradições e divisões intergeracionais. Ao olharmos para a raiz etimológica da palavra ‘infância’, descobrimos que ela denota a incapacidade de falar (COLETIVO JANELA ABERTA, 2023). Curioso que em *Perlimps* é justamente a fala das crianças que guia o filme. Citando o poeta Manoel de Barros:

No descomeço era o verbo. Só depois é que veio o delírio do verbo. O delírio do verbo estava no começo, lá onde a criança diz: Eu escuto a cor dos passarinhos. A criança não sabe que o verbo escutar não funciona para cor, mas para som. Então se a criança muda a função de um verbo, ele delira. E pois. Em poesia que é voz de poeta, que é a voz de fazer nascimentos — O verbo tem que pegar delírio (BARROS, 2016, p.17).

Assim como Manoel de Barros, acreditamos que a toada dos poetas soa como um delírio da infância, guiado pela voz da imaginação, que tem muito a falar sobre si. “A linguística contemporânea, por sua vez, valoriza a capacidade de expressão da criança e a trata como um ser

mais imaginativo, visto que os códigos da fala ainda não determinaram até onde pode ir sua imaginação” (Coletivo [...], 2023). *Perlimps* investe muito na perspectiva das crianças acerca da humanidade. O filme é repleto desta poesia, que carrega sonoras imagens e coloridas vozes, representando fenômenos da natureza e a ruptura entre infância e vida adulta. Abreu comenta sobre a imaginação infantil e como ela se relaciona com o mundo.

A criança tem a crença de que tudo é possível, ela chega no mundo e percebe que até outro mundo é possível. “*Eu vou mudar o mundo*” não é um pensamento adolescente, é coisa de quem ainda tem uma esperança muito latente. No final das contas, a crença de que tudo é possível traz essa arma poderosa que se chama esperança. Esperança de que as coisas podem ser de outra forma. Essa esperança é uma arma poderosa se você pensar na arte. Por que eu não posso fazer as coisas do meu jeito? Essa força faz parte de muitos contextos como alimento para grandes feitos. Só que à medida que a gente vai crescendo isso vai ficando para trás quase que num esquecimento, e eu acho que fica guardado dentro da gente em algum lugar como uma luz. E essa luzinha a gente vai buscar no momento em que a gente tá passando por dificuldades ou no momento de maior escuridão das vidas da gente, pessoalmente e também como sociedade. Acho que essa luz há de iluminar para trazer respostas, de por onde a gente pode caminhar. Eu acredito muito nessa luz que nós trazemos de algum lugar e que talvez chegue no mundo antes mesmo da gente. É daí que vem a ideia de *Perlimps* (ABREU, informação verbal, 2025).

Antes mesmo de apresentar seus personagens e premissas, o ponto de escuta do audioespectador é o primeiro convidado a participar da experiência de sinestesia propiciada pela obra cinematográfica. O primeiro elemento narrativo que identificamos no filme é uma sonoridade simples, semelhante ao som provocado por um sino dos ventos, que é a melodia que carrega a mensagem dos perlimps, estes seres que são citados durante toda a estória. O segundo elemento é a policromia: uma profusão de cores que constitui parte da identidade do filme, somada a um frenesi musical que é instaurado em conjunto. O canto traz a voz que se junta a essa sinfonia visual e auditiva. Quando nos deparamos com o Bosque Encantado, cenário que ambienta os acontecimentos do longa, a trilha sonora nos reserva apenas o canto harmonioso do coro e os demais instrumentos desaparecem.

É por uma luz tão forte que se entra nesse mundo. Primeiro, num Bosque Encantado. E quem chega aqui carrega a única coisa que se leva na saída. Uma tal de chispa pulsante. Um pequeno floco de luz brincalhão e cheio de vontade. A energia que movimentava as pernas de tudo que dança. A vontade de correr, subir, agachar e pular é a mesma força que faz a semente brotar, a flor seguir o sol e as rãs cantarem. Perlimps, perlimps por toda a parte. Mas aí, surgiram os gigantes, poderosos e insaciáveis por poder. Os gigantes pensam que tudo no mundo é deles. Que estão acima de tudo. E assim os perlimps foram esquecidos. Encontrá-los é a mais importante missão (PERLIMPS, 2023).

O monólogo narrado por João-de-Barro marca o ponto em que a fala dos personagens passa a incidir no ritmo da obra, ora em um nível mais sutil, ora mais evidente. Durante a narração, vemos imagens dos animais do Bosque. No trecho final, quando o personagem menciona os Gigantes, há uma frequência grave que surge para representar sonoramente a figura antagônica do filme. Depois, ouvimos novamente vozes angelicais entoarem a frase: “há um menino, há um

moleque, morando sempre no meu coração”, letra da canção de Milton Nascimento, que faz parte da trilha sonora do filme. Neste caso, a voz, ao incluir a letra e a sonoridade melódica da canção, repercute como elemento musical na narrativa. As sonoridades do filme se nutrem, com trilha musical e efeitos sonoros se complementando. Da mesma forma, a carga dramática que reside nas falas dos personagens é um recurso propulsor de desdobramentos e desenlace da trama, tendo um papel central na fruição do filme. Isto é sinalizado desde o começo, antes mesmo da inserção do título (**figura 7**), que surge após os cinco minutos iniciais do longa.



FIGURA 7 - Letreiro com título
Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

Na fábula deste universo, Bruô e Claé são os protagonistas. Eles são agentes secretos, crianças-bichos de reinos rivais que compartilham uma mesma missão. Devem encontrar os perlimps, que são as criaturas capazes de impedir os Gigantes de destruírem o Bosque Encantado. Primeiramente, somos introduzidos à Claé e a sua ofegante respiração, que sinaliza seu ritmo interno acelerado. Luzes varrem o Bosque Encantando a sua procura, mas Claé é desenfreado em sua fuga. Vemos a silhueta de Bruô e João-de-Barro espionando Claé, aos seis minutos de filme. A primeira fala da animação é a que Claé dirige ao seu gravador de registro, dispositivo que carrega consigo acoplado ao punho, atualizando os status da missão. É neste momento que ele percebe a presença de alguém.

Escondida por trás da relva, Bruô rosna para Claé para intimidá-lo. Este rosnado inicia com uma sonoridade de um urso ou leão real, que é mesclada com o timbre vocal de Bruô. Claé confronta a leão-lobo e o primeiro encontro entre eles é agressivo e repleto de hostilidade. Enquanto se apresentam, Bruô parte para cima do lobo-raposa e o jovem do Reino do Sol aos poucos se dá conta de que estava sendo espionado. O confronto é interrompido quando perto dali um pequeno aparelho parecido com um rádio começa a emitir um *som* que chama atenção de Claé. Trata-se do conector que o pequeno procurava, que é um objeto passível de transformações, como virar uma

esfera com antena que sinaliza a localização dos perlimps. Bruô é capaz de decifrar os códigos secretos da frequência emitida pela tecnologia que Claé possui.

“Cuidado, Gigantes!”, é a primeira mensagem que Bruô decifra. Os Gigantes desmatam o Bosque com seus tratores e secam a água de seus rios para fabricar uma represa que terá a função de uma usina de energia hidrelétrica, com que pretendem dar continuidade a uma guerra. As naves de rapina voltam a rastrear a floresta com suas luzes, no que a dupla se divide para se esconderem e de algum modo voltam a se encontrar novamente. É quando Bruô menciona a Grande Onda, nome que eles dão à represa.

Até a primeira noite em que adormecem juntos, eles incomodam-se com o fato de compartilharem uma mesma missão secreta. Ao amanhecer, os personagens insistem em trabalhar sozinhos sem dar o braço a torcer, mas logo percebem que trabalhando juntos conseguirão alcançar resultados mais eficazes em menor tempo. Enquanto atravessam uma profunda caverna, a fim de escaparem dos gigantes e seus tratores, as vozes dos protagonistas ganham no tratamento da edição o efeito *reverb*, pois estão dentro de um lugar descomunal. Depois, eles encontram a Cidade Esquecida e é nesse momento do filme que nos é apresentada a mitologia deste universo, com os personagens fazendo referências ao passado de ambos os reinos (**figura 8**). Melissa diz que gravar as falas dessa cena se revelou uma experiência que

foi muito desafiadora, porque ela é extremamente textual. Ela só acontece por causa do texto, e ao mesmo tempo a gente tem imagens lindas, aquele cenário é lindo. Essa foi uma das cenas em que eu ficava tensa cada vez que eu ia gravar, porque eu via o tamanho da armadilha que a gente tinha. Entendo que muitas vezes eu reconheço o problema, mas não sei como resolver ele até estarmos fazendo. No longa-metragem a gente tem a possibilidade de deixar assentar e depois lidar com aquilo. Essa cena foi uma, também, que eu precisei confiar no processo. Fizemos o nosso melhor, as crianças disseram o texto do melhor jeito, a pompa está lá por alguma razão. Não sei se a gente tem regravação ali, de uma ou duas frases, exatamente para não deixar tudo muito pesado (GARCIA, 2025, informação verbal).



FIGURA 8 - Cisão entre Bruô e Claé
Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

Na Cidade Esquecida, o diálogo estabelecido entre os protagonistas ressoa dizeres que não foram concebidos pelos próprios personagens, mas foram internalizados por eles a partir de falas dos seus pais, ou dos adultos na televisão, sobre os inimigos que pertencem a outra cultura. Assim, seguindo a lógica de Abreu, em que a sonoridade vocal nas cenas do Bosque Encantado deviam ter tom mais naturalista e as cenas do mundo real deviam ter menos, é interessante notar que nesta cena as crianças-bichos soam como os gigantes com frases prontas. Melissa afirma que era como uma batalha de diálogos, onde não se buscou o extremo realismo, pois os espíões, ao reproduzirem os preconceitos dos adultos, precisavam vestir uma carapuça, e, por conseguinte, afetar a voz durante a conversa, quase

como um ator de *commedia dell'arte*, que tem uma máscara. Quase farsesco, mas não canastra. Não exatamente farsesco, tinha um lugar de brincadeira. Eles estavam ali brincando até que aquilo vira realidade. Crianças brincando de verdade, mas ainda assim brincando. Nas primeiras gravações o Alê dizia que sentia falta disso, de entender que eles estavam brincando. A gente foi atrás de entender como fazer isso acontecer. Acho que a Dani [preparadora de elenco] estava consciente disso e foi propondo coisas para eles trabalharem (GARCIA, 2025, informação verbal).

Em entrevista, Viviane Guimarães (2025) cita o documentário israelense *Promessas de um Novo Mundo* (2001), de Justine Shapiro, B. Z. Goldberg, Carlos Bolado. O filme documental serviu como referência para construção dos personagens e para embasar a tendência dos protagonistas, em determinados momentos do filme, de falar com a voz da cultura, e não com a própria voz. Abreu comenta a relação de *Perlimps* com o filme utilizado como referência:

Quando a gente pensa em *Perlimps*, temos essa ideia que veio como referência para gente na feitura do filme, de uma realidade em que há uma situação de muro, de guerra entre Israel e Palestina, é uma referência muito forte para *Perlimps*. Outras também são, mas essa é uma muito forte, de culturas em choque, de ódio. As crianças se relacionando nesse ambiente, amigas e depois mais velhas. É um documentário que acompanha o crescimento de israelenses e palestinos que são amigos, crianças que vivem no mesmo quintal, e dali um tempo eles vão crescendo e cada vez mais são banhados por essa cultura de onde eles vieram, e o ódio vai surgindo neles depois de adultos (ABREU, informação verbal, 2025).

Retomando a menção que Melissa faz à *commedia dell'arte* e a interpretação farsesca, consideramos que este tipo de atuação está fortemente ligada à ideia de personagens baseados em tipos, assim como afirma Hooks (2003, p.101) “normalmente, os personagens de uma farsa são bastante unidimensionais³⁷”. Nos espetáculos da *commedia dell'arte*, por exemplo, a trama é baseada num *canovaccio* e seus personagens são tipificados e usam máscaras. A própria palavra “personagem” tem origem na palavra *persona*, que quer dizer máscara em latim. Assim, na estrutura farsesca certos aspectos predominantes baseados na forma se sobressaem ao conteúdo. No momento em que Claé e Bruô estão disputando para saber quem é oriundo do melhor reino, eles estão completamente imersos na estrutura de atuação social imposta pelos adultos e,

³⁷ “Typically, characters in farce are pretty one-dimensional”.

consequentemente, a sonoridade vocal ganha ênfases e impositação mais acentuadas, fornecendo às falas uma qualidade brincante. Neste momento, pouco importa o conteúdo interior das suas palavras, pois na batalha travada entre eles quem soar mais decidido e convincente, como os adultos, asseguradamente será o campeão.

Ao vasculhar o local, eles encontram uma medalha do exército e se dão conta de que estão sendo seguidos. Eles continuam seguindo a localização dos perlimps com base no conector até alcançarem uma montanha de gases. Lá do alto, eles avistam a grande muralha construída pelos Gigantes para dividir as pessoas, bem como a fábrica da grande onda que está sendo construída com o intuito de destruir o Bosque. Acidentalmente, Claé deixa seu conector cair no momento em que ele sintoniza com a frequência dos perlimps. Depois disso, eles retornam ao plano terrestre. Desesperançoso, Bruô acredita ter perdido a chance de encontrar os perlimps, mas Claé conta à Bruô que gravou a mensagem dos perlimps.

A partir da melodia desta gravação, Bruô medita com o objetivo de abrir os olhos da mente, repetindo um mantra em um ritmo constante. Quando entrevistada, Giulia Benite afirmou que “o mantra da Bruô que a gente criou na hora, começamos a pensar: ‘O que ela podia falar cantandinho enquanto medita?’”. Aí criamos na hora uma sequência de falas, foi muito legal”. (BENITE, 2025, informação verbal). Este mantra não estava escrito no roteiro, então, inspirados na canção “Bola de Meia, Bola de Gude”, foi feito o exercício de mantrificar os dizeres “há um menino, há um moleque...” contidos na letra da música. O resultado foi a palavra ‘aumenim’. Melissa comenta a criação vocal dessa cena específica:

Gosto da cena meditação do mantra, porque eu fui cavando com eles, eu meditava com eles antes de começarmos, exatamente para que eles não se sentissem esquisitos gravando meditação. Então a cena da meditação eu também acho muito especial (GARCIA, 2025, informação verbal).

Claé junta-se a ela na meditação e é neste momento que a dupla de agentes secretos ascendem às nuvens e encontram o sítio de João-de-Barro. A cena que sucede estes acontecimentos é o excerto do filme que selecionamos para analisar a sonoridade vocal, isto é, o encontro de Bruô e Claé com João-de-Barro. Na continuidade, há uma narração em *voice-over* de João-de-Barro em que ele nos transporta para suas memórias do passado. Neste ponto da trama, descobrimos a verdadeira identidade do velho pássaro e todo o arrependimento que o acomete. Numa sequência com imagens estilizadas, silhuetas figurativas, fluidas transições e forte acompanhamento musical, a sensação que temos é a de estarmos assistindo um videoclipe.

Há alguns séculos eu cheguei no Bosque, e também era um agente secreto, igual a vocês. Eu vivia no Bosque com meus amigos, mas um dia nos separamos. Cada um de nós tinha uma missão diferente no mundo dos Gigantes. Bem, era só por um tempo, mas o tempo no mundo dos Gigantes passa na velocidade da luz. A vontade de voar pode levar a gente a muitos lugares. À tropa de defesa. Eu já me destacava como piloto, e continuei crescendo dia e noite para mostrar a todo reino do que eu era capaz. Já nem lembrava direito de que eu era um agente secreto, mas esqueci de vez quando pilotei o grande Dragão de Fogo. Em alta velocidade, eu me transformava no mais bravo Gigante. E voar foi perdendo a graça. O perigo do disfarce de Gigante é a gente esquecer quem a gente é de verdade. Lá no fundo do fundo, do fundo do fundo... O Gigante me prendeu. O Gigante faminto por crescer mais e mais. Fiquei preso no Gigante por muito tempo, até que um dia acordei. Era o chamado de um perlimp. Deixei o mundo dos Gigantes, e voltei ao Bosque Encantado para minha missão secreta (PERLIMPS, 2023).

A relação entre conteúdo verbal e conteúdo imagético se estabelece neste momento, assim como afirma Garcia “Eu acho incrível quanto os atores e atrizes mais velhos trazem a imagem para a ponta da língua. Eles trazem a imagem para a sua cabeça sem pensar nisso. Aquele *off* do meio, quando ele conta que já foi um gigante, é muito especial também” (GARCIA, 2025, informação verbal). Por certo, é conhecida a capacidade da voz de mobilizar nossas sensações e nos afetar em profundidade, por isso relatos que possuem a função de elucidar a história de fundo de personagens animados utilizam este recurso para fortalecer a narrativa. A exemplo disto, em *Bizarros Peixes das Fossas Abissais*, filme de Marcelo Fabri Marão, no trecho em que a heroína revela suas motivações e menciona o avô que sofre de alzheimer, temos uma sequência de completa escuridão com partículas de luz pairando sobre a imagem e a voz sobreposta de Natália Lage, intérprete da protagonista. No IV Encontro Nacional de Animação Experimental, durante o debate após a exibição do filme, Marão revela que não recorreu à imagens de flashback porque a cena

não é sobre o que ela está falando. O intuito era, talvez, tentar fazer você lembrar de situações suas pessoais do passado. Usando o que estou falando da minha vida, mas para você lembrar da sua vida, sem atrapalhar com outras imagens. [...] Esse monólogo dela, na verdade, foi bastante teatral, porque ela gravou de uma vez e depois a gente até tentou uma segunda e terceira opção, mas o que usou no filme foi o que ela fez de primeira. E ela é uma atriz de teatro (MARÃO, informação verbal, 2024).

Não são raros os casos em que a primeira performance vocal dos atores gravadas em estúdio permanecem sendo a versão que se ouve no resultado do filme. Em *Perlimps* isso acontece:

Eu gosto muito da cena que o Claé é capturado, que é uma das primeiras que a gente vai para o estúdio gravar. E eu fiz isso para avaliar mesmo, porque eu entendi que depois que a gente fosse o máximo ‘pra fora’ que precisasse, ir ‘pra dentro’ ia ser mais tranquilo. Gosto muito dessa cena. O que me dá muito prazer é que essa cena é uma das que eu mando para o Alê e não tem refação. Então essa cena, essa edição, ficou para o filme desse momento em que estávamos construindo as cenas juntos. [...] E eu gosto da cena em que eles estão dormindo no barco, logo depois que eles se despedem do João-de-Barro, e tem alguma fala que eu acho tão bonita e eu gosto pelo tamanho dela, por ser tão pequenininha. Porque eles conversam ali como se estivessem mesmo pensando, falando pequenininho com o microfone com a captação lá em cima, porque eles iriam falar baixo. Então gosto dessa cena, também, deles olhando para as estrelas (GARCIA, 2025, informação verbal).

A entrega das falas comedidas, que contém uma atenuação nos dizeres, sem acentuações muito evidentes, é uma performance desejada quando se busca diálogos naturalistas. Uma performance simples, desprovida de ênfases vocais complicadas e padrões fonéticos sem intervalos tonais excessivamente prolongados. A fala despreziosa possui um poder de prender a atenção, para Stanislavski, “apesar da falta de todos esses recursos de ênfase, a fala despojada produz frequentemente uma impressão irresistível, graças à exposição convincentemente clara do pensamento, ao agrupamento distinto das palavras e das frases e ao controle da emissão.” (STANISLAVSKI, 2006 [1989], p.198). Em *Perlimps*, onde ora as ênfases são mais marcadas, ora são mais abrandadas, consideramos que a linha de interpretação escolhida está no entremeio destas estéticas. Melissa comenta como foi a tomada de decisão de referências em que a identidade vocal de *Perlimps* se baseia:

Como diretora de voz eu gosto de entender o conceito que não necessariamente está criado. Quando vamos atrás das referências, nem sempre elas são homogêneas. Então a gente tinha a referência de um documentário antigo que mostra crianças de Israel e de Gaza. É um documentário, as crianças não estão interpretando e essa era a referência de interpretação das crianças. E ao mesmo tempo tinham os japoneses, os Miyazaki, que têm uma força tanto de timbre quanto de entonação. Então trabalhamos com essas duas cores que ficam, mais ou menos, em pontos separados. Ao mesmo tempo que tem leveza e naturalidade, também tem coisas muito fortes, robustas pinceladas de interpretação. Tem momentos de muito tónus e momentos de pouco tónus (GARCIA, 2025, informação verbal).

No último ato do filme, após terem se despedido de João-de-Barro e sido guiados por ele ao encontro dos perlimps, os agentes secretos se deparam com a ausência de animais no Bosque, um panorama repleto de árvores derrubadas e secas. Eles se dão conta de que voltaram para o mesmo lugar em que se encontraram pela primeira vez. Então, a dupla decide atacar o centro de energia da fábrica dos Gigantes, provocando uma explosão que impedirá a guerra iminente. Após uma tentativa mal sucedida, e ao ser ignorada pelos Gigantes, Bruô percebe que Claé é alguém importante para o Capitão Dourado, autoridade do Reino do Sol constantemente citado por ele durante a trama. Os Gigantes só darão prosseguimento na operação da Grande Onda depois de localizarem o paradeiro do lobo-raposa. Bruô acusa Claé de ser um agente duplo, um mentiroso protegido pelo Capitão Dourado. É neste momento que os protagonistas se enfrentam no ápice da trama, estabelecendo o clímax de todos os acontecimentos ocorridos até então, que se desenrolam em uma batalha intensa entre os personagens. No auge da batalha, os agentes constataram que estão se comportando como verdadeiros Gigantes. O tempo emocional se suspende, e agora as crianças têm lágrimas nos olhos e se abraçam fraternalmente, mas é tarde demais para arrepender-se, pois um guindaste se lança sobre Claé e o retira dali abruptamente.

Surge a Grande Onda que invade o Bosque, e os acontecimentos decrescentes que atuam como a resolução do filme incluem o encontro de Claé (Clau) com sua família e a descoberta de que

se trata do filho do Capitão Dourado. Numa tentativa inocente de rever sua amiga, Claé grita por Bruô, mas apenas uma ilhota flutuante desponta sobre a Bosque já submerso pela água. Sob a vigilância dos pais, enquanto o pai dirige o carro em uma estrada paralela à muralha, Claé observa tanques de guerra, mísseis e bombas, além da divisão que separa os reinos. Felizmente, ele fita de relance uma criança que se parece com Bruô, o que acalenta sua alma. Ele também ouve a voz de João-de-Barro em seu conector, o que o faz pensar que ele também está a salvo. As últimas imagens e falas do filme indicam uma possibilidade de mudança, Claé finalmente está infiltrado no mundo dos Gigantes em prontidão para a próxima fase de sua missão secreta (**figura 9**).



FIGURA 9 - Última cena do filme
Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

Para aprofundarmos a reflexão iniciada sobre a sonoridade vocal, apresentaremos neste capítulo a metodologia e os critérios adotados em nossa análise, esclarecendo detalhadamente o procedimento utilizado na observação das imagens espectrais com o intuito de suscitar a partitura vocal dos personagens. Essa abordagem nos permitirá compreender como as características acústicas da voz contribuem para a construção da identidade dos personagens e de que maneira essas particularidades dialogam com a narrativa audiovisual. Uma vez que tenhamos discorrido sobre essa ferramenta de análise, iremos decupar a cena escolhida, que contém um diálogo cuidadosamente selecionado por acreditarmos que ele oferece camadas suficientes para uma investigação aprofundada. O objetivo dessa etapa é destrinchar a identidade vocal dos personagens, evidenciando não apenas aspectos técnicos da performance vocal, mas também as sutilezas que revelam traços marcantes de suas personalidades e, por conseguinte, do processo criativo de seus intérpretes. Além disso, ampliaremos essa análise para discutir as escolhas estilísticas e as decisões artísticas envolvidas na direção de elenco de Melissa Garcia, explorando como sua abordagem influencia a construção vocal dos personagens. Para isso, tomaremos como objeto principal de análise o longa-metragem em questão, mas também estabeleceremos relações com outras produções audiovisuais que integram a filmografia da diretora de voz.

3.1 Metodologia de análise do espectrograma

Diferentes aspectos da percepção sonora podem alterar a forma como um som é interpretado dentro de uma cena. Nesse contexto, Opolski e Carreiro (2022) destacam a importância do espectro sonoro como uma ferramenta de análise, permitindo estruturar argumentos críticos sobre a relação entre som e narrativa.

[...] o som como elemento vivo é resultado da relação entre todos esses elementos com os ouvintes. São muitas as variáveis que determinam a percepção do som; como sabemos, muitas delas são culturais e independem da física acústica. Citando apenas um exemplo relacionado com a capacidade auditiva, um som pode ser percebido como mais intenso se tiver frequências agudas, e menos intenso se for composto por frequências graves. A partir dessa explicação, fica mais fácil compreender por que podemos utilizar o espectro do som como uma ferramenta de análise da trilha sonora, observando com atenção as informações físicas resultantes das interações entre os elementos formadores dos sons e a formação dos sons complexos. Reside nesse raciocínio o ponto de partida para estruturar argumentos críticos sobre a relação desses sons com a estrutura narrativa audiovisual (OPOLSKI; CARREIRO, 2022, p.399).

O ser humano estabelece uma relação com a sonoridade da performance vocal através da memória. Memória do que é dito, associada à memória do que anteriormente já foi escutado e que tem relação com o momentaneamente falado. Para categorizar estas performances, criamos relações entre o que estamos vivenciando com os comportamentos previamente aprendidos, denominados por Schechner (2002) de comportamentos restaurados. Assim como Goffman (1959), Schechner acredita que a interação social cotidiana está muito próxima da dramaturgia, afirmando que performamos vocalmente no cotidiano, de forma mais ou menos consciente, comportamentos aprendidos durante a vida. A partir destas relações, criamos significado para a forma da fala, para a expressão sonora. Neste sentido, a utilização de uma imagem espectral permite criar um corpo imagético (no presente) para a performance sonora. As imagens espectrais transformam a entonação, o gesto da performance vocal, que acontece no tempo, em uma imagem, fixa (fotografia), ou em movimento (vídeo).

A análise espectral fornece informações sobre os parâmetros de tempo, frequência e intensidade, de forma tridimensional. Mais importante que isso: é uma ferramenta que permite “prender” ou “pausar” o som – uma informação expressiva que se movimenta no tempo – em uma representação visual que permite realização da análise em um nível de minúcia que, há poucos anos, era tecnicamente inviável (OPOLSKI; CARREIRO, 2022, p.390).

Na imagem abaixo (**figura 10**) podemos observar a forma da onda da macroestrutura do filme *Perlimps*.

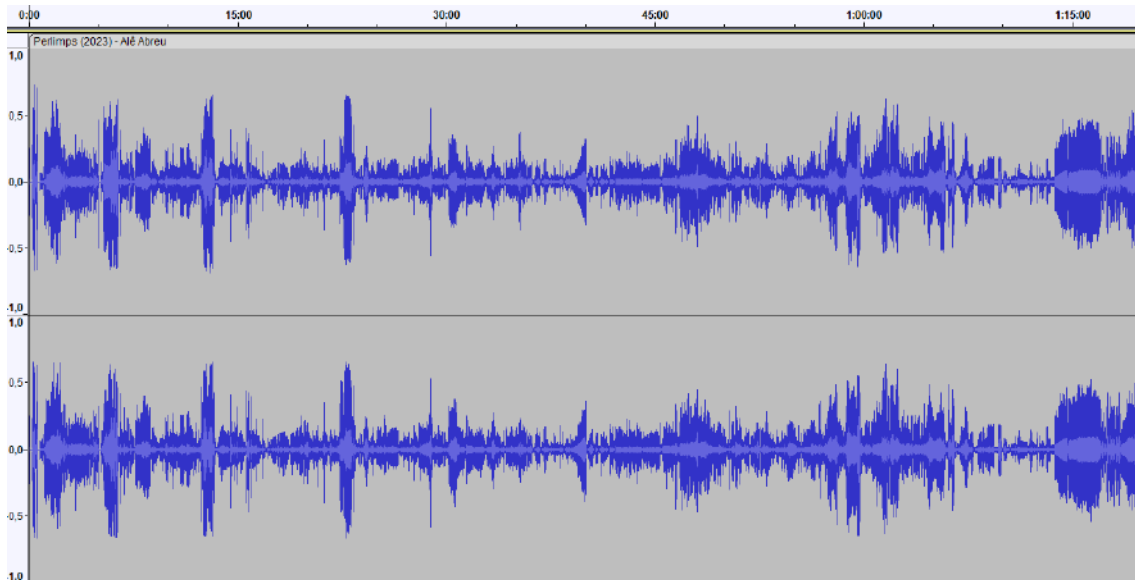


FIGURA 10 - *Sound Wave* do filme completo
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Para gerá-la, obtivemos a trilha sonora que nos foi fornecida pelo próprio diretor do filme através do acesso ao longa em sua íntegra pelo link privado da plataforma *vimeo.com*. Fizemos o *download* da obra por meio do gerenciador *Neat Download Manager* e convertimos o arquivo em formato *wav*. Em seguida, importamos o arquivo de áudio em estéreo para o *software* gratuito *Audacity*. Neste aplicativo, temos a possibilidade de visualizar a forma da onda (*soundwave*) da trilha sonora, bem como o espectrograma. A *soundwave* fornece informações sobre a intensidade e duração de um som. No eixo vertical está representada a informação referente à intensidade, quanto mais ampla a onda mais forte é a sua intensidade, quanto menor mais fraca ela é. Já a duração da onda é percebida no eixo horizontal e é segmentada pelo silêncio, que corresponde a ausência de sons. Porém, a forma da onda não fornece informações sobre a altura (tom ou *pitch*) e densidade do som. Por isso escolhemos analisar o espectrograma por acreditar que ele nos proporciona uma imagem referencial mais completa que possui maior capacidade de auxiliar em nossa análise.

No espectrograma, as alturas (frequências) são representadas no eixo vertical. Quanto maior a intensidade de projeção daquela frequência, mais predominante será a tonalidade rosa amarela esbranquiçada na imagem do espectro. A presença da cor branca, amarela e rosa (exatamente nesta ordem) indica a existência de som, enquanto o preto representa a ausência de som, ou seja, o silêncio. Por fim, precisamos considerar todos os parâmetros anteriores para localizar visualmente e compreender a constituição do timbre da fala. A imagem abaixo (**figura 11**) corresponde a macroestrutura do espectro do som de *Perlimps*.

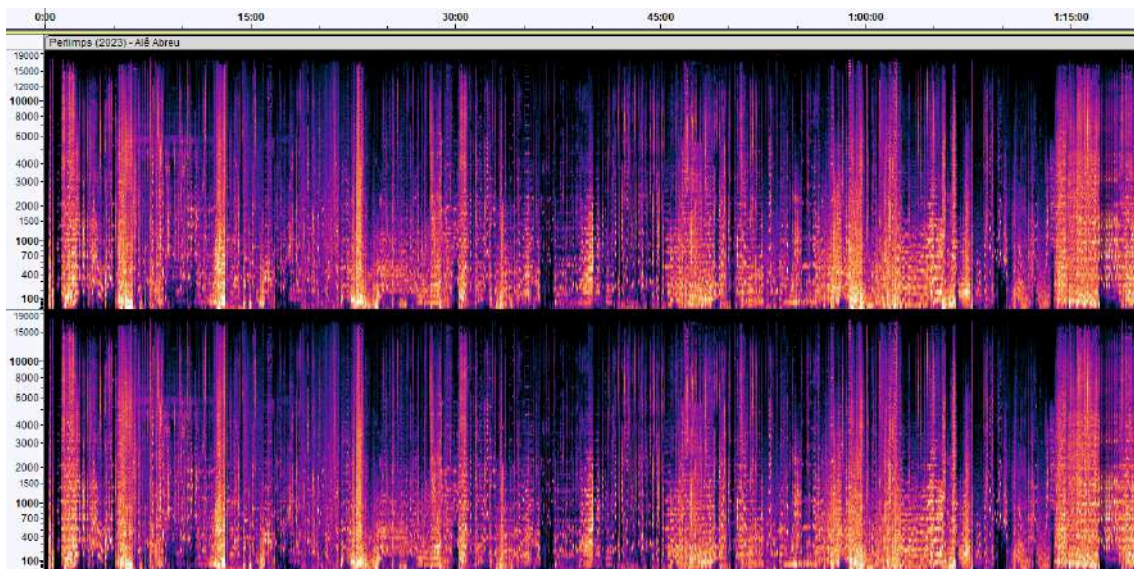


FIGURA 11 - Macroestrutura do espectrograma
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Para Opolski e Carreiro:

Os gráficos espectrais podem conduzir visualmente a análise sonora, porque nos apresentam uma espécie de materialização acústica visual, criando uma forma acústica visível. Ao transformar o som em imagem, ampliamos a nossa percepção e estimulamos a prática de novas formas de audição e escuta. É importante entendermos essa materialização acústica como uma ferramenta de auxílio para a compreensão da matéria sonora em toda a sua complexidade. Este é o foco principal desta proposta de abordagem metodológica (OPOLSKI; CARREIRO, 2022, p.401).

Considerando a possibilidade de decupagem da performance vocal em parâmetros como estes (que em conjunto possibilitam a compreensão da mensagem através de contorno melódico, duração de fala e consequentes silêncios, intensidade da fala e características diversas de projeção e emissão vocal que formam o timbre), entendemos que a imagem espectral auxilia, no sentido de expandir as possibilidades de percepção da forma da fala. A cena analisada é o encontro de Claé e Bruô com o João-de-Barro. Ela se inicia no minuto 00h41m45s e se estende até 00h46m26s, durando exatamente quatro minutos e oitenta e um segundos, conforme seleção que pode ser visualizada na **figura 12**³⁸. A escolha pela cena levou em consideração a presença dos três personagens que movem a narrativa fílmica, bem como a pouca incidência de acompanhamento musical, em vista de priorizar o som diegético para uma melhor apuração da sonoridade vocal.

³⁸ Link para acesso ao vídeo da cena: <https://youtu.be/mj4R53viJ9U>

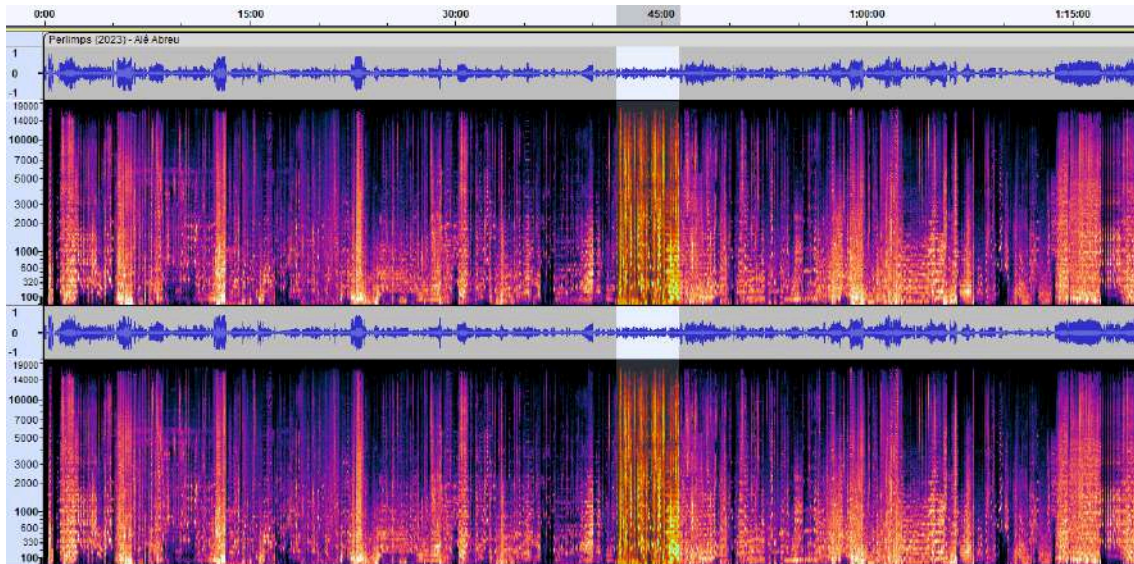


FIGURA 12 - Cena analisada localizada na macroestrutura
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Num primeiro momento, as imagens espectrais podem parecer difíceis de serem lidas. No entanto, as informações fornecidas por ela são essenciais para compreendermos a expressividade vocal dos personagens traduzidas nos seus recursos vocais contidos na performance. Por exemplo, aproximadamente aos quinze minutos do filme, Claé está atualizando seu gravador de registro com os status da missão. Nesta ocasião, ele está relativamente perto de Bruô que para ele, neste momento da história, é ainda uma completa inimiga. Portanto, ao referir-se a ela, o personagem se aproveita da tempestade barulhenta para acobertar a intensidade da sua voz e, somado a isso, ele sussurra as palavras para não ser ouvido. Na **figura 13**³⁹ vemos nitidamente estes dois momentos, primeiro, quando o lobo-raposa diz: “Status negativo”, a intensidade de sua fala é moderada, mas não fraca. Depois, quando diz: “A criatura é do Reino da Lua” ele cochicha seus dizeres, acobertado pelo som de um trovão. Vemos, em consequência disso, que na primeira frase a intensidade de sua fala origina uma forma de tonalidade rosa amarela esbranquiçada mais delineada, fácil de ser distinguida na imagem espectral devido ao seu contorno da frequência fundamental (f_0) que é mais evidente, enquanto a segunda frase se parece com uma mancha colorida.

³⁹ Link para acesso ao vídeo da cena: <https://youtu.be/2qrgnKv6gJk>

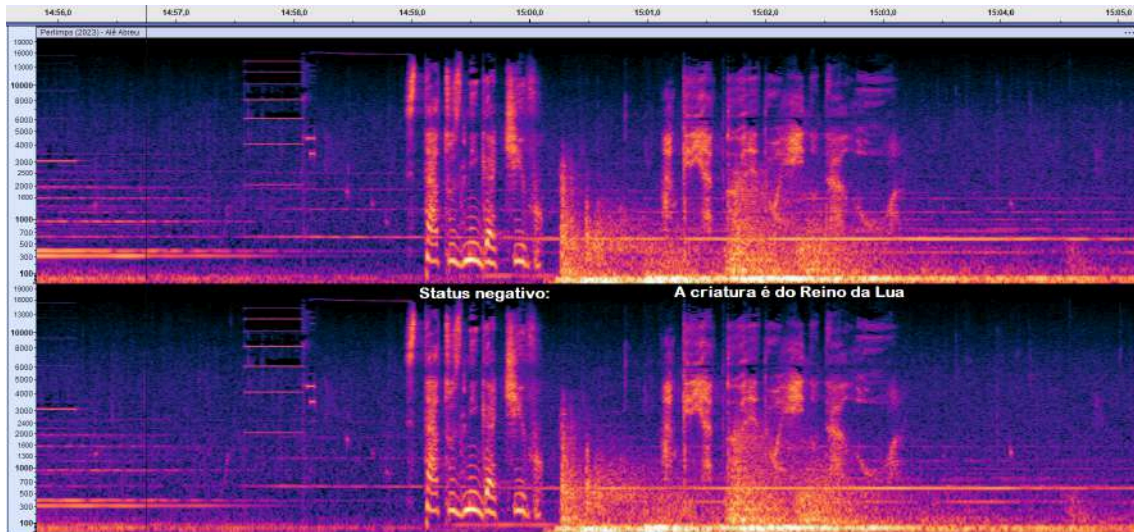


FIGURA 13 - Variação de intensidade
Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Outra amostra de como o uso das imagens espectrais pode ser um facilitador para a escuta da entonação e expressividade vocal é quando, pouco depois dos cinquenta minutos de duração do filme, Claé está procurando Bruô e chama por ela. Ele repete o nome da leão-urso três vezes (**figura 14**)⁴⁰. Na primeira vez, sua inflexão sugere uma pergunta, com curva melódica descendente-ascendente. Depois, com curva melódica ascendente-descendente, Claé demonstra preocupação e certa ansiedade. Na última repetição, que tem contorno melódico ascendente-descendente, mas é mais prolongada do que a fala anterior, Claé clama pela amiga com maior afínco, sendo que a duração se estende por mais alguns segundos na linha do tempo.

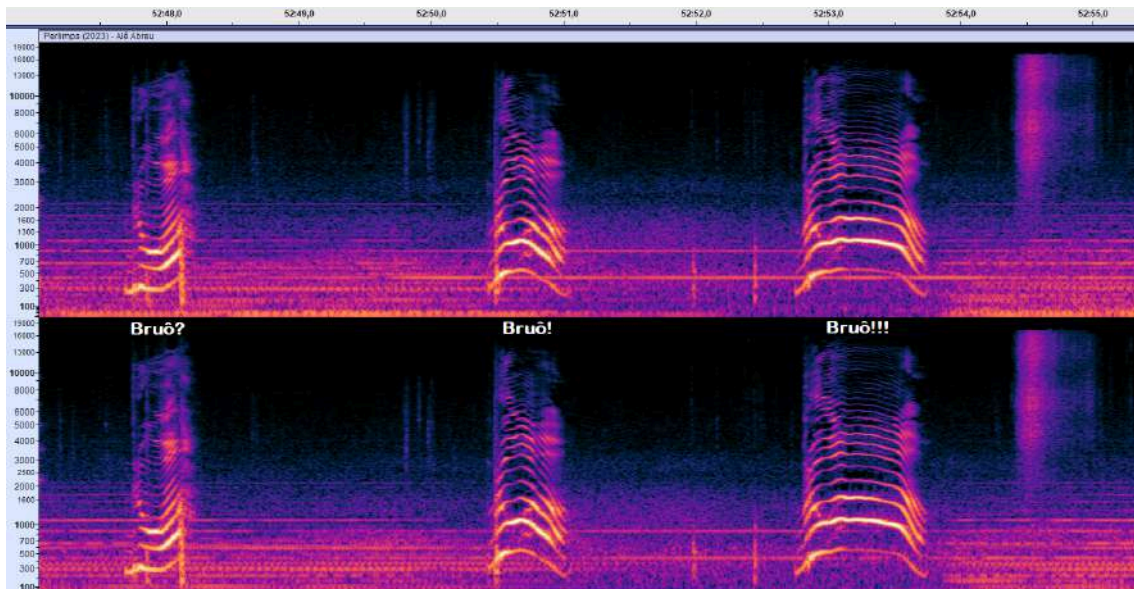


FIGURA 14 - Variação de entonação
Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

⁴⁰ Link para acesso ao vídeo da cena: <https://youtu.be/AK7jM3N0Hd0>

Esse exemplo evidencia como as imagens espectrais podem contribuir para uma análise mais detalhada da entonação e da expressividade vocal, permitindo visualizar nuances que reforçam a interpretação auditiva. A progressão melódica das três repetições do chamado de Claé revela um crescimento na intensidade emocional, passando da dúvida à inquietação e, por fim, a um apelo mais veemente. Assim, o uso desse recurso técnico não apenas complementa a escuta, mas também amplia a compreensão sobre como a voz traduz emoções e constrói significado na narrativa fílmica.

3.2 Vocalidade na construção dos personagens

A vocalidade é a matéria prima de cineastas da voz. Diferente do cinema *live-action*, onde os atores contam com referências visuais e interações físicas, na animação a performance acontece muitas vezes no vazio, exigindo dos artistas um mergulho intuitivo, um deixar-se afetar pelas próprias emoções e uma fé no processo que, em se tratando de longas-metragens, costumam ser mais demorados do que séries animadas e passam por diversas mutações. Essa entrega, como destaca Melissa Garcia, está na disposição de se lançar no desconhecido, confiando na condução da direção, e não se baseia apenas na compreensão racional do texto. A citação a seguir ilustra essa ideia ao evidenciar como a entrega do cineasta da voz é crucial para dar vida à animação, mesmo quando o significado pleno de suas falas não está imediatamente acessível.

A maior contribuição de um artista de voz, genericamente, num longa-metragem é a entrega, esse salto de paraquedas no abismo, se entregando sem saber para onde vai levar. Muitas vezes as crianças precisavam dizer as frases sem saber o porquê estavam dizendo daquele jeito. E elas simplesmente confiavam, porque elas precisavam confiar. Assim como o Stênio, não necessariamente ele estava entendendo o que a gente estava pedindo ou porque a gente estava pedindo, mas ele simplesmente fazia. Então eu acho que a contribuição de um artista de voz num longa de animação é a capacidade de dar esse salto no escuro (GARCIA, 2025, informação verbal).

Segundo Vargens (2013), para se lançar no escuro é preciso que atores e atrizes entrem em contato com a voz interior, que ela define como

aquela que expressa a demanda dos impulsos internos. Ela é parceira íntima do silêncio interior. Só se pode ouvir a voz interior a partir da instalação do silêncio interior, porque nele se percebe o movimento interno e suas demandas. Está vinculada ao subconsciente e à sabedoria interior instaladas pelas experiências vividas. Seguir a voz interior durante um processo de criação ou de improvisação significa agir em obediência a essa sabedoria interna e abandonar os critérios de julgamento do certo e do errado que a razão impõe às lógicas das ações. Desenvolver a escuta interior permite dar saltos no escuro. Adquire-se confiança e capacidade de integrar as várias dimensões humanas na ação poética (VARGENS, 2013, p.38).

Este subcapítulo considera que tipo de contribuições autorais podem ser identificadas na performance dos cineastas da voz de *Perlimps*. As vozes dos personagens transmitem uma ampla

gama de emoções, desde o encantamento e a inocência das descobertas até a complexidade das tensões subjacentes ao enredo. A performance vocal, ao mesmo tempo que mantém o tom leve e cativante dos personagens, é infundida com uma carga emocional que amplia o alcance da narrativa, permitindo que as vozes se tornem um veículo essencial para a imersão no universo onírico da história. A interação entre os personagens, mediada pela qualidade e pelo ritmo das falas, revela nuances de suas personalidades e suas jornadas internas, conferindo profundidade ao enredo. Nesse sentido, nos interessa saber quais escolhas do elenco e da direção vocal em *Perlimps* são responsáveis por enriquecer a experiência sensorial do espectador, mas também contribuem para a construção de uma atmosfera afetiva que potencializa os temas de amizade e superação do filme.

Os dois protagonistas da trama são completos opostos: desde a paleta de cores que os compõem, Bruô é representado por cores frias e tons de azul, Claé é representado por cores quentes e tons de alaranjado, até os reinos a que pertencem. Bruô vem do Reino da Lua, que conta com uma cultura andarilha e mitológica. Claé vem do Reino do Sol, que conta com uma cultura militar e tecnológica. Inicialmente, orgulhosamente os dois personagens acreditam na superioridade de seu povo, o que faz com que a intriga entre eles seja constantemente alimentada. Algumas das características da dupla de agentes secretos foram delimitadas desde o princípio e, na etapa da busca pelos atores que fariam os protagonistas, certos aspectos já eram demonstrados nas entregas das falas de Giulia, intérprete de Bruô, e Lorenzo, intérprete de Claé. Seja pela compatibilidade física ou pela qualidade da voz, os atores começaram a incorporar traços dos personagens naturalmente.

A Giulia nos ganha pela naturalidade que ela tem ao dizer as coisas e ela ainda estava com o corte de cabelo de Mônica, então ela estava toda redondinha. Rostinho, bochechinha, cabelinho redondinho e eu percebi que essa parte visual, também, quando eles viram a Giulia, viram a materialização da Bruô em uma pessoa, sabe? A personagem que eles já estavam trabalhando há tanto tempo. E para o Lorenzo, a gente estava procurando para o Claé, alguém que soasse no limiar de uma criança chata, mimada e quase insuportável. Tinha alguma coisa que o Lorenzo fazia que dava a sensação que ele podia ser esse filhinho de papai que falava desse jeito (GARCIA, 2025, informação verbal).

Em 13 de abril de 2023, durante a mostra Novíssimo Cinema Brasileiro, que esteve em cartaz no CINUSP Paulo Emílio, Alê Abreu participou de um debate após a exibição do longa. Na ocasião, Alê Abreu foi perguntado sobre como foi trabalhar com Giulia e Lorenzo. Entre alguns dos pontos que o cineasta destaca a respeito do processo de criação das vozes, foi o crescimento dos atores mirins, que iniciaram as gravações antes da pandemia e depois precisaram refazer algumas falas pós-pandemia. Quando a voz dos atores já havia mudado devido a puberdade, especialmente a de Lorenzo, que ao ser entrevistado para nosso estudo relatou como foi o processo de voltar ao estúdio após um tempo considerável afastado do projeto:

Confesso que quando eu voltei foi um pouco diferente. A Giulia não estava lá. A Mel não estava lá, mas estava gravando com a gente remotamente, em Portugal. Eu estranhei no início e demorei um pouco para me reconectar. Mas logo ela [Melissa]

foi contando toda a história de novo, lembrando alguns trejeitos, dando algumas dicas que me faziam chegar aonde eu queria em determinados momentos. “*Lorenzo, lembra os clicks que você tinha para chorar, para rir?*”. E aí a gente foi criando novamente ali para me reconectar totalmente com o personagem. E a gente ficou várias vezes regravando por conta da voz. Por mais que conseguiram mixar e chegar um pouco no agudo. Às vezes não tinha como, estava muito grave, destoante das primeiras falas, sabe? Então ficamos martelando e demorava um pouco no processo (TARANTELLI, 2025, informação verbal).

O depoimento de Lorenzo nos revela a complicação que a passagem de tempo e as mudanças naturais que ocorrem na voz dos intérpretes representam na produção de um longa, especialmente se tratando de atores mirins. A necessidade de refazer falas após um intervalo tão significativo exigiu um trabalho minucioso de reconstrução da performance original, não apenas em termos vocais, mas também emocionais. A direção de voz teve o papel de auxiliar Lorenzo a reencontrar o tom e as marcas que definiam Claé, garantindo a coesão entre as diferentes etapas da gravação. Esse episódio ilustra como o processo de criação vocal vai além da simples técnica, envolvendo memória, conexão e a redescoberta constante do personagem ao longo do tempo.

Viviane Guimarães, assistente de direção do filme, pontua como a energia dos intérpretes de Claé e Bruô se pareciam com os personagens, fator importante que determinou a escalção deles para os papéis em um cenário em que centenas de atores foram testados durante o *casting* do elenco. A dinâmica entre os atores que fazem a dupla de protagonistas, envolta em traquinagens e leveza, auxiliou na aquisição dos sons disponíveis para o filme. Guimarães afirma que Lorenzo, intérprete de Claé, forneceu à direção um banco de gargalhadas espontâneas que foram captadas durante as gravações. A assistente de direção afirma que um recurso técnico utilizado para tornar a voz de Claé mais próxima ao timbre de voz que Lorenzo possuía antes da pandemia foi aumentar a velocidade das falas. O processo de aumentar a velocidade da fala, pode ser feito em conjunto com o aumento da tonalidade da sonoridade, o que faz com que o resultado sonoro se torne mais agudo.



FIGURA 15 - Giulia e Lorenzo contracenando em sessão *ensemble*
Fonte: *Making of de Perlimps* (YouTube)

A escolha dos intérpretes de Claé e Bruô não foi determinada apenas por suas habilidades técnicas, mas também pela afinidade natural que tinham com a essência dos personagens (**figura 15**). Essa conexão espontânea entre Lorenzo e Giulia contribuiu para a autenticidade da interação

entre os protagonistas e para a captação de nuances vocais que enriqueceram a experiência sonora do filme. No entanto, a necessidade de ajustes técnicos para manter a coerência da voz de Claé ao longo da produção evidencia o fato de que a construção sonora da animação também envolve procedimentos artificiais. Esse equilíbrio entre espontaneidade e manipulação técnica reflete um dos pilares da estética vocal adotada em *Perlimps*, que busca um naturalismo seletivo. A intenção é aproximar os diálogos da oralidade cotidiana, preservando sua expressividade emocional sem abrir mão das exigências formais da língua. Dentro desse contexto, a definição do idioma original do filme também foi um aspecto debatido durante o processo de criação, como relata Melissa Garcia.

Logo que eu fui oficialmente convidada para entrar na equipe, a nossa primeira conversa foi sobre entender qual era o idioma que iria se escolher para gravarmos. Porque existia a possibilidade de gravarmos em inglês. Então eu trabalhei mostrando para o produtor qual era a viabilidade financeira disso, fazendo levantamento de custos, entendendo como seria trazer artistas americanos para o Brasil ou ir a equipe para lá, cachês... Eu fiz o levantamento dessa possibilidade para contrastar com a possibilidade de trabalharmos em português. A escolha por fazer as vozes em português foi porque a gente entendeu que assim o Alê teria mais controle artístico e criativo do que a gente ia gravar, porque é o idioma que ele domina, tem mais entendimento de inflexão e conceito, enfim, existiu essa escolha. A gente decidiu fazer primeiro a voz em português e aí partimos para pensarmos quem seriam as vozes, as referências. Eu acho que o Alê já tinha claro o que queria para o Claé e o Bruô, e depois fomos pensando em pessoas para convidar para fazer o João-de-Barro (GARCIA, 2025, informação verbal).

A definição do idioma original de um filme de animação não é uma decisão estratégica que impacta diretamente o controle criativo da obra. Em um mercado cada vez mais globalizado, a opção por gravar em inglês poderia ampliar o alcance internacional de *Perlimps*, mas também traria desafios logísticos e artísticos. A decisão envolveu tanto fatores financeiros quanto a preocupação que se tinha em garantir maior precisão na supervisão artística de Abreu em relação às vozes do filme. Essa escolha não apenas reforça a identidade do filme dentro da tradição da animação brasileira, mas também evidencia a importância da familiaridade linguística na captação de nuances da atuação.

Para darmos um primeiro passo em direção à análise da vocalidade dos personagens utilizando o apoio das imagens espectrais do som do filme, optamos por continuar a discussão utilizando um exemplo que acreditamos estabelecer algumas das diferenças na performance vocal dos intérpretes dos protagonistas, em uma cena em que os indícios vocais que foram comentados por Melissa Garcia se evidenciam. A voz preenchida de Bruô, com maior densidade e que revela sua calma interior, em justaposição com a voz afetada de Claé, com maiores malabarismos vocais e que revela sua impaciência, que é justamente o tema da cena. Aproximadamente, às 00h36m47s do filme, Claé e Bruô estão num ambiente árido à noite descansando próximos a uma lareira. Bruô, que já está dormindo, ouve a melodia dos perlimps e Claé conta a ele que gravou a frequência,

reproduzindo-a para que Bruô possa traduzir sua mensagem secreta. Na imagem espectral da **figura 16**⁴¹, temos alguns elementos sonoros possíveis de serem destrinchados.



FIGURA 16 - Diferença nos padrões vocais de Bruô e Claé
Fonte: Captura de tela (*Audacity*).

A começar pelo início da linha do tempo, vemos pontinhos que se estabelecem na horizontalidade, estas é a sonoridade pertencente à mensagem dos perlimps. Este som se sustenta até Bruô desvendar a mensagem secreta: “Paciência”. A velocidade da fala de Bruô é lenta, ele repete a primeira sílaba do substantivo duas vezes antes de proferir a palavra por completo. Vemos lado a lado como o estado de espírito dos personagens nessa cena específica reflete na performance vocal de seus intérpretes. Claé está agitado e isso repercute na entonação e velocidade da sua fala, que tem ritmo mais acelerado. Enquanto isso, Bruô entrega falas com curva melódica praticamente monotonal, enquanto concentra-se para desvendar o código. Bruô não se apressa em sua abordagem e, mesmo sendo interrompida pela atitude inquieta de Claé, não desarranja a voz em nenhum momento, seguindo um certo padrão vocal. Depois, no final do espectrograma, à extrema direita, aproximadamente à 00h35m18s, inicia-se uma nova sonoridade que corresponde a transição da cena atual para uma nova.

⁴¹ Link para acesso ao vídeo da cena: <https://youtu.be/EFrmbjRcC40>



FIGURA 17 - Lorenzo gravando a cena de clímax do filme
 Fonte: *Making of de Perlimps (YouTube)*

Tomaremos como exemplo outra cena, muito diferente da anterior, pois trata-se de um dos ápices dramáticos do filme. Nela, aprofundaremos nossa escuta e leitura da imagem espectral para compreender de que formas a fisicalidade exigida dos cineastas da voz pode incidir sobre a forma final da fala. A cena em questão é o momento em que, depois de um abraço de reconciliação, os Gigantes lançam um cabo sobre o pé de Claé e o puxam a fim de capturá-lo. Mesmo segurando-se em Bruô, que tenta impedir os Gigantes de levarem o lobo-raposa, o menino é arrastado pelos céus. Em estúdio, os atores reproduziram com seus corpos todo o esforço físico que era necessário para imprimir na voz um sentimento ligado à visceralidade daquela cena. Na imagem abaixo, vemos Daniela Stirbulov e Giulia Benite engajadas em gerar uma força que impede Lorenzo de se mover, no sentido de imobilizá-lo, segurá-lo, e repercutir na voz do ator expressada por reações e gritos.



FIGURA 18 - Bastidores da gravação da cena em que Claé é capturado
 Fonte: *Making of de Perlimps (YouTube)*.

Como podemos observar na imagem espectral abaixo (**figura 19**)⁴², que é o resultado deste processo criativo, há uma densidade sonora que coincide com a situação dramática da cena, com forte acompanhamento musical que auxilia na construção do clímax. Adicionalmente, é pertinente aqui constar que enquanto na cena anterior, a suspensão do tempo emocional gera imersão na percepção do audiospectador e os silêncios e sons apenas revestem a voz pura e simples dos protagonistas, nesta cena foi importante que todos os aspectos sonoros fossem amplificados para gerar carga dramática sonora. Por exemplo, localizado na altura de 100 *hertz* (hz), e no canal esquerdo do áudio estéreo, ouvimos um efeito sonoro que corresponde ao ruído emitido pela aeronave dos Gigantes responsável por separar a dupla. Estas escolhas não são fruto do acaso, em relação à perspectiva do audiospectador, Claé está posicionado à esquerda e Bruô à direita, por isso faz sentido que o som se propague mais de um lado do que do outro. Mesmo com toda essa densidade sonora, os gritos desesperados de Claé e Bruô são perceptíveis, com contornos bem delineados. Depois de gritar por Claé a primeira vez, Bruô acaba tropeçando e caindo na água que a circunda. Isso justifica o intervalo entre uma clamação e outra, que dura cerca de dois segundos.

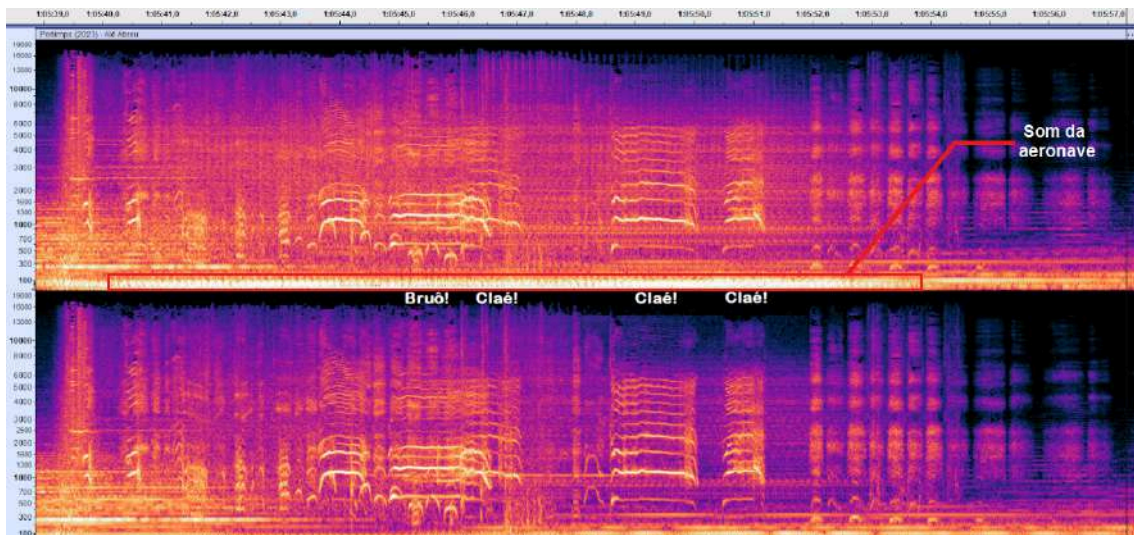


FIGURA 19 - Gritos de Bruô e Claé
Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Bruô é uma personagem de grande força física, visto que ela demonstra ser capaz de mover grandes troncos de árvores durante o filme, por isso, falhar em impedir que Claé seja levado significa competir com a excepcional força da tecnologia dos Gigantes. A simulação da cena utilizando toda a corporeidade dos cineastas da voz contribuiu para que os gritos de Claé e Bruô, embora diluídos na densidade sonora, se mantivessem nítidos, fortes e, portanto, impactantes. A preocupação com a fisicalidade também é evidente no depoimento de Benite, que descreve o esforço físico feito pelos atores durante as cenas de ação. Como ela relata, a preparação física

⁴² Link para acesso ao vídeo da cena: <https://youtu.be/zgDdNdLI4WI>

envolvia atividades como correr pela pequena cabina, com o objetivo de replicar o cansaço e dar mais verossimilhança aos gritos e rugidos das personagens.

Tinha muitas cenas de ação que exigiam uma preparação antes de gravarmos. As cenas de corrida podem parecer muito fáceis, mas a gente fazia todo um esforço para cansarmos, ficávamos correndo pela cabina e ela era minúscula, mas corríamos ali. A gente gritava um com o outro, às vezes, nas cenas de rugidos. Tudo isso era muito divertido, eu sentia que a gente estava fazendo cinema (BENITE, 2025, informação verbal).

Não por acaso, a sonoridade vocal que ouvimos nesta cena é fruto da primeira gravação dos cineastas da voz em estúdio, ainda na etapa de gravações *pre lay animation*, quando Melissa os estava dirigindo sem a supervisão síncrona de Alê Abreu. Com base nestas primeiras ponderações, podemos examinar como a vocalidade de cada personagem reflete suas características e funções dentro da narrativa. A seguir, vamos analisar de forma detalhada como a voz contribui para a identidade dos três personagens centrais da trama.

3.2.1 Bruô (Giulia Benite)

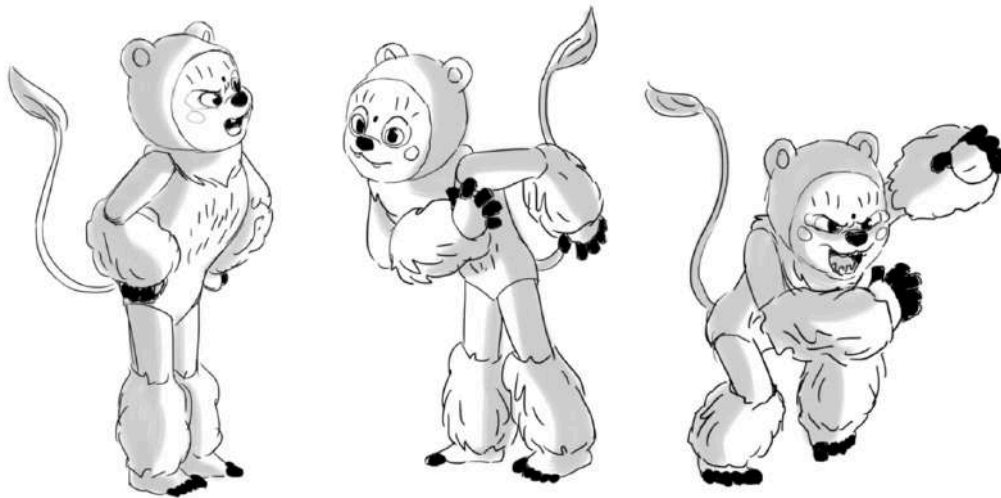


FIGURA 20 - *Model sheet* da Bruô
Fonte: *Making of de Perlimps* (YouTube)

Quem animou visualmente a personagem foi Alê Abreu e Viviane Guimarães. Bruô faz parte de uma comunidade andarilha divergente, uma vez que não reside na fatia urbana, do outro lado do muro. Seu pai morreu na guerra. No Bosque Encantado, ela é um leão-urso do Reino da Lua. Isto é, uma criança-bicho que tem características de um animal antropomorfizado. Bruô é forte, tem tufos de pelo nas canelas e nos antebraços, rabo fino, orelhas arredondadas, caninos sobressalentes e um semblante paciente e vigoroso. Bruô é extremamente honrada pela cultura de

seu povo, que inclui uma filosofia e modo de vida mais ligados à natureza e ao misticismo, contemplação à lua e às profundezas do ser. Mesmo assim, sua sabedoria não a isenta de comportamentos esperados de uma jovem criança, que fica aborrecida ao ter que dividir uma mesma missão com Claé.

Gilbert Durand (2002) distingue dois regimes de imagens, recorrentes em múltiplas culturas da humanidade e que de certa forma fazem parte de nosso inconsciente coletivo. No Regime Noturno, as imagens estão associadas a conceitos como descida, escuridão, profundidade, o princípio materno e o feminino eterno, além de ideias de nutrição, abrigo, descanso, intimidade, transformação e regeneração, bem como a noção de eterno retorno e devir. O imaginário noturno se caracteriza pela subjetividade, pela conexão com o feminino e pela obscuridade. Simbolicamente, Bruô está ligada ao regime noturno da imagem.

A leão-urso possui uma super flexibilidade (pode torcer o seu tronco numa espiral), fala mil línguas, decifra códigos secretos e possui uma super força. Afirma ter a habilidade de detectar mentiras, diz ser a mistura de várias espécies, bem como ter um faro preciso. Com seus olhos de vagalume pode emitir um fecho de luz para clarear rotas. No *model sheet* da **figura 20**, podemos verificar o perfil físico de Bruô e expressões faciais em ângulos diversos.

Benite ressalta como se identificou com certos aspectos da personagem, algo que se reflete no delicado equilíbrio entre a dureza e a ternura que sua voz transmite.

Sempre me deixaram claro que a Bruô era uma personagem com uma personalidade muito forte, porque ela vive muito na defensiva por ser do Reino da Lua. Tem a questão das pessoas do outro reino enxergarem ela com uma certa inferioridade, ela cria uma casca para as pessoas enxergarem ela como alguém muito forte, mas por dentro ela é muito doce e muito amigável. Ela é realmente uma mulher muito batalhadora, forte, às vezes até muito teimosa. Esses foram os principais pontos que eles destacaram para mim. Isso foi muito legal porque eu me identifiquei muito com ela, eu também tenho essa personalidade forte, posso ser meio teimosa, mas por dentro tenho um coração mole (BENITE, 2025, informação verbal).

O timbre de voz de Bruô é ligeiramente mais grave do que o timbre de Claé, e um dos fatores que pode justificar isso é a busca pela neutralidade na voz da personagem. Melissa Garcia conta que o objetivo de Alê Abreu era que não ficasse claro a princípio, para Claé, qual era o gênero da leão-urso. Melissa conta que

depois de termos gravado o filme a gente fez pick ups do Claé falando coisas com a Bruô que a gente percebeu que tinha gênero no adjetivo e nós não queríamos isso. Então passou batido quando a gente gravou os diálogos, depois gritou e aí a gente trocou. Acho que o Claé dizia “Não fica chateado” para a Bruô, porque o Claé não sabia que a Bruô é uma menina. Então a gente trocou por “Não fica triste” (GARCIA, 2025, informação verbal).

Bruô precisava soar como uma personagem neutra, sem gênero definido. Para tanto, as técnicas utilizadas por Giulia incluíam estabelecer um forte apoio vocal, trazer a voz para máscara de modo que a articulação da boca se tornasse mais fechada, tornando o som menos aberto e

resultando num timbre mais controlado e menos espalhado. Esta marca vocal foi essencial para compor a identidade da personagem.

No início a Mel falou que não era para as pessoas saberem se a Bruô era do gênero masculino ou feminino e eu pensava: “Como é que eu vou confundir as pessoas?”. Eu lembro que em vários momentos eu tinha que refazer porque a minha voz estava muito fina. A Mel pedia: “Giulia, um pouquinho mais grave”. E eu tentava fazer, enfim, foi um desafio para mim, porque tinha essa coisa de não saber de fato o que ela era. A neutralidade foi algo que era uma questão na época, eu adorava fazer a Bruô dessa forma mais calma (BENITE, 2025, informação verbal).

Outro elemento que pode ter contribuído para alcançar a neutralidade vocal pretendida para a personagem foram as curvas melódicas quase monotonais, com pouca variação na entonação, que ora ou outra eram exigidas na performance de Giulia. Por exemplo, aos 00h26m37s, na cena do fruto sagrado, antes de ingerir o alimento, grande parte da oração emitida por Bruô segue este padrão vocal. Assim, cria-se uma fluência e sonoridade típica da personagem, que possui o ritmo interno paciente e sóbrio. Podemos ver a instauração dessa cadência na **figura 21**⁴³.

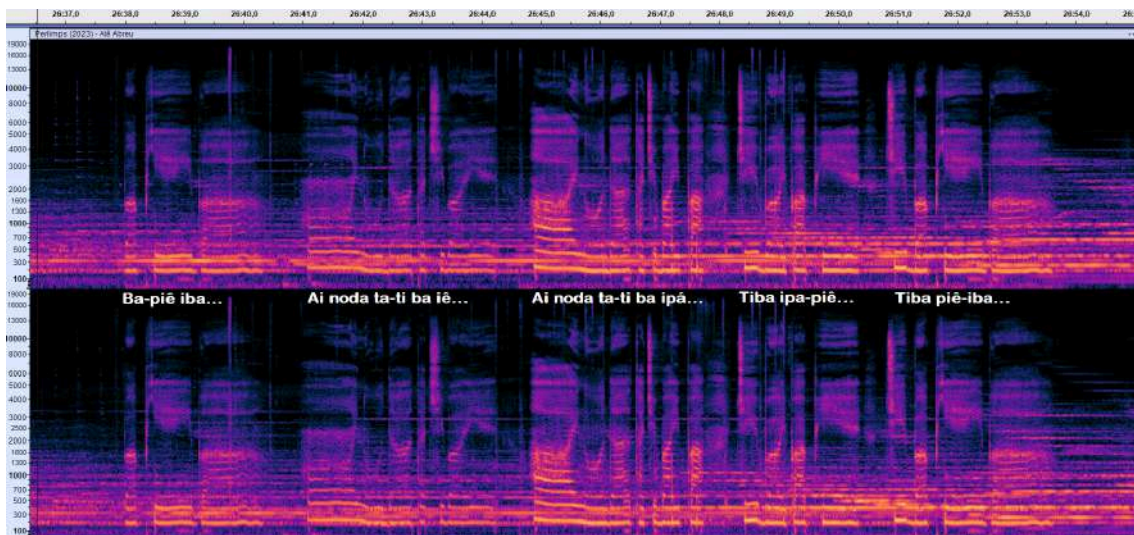


FIGURA 21 - Oração da Bruô
Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

As palavras proferidas por Bruô nos remetem aos cânticos inspirados nos povos originários e comunidades indígenas. A personagem descreve o fruto sagrado como sendo a força ancestral do Reino da Lua, o que reforça sua conexão intensa com o divino. A voz de Bruô é concebida levando em consideração toda relevância simbólica e espiritual de suas palavras, imbuídas de uma sabedoria ancestral que ecoa práticas de rituais e meditações típicas de culturas nativas.

Citando caso análogo, na cena da meditação, o ritmo interno de Bruô também passa a ditar o andamento da cena. Com contorno melódico moderadamente descendente, o mantra repetido por Bruô segue o mesmo padrão melódico da mensagem dos perlimps. A melodia do mantra (**figura 22**⁴⁴) apresenta uma estrutura simples e evocativa, composta por quatro notas musicais que se

⁴³ Link para acesso ao vídeo da cena: <https://youtu.be/p9CmkC-XCy4>

⁴⁴ Link para acesso ao vídeo da cena: <https://youtu.be/RshBbnagVNY>

sucedem em um movimento descendente. Inicia-se na nota mi (E), seguida por dó sustenido (C#), descendo para si (B) e finalizando em lá (A). Essa progressão cria uma sensação de resolução e profundidade, reforçando o caráter meditativo e contemplativo do canto. A escolha dessas notas confere à melodia um tom introspectivo, favorecendo a imersão do ouvinte na atmosfera proposta pelo mantra.

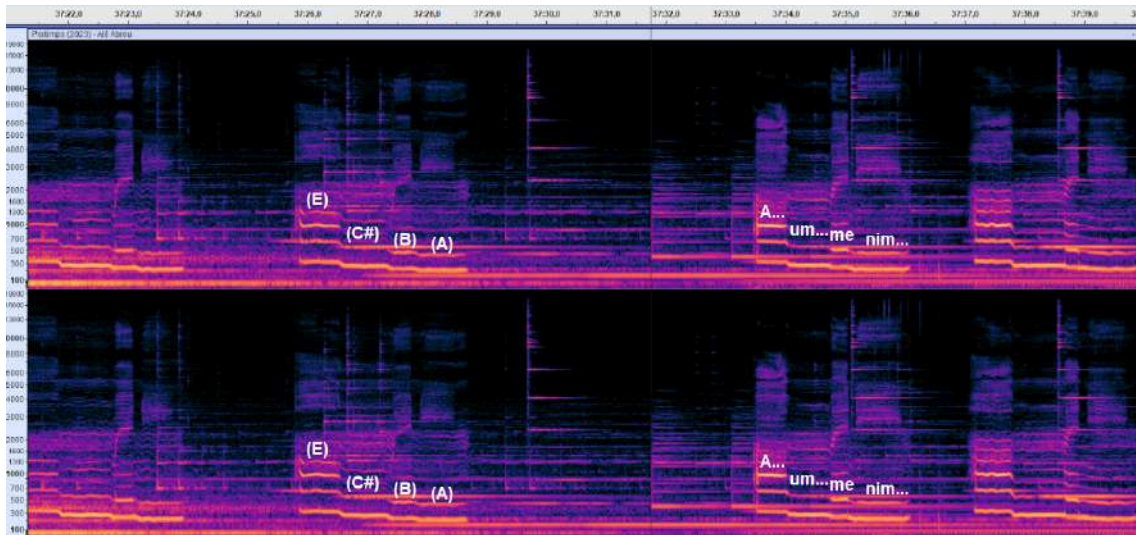


Figura 22 - Mantra da Bruô
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

A performance vocal de Giulia Benite na construção de Bruô é um exemplo de como a voz pode ser moldada para refletir as camadas mais profundas de uma personagem. A busca pela neutralidade vocal, a intenção de criar uma ambiguidade de gênero e a utilização de técnicas como a variação na entonação e a cadência melódica moderadamente descendente conferem a Bruô uma identidade única. Ao se identificar pessoalmente com os aspectos da personagem, Giulia trouxe à tona uma autenticidade emocional que se traduz no equilíbrio de Bruô, refletindo sua força exterior e sua suavidade interna. As escolhas vocais foram essenciais para que Bruô se tornasse uma personagem tridimensional, cujos traços físicos, psicológicos e espirituais se manifestam também através de sua voz, reforçando sua ligação com o imaginário noturno e suas qualidades de introspecção e transformação.

3.2.2 Claé (Lorenzo Tarantelli)



FIGURA 23 - *Model sheet* do Claé
 Fonte: *Making of de Perlimps* (YouTube)

Este subcapítulo direciona nossa atenção à performance vocal de Lorenzo Tarantelli⁴⁵, que interpreta o Claé (Clau). Quem animou visualmente o personagem foi o próprio Alê Abreu, ao lado de Viviane Guimarães. Clau é filho de um líder militar, descrito na fábula do universo como Capitão Dourado. Ele é uma criança que sofre de asma. Seus pais estão o procurando há três dias. No Bosque Encantado ele é um lobo-raposa do Reino do Sol. Isto é, uma criança-bicho que tem características de um animal antropomorfizado. Simbolicamente, ele está ligado ao Regime Diurno da imagem. As imagens associadas ao Regime Diurno estão ligadas a conceitos como elevação, ascensão, coragem, iluminação, autoridade paterna, virilidade, razão, ação, agressividade, controle, objetividade, exibição e liberdade. Segundo Gilbert Durand (2002), o aspecto diurno do imaginário é caracterizado por essas ideias que evocam clareza, lógica e racionalidade, contrastando com o que é excluído dessas noções.

Claé é magro, tem canelas e antebraços finos, rabo volumoso, orelhas pontudas, caninos sobressalentes e um semblante inocente e curioso. Claé move-se de maneira ágil e veloz, dá grandes saltos e com facilidade pode deslocar-se na flora do Bosque Encantado, trepando nas árvores e relva. Entre seus acessórios está o gravador de registro da missão, um apetrecho de pulso capaz de lançar raios hipnóticos, gerar uma luz direcionável, medir a velocidade do vento e criar uma espada de luz, além do conector — objeto que se transforma em rádio, em esfera e que pode localizar os

⁴⁵ Ator, cantor e dublador. Nasceu em São Paulo no ano de 2008. Em sua experiência profissional consta a participação no elenco das peças *Les Misérables – Musical Broadway* (2017), *Chaplin, O Musical* (2018), *Cultura, O Musical* (2018) e *Escola do Rock* (2019). Foi finalista no programa *Canta Comigo Teen* (2021) da TV Record e também integrou o elenco de *Aventuras de Poliana* (2019) e da novela *Poliana Moça* (2022), do SBT.

perlimps. Ele constantemente comunica-se com o seu conector atualizando os status da missão. No *model sheet*, podemos verificar seu perfil físico e expressões faciais em alguns ângulos diversos.

Inicialmente, o agente secreto está convencido da inteligência dourada de seu povo e gaba-se de suas nobres conquistas. Claé fala com orgulho sobre o calendário solar, observatórios espaciais, viagens espaciais e a era dos deuses astronáuticos. O personagem defende que o Bosque é propriedade do Reino do Sol, assim como a Cidade Esquecida (Estratégica nv. 01). Aos poucos a amizade entre Bruô floresce e conhecemos outro lado do personagem, uma faceta oculta de sua personalidade. Claé lamenta a ausência de seu admirado pai, que nunca conta histórias para ele dormir, como faz a Rainha da Lua para as crianças do Reino da Lua. Ao comparar sua vivência com Bruô, Claé gaba-se, tentando se consolar, e cita colônias de férias na estratosfera, mas verdadeiramente tudo que o lobo-raposa gostaria é de receber o afeto do Capitão Dourado. A vaidade de Claé é apenas um mecanismo para esconder sua fragilidade, o abandono que sente em relação à figura paterna.

O mais desafiador pra mim foi manter a veracidade de um lobo-raposa no filme. O que seria isso? Tentar trazer o Claé de verdade. Essa intenção que eles queriam, essa força e garra. Mas ao mesmo tempo ele é um menino. Ele é um menino por trás daquela maquiagem toda, aquela capa e fantasia. Ele é apenas um menino assustado que quer entender o pai dele. Ele começa a duvidar do pai dele, né? Ele foi levado a pensar durante a infância inteira que o seu pai era o melhor, que eles tinham as melhores coisas. E aí começam a questionar isso e aí, imagina? O menino a vida toda ouvindo isso, é como se fosse um baque. “*Como assim? Isso pode não ser verdade?*” Esses foram os momentos mais difíceis para mim. Trazer essa dúvida dele em relação ao pai dele e ao mundo dos gigantes. (TARANTELLI, 2025, informação verbal)

Entre as assinaturas vocais do personagem, Claé uiva como um lobo, ri melodiosamente como uma criança inocente, e demonstra uma respiração ofegante que, ao longo do filme, acomete o personagem em vários momentos de tensão, como em sua primeira aparição ou após escapar das naves de rapina, no momento em que ele explica sobre a Grande Onda para Bruô e o faz com dificuldade. No desenlace do filme fica evidente para o audiespectador que estes momentos em que o personagem sente falta de ar ou dificuldade em reter o fôlego não são puramente movidos pelo estresse e nervosismo e sim, são um sintoma fisiológico de sua doença respiratória.

Os uivos que Claé emite durante o filme, que unidos aos rugidos e grunhidos animais são compõem a natureza selvagem dos protagonistas, são marcas vocais que caracterizam o personagem. Nas imagens espectrais abaixo (**figura 24**)⁴⁶, estão dispostos em justaposição dois momentos em que o uivo de Claé está presente, primeiro na minutagem 00h19m59s e depois em 01h09h51s de filme. Na primeira imagem, ele acaba sendo insultado por Bruô, que o chama de raposa, e para desafiá-la ele se porta como um lobo. Na segunda imagem, ele está justamente tentando alcançar com sua voz a amiga que se encontra desaparecida, bem no final do filme, quando

⁴⁶ Link para acesso ao vídeo da cena: https://youtu.be/w0xIW_BbqaQ

o Bosque Encantado já está submerso. Nesta última imagem, inclusive, Clau grita o nome de Bruô na esperança de ser ouvido e, na medida que chama a amiga pelo nome, ele transforma o que é até então somente um grito de desespero num forte uivo animal.

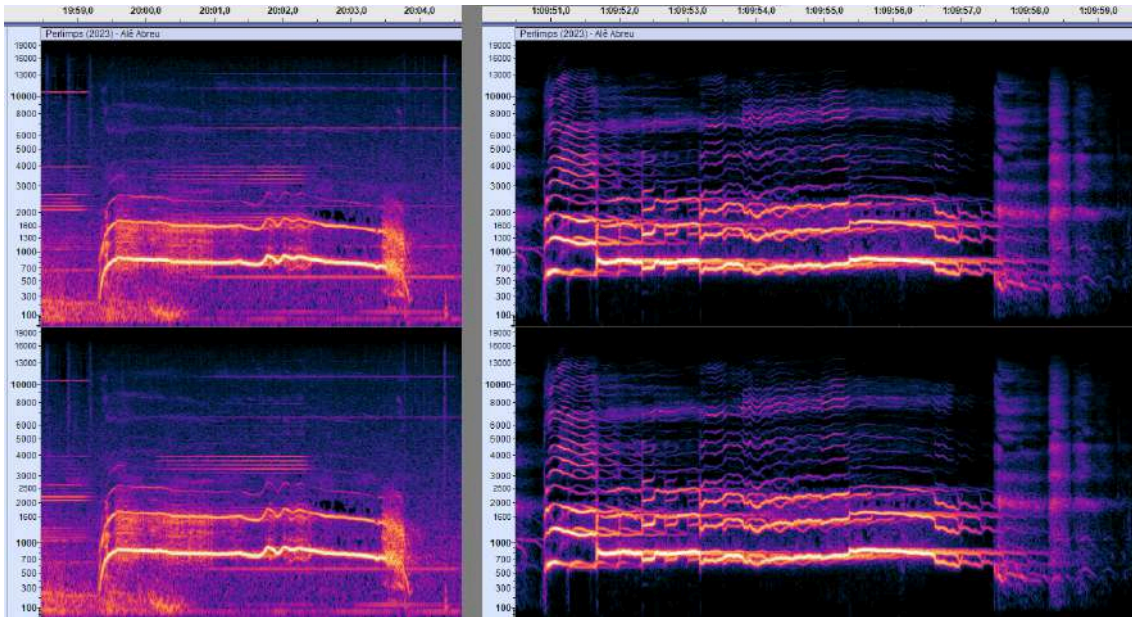


FIGURA 24 - Uivos do Claé
Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Melissa Garcia compartilha como a sua experiência pessoal com asma influenciou na condução da performance vocal de Lorenzo Tarantelli no personagem, especialmente ao considerar a necessidade de criar uma assinatura vocal que fosse, ao mesmo tempo, o sintoma das limitações respiratórias de Claé e um elemento sonoro importante para o desenlace da narrativa. Essa marca vocal foi trabalhada e se tornou parte da identidade do personagem, ainda que de forma sutil, marcando momentos específicos com um toque de realismo emocional. No entanto, inicialmente, ela não constava no roteiro e foi sendo incorporada a partir da tomada de decisão dos cineastas da voz em diálogo com a direção do filme.

As marcas de ir ficando sem ar, era algo que eu ia trazendo porque ela não estava marcada no roteiro. Eu fui uma criança asmática e por essa identificação eu entendia que para dar tanto volume assim ele teria que passar mal depois. Se ele estivesse gritando, depois teria que ter uma sensação de falta de ar. E isso também foi uma coisa que a gente trabalhou com a Dani. o tamanho dessa respiração dentro dela. Foi uma coisa que veio do trabalho com a Dani, eu lembro de termos falado sobre o asma do Claé. E a parte vocal dos grunhidos é parte dessa busca, no meio disso tudo, pode vir a se tornar uma assinatura do personagem. Apesar de ser um filme que a gente não tem repetição de assinatura o tempo todo, ajuda a definir ele ali, quando está vivo (GARCIA, 2025, informação verbal).

Abaixo, na **figura 25**⁴⁷, podemos observar a respiração ofegante de Claé. Na primeira imagem, por volta dos 00h23m de duração do filme. Neste momentos da trama, os protagonistas acabam de fugir dos Gigantes e Bruô se vê obrigada a tapar a boca de Claé para que sua respiração

⁴⁷ Link para acesso ao vídeo da cena: https://youtu.be/zbum_e4dutY

não chame a atenção dos inimigos. Já na segunda imagem espectral, logo abaixo, temos uma passagem que ocorre próximo do fim de filme, na minutagem que corresponde a 01h20m.

Em ambos os exemplos, observamos que a entrada e saída de ar gera um ruído que pode ser identificado como estas manchas coloridas intervaladas, mas constantes. Inseridas nelas estão formas mais delineadas, com as cores mais evidentes e contornadas. Esta é a sonoridade que se sustenta na respiração, mais audível e que denota a dificuldade de retomada do ar. É doloroso e agonizante, e o fato desta respiração repercutir durante a trama é uma pista do que está por vir no desfecho do longa-metragem. Quanto à percepção individual do cineasta da voz, Tarantelli relata:

Eu lembro que foi um desafio para mim. Porque a gente teve muitas cenas de respiração nesse filme, muitos momentos de perseguição, eles estavam correndo, brincando, um atacando o outro. Então essas marcas de respiração a gente fez bastante. E gravar isso é difícil porque é uma respiração contínua, ofegante e você acaba ficando tonto. Então a gente gravava e parava, gravava e parava. Começa a hiperventilar. [...] Eu imaginava mesmo como se tivesse asma. E uma coisa que eu fazia para tentar deixar mais real, isso eu lembro bastante porque a Mel falava “Lorenzo, você tá tendo uma crise asmática! Isso é muito ruim”, eu prendia a respiração uns dez segundos antes de gravar, e aí quando começava a gravar eu já estava bem ofegante. Era como se eu tivesse sofrido aquilo realmente, como se eu tivesse tendo uma crise mesmo (TARANTELLI, 2025, informação verbal).

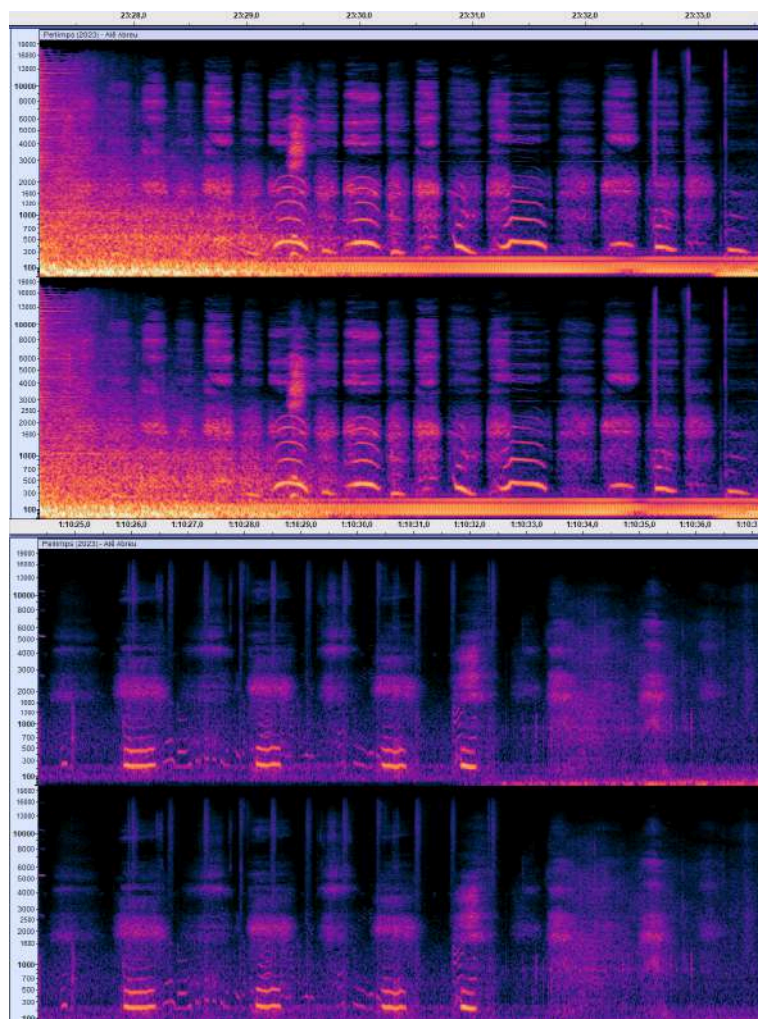


FIGURA 25 - Respiração do Cláé
Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

A performance vocal de Lorenzo Tarantelli, como Claé, foi moldada para refletir a complexidade emocional e física do personagem, especialmente sua condição asmática. esse cuidado com os detalhes sonoros não apenas reforça a fragilidade do personagem, mas também faz com que sua condição respiratória seja sentida de maneira palpável pelo audiospectador. Este é um dos elementos essenciais para entender o dilema interno do personagem, seu confronto com a figura paterna e a busca por afeto. A performance de Tarantelli, através dessa assinatura vocal e outras, traz uma complexidade emocional ao personagem, ligando suas questões físicas a sua jornada emocional no filme.

3.2.3 João-de-Barro (Stênio Garcia)



FIGURA 26 - João-de-Barro observa Bruô e Claé
Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

Este subcapítulo direciona a atenção da nossa análise à performance vocal de Stênio Garcia⁴⁸, que interpreta João-de-Barro. Diferente dos outros dois personagens, quem o animou visualmente foi Sandro Cleuzo, artista convidado especialmente para trabalhar no personagem. No *making of* do filme, o animador descreve o personagem como um velho maluco, porém sensato e com trejeitos excêntricos. Sandro Cleuzo menciona o fato de que ao ouvir os diálogos gravados por Stênio Garcia, ele já sabia a maneira com que o pássaro devia agir fisicamente. A risada e o ruído em algumas palavras de João-de-Barro define sua assinatura e denota um gesto característico. A primeira vez que a ouvimos é durante o encontro de Bruô e Claé, numa frequência do conector de Claé. Nesse momento, é possível escutar também distorções de fragmentos do diálogo e as falas

⁴⁸ Prestigiado por suas performances na tela e no palco, o ator espírito-santense formado pelo Conservatório Nacional de Teatro do Rio de Janeiro é ganhador de vários prêmios ao longo de sua carreira de mais de seis décadas, incluindo três Prêmios APCA, um Prêmio Guarani, um Prêmio Molière, um Prêmio Qualidade Brasil, e um Troféu Imprensa, além de ter recebido indicação para um Grande Otelo.

indistinguíveis que são apresentadas na cena em que analisamos a partitura vocal dos personagens. Desde esse ponto da aventura, João-de-Barro fica à espreita, vigiando as crianças-bichos.

Na atualidade, o mundo precisa ser incessantemente “repaginado”. As velhas regras, o jeito antigo de viver, a sabedoria dos antigos é constantemente apontada como “ultrapassada”. A tal “obsolescência programada” do mundo capitalista faz com que as coisas, o nosso modo de viver e de estar no mundo, passe a ser rapidamente antiquado e, por diversas vezes, inútil. Não por acaso, o personagem João de Barro pendura “quinilharias” na árvore, como lembranças que ele não quer que lhe escapem (Coletivo [...], 2023).

Ao abordar o processo de *casting* para o João-de-Barro, Melissa revela quais foram alguns dos nomes cogitados pela produção do filme e por que razões Stênio foi convidado a participar

A gente veio pensando em quem iria ser o convidado por um tempo. O Alê pensava no Zé Celso. Eu falei: “Espera, me conta qual foi a última vez que você viu o Zé Celso?”. Porque a gente tá falando de uma pessoa que naquela época já estava em idade avançada. Eu sou muito fã do trabalho do Zé Celso, mas vamos levar em consideração que a gente tá falando de um artista de teatro, de palco, de performance física. O que a gente precisava era de voz. Então podia ser que ele fizesse alguma coisa que não fosse tangível aos nossos ouvidos sem ver a performance dele. Será que o Zé Celso, por mais maravilhoso que seja, era o artista que a gente precisava? Então ficamos nessa dúvida. Aí a gente foi elencando um monte de pessoas que podia fazer, achatando muito, esse velho doido. E aí eu me lembro de uma cena, de quando eu era adolescente, do Stênio Garcia com o Antônio Fagundes numa novela. O Stênio Garcia era uma ponta, uma participação, fez um mendigo que falava com ele. E aquele mendigo estava tão bêbado, tão louco! Aquela cena veio na minha cabeça e eles gostaram da ideia. Eu me lembro também, de que quando estávamos pensando na voz em inglês, quem faria em Hollywood, de todas as pessoas do mundo, se não tivéssemos restrição geográfica, de língua, quem eu acho que faria? Eu lembro de ter comentado com eles que achava que seria o Jim Carrey. É óbvio que o trabalho do Stênio não tem nada a ver com o que imprime o Jim Carrey, mas eu fiquei com esse novo modo de vida do Jim Carrey, de como ele fala e se coloca, na minha cabeça, para o João-de-Barro. Talvez essa imagem do Jim Carrey tenha feito mais parte do meu processo criativo do que do Alê e da Vivi (GARCIA, 2025, informação verbal).

A função que João-de-Barro desempenha na história é de guia para as crianças-bichos, uma vez que desde os minutos iniciais do filme nós o vemos em constante vigilância, conduzindo o caminho dos agentes secretos até seu encontro, certificando-se de que eles concretizem a missão que se designaram a cumprir. O arquétipo que o personagem ocupa está num espectro entre o de um sábio e o de um mago, ou seja, uma figura que detém o conhecimento e a orientação necessários para ajudar os protagonistas a compreenderem sua jornada, oferecendo conselhos e direção, mas sem interferir diretamente nas suas escolhas. Um dos recursos que o personagem utiliza para guiar a dupla é justamente a frequência que eles escutam do conector, que nada mais é do que a textura performática que será ouvida na cena em que ele finalmente se revela para os dois.

É interessante pensar na vocalidade de João-de-Barro como um elemento sonoro que, ao ser processado digitalmente, serve à vários objetivos na trama. Na imagem espectral abaixo (**figura 27**)⁴⁹, que foi extraída da primeira parte do filme, às 00h08m47s, vemos a aparência dessa textura

⁴⁹ Link para acesso ao vídeo da cena: <https://youtu.be/cYqXdvT3Nsk>

performática. Entre chiados e zumbidos, o primeiro som que ouvimos advindo desta frequência do conector é a risada de João-de-Barro, um pouco antes, lá em 00h8m40s, isto é o suficiente para chamar a atenção de Claé e interromper o seu confronto com Bruô. Em seguida, o que ouvimos é a fala veloz e indistinguível que João-de-Barro emite na cena que iremos analisar no próximo tópico, que dá vez à fala lenta ininteligível que ele produzirá também subsequentemente. Esta sonoridade está presente na imagem espectral entre o minuto 8m48s e vai até 8m54s. Depois, ouvimos novamente a risada de João-de-Barro e posteriormente um gesto vocal que definimos como agudo e levemente anasalado.

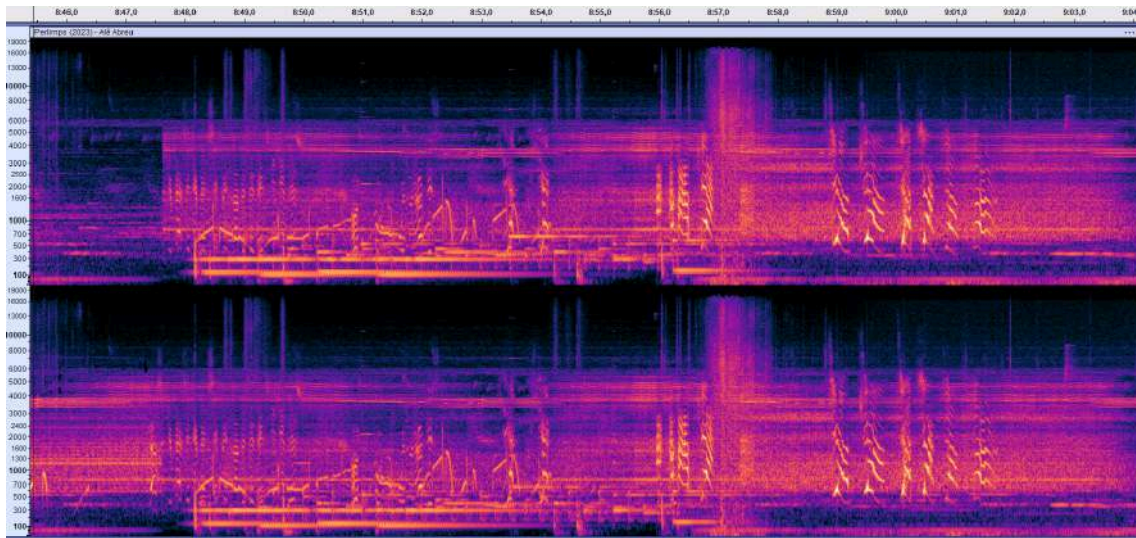


FIGURA 27 - Textura performática do João-de-Barro
Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Em entrevista para o programa matinal da TV Globo, *É de Casa*, Stênio Garcia explica que o pássaro joão-de-barro é bastante popular e especialmente comum em regiões do interior do Brasil. Segundo o ator, na sua busca pela voz do personagem houve a tentativa de mimetizar o ruído que a ave emite ao bater as asas. O resultado dessa investigação do ator deu origem ao que ouvimos e reconhecemos como uma das marcas vocais do personagem. Melissa conta os pormenores de como foi a descoberta da sonoridade destas marcas que muito ajudaram na coesão que o personagem precisou adquirir:

Às vezes isso vira parte da busca, e às vezes vira parte da assinatura do personagem, né? O “Kyah!” do João-de-Barro foi onde a gente encontrou a voz do Stênio para fazer o personagem. A gente queria que tivesse alguma coisa que soasse como um bico, e foi com essa risada que a gente encontrou esse lugar. Se por acaso ele perdesse esse lugar, a gente voltava e eu dizia: “Stênio, volta para esse lugar do ‘Kyah’.” E aí ele fazia essa risada e depois dizia “Barro”, onde anasalava bem, e é onde ele encontrava e voltava para o timbre que havíamos começado a fazer, para termos ele uniforme (GARCIA, 2025, informação verbal).

Podemos afirmar que o resgate à essa sonoridade que iniciou as pesquisas de Stênio acerca é uma espécie de gesto vocal que externalizar traços de seu personagem, que resulta em afetar a

performance do ator em um nível subconsciente, gerando desdobramentos na voz e caracteriza a identidade vocal de João-de-Barro.

Retornando à textura performática, também é importante ressaltarmos na fala cinematográfica, que está sujeita à edição das vozes, a inserção de filtros, sintetizadores ou efeitos de qualquer natureza é benéfica para se alcançar um elemento sonoro baseado na vocalidade dos cineastas. Na continuidade da cena em que Claé e Bruô se conhecem, a interferência de João-de-Barro volta a acontecer por meio do conector, que emite um som baseado nas falas do personagem que vão ser manifestadas no diálogo que o trio estabelecerá no futuro. Isto não fica evidente para o audiespectador, é claro, que ainda não tem conhecimento dos acontecimentos posteriores. Além disso, a natureza do som se transforma na medida em que ele é ajustado pela equipe técnica de som do filme. A imagem espectral da **figura 28**⁵⁰ demonstra como este elemento pode ser tratado artificialmente, na edição dos diálogos e mixagem, semelhante a um material plástico e moldável que se configura como um tecido vocal.

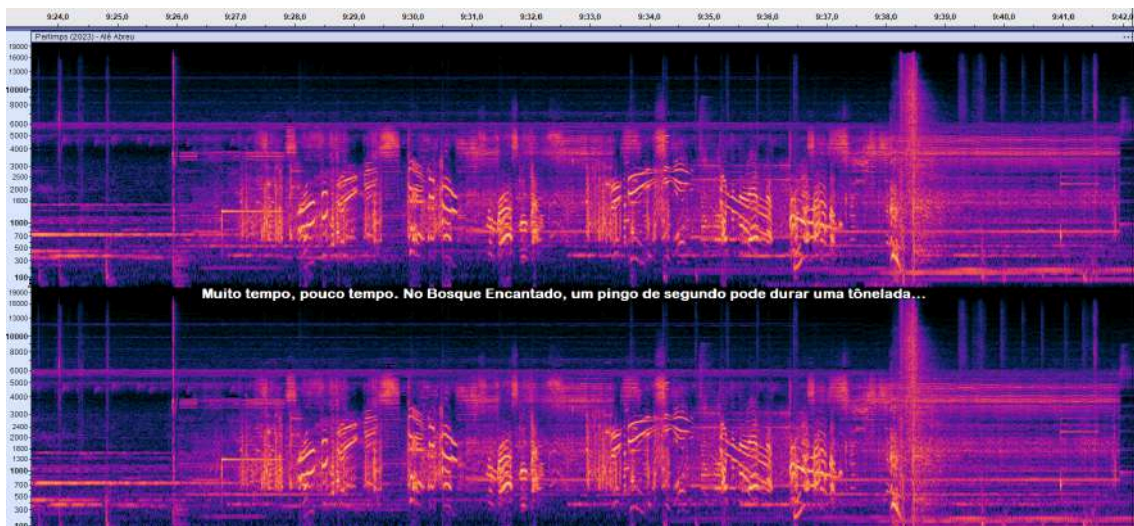


FIGURA 28 - Frequência do conector
Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Em suma, a criação vocal de João-de-Barro, como delineado por Stênio Garcia, viabilizou a exploração sonora no processo de construção do personagem. A escolha da voz do ator, aliada aos efeitos de edição e ao trabalho meticuloso da equipe de som, resulta em uma textura performática que transcende o simples diálogo. A voz de João-de-Barro transmite suas características físicas e psicológicas e reflete a dualidade entre a sabedoria e a transformação do mundo contemporâneo.

⁵⁰ Link para acesso ao vídeo da cena: <https://youtu.be/cYqXdvT3Nsk>

3.3 Partitura vocal do diálogo cinematográfico

Na cena em que os agentes secretos encontram a cabana de João de Barro, situada dentro de um casulo no interior de uma árvore, suspensa sobre uma ilha flutuante em forma de cabeça humana, pairando entre as nuvens. A ambientação não apenas reforça o tom onírico e simbólico da trama, mas também influencia diretamente a dinâmica do diálogo entre os personagens. Inicialmente, a desconfiança dos agentes é evidenciada pelo estranhamento diante dos objetos encontrados — um conector, um transmissor, medalhas e roupas de gigante, criando um momento de tensão que antecede a chegada e a apresentação de João de Barro.



FIGURA 29 - Bruô e Claé se deparam com ilha flutuante
Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

Em relação ao processo de criação vocal desta cena em particular, Melissa inclui a cena como uma das mais desafiadoras do filme.

Eu acho essa cena desafiadora, porque ela tem algumas armadilhas de texto que podiam deixá-la chata. Foi uma das cenas em que a gente gravou, depois voltou na cena para fazer junto com o Alê. Quando a gente faz essa gravação com o Alê, ele gosta de focar em uma frase muitas vezes, e aí isso às vezes descola do ritmo da cena. Então eu acho ela desafiadora porque ela tem algumas armadilhas de texto e ritmo. E eu tinha também o desafio de que a cena soasse de igual para igual. A gente tá falando de um gigante de interpretação, que é o Stênio Garcia, que faz aquilo com uma mão nas costas, e duas crianças em começo de carreira. Então o meu olhar para essa cena era fazer parecer que eles estivessem no mesmo lugar, tanto geográfico, quanto que eles estivessem ali de igual para igual, entregando, defendendo seus personagens. É uma cena que eu acho que teve muita edição, e essa edição ficou por conta da Vivi. De: *“Vamos usar essa frase aqui, esse take aqui...”*. E eu tenho a sensação de que foi uma das cenas que eu fiquei falando: *“A gente precisa deixar isso menos chato de ouvir. Se a gente escolher todos esses takes separadinhos fica uma cena com tudo muito bem recitadinho.”* Tenho a lembrança de que essa cena foi uma das que passou por gravação nesse momento em que eles gravaram só comigo, depois passou nessa com o Alê, se não me engano teve *pick up* de texto e ainda eu pedi *pick up* de interpretação para que a gente deixasse algumas frases mais fluidas, para não ficar pesado. Inclusive porque eu sabia que ela precisava ser gancho para a próxima cena do céu estrelado (GARCIA, 2025, informação verbal).

Viviane Guimarães e Alê Abreu também compartilham como foi a experiência de gravar esta cena específica do longa. Abreu conta que em determinado momento das gravações, ele sentou-se com os atores Giulia e Lorenzo para contar a história do Reino do Infinito, de maneira a fazer com que eles se sentissem dentro deste universo compartilhado (**figura 30**). Como numa espécie de estímulo, Alê Abreu inseriu os atores neste mundo fictício por meio de diversas práticas, seja expondo-os a partes do processo em construção (como quando mostrava as manchas visuais que viriam a ser parte do cenário da animação), ou com contações de histórias.

Eu adoro contar histórias para meu filho desde que ele nasceu, ou quando ele começou a entender, já tinham as histórias. Temos os personagens que a gente cria juntos, os enredos e universos. É dentro desse lugar, todas as noites, é que a gente se encontra. Se eu preciso dizer alguma coisa para o João que ele precisa ouvir atentamente, eu sei que é dentro desse lugar que nós vamos a noite que eu consigo conversar com ele, porque ele está totalmente aberto. Então acho que as histórias têm esse poder, essa magia, de dentro de um universo em que você está totalmente atento, ouvir mais sobre a realidade e questões importantes do que estando fora (ABREU, informação verbal, 2025).



Figura 30 - Bastidores da gravação da cena analisada
Fonte: *Making of de Perlimps* (YouTube)

As ênfases da cena analisada cumprem o encargo de preparar o terreno para a cena seguinte, onde o audiespectador descobre sobre o passado de João-de-Barro, por isso elas são constantes, mas com traços singelos e autênticos. Não são ênfases que recorrem a extravagância teatral, pelo contrário, são ações vocais deliberadas que encontram seu caminho no desenrolar da cena de maneira fluída e que, apesar de terem sido minuciosamente estudadas e realocadas pela assistência de direção, podem ser localizadas na partitura vocal de maneira orgânica. Giulia Benite relata:

A cena em si é o momento em que a gente se concretiza como uma dupla mesmo, sabe? Que o João-de-Barro fala aos personagens que eles formam uma grande dupla e eles ficam em negação. Um pouco antes dessa cena, os personagens estavam baixando a guarda um para o outro e de fato entendendo que talvez eles fossem uma dupla. Eles não queriam baixar a guarda totalmente para serem amigos, mas eles estavam se curtindo mais. Alí, com a fala do João-de-Barro, eu sinto que é o pontapé inicial para eles perceberem que são uma boa dupla e eu gosto muito dessa amizade (BENITE, 2025, informação verbal).

As pausas interpretativas dividem as falas na partitura vocal. Contudo, neste primeiro momento, transcrevemos o diálogo da cena da maneira com que ele se apresenta, seguindo a troca de turnos entre as falas dos personagens. O diálogo é uma relação de intersubjetividades, a interatividade de suas personalidades e o modo com que se comunicam nos ajuda a delimitar o caráter, interesses e conflitos de cada um deles.

TRANSCRIÇÃO DO DIÁLOGO DA CENA DE PERLIMPS

PERSONAGEM	FALAS
João de Barro	-Ah, são vocês!
Claé	-Identifique-se, estranho!
João de Barro	-Barro, João de Barro. Agente secreto em missão especial para o Reino do Infinito! Na verdade, tô só fazendo um bico.
Bruô	-Mas você não é um gigante?!
João de Barro	-Gigante? Ultimamente só andei encolhendo. E vocês, são amigos?
Claé	-Bem...
Bruô	-Não faz muito tempo que nos conhecemos.
Claé	-Bem pouco tempo.
João de Barro	-Muito tempo, pouco tempo! No Bosque Encantado, um pingo de segundo pode durar uma tonelada de século. E um século tartaruga pode passar num tiro de luz. Até que vocês formam uma bela dupla!
Claé	-Dupla? Não!
Bruô	-Nunca! Nunquinha! A gente só recebeu a mesma missão secreta.
João de Barro	-A mesma missão? Azar, né?
Claé	-Nós recebemos uma mensagem, sabe?
Bruô	-Só que não era uma mensagem, sabe?
Bruô e Claé	-Era uma gravação sua!
Claé	-Diga o que sabe sobre os perlimps!
Bruô	-Conte, rápido!

João de Barro	(<i>Indistinguível</i>)
Claé	-Devagar! Devagar!
João de Barro	(<i>Indistinguível</i>)
Bruô e Claé	-Conta de uma vez!
João de Barro	-É... Bem... Era mesmo uma gravação. Mas é uma mensagem dos Perlimps. Não dos seus Perlimps, outros Perlimps, meus Perlimps. Perlimps, Perlimps, Perlimps por toda parte, Perlimps! Essa é uma mensagem de um perlimp infiltrado.
Bruô	-Um infiltrado?
João de Barro	-É... Infiltrado no mundo dos Gigantes! Os Perlimps também são agentes secretos. Eles se infiltram no mundo dos gigantes disfarçados.
Claé	-Disfarçados?
Bruô	-Disfarçados do que?
João de Barro	-Ué, disfarçados... de Gigantes!
Bruô e Claé	-Disfarçados de Gigantes!
Claé	-Alto espionagem!
João de Barro	-Altíssima!
Bruô	-João-de-Barro, nós vamos encontrar os Perlimps!
Claé	-E a força deles vai salvar o Bosque!
Bruô	-Ok, mas sem exageros!
João de Barro	-Vocês são mesmo agentes muito especiais. Venham, tenho algo a mostrar pra vocês. Há muito a ser salvo no mundo dos Gigantes além do Bosque.
Bruô	-Além do Bosque?

Para decupagem da sonoridade vocal a imagem espectral apresentada anteriormente na **figura 12**, que destaca a cena selecionada dentro da macroestrutura do filme, foi aproximada por meio da ferramenta *zoom* oito vezes, a fim de melhor visualizarmos os seus detalhes. Desse modo, são doze imagens espectrais que investigaremos e que representam a continuação da conversa estabelecida entre o trio de personagens. Indicaremos o conteúdo semântico da fala e onde está localizado o seu início, a fim de simplificar a leitura do espectrograma. Lembrando que é possível acompanhar a imagem em movimento do espectro do som de toda a cena que será analisada, no link: <https://youtu.be/mj4R53viJ9U>.

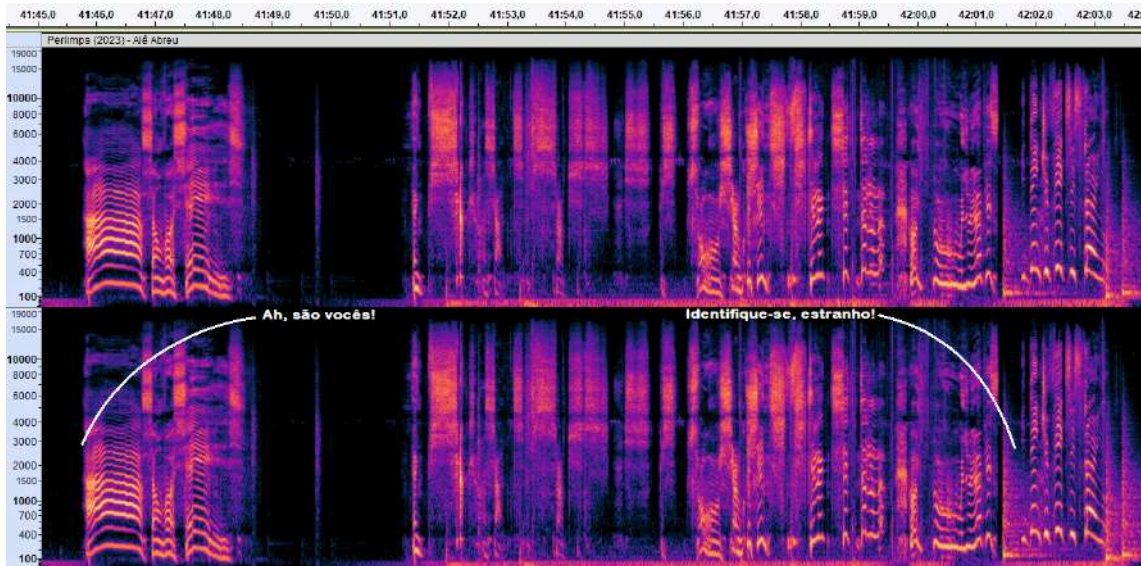


FIGURA 31 - Primeira parte da cena analisada
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

A imagem espectral da **figura 31** revela que, logo após a fala de João, na qual ele nota a presença dos agentes secretos, um breve silêncio se instala na linha do tempo, com uma interrupção pontual de som aos 41m49s — correspondente ao som de João inclinando a cabeça. A vocalidade retorna apenas aos 41m51s, quando João emite sons sibilantes e ciosos. Atribuímos esses chiados e murmúrios como uma das características vocais do personagem, marcando a performance vocal de seu intérprete. Esse mesmo som chama a atenção dos protagonistas antes de João se revelar. O velho maluco produz esse som enquanto dá as costas às crianças-bichos e coleta uma caneca lascada caída no chão. O personagem é mostrado em primeiro plano, e é só então que ouvimos Claé abordar o misterioso João.



FIGURA 32 - João-de-Barro segura caneca lascada
 Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

Neste momento, o ponto de vista e de escuta do audiospectador se distancia da dupla de agentes, situando-nos na parte externa da habitação de João. Isso explica a fala de Claé ser ouvida fora de tela (*off screen*), como demonstrado no fotograma acima (**figura 32**). Apesar da ausência

visual, a imagem espectral revela uma intensidade marcante na fala do lobo-raposa, evidenciada pela coloração amarelada, bem delineada e contornada. Esse detalhamento indica a presença de uma intenção clara e de um esforço na fala do interlocutor, que busca ser ouvido. Mais do que isso, como se trata de uma frase imperativa, é evidente que Claé deseja ser obedecido. A rapidez da fala reforça ainda mais o objetivo do personagem. Na partitura vocal abaixo, podemos observar como os recursos vocais são empregados para enfatizar determinadas palavras e dar mais força à mensagem.

PARTITURA VOCAL 1

personagem	ênfases	recursos vocais
João	1 Ah, são <u>vocês!</u>	— curva melódica ascendente/descendente e alongamento da interjeição Ah — curva melódica ascendente/descendente na sílaba tônica da palavra vocês
Claé	2 <u>Identifique-se, estranho!</u>	— intensidade forte e velocidade rápida na frase

Na imagem espectral da **figura 33**, observamos um breve silêncio que se estende ao longo da linha do tempo, pontuado por interferências sonoras que incluem sons percussivos não-diegéticos, eventos ambientais ocasionais e o tilintar da caneca que João move ao pendurá-la junto às quinquilharias amarradas na copa de seu casulo na árvore. Quando o plano fechado cede lugar a um plano mais aberto, percebemos que Claé e Bruô estão agora do lado de fora da árvore, visivelmente receosos, espreitando João com certo medo. Ao se virar para eles, o pássaro os vê parcialmente escondidos atrás da árvore, com apenas uma porção do rosto à mostra. Finalmente, aos 42m13s, João revela sua identidade e pronuncia a palavra “Barro” com uma curva melódica descendente, conferindo formalidade a sua apresentação.

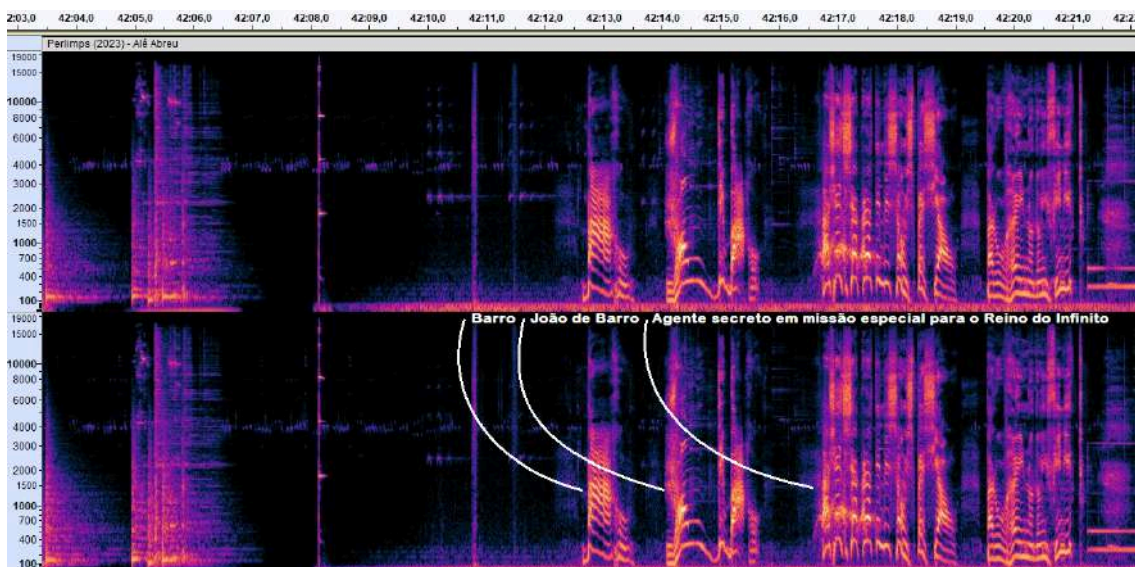


FIGURA 33 - Segunda parte da cena analisada
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

João de Barro combina ação física e ação vocal ao pronunciar seu nome completo, erguendo e balançando sua bengala. Em seguida, ele a gira com rapidez (**figura 34**) enquanto se apresenta como “agente secreto em missão especial”. Neste momento, a curva melódica de sua voz se torna aguda ao dizer “agente secreto”, e, ao cessar o movimento da bengala no final da frase, a voz se ajusta, com um contorno melódico descendente, marcando o término da fala. Em sintonia com o seu gestual, ele emite parte da frase de forma rápida, acrescentando, na sequência, uma pausa fisiológica para respiração, que complementa sua ação vocal.



FIGURA 34 - João-de-Barro rodopiando sua bengala
 Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

Após retomar o fôlego, o pássaro complementa a informação ao mencionar o Reino do Infinito pela primeira vez. Ao conferir curva melódica ascendente na sílaba tônica da palavra "*Infinito*", ele reforça o significado da palavra, impregnando-a de uma sensação de vastidão. A ênfase no contorno melódico cria a impressão de que a sonoridade se estenderá no tempo, rumo às

estrelas. Nesse instante, João de Barro move a mão direita, sublinhando suas palavras com um gesto corporal que amplifica o impacto do que é dito.

PARTITURA VOCAL 2

personagem	ênfases	recursos vocais
João	3 <u>Barro</u> /	— curva melódica descendente da palavra
	4 <u>João</u> -de-Barro /	— curva melódica ascendente/descendente e alongamento na palavra João
	5 <u>Agente secreto</u> em missão especial para o <u>Reino</u> do <u>Infinito</u> ! /	— velocidade rápida nas palavras Agente secreto — entrepausa para retomada de ar — força na articulação da sílaba tônica da palavra Reino — curva melódica ascendente na sílaba tônica da palavra Infinito

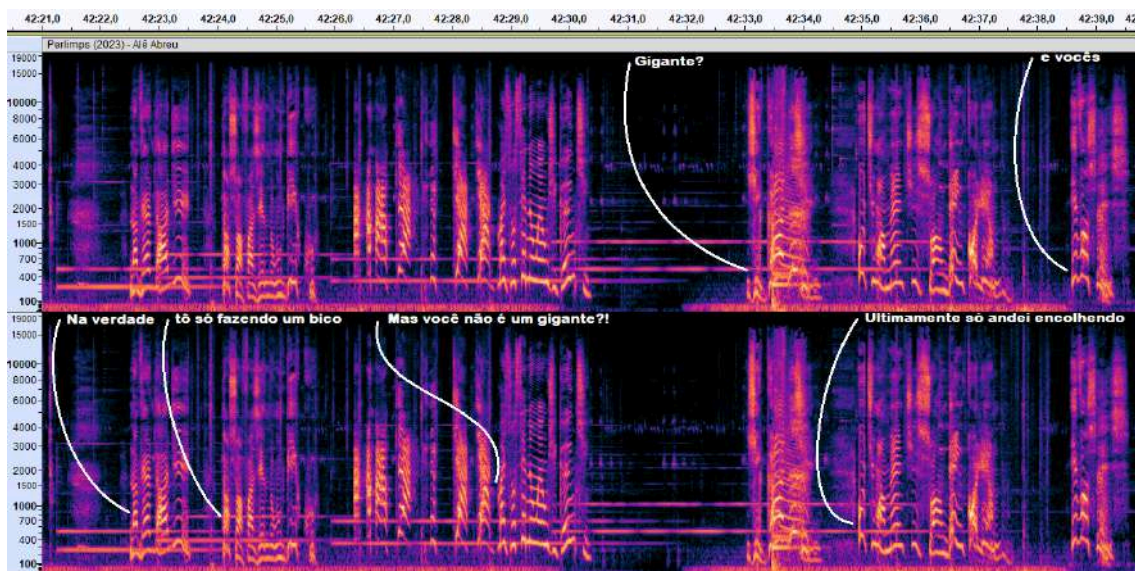


FIGURA 35 - Terceira parte da cena analisada
Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

Em 42m22s, Claé e Bruô reagem com um suspiro, representado no espectrograma por uma mancha cor-de-rosa. Quando João se justifica, sua fala transmite uma mistura de ponderação e hesitação, mantendo o mistério de sua personalidade. O pássaro usa ironia ao escolher a palavra “bico” para descrever sua situação atual, um trocadilho que se torna uma piada por ser ele próprio um pássaro. Em seguida, João-de-Barro solta uma risada peculiar, com uma cadência segmentada e

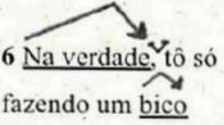
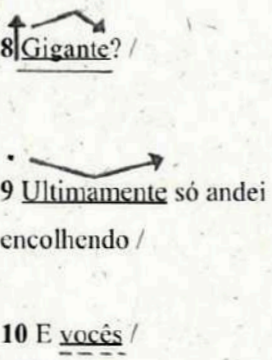
mais estridente do que a voz de Claé e Bruô, apesar de seu timbre ser mais grave. Esse gesto vocal único é um dos elementos da criação da voz do intérprete. Intrigado, Bruô questiona João-de-Barro sobre sua identidade, e essa curiosidade se reflete na voz. A inflexão interrogativa se concentra na sílaba tônica da palavra “gigante”, e a pergunta permanece sem resposta até que, em 42m33s, João-de-Barro surge atrás das crianças-bichos, contornando o caule e surpreendendo-os com sua presença.



FIGURA 36 - João-de-Barro surpreende as crianças-bichos
Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

“Gigante?” (**figura 36**), ele repete a pergunta do leão-urso. A intensidade forte na emissão da pergunta acompanha a investida de João-de-Barro, o que faz a dupla se assustar, reagindo com um som de espanto. À medida que João-de-Barro responde, os personagens se reposicionam, e sua resposta vem carregada de um tom conformista. Ele desacelera a fala na emissão de “ultimamente” e profere a palavra com curva melódica descendente/ascendente. Em seguida, João-de-Barro repete essa mesma melodia descendente e intensidade fraca ao dizer “vocês”, iniciando uma nova pergunta enquanto aponta com sua bengala para a dupla de agentes secretos.

PARTITURA VOCAL 3

personagem	ênfases	recursos vocais
João-de-Barro	 <p>6 <u>Na verdade</u>, tô só fazendo um <u>bico</u></p>	<p>— curva melódica ascendente/descendente nas palavras Na verdade</p> <p>— entrepausa para retomada de ar</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente na palavra bico</p>
Bruô	<p>7 Mas você não é um <u>Gigante?</u>!</p>	<p>— curva melódica ascendente/descendente na palavra</p>
João-de-Barro	 <p>8 <u>Gigante?</u> /</p> <p>9 <u>Ultimamente</u> só andei encolhendo /</p> <p>10 E <u>vocês</u> /</p>	<p>— curva melódica ascendente/descendente, intensidade forte, força na articulação da palavra</p> <p>— curva melódica descendente/ascendente na palavra</p> <p>— abrandamento na articulação da palavra</p>

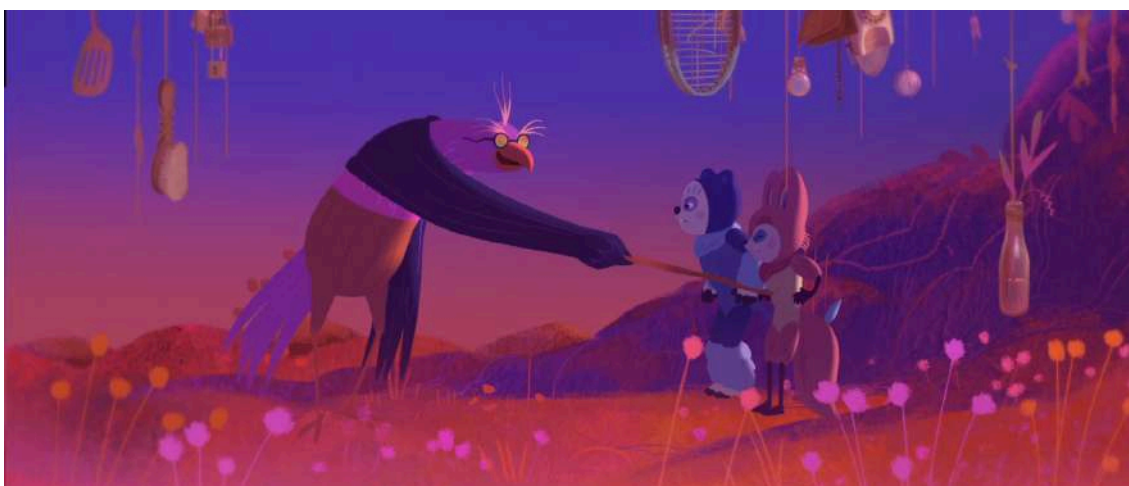


FIGURA 37 - João-de-Barro cutuca os agentes secretos
Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

Ao perguntar sobre a possível amizade de Bruô e Claé, João-de-Barro cutuca os dois com sua bengala, e a este contato físico a dupla reage sonoramente. A sonoridade da palavra “amigos” e a ação física que a acompanha a emissão estão em sincronia. A forte impositação da articulação reflete isso, entremeando a palavra numa espécie de forma quase segmentada, seguindo a

velocidade do gesto de João-de-Barro ao tocar as crianças com a bengala, primeiro Bruô e depois Claé (ami•gos), nesta ordem.

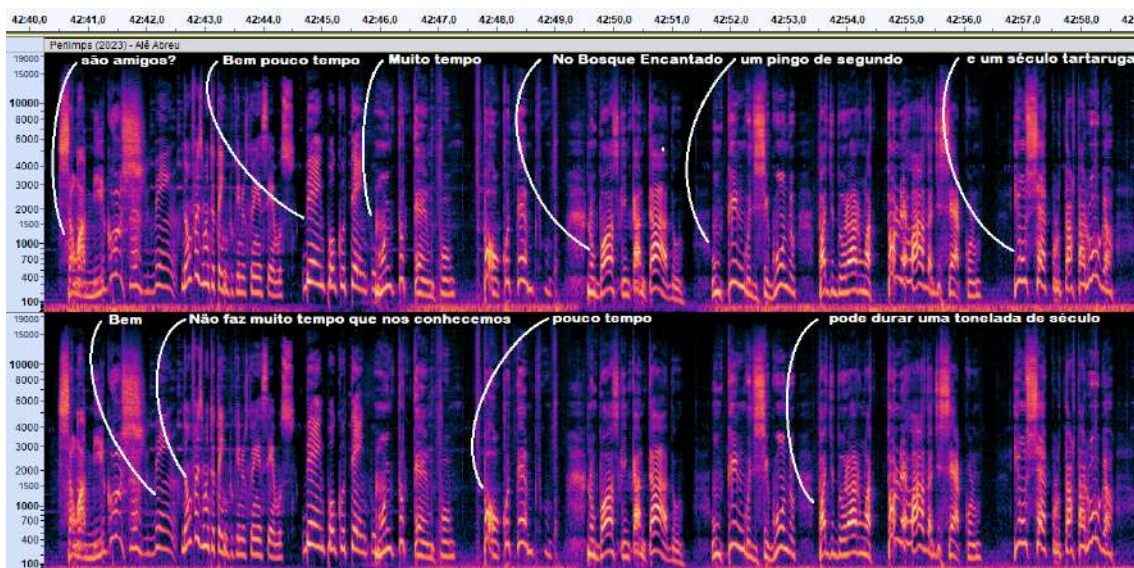


FIGURA 38 - Quarta parte da cena analisada

Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

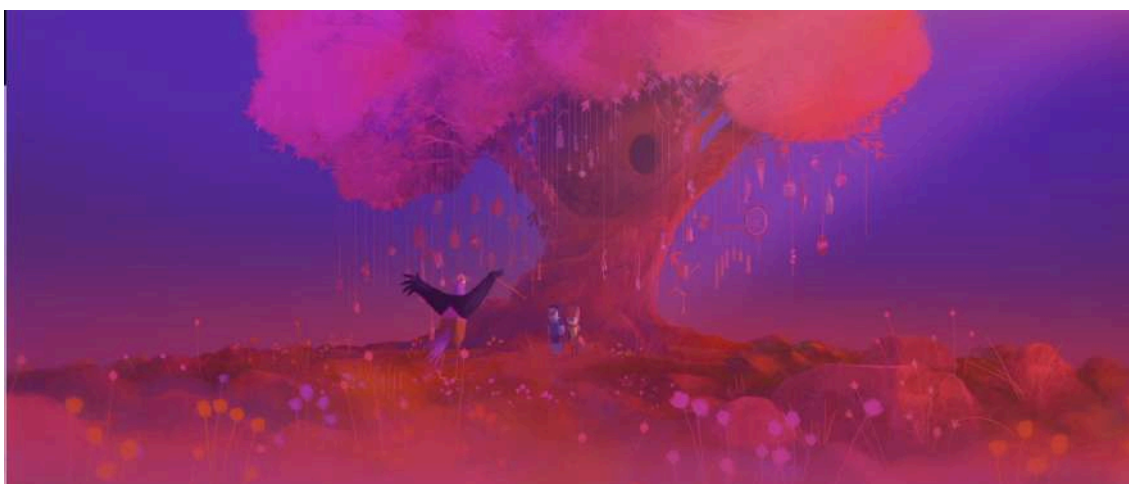


FIGURA 39 - Plano geral da cena analisada

Fonte: Captura de tela *Perlimps (2022)*

João-de-Barro faz uso do simbolismo sinestésico nas linhas 15 e 14 pois, ao pronunciar o frase “muito tempo, pouco tempo” ele diminui e aumenta a velocidade da fala para imprimir na sonoridade um efeito de sentido que está em confluência com o conteúdo semântico de sua fala. A ênfase ao referir-se ao Bosque Encantado sugere uma espécie de maravilhamento, ao descrevê-lo ele pontua como sendo um lugar que foge das normas espaços-temporais. Ao emitir a palavra “pingo”, fortalece a articulação da sílaba tônica, se valendo da consoante plosiva *P*, que como uma gota de orvalho ao entrar em contato com um rio sereno, gera uma micro explosão de partículas. Quando profere a palavra “tonelada”, João abre os braços num gesto expansivo (**figura 39**) ao enfatizar a sílaba tônica, a fim de potencializar seu discurso.

PARTITURA VOCAL 4

personagem	ênfases	recursos vocais
João-de-Barro	11 são <u>amigos</u> ?	— curva melódica ascendente e força na articulação da palavra
Claé	12 <u>Bem</u> ...	— curva melódica ascendente/descendente na palavra
Bruô	13 <u>Não faz muito tempo</u> que nos conhecemos.	— velocidade rápida na frase
Claé	14 <u>Bem</u> pouco tempo	— curva melódica ascendente/descendente e alongamento da palavra
João-de-Barro	15 <u>Muito tempo</u> /	— curva melódica ascendente/descendente e velocidade lenta na frase
	16 <u>Pouco tempo</u> /	— curva melódica descendente e velocidade rápida na frase
	17 No <u>Bosque Encantado</u> /	— curva melódica ascendente/descendente na sílaba tônica da palavra Bosque — curva melódica ascendente/descendente na sílaba tônica da palavra Encantado
	18 um <u>pingo</u> de segundo pode durar uma <u>tonelada</u> de século /	— curva melódica descendente na palavra pingo e força na articulação da sílaba tônica — entrepausa para retomada de ar — curva melódica ascendente/descendente na palavra tonelada e força articulação da sílaba tônica
	19 e um século <u>tartaruga</u> pode passar num <u>tiro de luz</u> /	— curva melódica ascendente na sílaba tônica na palavra tartaruga — curva melódica ascendente/descendente nas palavras tiro de luz e força na articulação da palavra tiro

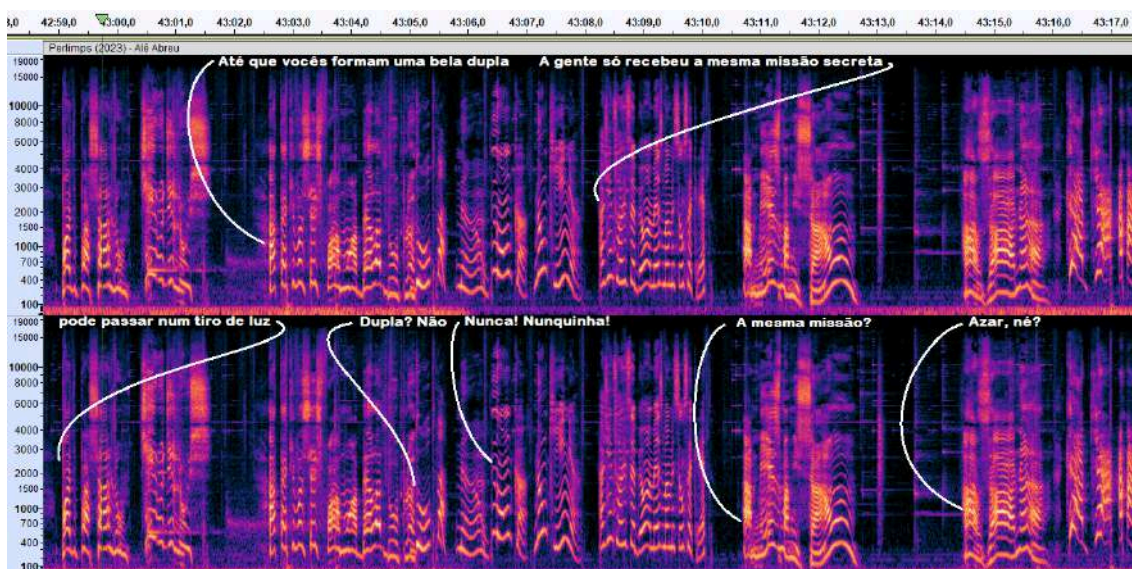
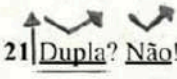
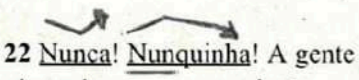
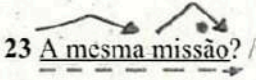


FIGURA 40 - Quinta parte da cena analisada
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Ao pronunciar a palavra "uma", João-de-Barro distorce a dicção, criando uma espécie de "sujeira" na articulação, resultado de um abrandamento intencional da fala. A impostação serena que segue na linha 20 reforça o estranhamento e a rispidez nas respostas de Claé e Bruô, evidentes nas falas subsequentes. Ao se referir às crianças-bichos como uma "dupla", o pássaro sugere, mais uma vez, que eles são amigos, companheiros de jornada. A curva melódica descendente/ascendente nas falas de Claé, na linha 21, transmite uma sensação de incerteza sobre a dinâmica do relacionamento entre ele e o leão-urso, deixando implícito que sua percepção sobre a situação ainda é ambígua. Bruô, por sua vez, aumenta a intensidade da voz para reafirmar a afirmação de Claé, enquanto pontua a palavra "nunquinha" com uma curva melódica ascendente/descendente. Em um processo de autoconvencimento, ambos tentam negar, desesperadamente, o fato de que estão, lentamente, desenvolvendo um vínculo fraternal e afetivo entre si.

PARTITURA VOCAL 5

personagem	ênfases	recursos vocais
João-de-Barro	20 Até que vocês <u>formam uma</u> bela dupla.	— abrandamento na articulação das palavras formam uma
Clacé	 21 <u>Dupla?</u> <u>Não!</u>	— intensidade forte, curva melódica descendente/ascendente e forte intensidade articulação na palavra Dupla — curva melódica descendente/ascendente na palavra Não
Bruô	 22 <u>Nunca!</u> <u>Nunquinha!</u> A gente só recebeu a mesma missão secreta	— intensidade forte e curva melódica descendente/ascendente na palavra Nunca — curva melódica ascendente/descendente da palavra Nunquinha e forte articulação na sílaba pretônica da palavra
João-de-Barro	 23 <u>A mesma missão?</u> / 24 <u>Azar. né?</u>	— velocidade lenta na frase — curva melódica ascendente/descendente nas palavras A mesma — curva melódica ascendente/descendente na palavra missão e alongamento da sílaba tônica — velocidade lenta na frase

Em seguida, João-de-Barro repete algumas das palavras ditas por Bruô de maneira deliberadamente lenta, empregando uma curva melódica ascendente/descendente e alongando a última sílaba de "missão". Com isso, ele transmite um ar de incredulidade, prolongando a pronúncia das palavras e criando um suspense em torno de sua reação, como se estivesse se certificando de que ouviu corretamente. Na linha 24, ele finaliza, enfatizando o infortúnio das duas crianças-bichos, que tiveram a "sorte" de compartilhar a mesma missão. Ao fazer isso, João-de-Barro carrega suas palavras com um tom de deboche, falando devagar e, logo após, soltando uma gargalhada sarcástica, antes de se virar e caminhar para longe da dupla, deixando-os para trás.

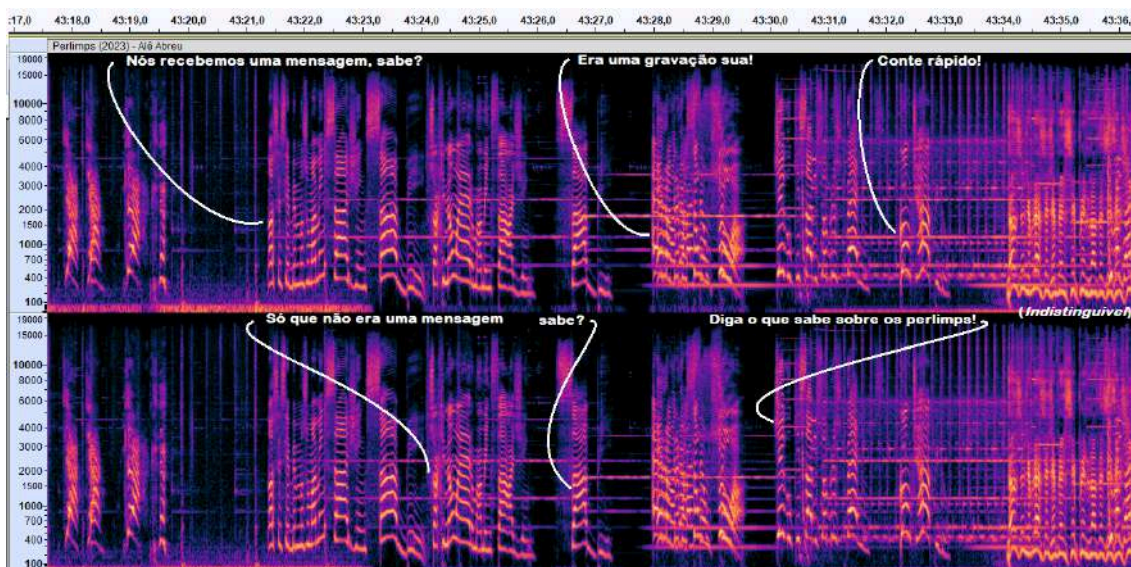


FIGURA 41 - Sexta parte da cena analisada
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

As linhas contínuas no espectrograma acima (**figura 41**) representam a música da cena, com pouca interferência de som ambiente. Durante o confronto com João-de-Barro, Claé alonga a palavra "sabe?", desafiando-o ao testar sua lealdade, acreditando que ele seja um inimigo aliado dos Gigantes. Bruô reforça essa suspeita na frase seguinte, repetindo a mesma pergunta. Quando é sua vez de confrontá-lo, Bruô faz uma pausa interpretativa, interrompendo seu discurso de forma significativa. Quando falam em sobreposição, a intensidade das falas da dupla aumenta. Nesse momento, o plano conjunto que ocupava o quadro dá lugar a um plano geral, bem mais aberto (**figura 42**). Mesmo com a imagem distanciada dos personagens, é possível observar no espectrograma que a sobreposição das vozes cria uma densidade sonora maior, resultando em um aumento do volume da massa sonora.

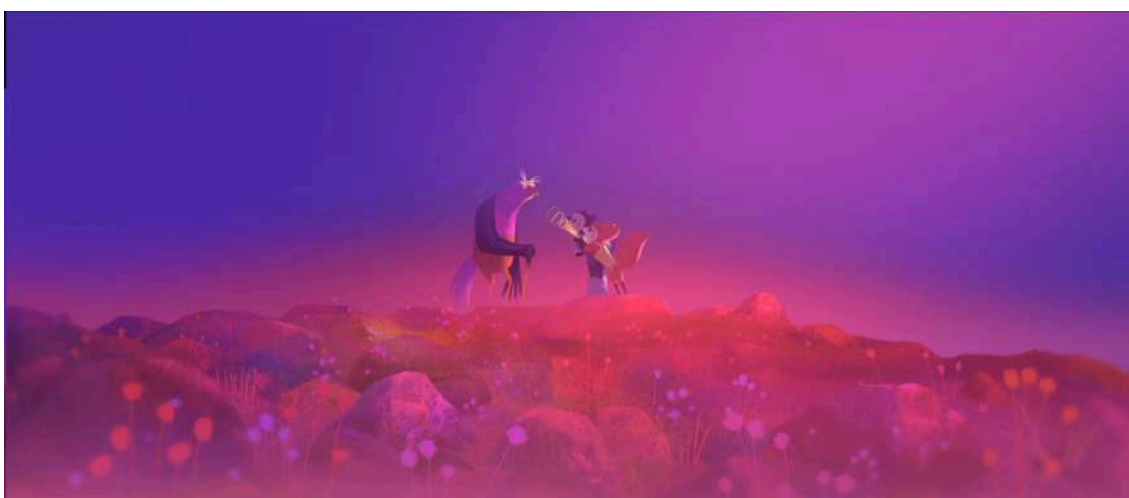


FIGURA 42 - Bruô e Claé obrigam João-de-Barro a dizer o que sabe
 Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

PARTITURA VOCAL 6

personagem	ênfases	recursos vocais
Cláé	<p>25 <u>Nós recebemos uma mensagem, sabe?</u></p>	<p>— curva melódica ascendente/descendente na frase</p> <p>— força na articulação da sílaba tônica da palavra mensagem e alongamento na sílaba tônica</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente, força na articulação da palavra sabe e alongamento na sílaba tônica</p>
Bruô	<p>26 <u>Só que não era uma mensagem!</u></p> <p>27 <u>sabe?</u></p>	<p>— velocidade rápida na frase</p> <p>— curva melódica descendente e força na articulação da palavra era</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente e força na articulação na palavra sabe</p>
Bruô e Cláé	<p>28 <u>Era uma gravação sua!</u></p>	<p>— forte intensidade e velocidade rápida na frase</p> <p>— curva melódica descendente e força na articulação da palavra sua</p>
Cláé	<p>29 <u>Diga o que sabe sobre os Perlimps!</u></p>	<p>— forte intensidade e força na articulação da frase</p>
Bruô	<p>30 <u>Conte, rápido!</u></p>	<p>— velocidade rápida na frase</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente na palavras conte e rápido</p>
João	<p>31 <u>(indistinguível)</u></p>	<p>— velocidade rápida</p>

Cláé continua gritando com João-de-Barro e, na linha 29, ordena que ele revele tudo o que sabe sobre os perlimps. Mesmo estando a uma distância considerável do enquadramento, o espectrograma revela sua fala com contornos bem definidos, evidenciados pela cor branco-amarelada. Na linha 30, Bruô reforça a ordem de Cláé, que, usando seu raio hipnótico, tenta forçar João-de-Barro a contar toda a verdade, exigindo que ele seja rápido. Nesse momento, João-de-Barro responde de maneira indistinguível, criando uma textura vocal performática: ao acelerar sua taxa de elocução, ele compromete a articulação das palavras, tornando-a ininteligível.

Esse instante é perceptível no espectrograma, que registra o momento da ação vocal entre 43m34s e 43m36s.

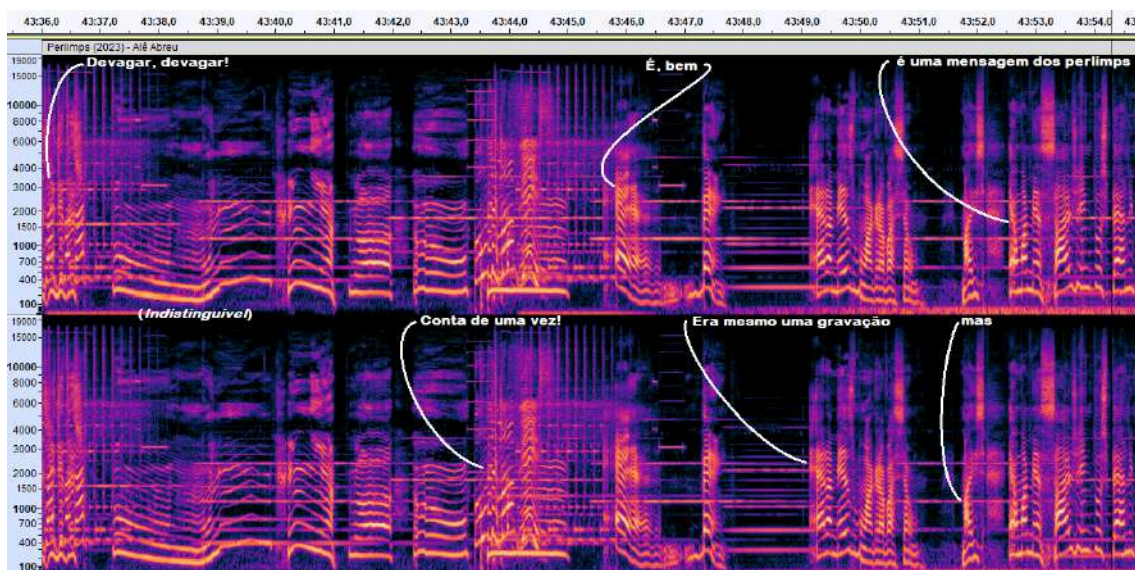


FIGURA 43 - Sétima parte da cena analisada

Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Logo em seguida, Claé súplica: “Devagar, devagar!” O lobo-raposa emite essas palavras rapidamente, tamanho é seu desejo de compreender o conteúdo da fala de João-de-Barro, que, sob o efeito da hipnose, obedece. No entanto, mais uma vez a hipnose não tem o efeito esperado, e João-de-Barro começa a desacelerar seu discurso, tornando-o novamente indistinguível e ininteligível, pronunciando as palavras de forma lenta e prolongada. Nesse momento, sua voz se estende por mais tempo na linha do espectrograma (43m37s até 43m43s), sendo possível observar com clareza sua ação vocal na imagem espectral.

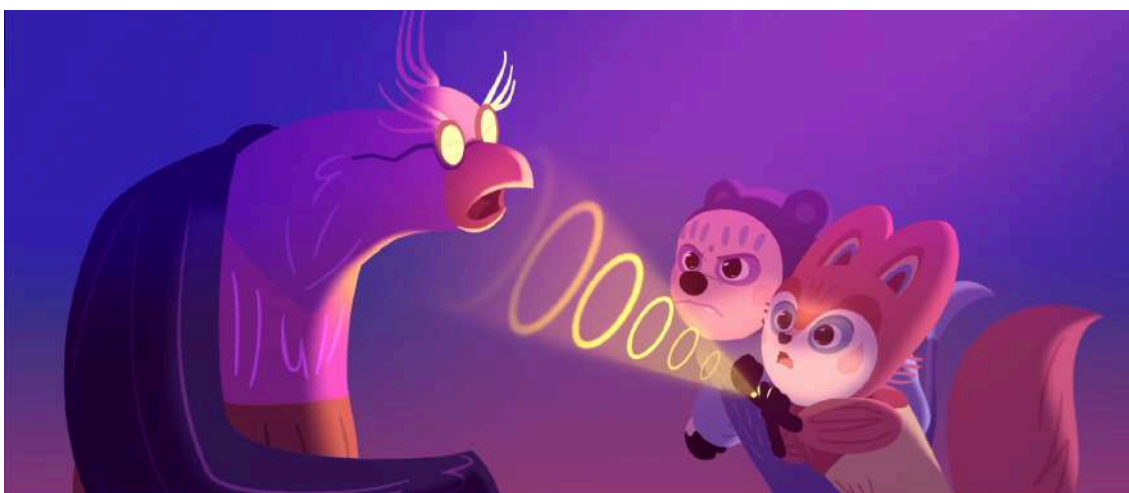


FIGURA 44 - João-de-Barro sob efeito do raio hipnótico

Fonte: Captura de tela *Perlimps* (2022)

PARTITURA VOCAL 7

personagem	ênfases	recursos vocais
Claé	32 <u>Devagar, devagar!</u>	— velocidade rápida na frase
João	33 (<i>indistinguível</i>)	— velocidade lenta e alongamento
Bruô e Claé	34 <u>Conta de uma vez!</u>	— curva melódica ascendente/descendente, forte intensidade e velocidade rápida na frase
João	35 <u>É... Bem... /</u>	— curva melódica descendente e alongamento da palavra É
	36 <u>Era mesmo uma</u> gravação. /	— curva melódica ascendente/descendente nas palavras Era e mesmo — abrandamento na articulação da palavra uma
	37 Mas é uma <u>mensagem</u> dos Perlimps /	— entrepausa para retomada de ar — curva melódica ascendente na sílaba tônica da palavra mensagem

As crianças-bicho intervêm com exclamações em sobreposição, o que torna a frase na linha 34 mais intensa, densa e rápida. A ênfase na palavra da linha 25 indica que João-de-Barro está tentando encontrar a melhor forma de se explicar. A curva melódica descendente reflete essa indecisão, assim como o alongamento da interjeição. Na linha 36, observamos novamente o abrandamento da palavra "uma". João-de-Barro dá meia volta e continua a caminhar enquanto começa a explicar seu conhecimento sobre a gravação. Ao enfatizar a sílaba tônica de "mensagem", ele envolve a dupla de agentes secretos nas suas ponderações, que se sucedem após essa fala.

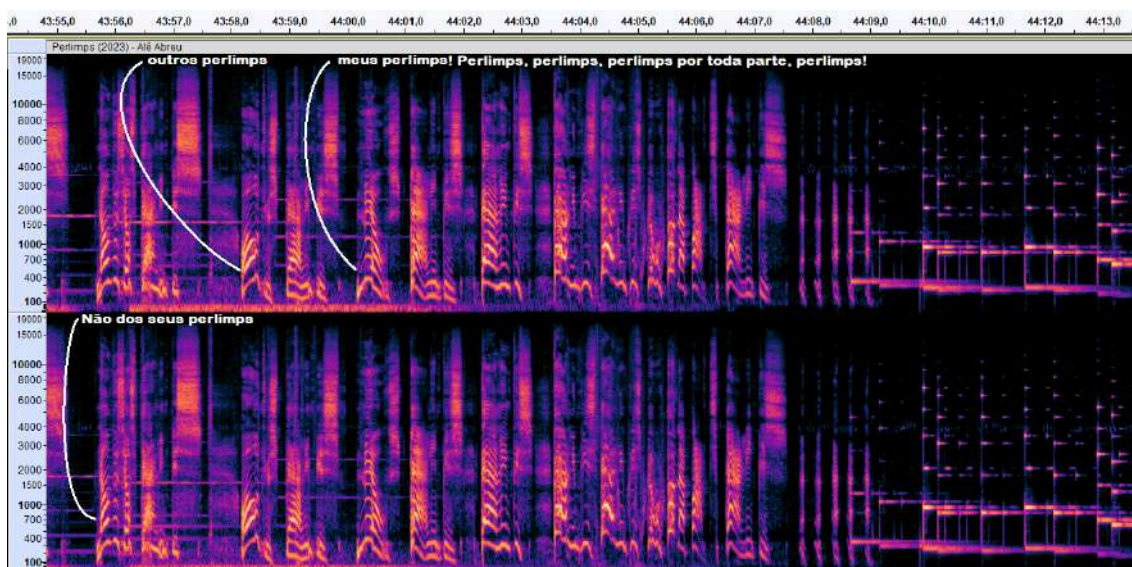
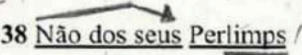
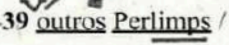
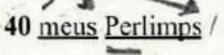
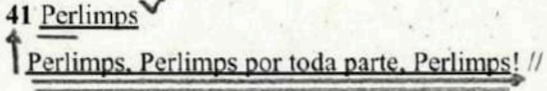


FIGURA 45 - Oitava parte da cena analisada
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

A maneira como João-de-Barro se expressa na partitura vocal 08 é singular, como se fosse absorvido por seus devaneios e divagações, mas ainda assim pleno e convicto da sabedoria contida em suas palavras. À medida que se afasta dos protagonistas, deslocando-se no espaço, ele continua com seus gestos expansivos, erguendo a bengala e balançando-a sempre que decide enfatizar uma palavra. Seu discurso é intercalado por pausas do tipo *luftpause*, necessárias para a retomada do ar devido ao esforço físico. Sempre que menciona os perlimps, ele destaca uma parte da palavra. Na linha 38, enfatiza a sílaba postônica; na linha 40, a consoante plosiva inicial. Na linha 41, João-de-Barro aumenta a intensidade e a velocidade da voz, enquanto salta e se diverte com as imagens mentais que seu discurso evoca.

PARTITURA VOCAL 8

personagem	ênfases	recursos vocais
João	<p data-bbox="443 376 746 430">38 Não dos seus <u>Perlimps</u> /</p>  <p data-bbox="443 766 673 810">39 outros <u>Perlimps</u> /</p>  <p data-bbox="443 1137 667 1191">40 meus <u>Perlimps</u> /</p>  <p data-bbox="443 1527 992 1617">41 <u>Perlimps</u> ✓ <u>Perlimps. Perlimps por toda parte. Perlimps! //</u></p> 	<p data-bbox="1018 309 1327 398">— curva melódica ascendente/descendente nas palavras Não dos seus</p> <p data-bbox="1018 430 1337 519">— forte articulação na sílaba postônica da palavra Perlimps</p> <p data-bbox="1018 622 1232 676">— entrepausas para retomada de ar</p> <p data-bbox="1018 712 1321 801">— curva melódica ascendente/descendente na palavra outros</p> <p data-bbox="1018 833 1337 922">— forte articulação da sílaba postônica da palavra Perlimps</p> <p data-bbox="1018 1025 1321 1115">— curva melódica ascendente/descendente na palavra meus</p> <p data-bbox="1018 1146 1337 1272">— curva melódica descendente na palavra Perlimps e forte articulação na sílaba tônica</p> <p data-bbox="1018 1370 1337 1438">— forte articulação na sílaba tônica da palavra Perlimps</p> <p data-bbox="1018 1473 1232 1527">— entrepausas para retomada de ar</p> <p data-bbox="1018 1572 1337 1662">— forte intensidade, velocidade rápida e força na articulação da frase</p>

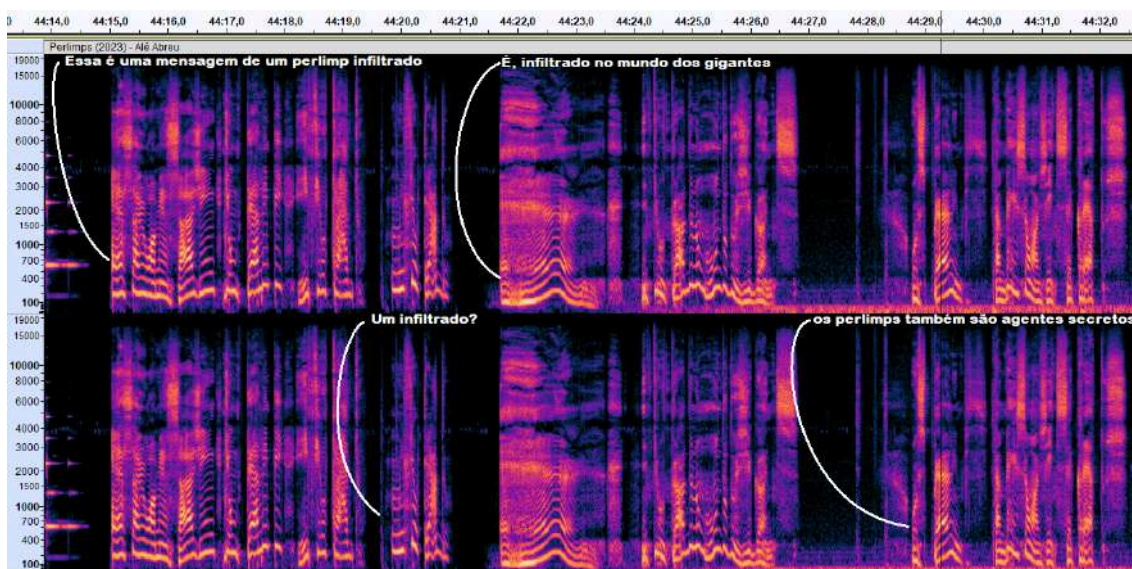
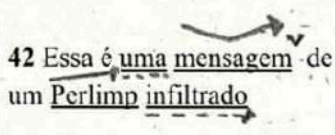

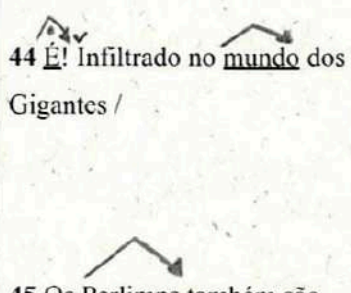


FIGURA 46 - Nona parte da cena analisada
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Depois de se posicionar próximo a um sino dos ventos, João-de-Barro utiliza sua bengala para tocá-lo, gerando a melodia dos perlimps. Em seguida, retoma seu discurso. É interessante notar, ao observar o espectrograma (**figura 22**), a lentidão com que ele pronuncia a palavra “infiltrado”. Esta mesma palavra é repetida por Claé na linha 43, com uma curva melódica descendente, evidenciando seu desejo de obter esclarecimento. João-de-Barro responde de maneira assertiva, confirmando com o alongamento da palavra “É”, pronunciada lentamente, em um tom de voz que oscila entre subida e descida.

PARTITURA VOCAL 9

personagem	ênfases	recursos vocais
João	<p>42 Essa é <u>uma mensagem</u> de um <u>Perlímp infiltrado</u></p> 	<p>— abrandamento da articulação na palavra uma</p> <p>— curva melódica descendente/ascendente na palavra mensagem</p> <p>— entrepausas para retomada de ar</p> <p>— curva melódica ascendente na palavra Perlímp</p> <p>— velocidade lenta na palavra infiltrado</p>
Claé	<p>43 Um <u>infiltrado</u>?</p> 	<p>— curva melódica descendente na palavra</p>
João	<p>44 <u>É!</u> Infiltrado no <u>mundo</u> dos Gigantes /</p> <p>45 Os <u>Perlimps</u> também são agentes secretos /</p> 	<p>— curva melódica ascendente/descendente e alongamento da palavra É</p> <p>— entrepausa para retomada de ar</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente na palavra mundo</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente na palavra</p>

Novamente, João-de-Barro caminha e atravessa a dupla que desobstrui o caminho para sua passagem. Enquanto caminha, ele continua sua explicação em tom professoral, respeitando as pausas para retomada de ar e evidenciando a última palavra na linha 46. A força na articulação, velocidade lenta e alongamento da sílaba tônica na palavra “disfarçados” instiga as crianças-bichos a saberem mais, cessando o deslocamento. Assim, Claé e Bruô questionam um seguido do outro, nesta ordem. Claé utiliza mais tempo em sua pergunta, com a inflexão de sua interrogação situada na sílaba tônica da palavra “disfarçados”, enquanto Bruô é mais rápido em seu questionamento.

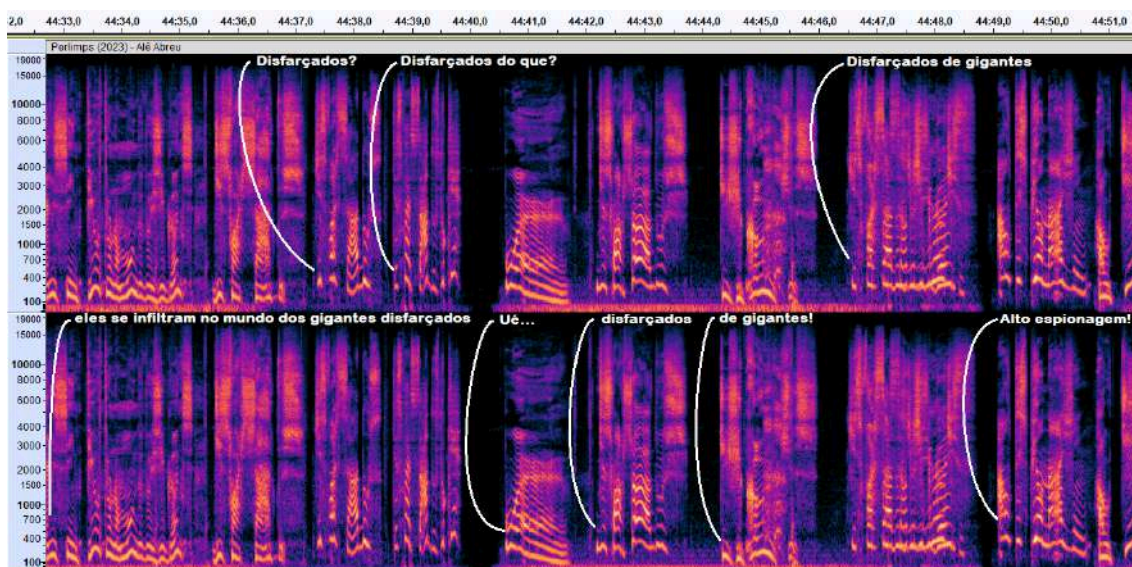
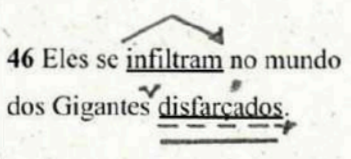
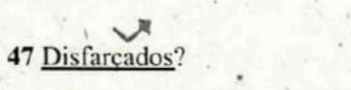
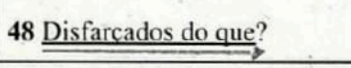

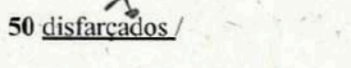
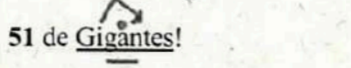
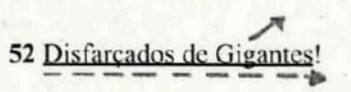
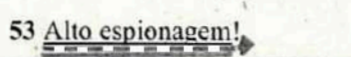


FIGURA 47 - Décima parte da cena analisada
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

João-de-Barro se vira para Claé e Bruô. A emissão da palavra “Ué” ocorre enquanto ele gira o pescoço em um movimento longo, pontuado por pausas interpretativas. Ele continua sua explicação, que culmina em um gesto dramático ao proferir a palavra “Gigantes”, o que provoca um suspiro de espanto nas crianças-bichos. Elas respondem na linha 52, com uma velocidade lenta, refletindo e processando a nova informação. Claé, então, conclui que se trata de “alto espionagem”, articulando a frase com força enquanto mantém o ritmo lento.

PARTITURA VOCAL 10

personagem	ênfases	recursos vocais
João	 <p>46 Eles se <u>infiltram</u> no mundo dos Gigantes <u>disfarçados</u>.</p>	<p>— curva melódica ascendente/descendente na palavra infiltram</p> <p>— entrepausa para retomada de ar</p> <p>— velocidade lenta e forte articulação na palavra disfarçados</p>
Claé	 <p>47 <u>Disfarçados?</u></p>	<p>— curva melódica descendente/ascendente na sílaba tônica da palavra</p>
Bruô	 <p>48 <u>Disfarçados do que?</u></p>	<p>— velocidade rápida na frase</p>
João	 <p>49 <u>Ué!</u></p>  <p>50 <u>disfarçados/</u></p>  <p>51 de <u>Gigantes!</u></p>	<p>— curva melódica ascendente/descendente e alongamento da palavra</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente da sílaba tônica da palavra.</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente, alongamento e força na articulação da sílaba tônica</p>
Bruô e Claé	 <p>52 <u>Disfarçados de Gigantes!</u></p>	<p>— velocidade lenta na frase</p> <p>— curva melódica ascendente na sílaba tônica da palavra Gigantes</p>
Claé	 <p>53 <u>Alto espionagem!</u></p>	<p>— velocidade lenta e força na articulação da frase</p>

“Altíssima”, João-de-Barro constata, virando-se de costas para a dupla novamente, e complementa sua fala com sua risada característica, acompanhada de pulinhos e espasmos típicos. Bruô avança alguns passos, reunindo coragem para proclamar suas intenções na linha 55, com um tom declarativo. Ao chamar João-de-Barro pelo nome, Bruô sorri e utiliza uma curva melódica ascendente/descendente. Claé se aproxima e o envolve com um dos braços, criando um abraço parcial entre os dois. Na linha 56, Claé emite sua fala com velocidade, transmitindo entusiasmo e inspiração.

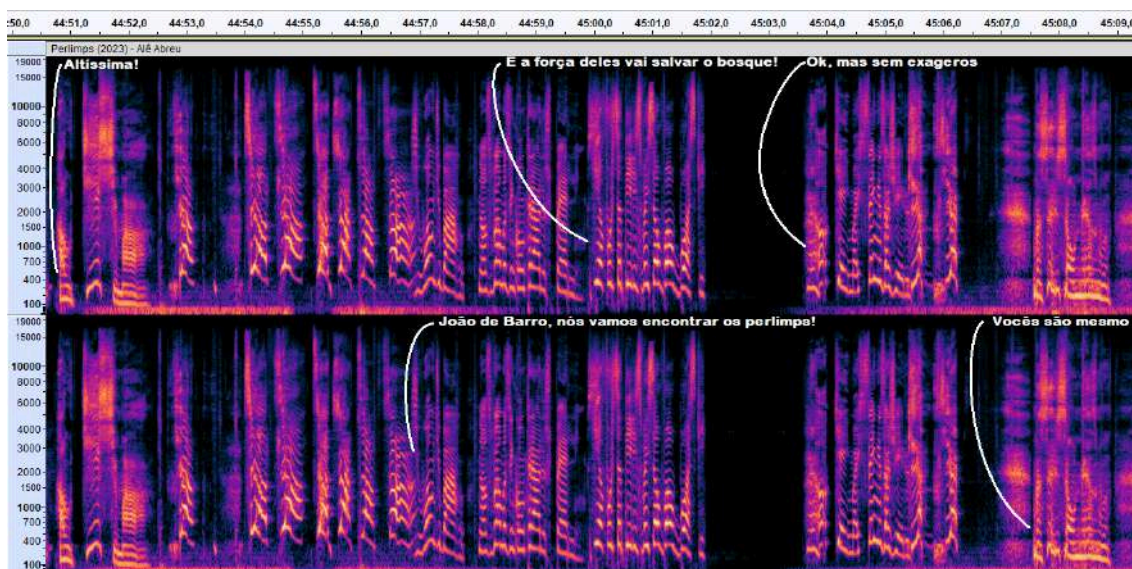


FIGURA 48 - Décima primeira parte da cena analisada
 Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Logo depois, ao perceberem o contato físico, Bruô pronuncia a palavra “Okay” de forma silabada e hesitante, como se estivesse desconcertado com o envolvimento repentino. João-de-Barro, por sua vez, ri da situação, concluindo que os dois são agentes realmente especiais. Ao dizer “muito”, ele imprime uma curva melódica ascendente/descendente e ergue o dedo indicador, enfatizando a declaração.

PARTITURA VOCAL 11

personagem	ênfases	recursos vocais
João	54 <u>Altíssima!</u>	— velocidade lenta, força na articulação da palavra e curva melódica ascendente na sílaba tônica
Bruô	55 <u>João-de-Barro</u> nós vamos encontrar os perlimps!	— curva melódica ascendente/descendente na palavra — entrepausa para tomada de ar
Claé	56 <u>E a força deles vai salvar o Bosque!</u>	— velocidade rápida na frase
Bruô	57 <u>Okay</u> , mas sem exageros.	— pronúncia silabada da palavra
João	58 Vocês são mesmo agentes <u>muito</u> especiais	— entrepausa para retomada de ar — curva melódica ascendente/descendente na palavra muito

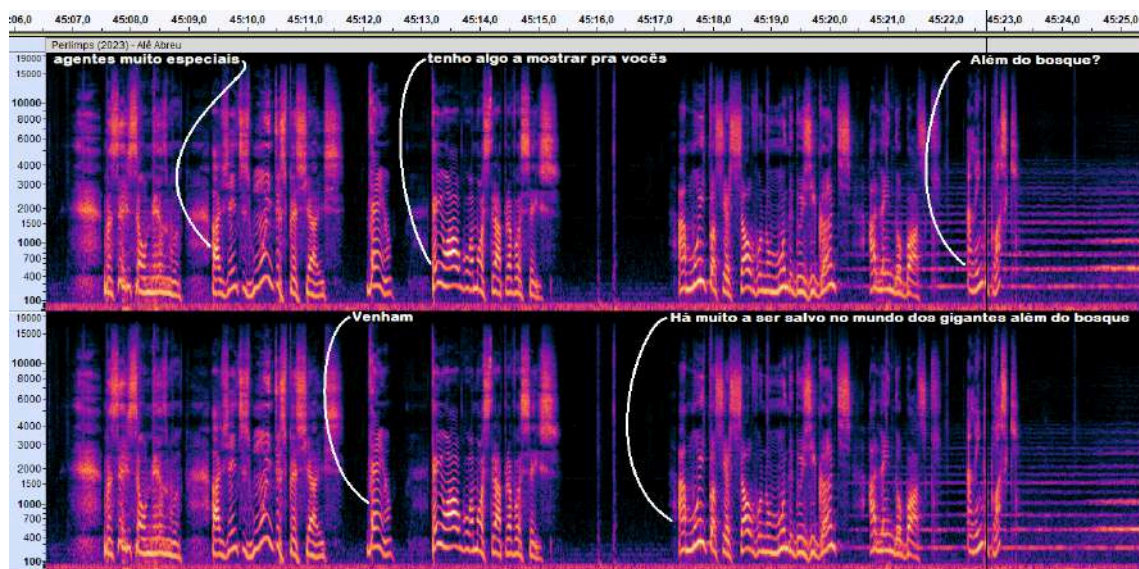


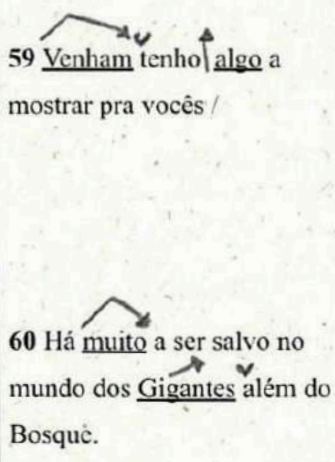
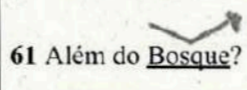
FIGURA 49 - Décima segunda parte da cena analisada

Fonte: Captura de tela (*Audacity*)

Prontamente, João-de-Barro os convida a seguirem ele até outro lugar da ilha flutuante. Ao emitir a palavra “venham” ele a sincroniza com um novo gesto com a mão. Aumenta a intensidade da palavra “algo”, enquanto segura com as duas mãos na bengala e se prepara para virar de costas num ato bem desenhado. Enquanto caminha, já de costas para a dupla, ele dá continuidade ao seu discurso. Na linha 60, ele continua a enfatizar palavras comuns como “muito”

e “gigantes”. Bruô responde, na linha 61, com bastante curiosidade. Profere a palavra “Bosque” com curva melódica descendente/ascendente, de modo que não pontua a sentença, abrindo margens para o desenrolar da conversa na cena seguinte.

PARTITURA VOCAL 12

personagem	ênfases	recursos vocais
João	 <p>59 <u>Venham</u> tenho <u>algo</u> a mostrar pra vocês /</p> <p>60 Há <u>muito</u> a ser salvo no mundo dos <u>Gigantes</u> além do Bosque.</p>	<p>— curva melódica ascendente/descendente na palavra Venham</p> <p>— entrepausa para retomada de ar</p> <p>— intensidade forte na palavra algo</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente na palavra muito</p> <p>— curva melódica ascendente na sílaba tônica da palavra Gigantes</p> <p>— entrepausa para retomada de ar</p>
Bruô	 <p>61 Além do <u>Bosque?</u></p>	<p>— curva melódica descendente/ascendente na palavra</p>

A análise da partitura vocal detalha como João-de-Barro, através de sua expressão vocal e gestual, se estabelece como um personagem multifacetado e imprevisível, equilibrando mistério e comicidade. A interação com Claé e Bruô, revela uma dinâmica cheia de matizes, onde cada palavra e pausa constrói uma rica tapeçaria de intenções e reações. A escolha meticulosa das curvas melódicas, a variação de intensidade e o uso das pausas criam uma atmosfera de constante tensão mágica, conduzindo a narrativa de forma única.

3.4 Direção de voz de Melissa Garcia

Este subcapítulo reflete sobre o método de direção de atores desenvolvido por Melissa Garcia, repercutindo seu percurso profissional e os trabalhos em que esteve envolvida. Cada obra de arte é única e subjetiva, portanto reconhecemos que o cinema de animação brasileiro é heterogêneo e plural, inclusive os filmes que têm em comum o fato de contarem com Melissa Garcia atuando no papel de diretora de voz.

O papel do diretor de voz é fundamental no processo de criação de uma performance que se alinha de forma precisa ao roteiro e à visão do projeto. A habilidade do diretor vai além de

simplesmente orientar os atores durante a gravação; ele ou ela é responsável por extrair o melhor da performance vocal do elenco, garantindo que cada nuance seja fiel à proposta do produto final.

É trabalho do diretor de voz conhecer o roteiro e a história (ou produto) e trabalhar com o ator (ou elenco) para criar uma performance que melhor sirva ao projeto. Ele ou ela dará direção ou ajustes diretamente aos atores para mantê-los no caminho certo, e pode experimentar em diferentes direções para capturar a melhor performance possível. Um diretor habilidoso será capaz de comunicar sua visão a um ator sem recorrer a uma leitura de falas (por exemplo, “Repita depois de mim”, “Diga assim”), e trabalhará com o ator para criar a performance⁵¹ (PLATT; LOWENTHAL, 2014, p.126).

Quando perguntada sobre a abordagem metodológica que utiliza na direção de vozes e condução de elenco de vozes originais de longa-metragens, Melissa diz:

Eu quero acreditar que a minha assinatura como diretora é ser um camaleão, parecer que eu não existo. Eu gosto de acreditar nisso. É o meu objetivo, precisa parecer que as personagens falam daquele jeito simplesmente porque elas falam. Porque falaram assim, deu vontade, não porque eu estava lá, sugeri ou levei para esse caminho. Então eu fico muito feliz quando sinto que encontrei esse lugar, que eu acho que é uma coisa que acontece com *O Menino e o Mundo*. O trabalho de voz nem parece que existe. Então eu gosto de pensar que a assinatura do meu trabalho é ser esse camaleão (GARCIA, 2025, informação verbal).

Cezar (2024, p.75) afirma que na “gravação da voz original, os atores de voz trabalham em estreita colaboração com o diretor de voz. O diretor fornece orientação sobre o tom, a emoção e a entrega das linhas para garantir que a interpretação vocal esteja alinhada com a visão criativa da animação”. Assim, a colaboração entre o ator de voz e o diretor de voz assegura que a performance vocal contribua de forma significativa para a construção do personagem, refletindo a intenção artística do projeto e proporcionando uma experiência imersiva e autêntica ao público.

⁵¹ “It’s the voice director’s job to know the script and the story (or product) and work with the actor (or cast) to create a performance that best serves the project. He or she will give direction or adjustments directly to the actors to keep them on track, and may experiment in different directions to capture the best performance possible. A skilled director will be able to communicate his or her vision to an actor without resorting to a line-read (e.g. “Repeat after me.” ... “Say it like this.”), and will work with the actor to create the performance”.



FIGURA 50 - Elenco e equipe em leitura de mesa
Fonte: *Making of de Perlimps* (YouTube)

As gravações de vozes de Perlimps aconteceram, inicialmente, entre o final de 2018 e se estenderam durante 2019. A preparação do elenco ficou a cargo de Daniela Stirbulov, que contribuiu para que os cineastas da voz construíssem um corpo fictício para seus personagens, de maneira a fazer com que isso se refletisse no registro vocal dos intérpretes.

Estava todo mundo trabalhando junto, mas tenho dúvidas se a Dani conheceu o Alê e a Vivi, não me lembro. Conversando com eles, eu disse que iria preparar as crianças para ter bagagem e estofamento. Com o Alê e com a Vivi era entender que eles queriam naturalidade. E com a Dani era encontrar esse lugar de trabalhar os animais que eles iriam fazer, como eles soavam, se tivessem que se comunicar só com reações, de onde é que vinha a força e o peso? Então ela fez essa parte. A gente fez alguns encontros em que eles tiveram essa experimentação corporal, para que quando a gente fosse para o estúdio e eu pedisse para o Claé ficasse mais leve, ele soubesse de onde tirar o peso, mesmo que inconsciente, porque a gente tá falando de uma criança muito pequena para ter consciência de tudo isso. Tanto ele [Lorenzo] quanto a Giulia, quando eu dizia para a Giulia: lembra que é um urso. Tinha um lugar de descer o quadril, assentar, lembrar daquele espaço de meditação que a gente fazia. E o Lorenzo tinha um lugar de movimentos rápidos, porque era um lobo (GARCIA, 2025, informação verbal).

Melissa afirma que seu pedido para Stirbulov era que ela “desse ferramentas para as crianças estarem disponíveis para entregar a mesma frase cinquenta vezes com estofamento” (GARCIA, 2025, informação verbal). Lorenzo Tarantelli considera que esta etapa foi crucial em seu processo de desenvolvimento do personagem, segundo seus próprios relatos:

Primeiro eu lembro que ela queria entender um pouco da gente, nesses primeiros dias nós conversamos pra ela conhecer quem era o Lorenzo e a Giulia. O que a gente fazia, em que ano da escola estávamos, nossas amizades, o que gostávamos de fazer no tempo livre. Depois, ela começou a preparação corporal, fizemos vários exercícios. A gente gravou na Ultrasom São Paulo, e lá no estúdio tinha uma parte externa que podíamos andar e conversar. Tinha bastante árvores, era um espaço bem gostoso em volta de uma piscina, e a gente fazia exercícios ali. Imaginávamos: como Lorenzo como Claé agora nesta situação? “Lorenzo, corre!”, “Lorenzo, grita

o que você quiser!”, “*Se solta!*”. Então a gente começou a partir desse entendimento geral e trabalhando em cima disso (TARANTELLI, 2025, informação verbal).

Giulia Benite afirma que os exercícios de incorporação eram frequentes, até mesmo durante as gravações, em cenas que exigiam gritos e rugidos, por exemplo. A atriz mirim alega que não sabia exatamente qual era o motivo para aquela preparação, mas com o tempo também se deu conta da importância de ter o corpo presente, num estado extracotidiano e em prontidão para as cenas que seriam gravadas (BENITE, 2025).

Quanto aos outros trabalhos de direção de voz que constam na filmografia de Melissa Garcia, destacamos o longa *Tito e os Pássaros*. Na tese intitulada *Animação em ato: voz, performance e a cena independente* (2019), Fernando Mourão Gutiérrez entrevistou o diretor do filme, Gustavo Steinberg. A respeito da criação das vozes originais, o diretor afirma que

Para alcançar o naturalismo que queríamos, contamos com o apoio de Mel Garcia, que ficou responsável pela direção de voz do filme. Já a seleção de elenco de vozes, num primeiro momento Cassia Guindo, ficou responsável pelo *casting* inicial, identificando e separando em uma lista os atores e atrizes que considerava mais adequados aos personagens do filme. Já no caso da escolha das vozes dos personagens infantis [...] fizemos uma ampla divulgação do processo de seleção de elenco, e posteriormente audições abertas para todo o público que havia se interessado. [...] Os papéis principais dos personagens adultos foram interpretados por Mateus Solano, como Alair Souza, Denise Fraga como Rosa, a mãe de Tito e Matheus Nachtergaele, no papel de seu pai, o Dr. Rufus. [...] O processo de preparação também se deu muito em função do estilo de cada ator e atriz, assim como em função das características de seus personagens. O trabalho com Matheus Nachtergaele, se deu mediante muita conversa e diálogo durante o processo. Com Denise Fraga, tivemos mais tempo para experimentar variações e possibilidades vocais. Já no caso de Mateus Solano, que interpreta um personagem mais exagerado e caricato, o processo foi bem mais simples. De uma maneira geral, ele chegou no estúdio e gravou. No caso das crianças, o processo foi um pouco mais lento, mas ao mesmo tempo foi bem mais rico, porque os erros que surgiam durante as gravações por vezes se convertiam em bons acertos naturais e vivos que eram incorporados ao filme (GUTIÉRREZ, 2019, p.152-153).

Melissa afirma que neste filme sua busca era de que as vozes soassem tão naturalistas quanto em uma produção *live-action*, e isto só se concretizou com a gravação das ADRs.

No *Tito e os Pássaros*, como são três diretores (o Catoto, o Gabriel e o Gustavo), o Gustavo é um diretor de longas *live-action*, então ele está acostumado a fazer o trabalho de cena com os atores. Então era muito interessante o processo ali com eles, foi de bastante tempo com muitas diárias com as crianças juntas. Acho que tivemos diárias com o Enrico, fazendo o filho do Mateus Solano, com as outras crianças. Porque eu queria que ali ele fosse escroto com as crianças. Quanto mais a gente tem convívio deles, mais a gente coloca em perspectiva os personagens. Então a gente teve muita criação de cena com todos juntos. A gravação do *Tito e os Pássaros* tem essa cara, de muita experimentação de cena com todo mundo junto no estúdio. É um elenco muito maior, né? Os três protagonistas estavam sempre juntos. O Mateus Solano gravou separado, porque diárias de *star talents* são difíceis de se encaixar no cronograma. O Matheus Nachtergaele também gravou separado, porque existe essa dificuldade, se a gente vai gravar eles juntos precisamos ter muitos planos, porque as diárias podem cair a qualquer momento por conta de outros trabalhos que eles estejam fazendo. A Denise Fraga, se não me engano, gravou com o Pedro. Que mulher maravilhosa, ela é um anjo que está ali pela história, enfim, é

uma outra aura para se trabalhar. A gente tem muito esse lugar de experimentar a cena. A gente não fez nenhum ensaio, a gente já começou gravando. O grande desafio disso era deixar com cara de cinema, um texto lido. Fazer um longa-metragem é um grande pulo no abismo, a gente sabe como começa e não sabe como termina. Sabemos que o que é esperado não é o que a gente quer. O clichê não é a nossa primeira opção. Se temos uma certeza é essa. Não espero ouvir o que é expectável de uma entrega de frase (GARCIA, 2025, informação verbal).

Quanto a *Tromba Trem*, filme lançado em 2022 e que também conta com a direção de voz de Melissa, a cineasta da voz conta como foi transfigurar a atuação voltada para televisão de qual os atores estavam acostumados para uma atuação voltada para o cinema. Mesmo em animação, os formatos implicam ajustes da interpretação. Por exemplo, uma das questões a serem trabalhadas é como preservar as vozes caricatas do desenho animado televisivo sem torná-las cansativas para o formato de longa duração.

No *Tromba Trem* a gente já começa com artistas de TV e de vídeo, fazendo a primeira cena, obviamente pensando num ritmo de desenho animado, com entrega de piadas muito rápidas, mas estou com ali Ed Gama e Rodrigo, que são atores de comédia com entregas engraçadas, cartunescos mas não extremamente cartunizados. Inclusive, em conversa com a Elisa Lucinda, que faz a Rainha Cupim, precisei dizer para ela: “É maravilhoso você fazendo a Rainha Cupim, mas a gente precisa juntar seu trabalho naturalista na Rainha.” Ela não concordou, e eu disse que precisávamos fazer isso porque era cansativo ouvir por muito tempo. Ela concordou e tentou. Maravilhosa! A diferença de trabalhar com crianças e com adultos é essa, adultos têm muitas ideias formadas. Então com a Elisa, por exemplo, eu sabia que ela estava flertando com a ideia de não seguir o *briefing*. Eu precisava entender onde ela se sentia livre para não seguir o *briefing* e onde é que eu ia precisar puxá-la pela mão e trazer para um outro lugar (GARCIA, 2025, informação verbal).

Melissa Garcia, em sua abordagem camaleônica, busca fazer parecer que os personagens falam espontaneamente, sem a interferência perceptível da direção. Seu trabalho em filmes como *O Menino e o Mundo*, *Tito e os Pássaros*, *Tromba Trem* e *Perlimps* demonstra a versatilidade necessária para adaptar-se às especificidades de cada produção, seja na preparação de crianças, na experimentação de cena ou na adequação de performances vocais para o cinema. Assim, a direção de voz se revela uma arte em si mesma, que equilibra técnica e sensibilidade para potencializar as atuações e enriquecer a experiência do audioespectador.

No entanto, apesar de considerar a habilidade da diretora de voz de se adaptar a cada produção cinematográfica, identificamos traços comuns em sua abordagem de direção. Um dos aspectos mais marcantes é a valorização do envolvimento corporal do ator durante o processo de gravação das vozes. Melissa Garcia incentiva os integrantes do elenco a atuarem com a totalidade de seus corpos, tomando os devidos cuidados para não gerar ruído, de modo a enriquecer a performance vocal, tornando a interpretação mais autêntica. Além disso, há uma clara preferência por sessões no formato *pre lay animation*, em que as vozes são gravadas antes da finalização da animação, permitindo que os animadores se baseiem nas nuances da performance vocal para dar mais organicidade aos personagens. Outro elemento característico de sua direção é a priorização do

trabalho em *ensemble*, sempre que possível, reunindo o elenco para gravar as cenas de forma coletiva. Essa metodologia favorece a interação e o jogo de cena entre os atores, gerando diálogos mais dinâmicos e espontâneos. Assim, a direção de voz de Melissa Garcia se destaca pelo compromisso com a feitura de vozes que compõem a dimensão sonora dos filmes animados valorizando tanto o talento individual dos atores quanto a sinergia entre os membros do elenco.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo investigou os processos de criação das vozes originais para longas-metragens de animação brasileiros, com ênfase na análise da sonoridade vocal em *Perlimps*. A pesquisa permitiu compreender que a atuação vocal no cinema de animação transcende a simples enunciação de falas, constituindo-se como um elemento estruturante da construção narrativa e da expressividade dos personagens. A materialidade da voz, sua performatividade e sua articulação com as demais camadas sonoras do filme demonstram que a atuação vocal é um processo complexo, que exige não apenas habilidades técnicas, mas também sensibilidade artística e consciência estética por parte dos intérpretes e diretores de voz.

No decorrer da análise, verificou-se que a direção vocal desempenha um papel central na mediação entre a concepção artística da obra e a execução das performances dos atores. A direção de voz atua na modelagem da expressividade vocal, buscando um equilíbrio entre as demandas estilísticas da animação e a autenticidade da interpretação das falas. Dessa forma, a voz não é um elemento isolado na construção dos personagens, mas um componente integrado ao desenvolvimento da dramaturgia audiovisual, contribuindo para a definição da identidade de cada figura animada e para a coerência da obra como um todo.

A incorporação de gestos, posturas e expressões faciais pelos atores influencia diretamente a emissão da voz, pois eles atuam com todo o corpo, permitindo maior riqueza de nuances emocionais e em variações expressivas. Esse aspecto reforça a perspectiva de que a criação vocal para animação como um processo de atuação integral, no qual corpo e voz se inter-relacionam para conferir organicidade às performances.

Além disso, a pesquisa destacou a importância de metodologias específicas para a análise da atuação vocal na animação. A observação da imagem espectral (Opolski; Carreiro, 2022) revelou-se um recurso relevante para a materialização visual das propriedades sonoras das performances vocais, possibilitando a identificação de padrões interpretativos e variações rítmicas na fala dos personagens. Da mesma forma, a concepção de ação vocal e partitura vocal (Gayotto, 1997) permitiu estruturar a análise das falas, evidenciando aspectos como entonação e intensidade do discurso. Tais ferramentas analíticas demonstram que a atuação vocal pode ser investigada com o mesmo rigor metodológico aplicado a outras dimensões do audiovisual, como a direção de arte e a montagem.

No contexto da produção nacional, observou-se que a prática de gravação das vozes em *ensemble*, aliada ao método *pre lay animation*, tem impactos significativos na expressividade das performances. A possibilidade de interação direta entre cineastas da voz durante a gravação favorece uma atuação mais espontânea, permitindo que os diálogos soem mais naturais e dinâmicos.

Esse modelo de trabalho, adotado na produção de *Perlimps*, diferencia-se da abordagem tradicionalmente empregada em dublagem, na qual os atores gravam separadamente e precisam sincronizar suas falas à animação já finalizada. A opção pelo *ensemble* evidencia uma valorização do aspecto colaborativo da criação vocal, ressaltando a importância da troca interpessoal no desenvolvimento das atuações vocais.

Outro ponto relevante identificado na pesquisa foi a relação entre a improvisação e o enriquecimento das performances vocais. Ao permitir que os atores experimentem diferentes abordagens e explorem variações rítmicas e melódicas da fala, a improvisação contribui para a construção de personagens mais complexos e com maior autenticidade. Esse processo demonstra que a atuação vocal envolve um grau significativo de criatividade e adaptação por parte dos intérpretes e da direção de voz.

Diferentemente das vozes geradas por inteligência artificial, a ação vocal humana carrega intencionalidade e subjetividade, características que resultam de escolhas conscientes do ator e que enriquecem a construção dos personagens. A expressividade vocal, nesse sentido, permanece um elemento essencial no cinema de animação, garantindo que as performances dos personagens sejam dotadas de camadas que vão além da mera reprodução sonora das falas escritas no texto.

Ao analisar *Perlimps* sob a ótica da *Teoria dos Cineastas* (Penafria et al., 2016), foi possível reconhecer que os cineastas da voz desempenham um papel autoral na concepção da animação, contribuindo ativamente para a identidade estética e narrativa do filme. O reconhecimento da atuação vocal e sua natureza criativa reforça a necessidade de maior valorização acadêmica e profissional desse campo, tanto no âmbito dos estudos cinematográficos quanto nas práticas de formação e desenvolvimento de atores especializados na área.

Dessa forma, esta pesquisa buscou contribuir para o aprofundamento do debate sobre as práticas de criação vocal no cinema de animação brasileiro, ressaltando sua relevância estética, narrativa e interpretativa. A ampliação dos estudos sobre a atuação vocal na animação representa um passo importante para consolidar esse campo como um objeto legítimo de investigação acadêmica, possibilitando novas abordagens metodológicas e aprofundamentos teóricos sobre o tema.

REFERÊNCIAS

- ABRACCINE. **ABRACCINE elege “O Menino e o Mundo” como a melhor animação brasileira**. [s.l.]: [s.n]. 2017. Disponível em: <https://abracine.org/2017/12/22/abracine-elege-o-menino-e-o-mundo-como-a-melhor-animacao-brasileira/>. Acesso em: 3 fev. 2024.
- ABREU, Alê; GUIMARÃES, Viviane. **Entrevista concedida a Felipe Renã Golim Stocco**. Curitiba, 27 fev. 2025.
- BARBA, Eugênio. **A Canoa de Papel**: tratado de antropologia teatral. Brasília: Teatro Caleidoscópio/Dulcina Editora, 2009.
- BARROS, Manoel. **O livro das ignoranças**. Rio de Janeiro: Alfabeta, 2016.
- BENDAZZI, Giannalberto. Defining animation - A proposal. In: **A Moving Subject**. CRC Focus. 2004.
- BENITE, Giulia. **Entrevista concedida a Felipe Renã Golim Stocco**. Curitiba, 22 jan. 2025.
- BUBNIAK, Fabiana Paula. **O menino e o mundo**: possibilidades de infância e de voz não-fonocêntrica no cinema. Palhoça. 2020. Tese (Doutorado em Ciências da Linguagem). Universidade Federal do Sul de Santa Catarina.
- BUCCINI, Marcos. **Cem anos da animação brasileira**. Revista Continente, n. 202, 2017. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira> Acesso em: 19 fev. 2023.
- CARREIRO, Rodrigo; ALVIM, Luiza. **Uma questão de método**: notas sobre a análise de som e música no cinema. Matrizes, v. 10, n. 2, 2016, pp. 175-193.
- CASSIOPÉIA - **Making of Featurette (English Subtitles, Portuguese Audio)**. [s.l.]: [s.n]. 1997. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WpjZk7QIMHA&t=902s&ab_channel=TheDannyMBNetwork. Acesso em: 12 dez. 2024.

CEZAR, Leticia Coelho Lenz. **O som no cinema de animação**: Uma reflexão técnica e estética aplicada na análise do filme O Menino e o Mundo. Dissertação (Mestrado em Cinema e Audiovisual) UFF, Niterói, 2024.

CHION, M. **A audiovisual: som e imagem no cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008. 175p.

CROCHIQUIA, Alice. **A voz na construção de personagens em um desenho animado**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) PUC, São Paulo, 2020.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. 3a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

MARTINS, India Mara; SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. A pesquisa em animação de norte a sul: entrevista com seis pesquisadores brasileiros. In: **Animação**: Linguagem, Hibridismos e Novas Tecnologias. C • LEGENDA. n° 37. p. 14-39. 2019.

MAURÃO, Marcelo. **ExperimentAnima 2024**. Bate-Papo com Marão, diretor de Bizarros Peixes. Evento Presencial. Miniauditório da UTFPR. Curitiba. 30 ago. 2024.

FLIMA 2022 bate papo making of Perlimps. [Belo Horizonte]: [s.n.]. 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5xJWRjXpahs&ab_channel=A1%C3%AAAbreu. Acesso em: 04 mar. 2024.

GARCIA, Melissa. **Entrevista concedida a Felipe Renã Golim Stocco**. Curitiba, 16 jan. 2025.

GARCIA, Melissa. **Voz Original para Animação**. São Paulo: Hotmart, 2024. Curso online. Disponível em: <https://hotmart.com/pt-br/marketplace/produtos/voz-original-para-animacao>. Acesso em: fev. de 2024.

Globoplay. **É de Casa. Stênio Garcia dá voz a João-de-Barro no filme de animação 'Perlimps'**. Vídeo. 2m47s. 2023. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/11359991/>. Acesso em: 03 nov. 2024.

Workshop voz original para animação. Melissa Garcia. Curso online. São Paulo. 2024. Acesso em: fev. de 2024

GAYOTTO, Lucia Helena. **Voz, partitura da ação.** São Paulo: Summus. 1997.

GOFFMAN, Erving. **The presentation of self in everyday life.** NewYork: Doubleday, 1959.

GOMES, Andréia Pietro. **História da animação brasileira.** Centro de Análise do Cinema e do Audiovisual. Universidade Estadual do Rio de Janeiro. 2008.

GULLAR, Ferreira. **Poema sujo.** Editora Companhia das Letras, 2016.

GUTIÉRREZ, Fernando Mourão. **Animação em ato: voz, performance e a cena independente.** Brasília. 2019. Tese (Doutorado em Arte) Universidade de Brasília.

HOOKS, Ed. **Acting for animators, revised edition: a complete guide to performance animation.** 1ed. Heinemann Drama, 2003.

JAECKLE, Jeff. Pronoun troubles and factual conversations: dialogue in animated films por Paul Wells. In: **Film Dialogue.** Wallflower Press: London & New York. 2013.

JOHNSTONE, Keith. **Impro: Improvisation and the theatre.** New York: Random House. 1992.

KOZLOFF, Sarah. **Overhearing film dialogue.** Los Angeles: University of California Press, 2000.

LOWENTHAL, Yuri; PLATT, Tara. **Voice-over voice actor: the extended edition.** 1ed. Bug Bot Press. 2018.

Material Introdutório do debate sobre o filme Perlimps, de Alê Abreu, elaborado pelo Coletivo Janela Aberta. Disponível em:
https://www.fattorhost.com.br/imagens/mrpmk/janelaaberta/leituras-materiais-pedagogicos/Material_de_Apoio_Perlimps.pdf. Acesso em: 06 abr. 2023.

MEISNER, Sanford; LONGWELL, Dennis. **Sanford Meisner on acting.** Vintage, 2012.

OPOLSKI, D. R. **Análise do design sonoro longa-metragem Ensaio sobre a cegueira.**

Dissertação (Mestrado em Música) — Departamento de Artes, Universidade Federal do Paraná. Curitiba. 2009.

OPOLSKI, Débora. **Edição de Diálogos no Cinema: a fala cinematográfica como um elemento sonoro.** Curitiba: Editora UFPR, 2021.

OPOLSKI, Débora; CARREIRO, Rodrigo. **O espectro do som como ferramenta de análise fílmica.** PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v. 12, n. 24, jan-abr. 2022.

PENAFRIA, Manuela; BAGGIO, Eduardo Túlio; GRAÇA, André Rui; ARAÚJO, Denize Correa. **Revisitar a teoria do cinema – Teoria dos Cineastas – vol. 3.** Coimbra: LABCOM – Communication and Arts, 2017.

PENAFRIA, Manuela; BAGGIO, Eduardo Túlio; GRAÇA, André Rui; ARAÚJO, Denize Correa. **Propostas para a teoria do cinema – Teoria dos Cineastas – vol.2.** Coimbra: LABCOM – Communication and Arts, 2016b.

PENAFRIA, Manuela; BAGGIO, Eduardo Túlio; GRAÇA, André Rui; ARAÚJO, Denize Correa. **Ver, ouvir e ler os cineastas – Teoria dos Cineastas – vol. 1.** Coimbra: LABCOM – Communication and Arts, 2016a.

PERLIMPS- making of #06 Vozes. [s.l]: [s.n.]. 2022. Disponível:

<https://www.youtube.com/watch?v=Q4iQTbNspZM> Acesso em: 04 mar. 2023.

RIBEIRO, Leonardo Freitas. **A jornada do boom da animação brasileira através das vozes dos profissionais integrados ao campo da animação e indústria de animação brasileira.** Rio de Janeiro, Tese de Doutorado – Departamento de Artes & Design, PUC do Rio de Janeiro. 2018.

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies: An Introduction.** USA, Canada: Routledge, 2002.

SCHIRIGATTI, Elisangela Lobo; AVRICHIR, Ilan. **Competences of animation designers** [recurso eletrônico]: perceptions based on a sample of Brazilian professionals. Curitiba. 114p. 2021.

STANISLAVSKI, Constantin. **A preparação do ator** – Tradução Pontes de Paula Lima (a partir da edição americana). Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 1984.

STANISLAVSKI, Constantin. **A construção da personagem**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2006 [1989].

TARANTELLI, Lorenzo. **Entrevista concedida a Felipe Renã Golim Stocco**. Curitiba, 9 jan. 2025.

VIOLA, Izabel Cristina. **Expressividade, estilo e gesto vocal**. Lorena: Instituto Santa Teresa, 2008.

VARGENS, Meran. **A voz articulada pelo coração**: ou a expressão vocal para o alcance da verdade cênica. São Paulo: Perspectiva; Salvador, BA: PPGAC/UFBA, 2013.

WRIGHT, Jean Ann; LALLO, M J. **Voice-over for animation**. Focal Press Taylor & Francis Group. 2013.

WODEVOTZKY, Robson Kumode; BAITELLO JR, Norval. Processos de criação em dublagem. **Novos Olhares**: revista de estudos sobre práticas de recepção a produtos midiáticos, v. 9, n. 1, p. 173-184, 2020.

FILMOGRAFIA

BIZARROS Peixes das Fossas Abissais. Direção: Marcelo Marão. Rio de Janeiro: MARAOFILMES. 2023. (75 min), son, cor. Filme animado.

GAROTO Cósmico. Direção de Alê Abreu. Brasil: Downtown Filmes, 2007. 1 VHS (76 min), son., cor. Filme animado.

SINFONIA Amazônica. Direção de Anélio Lattini Filho. Produção de Latini Estúdio. Brasil. Saturno Filmes, 1952. (75 min), son., p&b. Filme animado.

MEL Blanc: the Man of a Thousand Voices. Direção e produção: Constantine Nasr. 2008.

O MENINO e o Mundo. Direção de Alê Abreu. Produção de Tita Tessler e Fernanda Carvalho. Brasil. Espaço Filmes Lanterna de Pedra Filmes, 2014. (85 min), son. cor. Filme de papel.

PERLIMPS. Direção: Alê Abreu. Produção: Laís Bodanzky, Luiz Bolognesi, Ernesto Soto Canny. São Paulo. Distribuição: Vitrine Filmes. 2022. son, cor. Filme animado.

TITO e os Pássaros. Direção: Gustavo Steinberg, André Catoto, Gabriel Bitar. Produção: Gustavo Steinberg, Daniel Greco, Felipe Sabino. Brasil: Bits Filmes, 2019. (73 min), son., cor. Filme animado.

TROMBA Trem - O filme. Direção: Zé Brandão. Produção: Vivian Amadio, Zé Brandão. Brasil. Distribuição: Vitrine Filmes, 2022. (96 min), son, cor. Filme animado.

ANEXO I

ENTREVISTA COM MELISSA GARCIA

1 - Como foi o convite para trabalhar novamente com o Alê Abreu?

R: Eu me lembro de ter visto alguma coisa ainda quando era muito embrionário, muito tempo atrás mesmo, bem próximo de depois de termos terminado *O Menino e o Mundo*. Eu lembro de ter visto alguma coisa e do Alê ter falado: “*Depois, quando for a hora, a gente conversa mais*” e eu disse “*Claro!*”. Quando chegou o momento de buscar as vozes eu fiquei muito interessada em começar a pesquisa do que é ter um trabalho de voz com uma direção de voz pensada para o trabalho do Alê. Começar a desenvolver uma estética dos trabalhos dele que são tão ricos com imagens, as imagens do trabalho dele são sempre muito fortes, a arte. Então, o grande desafio em *Perlimps* foi aliar o visual forte com diálogos, porque tínhamos vindo de um filme que só se respirava para comunicar. Logo que eu fui oficialmente convidada para entrar na equipe, a nossa primeira conversa foi sobre entender qual era o idioma que iria se escolher para gravarmos. Porque existia a possibilidade de gravarmos em inglês. Então eu trabalhei mostrando para o produtor qual era a viabilidade financeira disso, fazendo levantamento de custos, entendendo como seria trazer artistas americanos para o Brasil ou ir a equipe para lá, cachês... Eu fiz o levantamento dessa possibilidade para contrastar com a possibilidade de trabalharmos em português. A escolha por fazer as vozes em português foi porque a gente entendeu que assim o Alê teria mais controle artístico e criativo do que a gente ia gravar, porque é o idioma que ele domina, tem mais entendimento de inflexão e conceito, enfim, existiu essa escolha. A gente decidiu fazer primeiro a voz em português e aí partimos para pensarmos quem seriam as vozes, as referências. Eu acho que o Alê já tinha claro o que queria para o Claé e o Bruô, e depois fomos pensando em pessoas para convidar para fazer o João-de-Barro.

2 - Como foi a tomada de decisão do estilo de atuação do filme?

R: Como diretora de voz eu gosto de entender o conceito que não necessariamente está criado. Quando vamos atrás das referências, nem sempre elas são homogêneas. Então a gente tinha a referência de um documentário antigo que mostra crianças de Israel e de Gaza. É um documentário, as crianças não estão interpretando e essa era a referência de interpretação das crianças. E ao mesmo tempo tinham os japoneses, os Miyazaki, que tem uma força tanto de timbre quanto de entonação. Então trabalhamos com essas duas cores que ficam, mais ou menos, em pontos separados. Ao mesmo tempo que tem leveza e naturalidade, também tem coisas muito fortes, robustas pinceladas de interpretação. Tem momentos de muito tónus e momentos de pouco tónus. Quando a gente começa um trabalho assim, principalmente nesse momento de busca estética, a gente sabe de onde sai mas não sabe onde chega. Então o *Perlimps* foi acontecendo, e aí ao

entendermos essas referências, com as gravações que a gente ia fazendo e com as montagens que iam acontecendo, eu ia ouvindo o filme e em alguns momentos pontuando para a Vivi e o Alê: “*Todas as frases estão muito fortes nessa sequência, que é para ser forte, mas se toda fala é muito forte, ela enfraquece. Fica difícil de ouvir*”. Eu apontava essas coisinhas e eles iam considerando. A gente foi experimentando com o que gravava até o final do filme, até terminarmos a animação. Regravamos diálogos que já tínhamos gravado. Gravado nas *pick ups*, depois gravamos na última versão do filme. O roteiro passou por um *polish*, no meio, entre as *pick ups* e as *ADRs*. Tinham diálogos novos, o que foi difícil tecnicamente porque o Lorenzo já tinha mudado de voz. Por exemplo, depois de termos gravado o filme a gente fez *pick ups* do Claé falando coisas com a Bruô que a gente percebeu que tinha gênero no adjetivo e nós não queríamos isso. Então passou batido quando a gente gravou os diálogos, depois gritou e aí a gente trocou. Acho que o Claé dizia “*Não fica chateado*” para a Bruô, porque o Claé não sabia que a Bruô é uma menina. Então a gente trocou por “*Não fica triste.*” Então essas *pick ups* aconteceram nesse momento, mas depois disso ter acontecido chegou um *polish* de roteiro que continha frases que precisavam ser regravadas.

3 - Como foram as audições, os ensaios e a preparação de elenco?

R: Eu lembro que eu fiz uma coisa que faço pouco, que foi abrir o pedido de testes para agências de atores. Como eu precisava trabalhar com crianças e eu sabia que não necessariamente a experiência de trabalho de voz era o mais importante, eu procurei agências de atores que trabalhavam com crianças que já estivessem no mercado fazendo TV e teatro. O Lorenzo me veio indicado de alguns lugares, foram algumas pessoas que mandaram o nome dele para mim. E aí eu faço uma primeira peneira e a [voz] do Lorenzo é uma das mais bem cotadas. Depois voltamos para o estúdio para fazer os *callbacks*. Devo ter ouvido umas trezentas crianças, já não me lembro mais qual é o número, mas foi muito alto. E eu separei entre cinquenta e trinta vozes para mandar para a Vivi e o Alê. daquelas, eles separaram algumas, acho que umas dez, para levarmos para o estúdio. A Giulia vem depois que eu faço um *Comic-Con*, ela tava para fazer um painel de Mônica, porque o filme da Turma da Mônica ia estrear, acho que ainda não tinha estreado, e eu to lá para fazer Irmão do Jorel. Uma hora as crianças da Turma da Mônica passam correndo pelo corredor e fazendo a maior zueira. Nessa hora eu pensei: “Essas crianças! Eu preciso falar com elas!” e tentei sair correndo atrás delas, mas não consegui. Claro, crianças correm bem mais rápido que adultos. Depois pesquisei quem era o elenco e conversei com as mães. Falei direto com a mãe da Giulia e eu acho que ela foi convidada diretamente para o estúdio para ouvirmos ela. A Giulia nos ganha pela naturalidade que ela tem ao dizer as coisas e ela ainda estava com o corte de cabelo de Mônica, então ela tava toda redondinha. Rostinho, bochechinha, cabelinho redondinho e eu percebi que essa parte visual, também, quando eles viram a Giulia, viram a materialização da Bruô em uma pessoa, sabe? A

personagem que eles já estavam trabalhando a tanto tempo. E para o Lorenzo, a gente tava procurando para o Claé, alguém que soasse no limiar de uma criança chata, mimada e quase insuportável. Tinha alguma coisa que o Lorenzo fazia que dava a sensação que ele podia ser esse filhinho de papai que falava desse jeito. A gente montou, depois, duplas com as crianças que tinham ficado. Aí eu fui para o Rio de Janeiro, também, porque tinham duas ou três crianças que a gente quis ouvir do Rio. E eu tinha umas três ou quatro duplas em São Paulo para eu avaliar. Para a gente fazer um teste de duplas mesmo. O Lorenzo e a Giulia fizeram o teste juntos e fizeram um *click*. Eles devem ter se encontrado na sala de espera, foram levados para o estúdio e foram brifados. A ideia é que os artistas sempre se sintam à vontade para se cutucar, principalmente eles que fariam inimigos. Então eu devo ter conversado com eles nesse sentido. Você precisa ser insuportável para ele por esses motivos, e você precisa ser insuportável para ela por tais motivos. E entendendo se eles se soltavam e se fluía. A gente teve um momento de pré, de leituras e de conversas. Tivemos a Daniela Stirbulov que foi preparadora de elenco deles e o meu pedido para ela, quando ela estava trabalhando com as crianças, é que ela desse ferramentas para as crianças estarem disponíveis para entregar a mesma frase cinquenta vezes com estofô. Porque podia acontecer deles precisarem repetir muitas vezes a mesma frase e eu queria que eles tivessem de onde buscar formas diferentes de falar a frase independente de ouvir a frase de alguém ou não. Então eles foram se conhecendo durante essas leituras e eles ficaram amigos muito rápidos. Quando a gente entrou para o estúdio eles já estavam pegando fogo, quando começamos a gravar eu precisava segurar a onda, porque eles brincavam e riam o tempo todo. Eles ficaram íntimos naquele momento muito rápido.

4 - Como era esse diálogo entre a direção de voz, a preparadora de elenco e a supervisão do Alê Abreu?

R: Tava todo mundo trabalhando junto, mas tenho dúvidas se a Dani conheceu o Alê e a Vivi, não me lembro. Conversando com eles, eu disse que iria preparar as crianças para ter bagagem e estofô. Com o Alê e com a Vivi era entender que eles queriam naturalidade. E com a Dani era encontrar esse lugar de trabalhar os animais que eles iriam fazer, como eles soavam, se tivessem que se comunicar só com reações, de onde é que vinha a força e o peso? Então ela fez essa parte. A gente fez alguns encontros em que eles tiveram essa experimentação corporal, para que quando a gente fosse para o estúdio e eu pedisse para o Claé ficasse mais leve, ele soubesse de onde tirar o peso, mesmo que inconsciente, porque a gente tá falando de uma criança muito pequena para ter consciência de tudo isso. Tanto ele [Lorenzo] quanto a Giulia, quando eu dizia para a Giulia: lembra que é um urso. Tinha um lugar de descer o quadril, assentar, lembrar daquele espaço de meditação que a gente fazia. E o Lorenzo tinha um lugar de movimentos rápidos, porque era um lobo.

5 - Quais características vocais vocês estavam buscando para os personagens?

R: O Alê dizia que ele gostaria que tivesse um *q* de brincante. Quando eles são espíões, não necessariamente ele queria o extremo realismo. Tinha um lugar brincante, quase como um ator de *commedia dell'arte*, que tem uma máscara. Quase farsesco, mas não canastra. Não exatamente farsesco, tinha um lugar de brincadeira. Eles estavam ali brincando até que aquilo vira realidade. Crianças brincando de verdade, mas ainda assim brincando. Nas primeiras gravações o Alê dizia que sentia falta disso, de entender que eles estavam brincando. A gente foi atrás de entender como fazer isso acontecer. Acho que a Dani estava consciente disso e foi propondo coisas para eles trabalharem. Uma das referências de voz que o Alê gostava para o Claé era o Rei Leão português. O Simba, criança, português de Portugal, que eu acho até que tem um timbre parecido com o que o Lorenzo tinha naquela época. A criança vai ser sempre aguda, mas estávamos procurando alguém que tivesse um timbre que fosse médio-agudo, com algum timbre específico que sugerisse esse ‘nhenhenhe’, sabe? Por isso acho que vejo a voz meio pontuda, porque as entregas tinham que ser pontudas. A Bruô, a gente tava em busca de alguém que pudesse soar neutro, que a gente começasse o filme sem saber se era um menino ou uma menina. E que tivesse uma coisa mais arredondada, a Bruô tem tudo haver com ser redondo, ela é toda redondinha mesmo. Óbvio que isso não explica a voz da Giulia, né? Porque quando a gente tá trabalhando com timbre de crianças, uma coisa que eu dizia para eles [equipe] era: *“Estejam abertos a qualquer timbre que aparecer.”* Porque a gente vai precisar que as crianças entreguem trezentas linhas de diálogos cada uma e a gente precisa que elas sejam boas de entregar texto. E pode ser que o timbre não case com o que você imaginou, mas talvez a gente tenha que fazer uma escolha. Já não consigo me lembrar qual era a referência de voz para a Bruô, porque eu acho que Giulia dominou assim de um jeito que eu só consigo pensar na voz dela. Quanto ao Stênio Garcia, a gente veio pensando em quem iria ser o convidado por um tempo. O Alê pensava no Zé Celso. Eu falei: *“Espera, me conta qual foi a última vez que você viu o Zé Celso?”*. Porque a gente tá falando de uma pessoa que naquela época já estava em idade avançada. Eu sou muito fã do trabalho do Zé Celso, mas vamos levar em consideração que a gente tá falando de um artista de teatro, de palco, de performance física. O que a gente precisava era de voz. Então podia ser que ele fizesse alguma coisa que não fosse tangível aos nossos ouvidos sem ver a performance dele. Será que o Zé Celso, por mais maravilhoso que seja, era o artista que a gente precisava? Então ficamos nessa dúvida. Aí a gente foi elencando um monte de pessoas que podia fazer, achatando muito, esse velho doido. E aí eu me lembro de uma cena, de quando eu era adolescente, do Stênio Garcia com o Antônio Fagundes numa novela. O Stênio Garcia era uma ponta, uma participação, fez um mendigo que falava com ele. E aquele mendigo estava tão bêbado, tão louco! Aquela cena veio na minha cabeça e eles gostaram da ideia. Eu me lembro também, de que quando estávamos pensando na voz em inglês, quem faria em Hollywood, de todas as pessoas

do mundo, se não tivéssemos restrição geográfica, de língua, quem eu acho que faria? Eu lembro de ter comentado com eles que achava que seria o Jim Carrey. É óbvio que o trabalho do Stênio não tem nada haver com o que imprime o Jim Carrey, mas eu fiquei com esse novo modo de vida do Jim Carrey, de como ele fala e se coloca, na minha cabeça, para o João-de-Barro. Talvez essa imagem do Jim Carrey tenha feito mais parte do meu processo criativo do que do Alê e da Vivi.

6 - Como foram as gravações? Quais foram as etapas?

R: Será que a gente levou umas seis semanas? Eu já não tenho certeza. A gente gravava algumas cenas, eu editava, enviava para o Alê e ele nos dava um *feedback*. Porque o Alê não queria estar nas gravações para poder ir tocando outras coisas. Então eu fui tocando algumas coisas sozinhas até o momento em que eu entendi que para onde eu estava indo não era o mesmo lugar que eles estavam imaginando chegar. Então eles foram para São Paulo para acompanhar algumas gravações, a gente fez umas três diárias de quatro horas com as crianças para fazer o roteiro todo para que servisse para finalmente colocar as vozes no *animatic*. Porque o animatic já vinha sendo trabalho. Isso foi em 2019, quando eu vim para cá [Portugal] a gente já tinha gravado tudo. Eu sabia que a gente ia ter gravações mais pra frente, e eu até cogitava que eu teria que ir para o Brasil para fazer as gravações com as crianças. Afinal de contas, a gente estava falando de crianças, eu estava ali como uma peça importante de confiança para que eles entregassem e tal. Mas a gente precisou fazer as primeiras gravações das *pecaps* durante a pandemia e as ADRs também. Depois, a gente fica um tempo sem saber da produção, óbvio que eu tava em contato com eles o tempo todo. Quando a gente termina de gravar as vozes na etapa de *pre lay animation*, o filme ainda nem tem esse nome ainda, ele chama Viajantes do Bosque Encantado. Eu sei aqui em Lisboa, pelo produtor que está por aqui, e me encontra para um almoço e me conta que mudaram o nome do filme. Depois disso a gente faz as *pecaps*, que é no meio, e depois disso ainda tem as ADRs que aí é com o corte do filme todo pronto, a gente grava dias antes do filme ir para a mixagem. O Stênio foi gravado separadamente, no Rio de Janeiro, ainda nesse momento de *pre lay animation*. Ele foi gravado separado porque a gente não quis colocar ele por algumas diárias junto com as crianças porque o trabalho dele em si ia levar muito pouco tempo, se ele fizesse sozinho. Estamos falando de um senhor de idade, era alguém que precisávamos ter atenção, e tinha um trecho muito grande dele em *off*. Então a gente se pegou nesse lugar em que o Stênio iria mesmo gravar separado, talvez teria sido difícil conciliar as diárias, ele estando no Rio e as crianças em São Paulo, e ainda não se pensava em fazer gravações híbridas, ainda não tínhamos essa experiência, se não poderia ter sido feito. Talvez hoje eu propusesse algo diferente, para que ele fizesse uma diária em que ele encontrasse as crianças para gravar essas cenas.

7 - Que cenas você destacaria em termos de performance vocal?

R: Eu gosto muito da cena que o Claé é capturado, que é uma das primeiras que a gente vai para o estúdio gravar. E eu fiz isso para avaliar mesmo, porque eu entendi que depois que a gente fosse o máximo ‘pra fora’ que precisasse, ir ‘pra dentro’ ia ser mais tranquilo. Gosto muito dessa cena. O que me dá muito prazer é que essa cena é uma das que eu mando para o Alê e não tem refação. Então essa cena, essa edição, ficou para o filme desse momento em que estávamos construindo as cenas juntos. Gosto da cena meditação do mantra, porque eu fui cavando com eles, eu meditava com eles antes de começarmos, exatamente para que eles não se sentissem esquisitos gravando meditação. Então a cena da meditação eu também acho muito especial. E eu gosto da cena em que eles estão dormindo no barco, logo depois que eles se despedem do João-de-Barro, e tem alguma fala que eu acho tão bonita e eu gosto pelo tamanho dela, por ser tão pequenininha. Porque eles conversam ali como se estivessem mesmo pensando, falando pequenininho com o microfone com a captação lá em cima, porque eles iriam falar baixo. Então gosto dessa cena, também, deles olhando para as estrelas. E acho que o *off* do Stênio Garcia é uma coisa que também toca, né? Eu acho incrível quanto os atores e atrizes mais velhos trazem a imagem para a ponta da língua. Eles trazem a imagem para a sua cabeça sem pensar nisso. Aquele *off* do meio, quando ele conta que já foi um gigante, é muito especial também.

8 - Como foi gravar a cena do encontro entre Claé e Bruô com João-de-Barro?

R: Eu acho essa cena desafiadora, porque ela tem algumas armadilhas de texto que podiam deixá-la chata. Foi uma das cenas em que a gente gravou, depois voltou na cena para fazer junto com o Alê. Quando a gente faz essa gravação com o Alê, ele gosta de focar em uma frase muitas vezes, e aí isso às vezes descola do ritmo da cena. Então eu acho ela desafiadora porque ela tem algumas armadilhas de texto e ritmo. E eu tinha também o desafio de que a cena soasse de igual para igual. A gente tá falando de um gigante de interpretação, que é o Stênio Garcia, que faz aquilo com uma mão nas costas, e duas crianças em começo de carreira. Então o meu olhar para essa cena era fazer parecer que eles estivessem no mesmo lugar, tanto geográfico, quanto que eles estivessem ali de igual para igual, entregando, defendendo seus personagens. É uma cena que eu acho que teve muita edição, e essa edição ficou por conta da Vivi. De: *“Vamos usar essa frase aqui, esse take aqui...”*. E eu tenho a sensação de que foi uma das cenas que eu fiquei falando: *“A gente precisa deixar isso menos chato de ouvir. Se a gente escolher todos esses takes separadinhos fica uma cena com tudo muito bem recitadinho.”* Tenho a lembrança de que essa cena foi uma das que passou por gravação nesse momento em que eles gravaram só comigo, depois passou nessa com o Alê, se não me engano teve *pick up* de texto e ainda eu pedi *pick up* de interpretação para que a gente deixasse algumas

frases mais fluidas, para não ficar pesado. Inclusive porque eu sabia que ela precisava ser gancho para a próxima cena do céu estrelado.

9 - Quais cenas você considera que foram mais fáceis e mais difíceis de se gravar?

R: A cena da Cidade Esquecida foi muito desafiadora, porque ela é extremamente textual. Ela só acontece por causa do texto, e ao mesmo tempo a gente tem imagens lindas, aquele cenário é lindo. Essa foi uma das cenas em que eu ficava tensa cada vez que eu ia gravar, porque eu via o tamanho da armadilha que a gente tinha. Entendo que muitas vezes eu reconheço o problema, mas não sei como resolver ele até estarmos fazendo. No longa-metragem a gente tem a possibilidade de deixar assentar e depois lidar com aquilo. Essa cena foi uma, também, que eu precisei confiar no processo. Fizemos o nosso melhor, as crianças disseram o texto do melhor jeito, a pompa está lá por alguma razão. Não sei se a gente tem regravação ali, de uma ou duas frases, exatamente para não deixar tudo muito pesado. Era o que eu dizia para eles: *“Quando tudo é muito pesado, nada é muito pesado. Quando tudo é muito importante, nada é muito importante.”* A cena do Claé sendo levado para longe, por incrível que pareça, foi a mais fácil. E eu acho, das mais desafiadoras, essa da Bruô em que eles ficam brigando sobre qual reino é mais legal. É uma batalha de diálogos, como se fosse uma batalha de rap, sem rap. Eu acho essa a mais difícil

10 - Você identifica marcas vocais nos personagens? Quais?

R: Sim, às vezes isso vira parte da busca, e às vezes vira parte da assinatura do personagem, né? O *“Kyah!”* do João-de-Barro foi onde a gente encontrou a voz do Stênio para fazer o personagem. A gente queria que tivesse alguma coisa que soasse como um bico, e foi com essa risada que a gente encontrou esse lugar. Se por acaso ele perdesse esse lugar, a gente voltava e eu dizia: *“Stênio, volta para esse lugar do ‘Kyah’.”* E aí ele fazia essa risada e depois dizia *“Barro”*, onde anasalava bem, e é onde ele encontrava e voltava para o timbre que havíamos começado a fazer, para termos ele uniforme. Quanto ao Claé, as marcas de ir ficando sem ar, era algo que eu ia trazendo porque ela não estava marcada no roteiro. Eu fui uma criança asmática e por essa identificação eu entendia que para dar tanto volume assim ele teria que passar mal depois. Se ele estivesse gritando, depois teria que ter uma sensação de falta de ar. E isso também foi uma coisa que a gente trabalhou com a Dani. o tamanho dessa respiração dentro dela. Foi uma coisa que veio do trabalho com a Dani, eu lembro de termos falado sobre o asma do Claé. E a parte vocal dos grunhidos é parte dessa busca, no meio disso tudo, pode vir a se tornar uma assinatura do personagem. Apesar de ser um filme que a gente não tem repetição de assinatura o tempo todo, ajuda a definir ele ali, quando está vivo. Na Bruô eu acho que é o apoio vocal. Se tinha alguma coisa que a Giulia era quando ela perdia a neutralidade da voz, porque ela ainda estava num momento em que a voz podia soar menino ou menina. Às

vezes eu precisava pedir para ela: *“Giu, vai neutro. Pensa como se fosse um menino falando”*. Então tem esse apoio, eu acho até que ela fazia uma coisa mais na máscara, trazer algo mais fechadinho. A ideia era a gente só descobrir que a Bruô era uma menina no fim do filme, porque era para termos a ideia de dúvida, são crianças? São bichos? Era essa mesmo a intenção.

11 - Qual você considera que foi a maior contribuição criativa dos atores durante o processo?

R: A maior contribuição de um artista de voz, genericamente, num longa-metragem é a entrega, esse salto de paraquedas no abismo, se entregando sem saber para onde vai levar. Muitas vezes as crianças precisavam dizer as frases sem saber porque estavam dizendo daquele jeito. E elas simplesmente confiavam, porque elas precisavam confiar. Assim como o Stênio, não necessariamente ele estava entendendo o que a gente tava pedindo ou porque a gente tava pedindo, mas ele simplesmente fazia. Então eu acho que a contribuição de um artista de voz num longa de animação é a capacidade de dar esse salto no escuro.

12 - Como foi pra você trabalhar com atores mirins e que diferença isso faz no resultado final?

R: Tenho a sensação de que em relação a Giulia, depois da Turma da Mônica, Perlimps foi o segundo trabalho dela. Quando eu trabalho com crianças, gosto de ir atrás de crianças que brinquem que são outras pessoas. E que façam o trabalho misturado com uma brincadeira, porque precisa ser bom estar lá. E eu gosto de dizer que as crianças são uma tela em branco, e a gente precisa dar as cores para que elas mesmas pintem a tela. Não adianta eu querer fazer alguma coisa porque as crianças são uma fonte inesgotável de criatividade, em geral. Quando eu trabalho com crianças, eu trabalho para que elas se sintam confiantes para brincar e que sintam liberdade de fazerem o que quiserem. Fazer o que a gente precisar e elas quiserem, para servir o personagem e o jeito de contar a história. Então o meu trabalho com crianças é esse, fazer com que elas se sintam donas do que elas estão fazendo e potentes, sabe? É assim desde o Sítio do Pica-Pau Amarelo. Eu fui atriz mirim, comecei meu trabalho como atriz com doze anos. Então acho que eu venho desse lugar, de quando eu fazia teatro eu brincava. Então eu gosto de trabalhar com crianças porque eu já fui uma criança atriz. Com os adultos, é diferente o trabalho, porque eles têm muito mais consciência das próprias ferramentas. Mas curiosamente eu também gosto de artistas que parecem que estão brincando quando estão trabalhando. Cada adulto precisa ser abordado de um jeito, então o que funciona com um, não funciona com o outro. Quando estou trabalhando com um adulto eu preciso estar elástica e moldável ao que liga ele. Quando trabalho com artistas que já têm um trabalho muito conhecido, eu costumo contar antes da minha trajetória porque eu não sou mais uma criança, mas não tenho cara

de uma executiva de cinquenta anos. Eu conto sobre minha trajetória com voz de animação para que eles se sintam confiantes, também, de ouvir o que eu tenho para dizer sobre o trabalho deles.

13 - O que você achou da dublagem de Perlimps em outros países?

R: Eu só vi um trecho da dublagem de Perlimps em português de Portugal. Eu acho que a dublagem, independente de ser uma série de animação ou um longa-metragem, é um momento que pode fazer o que você está distribuindo para o mundo brilhar ou perder completamente o brilho. Eu participei da supervisão de dublagem do *Tito e os Pássaros*, e a gente teve o cuidado de ter o mesmo menino dublando o Tito em português e em inglês. porque ele tinha se mudado para Los Angeles recentemente naquela época. Então o Pedro é o Tito em inglês também. O Tito é latino, a mãe dele é latina. E eu acho que esse é um olhar e um cuidado incrível. A dublagem pode dar brilho ou pode ofuscar, dependendo da falta de sensibilidade de quem está trabalhando com seu projeto, podem achar que você cometeu erros ao invés de ter feito escolhas. Já aconteceu de informações importantes de um filme que deveriam ter sido entregues aos 45 ou 50 minutos do filme, foi entregue no décimo segundo, porque o diretor de dublagem achou que aquele precisava ser explicado, quando na verdade a gente tinha feito a escolha de que aquele dado só deveria ser revelado mais para frente. Então eu acho que é uma coisa que precisava ser olhada com mais alma e mais potência criativa do que às vezes é. Dependendo da verba que se tem, se trabalha com estúdios que fazem escolhas somente baseadas no dinheiro. Eu gosto muito da dublagem do *Tromba Trem* em espanhol latino-americano, eu fiz a supervisão de dublagem junto com a Disney. Fizemos questão que os personagens novos que ainda não tinham aparecido na série que por acaso tinham sotaque de algum lugar do nordeste fossem brasileiros falando espanhol. A gente teve um ator brasileiro que gravou no Brasil falando espanhol pelo Calango e pelo Jumento, para ser representatividade para crianças brasileiras que vivem fora do Brasil, para ter identificação e para adicionar camadas. Eu fico muito tocada quando eu percebo que o personagem está vivo falando outro idioma, nem sempre isso acontece.

14 - Você identifica uma abordagem metodológica em seu trabalho como diretora de voz?

R: Eu quero acreditar que a minha assinatura como diretora é ser um camaleão, parecer que eu não existo. Eu gosto de acreditar nisso. É o meu objetivo, precisa parecer que as personagens falam daquele jeito simplesmente porque elas falam. Porque falaram assim, deu vontade, não porque eu estava lá, sugeri ou levei para esse caminho. Então eu fico muito feliz quando sinto que encontrei esse lugar, que eu acho que é uma coisa que acontece com *O Menino e o Mundo*. O trabalho de voz nem parece que existe. Então eu gosto de pensar que a assinatura do meu trabalho é ser esse camaleão.

15 - Tendo colaborado com Alê em dois dos três longas de sua filmografia, você identifica uma estética vocal particular na filmografia de Abreu?

R: Bom, juntos a gente fez dois trabalhos muito diferentes. A minha busca junto com ele nisso começa com *Perlimps*, porque o *Garoto Cósmico* é feito num momento em que quase não se fala sobre voz original e sobre processos de criação de voz. Eu ainda não tinha levantado bandeira, sabe? Eu tenho a sensação que dois trabalhos falados é pouco, são dois degraus de uma escada que a gente não sabe ainda o tamanho. Precisa se levar em consideração que no meio disso tudo existe *O Menino e o Mundo*, que tem uma estética muito particular do seu próprio universo, mas que conversa também com uma estética do Alê e ao mesmo tempo tem esse lugar completamente diferente, de inflexões robustas, bastante diálogo. Então acho que estamos começando a delinear. Não sei, talvez rascunhar. Talvez mais para frente a gente tenha alguma coisa para olhar para trás e falar “*Olha, agora fez sentido.*” Até porque eu sou a doida da identidade vocal dos diretores, não necessariamente eles têm consciência de qual é a identidade vocal dos trabalhos deles. Até fico preocupada de que isso vira uma preocupação do Alê, porque ele já tem muitas outras, sabe? Eu não quero adicionar mais, só quero estar ali a serviço.

16 - O que você acha que mais diferiu no processo de criação das vozes nos longa-metragens de animação que você conduziu?

R: A princípio, todo o escopo de criação de um longa-metragem passa por esses três pilares. O *ensemble pre lay animation*, sempre que eu consigo faço *ensemble*, as *pecaps*, e as ADRs no fim do filme. Fico com a sensação de que são como salas de um museu, a cada exposição elas estão ocupadas de um jeito diferente. No *Tito e os Pássaros*, como são três diretores (o Catoto, o Gabriel e o Gustavo), o Gustavo é um diretor de longas live-action, então ele está acostumado a fazer o trabalho de cena com os atores. Então era muito interessante o processo ali com eles, foi de bastante tempo com muitas diárias com as crianças juntas. Acho que tivemos diárias com o Enrico, fazendo o filho do Mateus Solano, com as outras crianças. Porque eu queria que ali ele fosse escroto com as crianças. Quanto mais a gente tem convívio deles, mais a gente coloca em perspectiva os personagens. Então a gente teve muita criação de cena com todos juntos. A gravação do *Tito e os Pássaros* tem essa cara, de muita experimentação de cena com todo mundo junto no estúdio. É um elenco muito maior, né? Os três protagonistas estavam sempre juntos. O Mateus Solano gravou separado, porque diárias de *star talents* são difíceis de se encaixar no cronograma. O Matheus Nachtergaele também gravou separado, porque existe essa dificuldade, se a gente vai gravar eles juntos precisamos ter muitos planos, porque as diárias podem cair a qualquer momento por conta de outros trabalhos que eles estejam fazendo. A Denise Fraga, se não me engano, gravou com o Pedro.

Que mulher maravilhosa, ela é um anjo que tá ali pela história, enfim, é uma outra aura para se trabalhar. A gente tem muito esse lugar de experimentar a cena. A gente não fez nenhum ensaio, a gente já começou gravando. O grande desafio disso era deixar com cara de cinema, um texto lido. Fazer um longa-metragem é um grande pulo no abismo, a gente sabe como começa e não sabe como termina. Sabemos que o que é esperado não é o que a gente quer. O clichê não é a nossa primeira opção. Se temos uma certeza é essa. Não espero ouvir o que é expectável de uma entrega de frase. No *Tromba Trem* a gente já começa com artistas de TV e de vídeo, fazendo a primeira cena, obviamente pensando num ritmo de desenho animado, com entrega de piadas muito rápidas, mas estou com ali Ed Gama e Rodrigo, que são atores de comédia com entregas engraçadas, cartunescos mas não extremamente cartunizados. Inclusive, em conversa com a Elisa Lucinda, que faz a Rainha Cupim, precisei dizer para ela: “*É maravilhoso você fazendo a Rainha Cupim, mas a gente precisa juntar seu trabalho naturalista na Rainha.*” Ela não concordou, e eu disse que precisávamos fazer isso porque era cansativo ouvir por muito tempo. Ela concordou e tentou. Maravilhosa! A diferença de trabalhar com crianças e com adultos é essa, adultos têm muitas ideias formadas. Então com a Elisa, por exemplo, eu sabia que ela estava flertando com a ideia de não seguir o *briefing*. Eu precisava entender onde ela se sentia livre para não seguir o *briefing* e onde é que eu ia precisar puxá-la pela mão e trazer para um outro lugar. Aconteceu no *Tito e os Pássaros*, também. O Mateus Solano fez um trabalho maravilhoso e foi muito rápido, ele entrega muito rápido. Entender que parte dele se sentir bem fazendo era resolver rápido, nos fez sair gravando o filme. E ele é maravilhoso em tudo que ele faz. Aí o Gustavo mandou uma versão do filme para ele e ele se achou canastra. Quando foi preciso gravar as ADRs ele não quis entregar o que ele já tinha entregado. Eu lembro de ter pensado: “*Gustavo, eu não ia ter deixado você ter entregado o filme antes porque podia deixar ele inseguro.*” Enfim, o que aconteceu com o Mateus foi que ele considerou que estava *over* e eu disse a ele que não estava. Estava perfeito para animação, naturalismo de animação não é naturalismo de TV. Eu precisei trabalhar com ele ali de forma que ele voltasse a se sentir confortável com uma coisa que ele viu e criticou

17 - Quais são as principais diferenças entre dirigir voz original para filmes e séries animadas?

R: Quando a gente tá trabalhando com longa-metragem é importante pensar que os personagens estarão falando por uma hora e meia, não só por onze minutos. Acho que um dos grandes pontos de diferença é esse, o *Tromba Trem* é um exemplo disso. O *Tromba Trem* é uma série animada, extremamente cartunesca, que cai na minha mão com o Zé me dizendo: “*Mel, eu preciso fazer isso virar um longa-metragem.*” E eu sei que o *acting* que a gente tem para a série vai ser insuportável por uma hora e meia. Eu adoro essas bombas. O *Tromba* é uma série que vira filme, então acho que

a diferença, primeiro, é que tem esse caráter mais experimental tanto de arte quanto de voz. Tem esse lugar de que a interpretação tem que ser mais ‘de verdade’, mas a gente precisa ser ‘de verdade’ para animação. Com o *Tito* eu entendi que o lugar da voz naturalista em filmes de animação se finaliza na ADR quando a gente põe o filme para respirar. Porque a minha ideia é que o *Tito* soasse como um live-action, não soasse como um desenho animado. Eu acho que a gente cumpriu essa função, mas até antes de gravar a ADR eu estava achando fraco, canastra. Até a hora que colocamos os atores para respirar onde falta, foi quando me dei conta que estava tudo certo.

18 - Quais são os maiores desafios de se criar voz para animação original no Brasil? Temos uma qualidade estética particular brasileira?

R: Muitas vezes o dinheiro para produção de um filme é menor do que o dinheiro da distribuição de um filme gigante. Então, tem muito mais dinheiro para se dublar um filme do que para se criar um filme. Acho que isso é uma dificuldade, porque o trabalho de criação de voz para um filme é tão valioso quanto o da versão. É possível que a gente tenha mais dinheiro para se dublar do que para se criar no cinema nacional. Se tem uma cara? Por enquanto, cada um faz como consegue. Existem os que já tem uma maturidade, tanto artística quanto de trajetória de produção, que conseguem por exemplo ter um diretor de voz e *casting*. Que conseguem ter uma coisa montada, que você vai, assiste e fala: “*Uau, isso é uma obra incrível!*” Não sei se entra no lugar de vermos e pensarmos que é profissional, sabe? Mas existem as produtoras que fazem o que conseguem, como conseguem. Talvez com mão de obra não especializada. Isso é a estética ou foi como conseguiram fazer? Então acho que nós temos panoramas diferentes de acordo com os estados e de acordo com a produção. Acho que temos criadores e diretores já muito amadurecidos e outros que ainda tem muito o que amadurecer como produção.

19 - Quais características uma performance vocal precisa conter para ser considerada voz de desenho?

R: Eu acho que para ser voz de desenho você tem que saber que você precisa ter bagagem como artista para fazer desde uma cena extremamente naturalista até um *cartoon* clássico Hanna Barbera. Acho que para ser voz de desenho você tem que assistir desenho. É muito difícil classificar. Acho que voz de desenho é qualquer voz que seja de um ser humano e que dê alma para um personagem animado, acho que essa é a melhor definição.

20 - Para você, Melissa Garcia, o que são os perlimps?

R: Os perlimps, para mim, são o eu búdico criança. Uma centelha divina na infância que não fica adulto.

ANEXO II

ENTREVISTA COM GIULIA BENITE

1 - Como foi o processo de audição de elenco?

R: O engraçado é que o *Perlimps* demorou muito tempo para ser feito desde o estágio de testes até o lançamento e eu não tinha ideia que a animação demorava tanto assim. Eu to falando isso porque o *Perlimps* foi meu segundo projeto. Depois do primeiro filme da Turma da Mônica, foi o primeiro teste que fiz. Eu tinha acabado de sair de uma personagem super marcante onde era uma experiência de atuar que eu já tinha, feito testes como atriz [em live-action]. Então foi um desafio para mim ir para esse lado da voz original, porque está muito mais na minha zona de conforto atuar e fazer cinema no sentido de que você pode atuar usando expressões, tom de voz, movimentos ao seu favor para você conseguir expressar o que está querendo transmitir. E a voz original é um desafio porque você tem que passar tudo isso através da sua voz. Como meu segundo projeto foi algo muito desafiador para mim. Eu estava muito nervosa, mas eu lembro que assim que eu cheguei todo mundo me deixou super confortável para fazer o teste. Se não me engano eu fiz com o Lorenzo o meu primeiro teste. De cara me dei super bem com ele, e o legal é que ele é bem mais experiente que eu nesse meio de voz original e de dublagem, mas em nenhum momento eu me senti intimidada por ele. Pelo contrário, ele sempre me deixou muito confortável e inclusive me ajudou muito. Eu aprendi muito com ele, foi a minha referência nesse meio, como eu nunca tinha tido uma experiência assim antes. Quando a resposta saiu eu fiquei muito feliz porque além de ser um projeto super legal era uma experiência nova para minha carreira, né? Algo que eu nunca tinha feito e eu acho que é um aprendizado para mim como atriz também.

2 - Como foi seu primeiro contato com o roteiro? Quais foram as suas impressões iniciais?

R: Eu cheguei a ler o roteiro quando a gente estava gravando, mas como eu falei é um processo muito demorado desde o início até ficar pronto e lançar o filme. E eu comecei entre dez a doze anos, não lembro bem. Depois da Turma da Mônica, foi meu segundo projeto. Na época eu li o roteiro e eu achava divertido. Mas esse é um filme com uma mensagem muito importante por trás, né? É uma animação, mas também tem uma mensagem relevante e muito inteligente ali embutida, de uma forma divertida mas que está ali. Que fala sobre as diferenças, sobre a guerra, é a ótica das crianças em relação ao mundo. Enquanto estava fazendo, eu não entendia muito bem isso, sabe? Depois que o filme foi lançado e eu assisti o resultado, eu fui entender sobre o que era aquele filme depois de muito tempo, porque já estava mais velha. Deu até orgulho quando eu assisti pela primeira vez com essa outra visão.

3 - Como Daniela Stirbulov preparou o elenco?

R: A gente fazia vários exercícios, até durante as gravações, quando já tínhamos começado, às vezes a gente ia fazer uma cena com gritos, rugidos e aí a Mel preparava a gente a entrar no personagem. Fazíamos alguns exercícios que falávamos: *“Por que a gente tá fazendo isso?”*, mas depois percebemos que fazia sentido o que a Mel e a Dani estavam fazendo com a gente. Fez a gente de fato entrar no personagem e construir ele conforme foi pensado.

4 - Que características você incorporou na sua performance vocal?

R: Foi algo muito natural para mim. Basicamente, eu ia tentando e dava opções para a Mel. Ela falava: *“Gostei desse, tenta mais assim Giulia”*. E aí nós mudávamos e fazíamos ajustes até chegarmos num resultado em que falávamos: *“Gostei disso, acho que esse vai ser o tom da Bruô”*. A voz original é sempre assim. Sempre fazendo versões, com a Mel pedindo ajustes até chegar no resultado que a gente acha que tem mais a carinha do personagem. E eu achava isso muito legal porque isso me dava liberdade de tentar de diferentes maneiras, e eu ia para alguns caminhos completamente diferentes e às vezes até era um caminho que acabava sendo usado. Não tinha uma receita, algo certo para seguir, era livre. Acho que essa é uma das coisas mais legais da voz original, podemos tentar de tudo, abusar e talvez até dê certo.

5 - Como se estabeleceu a dinâmica entre o elenco?

R: Com o elenco em específico, eu só tive contato com o Lorenzo na época das gravações porque a gente gravava os dois juntos, às vezes até separados, mas grande parte do tempo juntos. E o Stênio, por exemplo, gravou as partes dele depois e eu não cheguei a conhecê-lo na época das gravações. Eu conheci ele depois, quando o filme estava sendo lançado, a gente foi até à casa dele para fazer uma entrevista com a Globo. Com toda a produção, desde o início, eles me acolheram muito. E eu gostava muito dessa rotina, porque era muito aconchegante o estúdio. Eu e o Lorenzo, os nossos momentos de brincadeiras, de fofocar, a Mel entrando na onda e depois a gente tendo que ser profissional, fazendo nosso trabalho que também é uma parte que a gente gostava pra caramba. Muitas vezes também fazíamos aquecimentos. Tinha o mantra da Bruô que a gente criou na hora, começamos a pensar: *“O que ela podia falar cantandinho enquanto medita?”*. Aí criamos na hora uma sequência de falas, foi muito legal. Foi realmente uma vivência muito gostosa pra mim e fez também a gente se aproximar muito, eu e o Lorenzo, tanto um do outro quanto da produção. Eles davam muita liberdade de criação pra gente, também, a voz original em si é algo que já te dá muita liberdade de criação, porque o personagem é criado em cima da sua voz, mas ainda assim eles davam muita liberdade pra gente, perguntavam nossa opinião e deixavam nós ser nós mesmos, crianças. E eu estava muito animada para trabalhar com o Alê, pra conhecer ele porque eu já sabia

que ele tinha feito *O Menino e o Mundo*, que é um mega filme que foi até para fora. Ele também foi um amor, muito gostoso trabalhar com ele. Ele é muito profissional. Às vezes ele mostrava pra gente que ele estava criando o desenho dos personagens, ele mostrava pra gente quase que um rascunha, mas pra mim já estava perfeito. A Vivi também, foi tudo muito gostoso e maravilhoso, o contato que eu tive com todos foi essencial. A Mel também, não posso deixar de citá-la, foi a pessoa que nos dirigiu grande parte do tempo. Ela me ajudou a construir a Bruô, né? Ela me dava muita liberdade de construção também, mas ela sempre me ajudou com muito carinho, como eu falei ela entrava na onda das nossas brincadeiras, e quando tinha que ser profissional também ela puxava nossa orelha. Foi muito gostoso.

6 - Que cenas, em particular, mais te impactaram?

R: Tinham muitas cenas de ação que exigiam uma preparação antes de gravarmos. As cenas de corrida podem parecer muito fáceis, mas a gente fazia todo um esforço para cansarmos, ficávamos correndo pela cabina e ela era minúscula, mas corríamos ali. A gente gritava um com o outro, às vezes, nas cenas de rugidos. Tudo isso era muito divertido, eu sentia que a gente estava fazendo cinema. Estas cenas em si eram divertidas de gravar, mas cenas bonitas pra mim? A cena do final onde eles tiram o disfarce deles e eles vêem dois seres humanos, duas crianças, cada um indo para o seu caminho. A Bruô indo para a comunidade dela, o Claé indo para o Reino do Sol, eu acho muito bonito, sabe? É onde a gente vê como o mundo realmente tem diferenças e é dividido, é uma cena muito representativa. Outra cena que eu gosto bastante é quando eles vêem, de cima, a divisão entre o Reino do Sol e o Reino da Lua. Eu acho tocante, também, porque como eu falei, é quando a gente percebe como nosso mundo de fato é. Uma forma muito literal da gente falar sobre essas diferenças.

7 - Como foi gravar a cena do encontro entre o Claé e a Bruô com o João-de-Barro?

R: É uma cena que eu gosto muito também. Enquanto estávamos fazendo, a gente mal podia esperar para ouvir a voz do João-de-Barro. A gente queria muito escutar a voz de outros atores nos demais personagens, tinha essa grande expectativa. A cena em si é o momento em que a gente se concretiza como uma dupla mesmo, sabe? Que o João-de-Barro fala aos personagens que eles formam uma grande dupla e eles ficam em negação. Um pouco antes dessa cena, os personagens estavam baixando a guarda um para o outro e de fato entendendo que talvez eles fossem uma dupla. Eles não queriam baixar a guarda totalmente para serem amigos, mas eles estavam se curtindo mais. Ali, com a fala do João-de-Barro, eu sinto que é o pontapé inicial para eles perceberem que são uma boa dupla e eu gosto muito dessa amizade.

8 - Como a direção de voz de Melissa Garcia e a supervisão do Alê Abreu auxiliou na sua criação vocal?

R: Sempre me deixaram claro que a Bruô era uma personagem com uma personalidade muito forte, porque ela vive muito na defensiva por ser do Reino da Lua. Tem a questão das pessoas do outro reino enxergarem ela com uma certa inferioridade, ela cria uma casca para as pessoas enxergarem ela como alguém muito forte, mas por dentro ela é muito doce e muito amigável. Ela é realmente uma mulher muito batalhadora, forte, às vezes até muito teimosa. Esses foram os principais pontos que eles destacaram para mim. Isso foi muito legal porque eu me identifiquei muito com ela, eu também tenho essa personalidade forte, posso ser meio teimosa, mas por dentro tenho um coração mole.

9 - O que mais se diferencia e mais se assemelha entre você e a Bruô?

R: A forma com que ela lida com as coisas com muita intensidade, a forma como ela é determinada e vai atrás das coisas que acredita, como ela defende os princípios dela e os pensamentos dela. Tudo isso é muito eu, são coisas com que eu me identifico demais. Uma coisa que nos diferencia é que ela tem esse lado pacífico, em que ela medita, e eu não tenho. Não sou plena desse jeito, não consigo fazer isso.

10 - De que formas a experiência com atuação em outras áreas afetou a criação vocal da Bruô?

R: No cinema, quando estamos fazendo, tem que ser algo muito natural. Por mais que estejamos atuando, as pessoas precisam enxergar uma realidade naquilo que estamos fazendo e falando. No cinema não podemos criar vícios de atuação, como trejeitos muito atuados. Na Turma da Mônica, a gente trabalhou muito para ficar algo natural. Principalmente porque era o primeiro trabalho de muitas das crianças ali, e éramos crianças, a gente sabia que às vezes por pegar um roteiro a gente podia ficar muito robotizado. Então eu fui para a voz original sem muitos vícios, algo que me ajudou a deixar a Bruô também muito natural. Eu acho que é muito diferente o cinema e a voz original. No cinema temos as nossas expressões, os movimentos, a voz, muitas coisas que ajudam a transmitir isso. Na voz original, por mais que depois tenha o desenho, a única coisa que temos é a voz. Principalmente para alguém que veio do cinema como eu, acostumada a ter milhares de formas para transmitir o que estou sentindo, foi muito desafiador.

11 - De modo geral, o que foi mais desafiador no processo de criação?

R: Nada muito específico. Como o Lorenzo já tinha uma experiência, eu sentia que para ele era tudo mais natural. Para fazer, por exemplo, os rugidos do Claé. Ele parecia um animal de verdade,

era muito natural. Eu já ficava mais nervosa em relação a isso, porque obviamente era minha primeira experiência. Dentro de mim eu tinha muita expectativa de ficar bom. Mas não há nada específico que tenha sido muito difícil, o projeto inteiro foi um desafio. E é exatamente isso que fez ficar tão legal, quanto mais desafiador, mas a gente se entrega e trabalha pra ficar bom, porque sentimos aquela responsabilidade e vontade de fazer aquilo dar certo.

12 - Para mim, a neutralidade é uma marca vocal da Bruô que se mantém durante o filme. Que marcas vocais você identifica em sua performance?

R: Essa foi uma questão para nós. No início a Mel falou que não era para as pessoas saberem se a Bruô era do gênero masculino ou feminino e eu pensava: *“Como é que eu vou confundir as pessoas?”*. Eu lembro que em vários momentos eu tinha que refazer porque a minha voz estava muito fina. A Mel pedia: *“Giulia, um pouquinho mais grave”*. E eu tentava fazer, enfim, foi um desafio para mim, porque tinha essa coisa de não saber de fato o que ela era. A neutralidade foi algo que era uma questão na época, eu adorava fazer a Bruô dessa forma mais calma.

13 - Que recursos vocês utilizaram para chegar na voz neutra da Bruô?

R: A Mel tem o costume de meditar. Eu tentava meditar, nunca tinha meditado antes. Eu abria os olhos e pensava, será que o Lorenzo está meditando mesmo ou está que nem eu? A gente fazia esses trabalhos. Foi num desses momentos de meditação que a gente criou o mantra da Bruô. Eu não lembro o significado, mas pensamos em algo para fazer o mantra. É muito legal porque foi tudo na hora, não estava no roteiro.

14 - Qual foi receber o prêmio Grande Otelo por melhor longa-metragem de animação?

R: Foi um orgulho muito grande porque eu sou uma grande fã do cinema nacional, estar no Grande Otelo é como se fosse a minha Disney, sabe? Muitos atores enormes que sou muito fã, que eu admiro muito estavam lá. E estar lá concorrendo e ainda levar o prêmio por um filme tão bem feito, tão pensando, que demorou tanto tempo para ser sair, porque é um filme que exige muito cuidado, que tem uma mensagem super importante e relevante que deve ser falada. Ainda mais por ter sido minha primeira experiência na voz original, foi realmente um orgulho muito grande.

15 - Para você, Giulia Benite, o que são os perlimps?

R: Eu acho que para mim os perlimps são o símbolo da união. O símbolo da união e das diferenças que acabam se unindo.

ANEXO III

ENTREVISTA COM LORENZO TARANTELLI

1 - Como foi o processo de audição de elenco?

R: Lembro que no início, eu nunca tinha feito nada parecido com voz original, porque eu já era dublador, mas a voz original é completamente diferente. Então eu estava ansioso, sem saber o que eu ia fazer. Quando eu cheguei lá, eles explicaram todo o processo, tinha uma galera fazendo audição. Eu lembro que eles combinaram assim: entrava no estúdio sempre o Claé, meu personagem, e a Bruô. Então era sempre um menino e uma menina, porque eles estavam fazendo essa análise para encaixar os tons de voz dos dois personagens. E aí ela [Melissa] contou a história deles, o que eles estavam pensando. Isso que é legal da voz original, consegue ter esse processo criativo desde o início, né? Diferente da dublagem, que já tá tudo encaminhado, a gente consegue criar na voz original, a gente consegue conversar, trabalhar, entender. Eu também consegui colocar as minhas próprias características pra esse personagem, isso foi muito legal, a gente conseguiu colocar um pouco de nós nesse processo criativo com a Mel e com o Alê. Então os testes das audições foram muito legais. E eu lembro que logo a Mel sabia que ia ser a gente, sabe? Acho que no fundo, o sentimento dela e do Alê, eles sentiram que iriam ser as vozes do filme.

2 - Como foi seu primeiro contato com o roteiro? Quais foram as suas impressões iniciais?

R: Desde o começo a gente tinha o roteiro. No nosso primeiro dia de trabalho, chegamos com a equipe, conversamos, e a gente leu praticamente o roteiro todo. Desse texto original foram feitas algumas alterações ao longo do processo. Às vezes mudava uma coisa aqui, outra ali, alguma coisa que fazia menos sentido. A gente foi trabalhando, conversando, e vendo o que melhor encaixava para cada cena e o que eles queriam, a proposta deles. Fiquei muito contente, gosto de fazer projetos que se pareçam comigo, as coisas que gosto de fazer. Eu me identifiquei muito com o personagem, até antes de começar a fazer. Eu gostei muito da história, da amizade deles, da missão, que são coisas de desenhos que antigamente eu assistia. Fiquei muito feliz de estar ali.

3 - Como Daniela Stirbulov preparou o elenco?

R: Primeiro eu lembro que ela queria entender um pouco da gente, nesses primeiros dias nós conversamos pra ela conhecer quem era o Lorenzo e a Giulia. O que a gente fazia, em que ano da escola estávamos, nossas amizades, o que gostávamos de fazer no tempo livre. Depois, ela começou a preparação corporal, fizemos vários exercícios. A gente gravou na Ultrasom São Paulo, e lá no estúdio tinha uma parte externa que podíamos andar e conversar. Tinha bastante árvores, era um espaço bem gostoso em volta de uma piscina, e a gente fazia exercícios ali. Imaginávamos: como

seria o Lorenzo como Claé agora nesta situação? *“Lorenzo, corre!”*, *“Lorenza grita o que você quiser!”*, *“Se solta!”*. Então a gente começou a partir desse entendimento geral e trabalhando em cima disso.

4 - Que características você incorporou na sua performance vocal?

R: O Claé é um lobo. Então, por exemplo, às vezes eu dublava personagens com voz mais fina e infantil. Tudo bem que naquela época eu tinha nove ou dez anos, e mesmo assim eu afinava um pouco minha voz. Eles não queriam isso, eles queriam o Lorenzo mais velho. Queriam que eu trouxesse essa garra. Eu lembro dela falando isso: *“Eu quero ver como se você tivesse presas nos dentes.”* Para mostrar realmente quem você é, sabe? Essa força e imposição dele [Claé]. Então a gente fazia vários treinos e exercícios sobre isso. E aí o corpo ajudava nisso, automaticamente com seu corpo fazendo as coisas, também ajudava muito a voz.

5 - Como se estabeleceu a dinâmica entre o elenco?

R: Eu e a Giulia gravamos juntos o filme inteiro. Só que depois tiveram muitos *retakes*, coisas pra gente regravar, e aí a gente gravou separado. Inclusive eu estava mais velho, minha voz mudou um pouco, e isso foi um desafio. O Stênio e o resto do elenco a gente não viu durante o processo todo. A gente foi conhecer eles realmente na pré-estreia, foi a primeira vez que a gente viu eles. Foi muito legal quando a gente reuniu todo mundo porque a gente sabia que tinham outros personagens, o Alê contava todos os momentos da história: *“Agora vai falar o João-de-Barro”*, e a gente: *“Que legal! Como será a voz do João-de-Barro?”*, por isso quando a gente se encontrou foi muito legal.

6 - Você tinha a permissão para improvisar falas ou alterar o texto?

R: Sim, pude alterar o texto durante as gravações. Não porque eu disse que ia alterar, mas a Mel e o Alê deixaram muito livre pra gente. Eles queriam a maior verdade possível ali, veracidade total. Então às vezes tinham falas que não estavam ficando como eles queriam, ouvíamos ali que não estavam muito legais. Lembro da Mel e o Alê perguntando: *“Lorenzo, como você falaria isso aqui?”*. *“Ah, eu falaria assim...”*, *“Então tenta, vai, grava!”*, *“Gostei. E isso aqui? Grava”*. Eles foram usando isso, alterando, e a gente teve sim oportunidade de improvisar em vários momentos do filme, mantendo o sentido original só que do nosso jeito.

7 - Como foi gravar a cena do encontro entre o Claé e a Bruô com o João-de-Barro?

R: Essa cena foi uma das principais, tomamos um cuidado especial. Na voz original a gente consegue gravar muitas vezes. Às vezes a gente faz várias linhas de uma fala curta, como: *“Oi, tudo bem?”*. Então nessa cena a gente brincou bastante com isso. E eu lembro muito da Mel, porque ela

tava do meu lado e ela pegava no meu braço e dizia: “*Lorenzo, agora sacode um pouquinho, vai!*”. A gente ficava nessa alegria. Também, pelo João-de-Barro ser um tanto místico, eu lembro que eu tinha um pouco de medo dele. Porque a animação traz uma coisa assim e eu ficava: “caramba, é o João-de-Barro!”. Foi legal trazer essa expressão dele [Claé], de não saber quem realmente era alguém tão sábio investigando os dois desde o início.

8 - Como a direção de voz de Melissa Garcia e a supervisão do Alê Abreu auxiliou na sua criação vocal?

R: Só tenho que agradecer a Melissa. Principalmente ela, porque ela ajudou muito a gente nesse projeto, mas em outras coisas que eu faço até hoje. Então foi um processo de aprendizado, por mais que estávamos fazendo um trabalho, eu aprendi muito mesmo com *Perlimps*, com o Claé, até com a Bruô, com todos os personagens e esse mundo. Porque eu sabia o que seria, quando conversamos no início, mas eu estava muito apreensivo de como eu iria me sair. Se ia me dar bem, ou ficaria um pouco preso. Porque querendo ou não na dublagem, o personagem já está ali, temos tudo encaminhado. Na voz original, tínhamos o sentido dos personagens, mas eu estava inseguro. A Mel acolheu a gente e eu gostei muito das dinâmicas que ela fazia nas gravações, isso acho que foi o diferencial dela. Essa troca entre os personagens na gravação, porque eu poderia gravar sozinho e a Bruô [Giulia] também poderia gravar sozinha. Ela gravaria as falas dela e eu as minhas. Só que ela [Melissa] preferiu criar um pequeno universo dentro do estúdio como se fosse o mundo dos gigantes. Isso foi muito legal, a gente vivia mesmo o que estávamos lendo, interpretando e atuando. A gente teve muitas sessões de meditação. Porque a Bruô tem esse chakra, esse terceiro olho. Eu lembro que tem uma cena do filme em que ela fazia “*Om...*” e a gente fazia junto para tentar entrar em conexão. Por isso eu falei que a gente se sentia realmente no universo deles e como os personagens, sabe? A gente gravava por bastante tempo. Nos intervalos íamos e comíamos uma cestinha de pão de queijo, por exemplo, e ela [Melissa] utilizava aquilo: “*Olha Lorenzo, lembra agora na cestinha de pão de queijo, pensa que é a semente que os personagens comem*”. Em tudo ela tentava relacionar, isso era muito legal e divertido.

9 - De modo geral, o que foi mais desafiador no processo de criação?

R: O mais desafiador pra mim foi manter a veracidade de um lobo-raposa no filme. O que seria isso? Tentar trazer o Claé de verdade. Essa intenção que eles queriam, essa força e garra. Mas ao mesmo tempo ele é um menino. Ele é um menino por trás daquela maquiagem toda, aquela capa e fantasia. Ele é apenas um menino assustado que quer entender o pai dele. Ele começa a duvidar do pai dele, né? Ele foi levado a pensar durante a infância inteira que o seu pai era o melhor, que eles tinham as melhores coisas. E aí começam a questionar isso e aí, imagina? O menino a vida toda

ouvindo isso, é como se fosse um baque. *“Como assim? Isso pode não ser verdade?”* Esses foram os momentos mais difíceis para mim. Trazer essa dúvida dele em relação ao pai dele e ao mundo dos gigantes.

10 - O que foi mais natural para você durante todo o processo?

R: Eu acho que a questão dele ser um menino que curte aventuras. Porque eu gostava muito de brincar, jogava bola, fazia tudo e não tinha frescura com nada. Então eu consegui esse lado brincalhão dele pra história. E de rir, também. Porque a gente rachava muito no estúdio. Então as cenas em que a gente ria era totalmente eu ali, as risadas. A gente fazia cócegas um no outro, era muito bom, muito divertido. Diria que esse lado mais garoto dele, sabe?

11 - De que formas a experiência com atuação em outras áreas afetou a criação vocal do Claé?

R: A principal coisa que eu tive que abandonar era a caricatura da dublagem. Aquela coisa que não é falsa, mas que não é falada pelas pessoas reais e que nos desenhos dublados encaixa super bem. Só que como eu estava fazendo muitos personagens de desenhos infantis, essa coisa irreal ficava na minha cabeça. Para eu perder isso foi graças a todo esse processo. Da televisão eu consegui trazer a intenção. O corporal do teatro musical, da dança, que eu já tinha feito em musicais, a intenção do corpo juntamente com a voz. Que é isso que o teatro musical traz, né? Por isso eu amo também. Dança, canto e interpretação reunido. Eu diria que consegui aplicar, trazer técnicas dos três universos para dentro do estúdio.

12 - Para mim, a respiração dificultosa causada é uma marca vocal do Claé que se repete durante o filme. Que marcas vocais você identifica em sua performance?

R: Essa marca vocal das risadas, como eu disse, mas também da respiração. Eu lembro que foi um desafio para mim. Porque a gente teve muitas cenas de respiração nesse filme, muitos momentos de perseguição, eles estavam correndo, brincando, um atacando o outro. Então essas marcas de respiração a gente fez bastante. E gravar isso é difícil porque é uma respiração contínua, ofegante e você acaba ficando tonto. Então a gente gravava e parava, gravava e parava. Começa a hiperventilar. E tinha momentos que eu precisava soar como se tivesse um focinho, aquela coisa animal, as presas embutidas ali. Como se fosse um grunhido animal mesmo, era mais difícil ainda.

13 - Esta marca vocal é uma pista narrativa fornecida pelo filme sobre o personagem asmático?

R: Exatamente. Não era uma respiração normal, né? Tinha uma coisa por trás daquilo. Era uma falta mesmo, não era uma respiração. Eu imaginava mesmo como se tivesse asma. E uma coisa que

eu fazia para tentar deixar mais real, isso eu lembro bastante porque a Mel falava “*Lorenzo, você tá tendo uma crise asmática! Isso é muito ruim*”, eu prendia a respiração uns dez segundos antes de gravar, e aí quando começava a gravar eu já estava bem ofegante. Era como se eu tivesse sofrido aquilo realmente, como se eu tivesse tendo uma crise mesmo.

14 - Como foram as gravações de ADR no contexto pandêmico?

R: Confesso que quando eu voltei foi um pouco diferente. A Giulia não estava lá. A Mel não estava lá, mas estava gravando com a gente remotamente, em Portugal. Eu estranhei no início e demorei um pouco para me reconectar. Mas logo ela [Melissa] foi contando toda a história de novo, relembrando alguns trejeitos, dando algumas dicas que me faziam chegar aonde eu queria em determinados momentos. “*Lorenzo, lembra os clicks que você tinha para chorar, para rir?*”. E aí a gente foi criando novamente ali para me reconectar totalmente com o personagem. E a gente ficou várias vezes regravando por conta da voz. Por mais que conseguiram mixar e chegar um pouco no agudo. Às vezes não tinha como, estava muito grave, destoante das primeiras falas, sabe? Então ficamos martelando e demorava um pouco no processo.

15 - Para você, Lorenzo Tarantelli, o que são os perlimps?

R: Para mim, os perlimps são a esperança e a salvação de nós seres humanos. É aquela coisa que a gente busca há muito tempo, desde sempre, mas que a gente nunca consegue encontrar. Essa paz, essa união entre pessoas, entre o mundo inteiro. Então para mim os perlimps são isso. Essa chave para a paz, sabe? Esse caminho, esse túnel, nossos guias.

ANEXO IV

ENTREVISTA COM ALÊ ABREU E VIVIANE GUIMARÃES

1 - Que fatores foram levados em consideração na busca pelo tom das voz dos personagens?

R: Alê - Quando a gente está criando um filme, primeiro um universo vai se formando. Nós não sabemos muito bem onde a gente está entrando, e isso é uma das coisas mais legais de fazer esse trabalho. É uma das coisas que eu mais gosto, esse momento em que a gente tá conhecendo um filme, e o filme está se apresentando. A sensação que tenho é que você vai entrando nesse universo e ele vai te dando possibilidades, e na medida que você vai escolhendo por onde caminhar, outros caminhos vão se mostrando. Na medida em que você escolhe um tom pro filme, você abre outras possibilidades. Aí a coisa vai se fechando até que chega uma hora em que o filme tá mandando, mesmo, né? Você não manda mais no filme, você só está ouvindo o filme. Em geral, nos filmes de animação, a gente grava as vozes antes de passarmos por toda uma grande parte do processo. Ou seja, quando estamos animando os personagens, ou mesmo na medida em que eu estou trabalhando nos cenários, eu já tenho as vozes que vão ser uma espécie de guia para ajudar nesse encontro. Chegou um momento em que a gente determinou que era a hora de gravar as vozes dos personagens. Já tínhamos feito os *animatics*, e as versões que fizemos de *animatics* nós mesmos tínhamos feito as vozes. A gente se dividia, alguém fazia a voz de Claé, de Bruô, do João-de-Barro... Toda a equipe fazendo, para termos uma noção de tempo, e a gente também experimentava jeitos, se seria mais caricato ou não. Uma das coisas que me dirigiu muito nesse primeiro momento das vozes, e que comentei com a Mel, é que tínhamos ali crianças que estavam brincando, naquele universo só deles, naquela bolha da infância. Eles estavam perdidos no Bosque, numa situação real, porém eles estavam no meio de uma fantasia em que cada um deles estava vivenciando a relação de encontro entre essas duas crianças vestidas de bicho. Por um outro lado, tinha o mundo real, onde os demais personagens apareciam, de onde o João-de-Barro estava vindo e para onde os dois estavam indo. Um mundo em guerra, onde aparecem o pai e a mãe do Claé e os soldados. O filme fica quase oitenta por cento nessa bolha da infância, mas esses dois pontos me forneceram a ideia de que eu poderia inverter um pouco a ordem e a dinâmica de o mundo mais realista poderia ser tratado de forma mais caricata, como se as pessoas estivessem atuando naquele mundo. Entregando que toda a construção desse lugar em que o homem criou é de fato uma criação, em que estão todos num palco atuando, seja um general, um presidente, alguém trabalhando em uma obra. É tudo uma atuação social, e eu queria que a brincadeira das crianças tivesse um tom mais realista, ou seja essa é a inversão, onde na fantasia eles estão realmente vivendo aquela emoção da passagem da perda da inocência e de um encontro com alguém que no mundo real atua como teu inimigo. E no mundo real, na medida em que eles entram lá, a gente dá de cara com

peças que estão atuando. O tom um pouco mais realista no momento em que o Claé e a Bruô estão de fato brincando, e no mundo real, digamos assim, um mais tom caricato e jocoso. Essa foi a primeira ideia que eu passei pra Mel, e na medida que a gente foi buscando esses personagens, quem faria as vozes deles, as informações que iam chegando também iam mudando o nosso jeito de ler os personagens. O Lorenzo e a Giulia ajudaram a gente a ver melhor. Ouvir as vozes dos personagens é muito legal, porque é uma coisa que você está esperando há um tempo. Eu tive essa sensação também no *Garoto Cósmico*, que foi feito de uma maneira diferente, e que hoje eu acho que foi um erro. Eu fui gravar as vozes só no final do filme, que foi um filme que demorou sete anos para ser feito. O filme inteiro foi feito sem a boca dos personagens, os atores só faziam as intenções, não tinham as boquinhas. Depois que a gente gravou as vozes a gente voltou inserindo as bocas dos personagens. Tá certo que o *Garoto Cósmico* é um filme mais simples, quase uma estética de série de TV, com muitas imagens fixas, e eu contava com isso por isso deu certo. Mas repetir essa prática em outro projeto é uma loucura, mesmo porque a gente perde essa construção coletiva, com os atores ajudando a gente a encontrar os personagens.

2 - Como foi a tomada de decisão do estilo de atuação do filme?

R: Alê - Eu não lembro bem o que passei de referências. A Vivi é minha companheira e foi assistente de direção de vozes e foi ela quem gravou e ajudou a dirigir as vozes. Na época a gente estava se dividindo, porque era muito trabalho, e ela estava muito por dentro de todo esse processo e de tudo que eu buscava. Boa parte de quem acompanhou a Mel na direção foi a Vivi. Então eu credito todo esse trabalho muito mais à Mel e à Vivi do que a mim. Eu estava lá por trás, muito mais focado nas animações dos personagens e lidar com outras circunstâncias da produção. [para Viviane] Você lembra qual é o nome do documentário que usamos de referência, com as crianças israelenses e palestinas?

Viviane - *Promessas de um Novo Mundo*.

Alê - É isso aí, eu sei qual é o filme porque eu assisti há muito tempo atrás. Quando a gente pensa em *Perlimps*, temos essa ideia que veio como referência para gente na feitura do filme, de uma realidade em que há uma situação de muro, de guerra entre Israel e Palestina, é uma referência muito forte para *Perlimps*. Outras também são, mas essa é uma muito forte, de culturas em choque, de ódio. As crianças se relacionando nesse ambiente, amigas e depois mais velhas. É um documentário que acompanha o crescimento de israelenses e palestinos que são amigos, crianças que vivem no mesmo quintal, e dali um tempo eles vão crescendo e cada vez mais são banhados por essa cultura de onde eles vieram, e o ódio vai surgindo neles depois de adultos.

Viviane - Acho que não era nem referência de voz por si só, era mais uma referência para construção de personagens e como um certo embasamento de que as crianças não tem esses preconceitos nelas, eles são colocados. Em alguns momentos do filme, eles falam mais com a voz da cultura do que com a voz deles mesmos, do que eles acreditam.

Alê - É, muitas vezes no filme a gente tem momentos em que aqueles diálogos que eles estão falando são frases prontas que eles ouviram dos pais. Não são frases do Claé falando para a Bruô, ou da Bruô falando para o Claé, são as vozes que já estão sendo colocadas na cabeça deles, coisas que eles ouviram possivelmente os pais falarem, ou alguém falar na televisão, sobre o inimigo, que é a outra cultura.

3 - Como foi gravar a cena do encontro entre o Claé e a Bruô com o João-de-Barro?

R: Viviane - Nós gravamos separadamente, Giulia e Lorenzo juntos, mas o Stênio não estava presente. O Stênio gravou mais tarde, em fevereiro de 2020, se não me engano. A Mel estava presente com ele e nós estávamos no estúdio. No primeiro passo, quando gravamos antes da pandemia, eu acho que você [Alê] fazia as vozes do João-de-Barro e as crianças interagiam. Geralmente, exceto quando tinha algum *retake* ou coisa bem específica, a gente priorizava sessões em que os dois estavam juntos, tentando não fazer barulho para um não atrapalhar a captação de voz um do outro.

Alê - Nesse momento com o João-de-Barro, eu lembro que eu estava com eles dentro da cabine. A Vivi e a Mel estavam fora e eu fiquei na cabine com os dois. Esse é quase um vício meu. Desde *Garoto Cósmico* e *O Menino e o Mundo*, e com *Perlimps* não foi diferente, eu entro e fico do lado conversando com os atores, dialogando e cutucando. Uma coisa corporal.

Viviane - Lembrei de algo. Quando você estava explicando para eles [Giulia e Lorenzo] sobre o Reino do Infinito. Você sentou no chão com eles, fizemos até filmagens. Eles eram bem pequenininhos ainda. Não lembro se fizemos isso depois de eles não conseguirem chegar em alguma coisa, ou se fizemos como prévia. Mas eu me lembro de vocês sentados no chão, ali ainda não tinha a frieza da gravação, a cobrança. Estavam os três no chão do estúdio com o Alê falando como se fosse um contador de histórias e eles hipnotizados, ouvindo sobre esse Reino do Infinito, sobre as estrelas, como se o Alê realmente fosse o João-de-Barro.

Alê - Exatamente, eu estava trazendo eles para dentro da história. É uma coisa que faço bastante com meu filho. Eu adoro contar histórias para meu filho desde que ele nasceu, ou quando ele começou a entender, já tinham as histórias. Temos os personagens que a gente cria juntos, os enredos e universos. É dentro desse lugar, todas as noites, é que a gente se encontra. Se eu preciso dizer alguma coisa para o João que ele precisa ouvir atentamente, eu sei que é dentro desse lugar que nós vamos a noite que eu consigo conversar com ele, porque ele está totalmente aberto. Então acho que as histórias tem esse poder, essa magia, de dentro de um universo em que você está totalmente atento, ouvir mais sobre a realidade e questões importantes do que estando fora. Então naquele momento fiz o mesmo que faço com meu filho, sentar e contar, trazendo eles para um lugar em meio a esta fantasia.

4 - Você identifica uma estética vocal particular em sua filmografia?

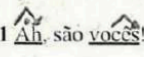
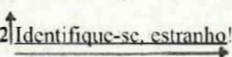
R: Eu normalmente não penso sobre isso. Eu tento fugir das “vozes de animação”, porque isso me incomoda. Eu só usaria uma coisa bem caricata no caso de, por alguma questão de linguagem, me servir. Mas eu não traria para um filme porque é sempre feito assim na animação. No caso, por exemplo, do Capitão Programação [personagem de *Garoto Cósmico*] a gente fez isso. Porque ele era um cara que precisava ser farsesco. A gente trouxe uma voz que era parecida com a voz do Batman. E aí um pouco nas vozes do mundo real em *Perlimps*, mas você vê que é por uma opção de linguagem. De maneira geral, eu opto sempre por uma coisa mais naturalista. Acho que dessa forma embarcamos mais, quebra mais facilmente a quarta parede, e dá chance de entrar mais profundamente na experiência. Não fico pensando muito sobre isso. Quando penso na relação entre meus filmes, eu penso neles de uma maneira mais ampla. Filosoficamente, qual é a relação entre os três? Óbvio, hoje eu percebo muita coisa da infância, da ruptura com a inocência, de sempre ter uma certa esperança ao final das histórias. E a Mel é alguém que vai me acompanhar sempre, sabe? Hoje eu já não penso em qualquer projeto sem ter a Mel por perto. É alguém que já entendeu o que eu quero, e isso tem muito valor.


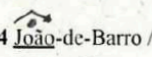
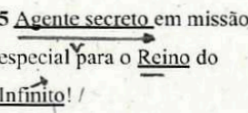
5 - Para você, Alê Abreu, o que são os perlimps?

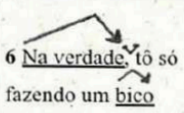

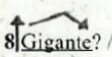
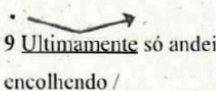
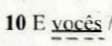
R: Uma voz. Tem uma história que eu sempre conto quando me perguntam sobre *Perlimps*. A infância marca demais, é um período em que a gente é muito a gente. Nós vamos esquecendo quem somos no decorrer da nossa caminhada no mundo. As pessoas vão atuando, vestindo carapuças, máscaras e peles. Isso vai ficando grosso em volta da gente, e nós perdemos o contato com a nossa essência. tudo aquilo que sonhamos ser e tudo que amávamos, nós esquecemos. “*Mas eu amava isso, por que não amo mais? Será que eu não amo? Cadê aquela pessoa que eu era?*” Se você for sensivelmente olhar para você, ela tá guardada em algum lugar. A criança tem a crença de que tudo



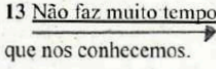

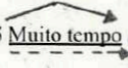
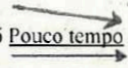
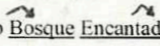
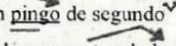
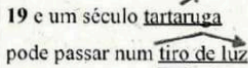
é possível, ela chega no mundo e percebe que até outro mundo é possível. ‘*Eu vou mudar o mundo*’ não é um pensamento adolescente, é coisa de quem ainda tem uma esperança muito latente. No final das contas, a crença de que tudo é possível traz essa arma poderosa que se chama esperança. Esperança de que as coisas podem ser de outra forma. Essa esperança é uma arma poderosa se você pensar na arte. Por que eu não posso fazer as coisas do meu jeito? Essa força faz parte de muitos contextos como alimento para grandes feitos. Só que a medida que a gente vai crescendo isso vai ficando para trás quase que num esquecimento, e eu acho que fica guardado dentro da gente em algum lugar como uma luz. E essa luzinha a gente vai buscar no momento em que a gente tá passando por dificuldades ou no momento de maior escuridão das vidas da gente, pessoalmente e também como sociedade. Acho que essa luz há de iluminar para trazer respostas, de por onde a gente pode caminhar. Eu acredito muito nessa luz que nós trazemos de algum lugar e que talvez chegue no mundo antes mesmo da gente. É daí que vem a ideia de *Perlimps*.

ANEXO X
PARTITURA VOCAL COMPLETA

personagem	ênfases	recursos vocais
João	1  Ah, são <u>você</u> !	— curva melódica ascendente/descendente e alongamento da interjeição Ah — curva melódica ascendente/descendente na sílaba tônica da palavra você
Claé	2  <u>Identifique-se, estranho!</u>	— intensidade forte e velocidade rápida na frase

personagem	ênfases	recursos vocais
João	3  <u>Barro!</u> / 4  <u>João</u> -de-Barro / 5  <u>Agente secreto</u> em missão especial para o <u>Reino</u> do <u>Infinito!</u> /	— curva melódica descendente da palavra — curva melódica ascendente/descendente e alongamento na palavra João — velocidade rápida nas palavras Agente secreto — entropausa para retomada de ar — força na articulação da sílaba tônica da palavra Reino — curva melódica ascendente na sílaba tônica da palavra Infinito

personagem	ênfases	recursos vocais
João-de-Barro	6  <u>Na verdade</u> , tô só fazendo um <u>bico</u>	— curva melódica ascendente/descendente nas palavras Na verdade — entropausa para retomada de ar — curva melódica ascendente/descendente na palavra bico
Bruó	7  Mas você não é um <u>Gigante?!</u>	— curva melódica ascendente/descendente na palavra
João-de-Barro	8  <u>Gigante?</u> / 9  <u>Ultimamente</u> só andei encolhendo / 10  E <u>você</u> /	— curva melódica ascendente/descendente, intensidade forte, força na articulação da palavra — curva melódica descendente/ascendente na palavra — abrandamento na articulação da palavra

personagem	ênfases	recursos vocais
João-de-Barro	11 são <u>amigos</u> ? 	— curva melódica ascendente e força na articulação da palavra
Claé	12 <u>Bem</u> ... 	— curva melódica ascendente/descendente na palavra
Bruô	13 <u>Não faz muito tempo</u> que nos conhecemos. 	— velocidade rápida na frase
Claé	14 <u>Bem</u> pouco tempo 	— curva melódica ascendente/descendente e alongamento da palavra
João-de-Barro	15 <u>Muito tempo</u> / 	— curva melódica ascendente/descendente e velocidade lenta na frase
	16 <u>Pouco tempo</u> / 	— curva melódica descendente e velocidade rápida na frase
	17 No <u>Bosque Encantado</u> / 	— curva melódica ascendente/descendente na sílaba tônica da palavra Bosque — curva melódica ascendente/descendente na sílaba tônica da palavra Encantado
	18 um <u>pingo</u> de segundo pode durar uma <u>tonelada</u> de século / 	— curva melódica descendente na palavra pingo e força na articulação da sílaba tônica — entrepausa para retomada de ar — curva melódica ascendente/descendente na palavra tonelada e força articulação da sílaba tônica
	19 e um século <u>tartaruga</u> pode passar num <u>tiro de luz</u> / 	— curva melódica ascendente na sílaba tônica na palavra tartaruga — curva melódica ascendente/descendente nas palavras tiro de luz e força na articulação da palavra tiro

personagem	ênfases	recursos vocais
João-de-Barro	20 Até que vocês <u>formam uma</u> bela dupla.	— abrandamento na articulação das palavras formam uma
Claé	21 <u>Dupla?</u> <u>Não!</u>	— intensidade forte, curva melódica descendente/ascendente e forte intensidade articulação na palavra Dupla — curva melódica descendente/ascendente na palavra Não
Bruô	22 <u>Nunca!</u> <u>Nunquinha!</u> A gente só recebeu a mesma missão secreta	— intensidade forte e curva melódica descendente/ascendente na palavra Nunca — curva melódica ascendente/descendente da palavra Nunquinha e forte articulação na sílaba pretônica da palavra
João-de-Barro	23 <u>A mesma missão?</u> / 24 <u>Azar, né?</u>	— velocidade lenta na frase — curva melódica ascendente/descendente nas palavras A mesma — curva melódica ascendente/descendente na palavra missão e alongamento da sílaba tônica — velocidade lenta na frase

personagem	ênfases	recursos vocais
Claé	25 <u>Nós recebemos uma mensagem, sabe?</u>	— curva melódica ascendente/descendente na frase — força na articulação da sílaba tônica da palavra mensagem e alongamento na sílaba tônica — curva melódica ascendente/descendente, força na articulação da palavra sabe e alongamento na sílaba tônica
Bruô	26 <u>Só que não era uma mensagem /</u> 27 <u>sabe?</u>	— velocidade rápida na frase — curva melódica descendente e força na articulação da palavra era — curva melódica ascendente/descendente e força na articulação na palavra sabe
Bruô e Claé	28 <u>Era uma gravação sua!</u>	— forte intensidade e velocidade rápida no frase — curva melódica descendente e força na articulação da palavra sua
Claé	29 <u>Diga o que sabe sobre os Perlimps!</u>	— forte intensidade e força na articulação da frase
Bruô	30 <u>Conte, rápido!</u>	— velocidade rápida na frase — curva melódica ascendente/descendente na palavras conte e rápido
João	31 <u>(indistinguível)</u>	— velocidade rápida

personagem	ênfases	recursos vocais
Claé	32 <u>Devagar, devagar!</u>	— velocidade rápida na frase
João	33 <u>(indistinguível)</u>	— velocidade lenta e alongamento
Bruô e Claé	34 <u>Conta de uma vez!</u>	— curva melódica ascendente/descendente, forte intensidade e velocidade rápida na frase
João	35 <u>É... Bem...</u> /	— curva melódica descendente e alongamento da palavra É
	36 <u>Era mesmo uma</u> gravação. /	— curva melódica ascendente/descendente nas palavras Era e mesmo — abrandamento na articulação da palavra uma
	37 Mas é uma <u>mensagem</u> dos Perlimps /	— entrepausa para retomada de ar — curva melódica ascendente na sílaba tônica da palavra mensagem

personagem	ênfases	recursos vocais
João	38 <u>Não dos seus Perlimps</u> /	— curva melódica ascendente/descendente nas palavras Não dos seus — forte articulação na sílaba postônica da palavra Perlimps
	39 <u>outros Perlimps</u> /	— entrepausas para retomada de ar — curva melódica ascendente/descendente na palavra outros
	40 <u>meus Perlimps</u> /	— forte articulação da sílaba postônica da palavra Perlimps — curva melódica ascendente/descendente na palavra meus — curva melódica descendente na palavra Perlimps e forte articulação na sílaba tônica
	41 <u>Perlimps</u> ↑ <u>Perlimps, Perlimps por toda parte, Perlimps!</u> //	— forte articulação na sílaba tônica da palavra Perlimps — entrepausas para retomada de ar — forte intensidade, velocidade rápida e força na articulação da frase

personagem	ênfases	recursos vocais
João	<p>42 Essa é <u>uma mensagem</u> de um <u>Perlímp infiltrado</u></p>	<p>— abrandamento da articulação na palavra uma</p> <p>— curva melódica descendente/ascendente na palavra mensagem</p> <p>— entrepausas para retomada de ar</p> <p>— curva melódica ascendente na palavra Perlímp</p> <p>— velocidade lenta na palavra infiltrado</p>
Claé	<p>43 Um <u>infiltrado</u>?</p>	<p>— curva melódica descendente na palavra</p>
João	<p>44 <u>É!</u> Infiltrado no <u>mundo</u> dos Gigantes /</p> <p>45 Os <u>Perlímps</u> também são agentes secretos /</p>	<p>— curva melódica ascendente/descendente e alongamento da palavra É</p> <p>— entrepausa para retomada de ar</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente na palavra mundo</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente na palavra</p>

personagem	ênfases	recursos vocais
João	<p>46 Eles se <u>infiltram</u> no mundo dos Gigantes <u>disfarçados</u>.</p>	<p>— curva melódica ascendente/descendente na palavra infiltram</p> <p>— entrepausa para retomada de ar</p> <p>— velocidade lenta e forte articulação na palavra disfarçados</p>
Claé	<p>47 <u>Disfarçados</u>?</p>	<p>— curva melódica descendente/ascendente na sílaba tônica da palavra</p>
Bruô	<p>48 <u>Disfarçados do que?</u></p>	<p>— velocidade rápida na frase</p>
João	<p>49 <u>Ué!</u> /</p> <p>50 <u>disfarçados</u> /</p> <p>51 de <u>Gigantes!</u></p>	<p>— curva melódica ascendente/descendente e alongamento da palavra</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente da sílaba tônica da palavra.</p> <p>— curva melódica ascendente/descendente, alongamento e força na articulação da sílaba tônica</p>
Bruô e Claé	<p>52 <u>Disfarçados de Gigantes!</u></p>	<p>— velocidade lenta na frase</p> <p>— curva melódica ascendente na sílaba tônica da palavra Gigantes</p>
Claé	<p>53 <u>Alto espionagem!</u></p>	<p>— velocidade lenta e força na articulação da frase</p>

personagem	ênfases	recursos vocais
João	54 <u>Altíssima!</u>	— velocidade lenta, força na articulação da palavra e curva melódica ascendente na sílaba tônica
Bruô	55 <u>João-de-Barro</u> nós vamos encontrar os perlimps!	— curva melódica ascendente/descendente na palavra — entrepausa para tomada de ar
Claé	56 <u>E a força deles vai salvar o Bosque!</u>	— velocidade rápida na frase
Bruô	57 <u>O/kay</u> , mas sem exageros.	— pronúncia silabada da palavra
João	58 Vocês são mesmo agentes <u>muito</u> especiais	— entrepausa para retomada de ar — curva melódica ascendente/descendente na palavra muito

personagem	ênfases	recursos vocais
João	59 <u>Venham</u> tenho <u>algo</u> a mostrar pra vocês /	— curva melódica ascendente/descendente na palavra Venham — entrepausa para retomada de ar — intensidade forte na palavra algo
	60 Há <u>muito</u> a ser salvo no mundo dos <u>Gigantes</u> além do Bosque.	— curva melódica ascendente/descendente na palavra muito — curva melódica ascendente na sílaba tônica da palavra Gigantes — entrepausa para retomada de ar
Bruô	61 Além do <u>Bosque?</u>	— curva melódica descendente/ascendente na palavra