



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
– UNEB CAMPUS XIV

DAVID DOS SANTOS OLIVEIRA

**POR DETRÁS DAS VOZES:**  
**O trabalho de dubladores e fandubladores no Brasil**

CONCEIÇÃO DO COITÉ

2024

DAVID DOS SANTOS OLIVEIRA

## **POR DETRÁS DAS VOZES**

Projeto apresentado à disciplina Trabalho de Conclusão de Curso, presente no curso de Comunicação Social- Rádio e TV, pela Universidade do Estado da Bahia/Campus XIV, como requisito para aprovação do semestre 2024.2, sob a orientação da Profa. Dra. Helen Campos Barbosa

CONCEIÇÃO DO COITÉ

2024

## **DEDICATÓRIA**

À Luzinete Ferreira dos Santos, minha mãe, por ser quem me criou e cuidou de mim, por me dar meu primeiro computador e ser minha principal referência de cuidado, ensino, educação e respeito pela natureza!

À Luzineide dos Santos Oliveira, minha irmã maravilhosa que me influenciou bastante no caminho das artes visuais e de aprendizados empíricos, pelo estudo e pela leitura!

Ao meu pai, Lourival Amorim de Oliveira, que apoiou minha jornada durante quase toda minha jornada

Ao meu tio Aliã Ferreira dos Santos, que me influenciou nos caminhos artísticos, com a poesia, as declamações, a música e a cultura alternativa. Também pelo tempo e generosidade disponibilizando seu computador!

Ao meu primo, Artur Santana dos Santos, meu primo, por me ceder seu computador tantas vezes, sendo uma grande companhia incentivadora nesta trajetória!

Ao meu amigo de longa data, Bruno Lopes Alves, que também me apoiou na direção da Universidade, sendo uma referência de sinceridade, tanto em críticas técnicas quanto emocionais, e de perseverança nos objetivos!

A todos os amigos, professores e orientadores que apoiaram direta e indiretamente este meu trabalho e minha trajetória acadêmica e artística, especialmente a orientadora Helen Campos pela paciência e pelos direcionamentos assertivos.

E à Joanna Bensus, minha companheira e parceira de jornada, que me inspirou a ingressar na faculdade de comunicação, reconhecendo em mim as características próprias dessa área. Ela me apoiou em vários momentos e processos, incluindo a escrita deste TCC. Gratidão pelo incentivo e presença ao longo do caminho!

## SINOPSE

No webdocumentário *Por Detrás das Vozes*, mergulho no fascinante universo da dublagem e da fandublagem, explorando as opiniões, os sonhos e as experiências de diferentes pessoas que vivem essa arte. Inspirado pela minha própria jornada, decidi criar um espaço onde a criatividade e a emoção se destacam, revelando histórias e perspectivas únicas de cada participante.

Este documentário apresenta depoimentos autênticos e trechos de trabalhos dos participantes que refletem a paixão por dar voz a personagens, enquanto discute as barreiras enfrentadas por quem busca ingressar na área. As dificuldades de acesso ao mercado, somadas aos desafios impostos pelas exigências técnicas e pelo cenário competitivo, são superadas com criatividade, persistência e apoio das comunidades dedicadas à fandublagem e à atuação de voz.

Outro aspecto central é o impacto das novas tecnologias, como a inteligência artificial e a dublagem remota, que têm transformado a maneira como essa arte é praticada. Embora essas ferramentas ampliem as possibilidades criativas que democratizam o acesso aos recursos, vejo que também levantam reflexões sobre o futuro da profissão e o papel do humano nesse processo.

Mais do que uma análise técnica, *Por Detrás das Vozes* é uma celebração da visão artística e divertida desse universo. A fandublagem, em especial, é destacada como uma forma de expressão criativa e um meio de aprendizado para muitos, conectando fãs e criadores em comunidades online. Meu objetivo é convidar o público a enxergar além das telas e das falas gravadas, compreendendo as histórias de dedicação e os sonhos que tornam essa arte tão especial.

## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO .....	7
2.1.	<i>Objetivo</i> .....	8
2.	<i>Objetivo Geral</i> .....	8
2.3.	<i>Objetivos Específicos</i> .....	8
2.4.	<i>Metodologia</i> .....	9
2.5.	<i>Justificativa</i> .....	11
2.	PERFIL DOS PARTICIPANTES.....	15
3.	NOSSOS DIÁLOGOS E DISCURSOS.....	17
4.1.	<i>Por Detrás Da Dublagem</i> .....	17
4.2.	<i>Por Detrás Da Fandublagem</i> .....	19
4.3.	<i>Por Detrás Da Dublagem Remota</i> .....	21
4.4.	<i>Por Detrás Da Dublagem De Inteligência Artificial</i> .....	22
4.	FUNDAMENTAÇÕES TEÓRICAS.....	24
5.1.	<i>A Expansão do Trabalho de Fã na Cultura Digital</i> .....	25
5.2.	<i>A Importância da Televisão no Crescimento da Dublagem</i> .....	26
5.3.	<i>Fandublagem é uma Cultura Participativa</i> .....	31
5.4.	<i>A Inteligência Coletiva da fandublagem</i> .....	31
5.5.	<i>Os prosumidores</i> .....	34
5.	CIBERCULTURA E O PAPEL DO WEBDOCUMENTÁRIO.....	35
6.	A DUBLAGEM TRANSFORMADA NA ERA DIGITAL.....	36
7.	PROBLEMAS DO CIBERESPAÇO.....	38
8.	CONCLUSÃO.....	39
9.	BIBLIOGRAFIA.....	42
10.	ANEXOS .....	43
11.	APÊNDICES.....	45

## PREFÁCIO:

Ao revisitar minha infância, percebo como a comunicação sempre esteve presente na minha vida, mesmo antes de eu entender sua importância. Minha mãe, Luzinete, conta que, desde bebê, eu já memorizava e falava com facilidade. Cresci em São Domingos, Bahia, rodeado por sons, cores e movimentos que estimularam minha criatividade.

Desde cedo, imitava vozes, fazia caretas e gravava vídeos improvisados com o celular de minha mãe, experimentando com animações simples. Mais tarde, na casa do meu primo Artur Santos, tive acesso a um computador e um microfone, onde pude gravar minhas primeiras experiências com dublagem e editar vídeos. Meu tio Aliã Ferreira também me forneceu esses recursos, o que foi essencial para que eu explorasse ferramentas digitais e expandisse minha curiosidade pela internet. Essas oportunidades foram um marco na minha trajetória. Descobrir a fandublagem transformou minha relação com a comunicação. No meu canal *MixDub Brasil*, criado com apoio da atriz e cantora Katú Mirim. Hoje o canal se chama *David Voices*<sup>1</sup> e comecei a compartilhar projetos que iam além do hobby, explorando a arte da voz com seriedade. Pude experimentar diferentes personagens e técnicas, refinando minha paixão pela atuação vocal. Minha entrada no canal *Voice Makers*<sup>2</sup> foi um divisor de águas, abrindo espaço para atuação de voz original, paródias criativas e um público amplo. Esse canal, mais do que um projeto, tornou-se uma plataforma importante para explorar a comunicação e o entretenimento, permitindo que eu fosse reconhecido por personagens como *Zabuza Momochi*, *o demônio do gás oculto*.

Revisitando minha história, percebo como cada pequena experiência contribuiu para que eu estivesse aqui hoje, escrevendo este TCC. Desde as brincadeiras de infância até os projetos mais sérios, cada passo foi construído com paixão, curiosidade e o apoio de pessoas que acreditaram em mim. Sou profundamente grato à minha mãe, Luzinete Ferreira, que sempre me incentivou a seguir meus sonhos, ao meu primo Artur Santos e ao meu tio Aliã Ferreira, que me deram os meios para explorar

---

<sup>1</sup> Canal David Voices, disponível em: <https://www.youtube.com/@davidvoices>

<sup>2</sup> Canal Voice Makers, disponível em: <https://www.youtube.com/@VoiceMakers>

ferramentas criativas, e a todos que me inspiraram ao longo do caminho. Agradeço especialmente à minha companheira, Joanna Bennus, que enxergou em mim o potencial que eu ainda não reconhecia, incentivando-me a ingressar no curso de comunicação e apoiando cada etapa desse percurso.

## **INTRODUÇÃO**

A dublagem brasileira é uma arte reconhecida mundialmente, tanto pela qualidade técnica quanto pela sua capacidade de adaptação cultural. Ela conecta audiências a histórias internacionais, ao mesmo tempo em que carrega as nuances e emoções características do idioma local. No entanto, o cenário da dublagem tem sido profundamente impactado por mudanças culturais e avanços tecnológicos. A expansão da internet, a popularização da fandublagem, o advento da dublagem remota e as controvérsias em torno da inteligência artificial são elementos que desafiam as fronteiras tradicionais dessa prática.

Este trabalho parte da curiosidade sobre o que há além das performances vocais que conhecemos, explorando as ideias e reflexões de quem vive a dublagem, seja como profissão ou paixão. Ao criar um webdocumentário, pretendo dar voz a diferentes perspectivas, revelando o lado humano, artístico e até mesmo ético dessa arte. Mais do que narrar histórias ou ensinar técnicas, busco conectar o público a um entendimento mais profundo sobre os valores e as transformações que cercam a dublagem no Brasil.

A introdução a esses debates revela não apenas a riqueza desse universo, mas também a necessidade de compreendê-lo dentro de um contexto maior de comunicação e criatividade. "Por Detrás das Vozes" é, assim, uma jornada para entender o que nos conecta às vozes que dão vida aos personagens, enquanto refletimos sobre os caminhos que a dublagem pode trilhar no futuro.

## OBJETIVO

Este trabalho tem como objetivo explorar o universo da dublagem para além das vozes gravadas, investigando os pensamentos, filosofias e expectativas de profissionais e amadores que atuam na área. Intitulado *Por Detrás das Vozes*, o meu projeto resultará em um webdocumentário de 50 minutos, combinando entrevistas com diferentes perfis de participantes e reflexões das comunidades relacionadas aos temas abordados. Além disso, serão apresentados trechos de trabalhos dos participantes como transições narrativas, valorizando as perspectivas artísticas e diversificadas. O foco não estará no histórico ou técnico da dublagem, mas nas barreiras enfrentadas por quem deseja ingressar no setor, na prática da fandublagem e nos impactos das novas tecnologias sobre a arte. Meu objetivo é oferecer ao público uma visão crítica e inspiradora, destacando a riqueza artística e a democratização da comunicação.

## OBJETIVO GERAL

Explorar as transformações da dublagem e fandublagem na era digital, enfatizando práticas colaborativas e impacto tecnológico.

## Objetivos Específicos

1. **Coletar Opiniões e Reflexões:** Entrevistar diferentes perfis de atores e membros da comunidade de dublagem e fandublagem para entender suas opiniões, imaginações e desafios enfrentados na profissão.
2. **Explorar a Fandublagem como Expressão Artística:** Analisar a fandublagem no ciberespaço, destacando seu papel como uma prática colaborativa e criativa.
3. **Investigação do Impacto das Novas Tecnologias:** Estudar como tecnologias emergentes, como inteligência artificial e dublagem remota, estão moldando e evoluindo a prática da dublagem.

## **METODOLOGIA**

Com habilidades que desenvolvi graças a fandublagem, aprendizado autodidata e os estudos técnicos que tive na academia, desempenhei no webdocumentário as funções de direção, edição de áudio e vídeo, entrevistador e compositor musical. Através de conferências online, me encontrei com diferentes perfis de atores voluntários para poder debater sobre temas previamente organizados num roteiro (apêndice 1) que resultou em 4 temas principais, que se tornaram blocos que podem ser assistidos de forma independente: 1: DUBLAGEM, 2: FANDUBLAGEM, 3: DUBLAGEM REMOTA e 4: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL. Este processo inteiro foi registrado em vídeo para compor o documentário, com a gravação da tela do meu computador durante os encontros digitais. Esses vídeos foram utilizados para compor o trabalho.

Para conduzir as entrevistas, primeiro elaborei uma mensagem de convite explicando os detalhes do projeto e enviei a todos os participantes. Após receber as confirmações, agendei com cada um o melhor dia e horário para a gravação. Algumas entrevistas ocorreram pelo Google Meet, enquanto outras foram realizadas no Discord, ambas plataformas com suporte para videochamadas. Para evitar cortes de áudio por falhas de conexão, solicitei que gravassem o áudio separadamente. Não estabeleci diretrizes para iluminação, deixando os entrevistados à vontade nesse aspecto, mas mantive a orientação de gravar na horizontal para garantir um padrão visual. Entretanto, a entrevistada Lia Kumo, considerada um expoente importante. Após a gravação, organizei os conteúdos em pastas temáticas numeradas: 0 para apresentação, 1 para dublagem, 2 para fandublagem, 3 para dublagem remota e 4 para dublagem com inteligência artificial. Por exemplo, na pasta de Lia Kumo, armazenei vídeos editados sobre dublagem, fandublagem e outros temas, diferenciando cada assunto pelo número correspondente. Com esse material estruturado, exportei para o software de edição e, a partir daí, utilizei a criatividade para conectar as falas dentro dos blocos temáticos, garantindo um fluxo narrativo coerente.

Durante o processo de pesquisa, meus temas foram se desenvolvendo gradualmente à medida que eu aprofundava meus estudos. Inicialmente, minha intenção era focar exclusivamente na fandublagem, mas percebi que era necessário

abordar também a dublagem profissional para entender melhor as semelhanças e diferenças entre as duas. Isso me levou a explorar a dublagem remota, tanto do ponto de vista técnico, como o uso de equipamentos, quanto do impacto na prática dos dubladores. Além disso, como faço parte da comunidade de dublagem e fandublagem na internet, acompanhei os debates sobre a dublagem por inteligência artificial e as questões éticas envolvidas, como a violação dos direitos dos dubladores. Assim, foi por meio do roteiro que consolidei os principais temas do meu estudo.

Saindo do padrão de conteúdo e estudo de dublagem, que mostra mais sobre os processos técnicos, e argumentos artísticos, com padrão visual de documentários - que sempre tem ótimos e diversificados planos fotográficos e uma narrativa linear - as entrevistas deste webdocumentário foram feitas em chamadas de vídeo, superando a inviabilidade de se encontrar com todos os entrevistados presencialmente. Conversei com cada um separadamente, sobre quatro tópicos escolhidos. No processo, convidei o consumidor do webdoc a também ser produtor dele, contribuindo com suas opiniões através dos convites na sua publicação, abordando aspectos positivos e negativos - característica da interatividade, própria de produtos midiáticos digitais, como salienta Henry Jenkins.

A execução deste trabalho contou com pesquisas bibliográficas das obras de autores como Leandro Pereira Lessa (2002), Bill Nichols (2010) e, principalmente, Henry Jenkins (2009), que me provocou as reflexões iniciais sobre a fandublagem e a influência da internet na mudança dos mundos que a envolvem, além de outros trabalhos agregadores que serão abordados posteriormente.

Diante dos modos documentais de Bill Nichols, posso especificar minha participação no webdoc como entrevistador e como uma das fontes. No modo participativo, atuo como entrevistador, interagindo diretamente com o público e conduzindo as conversas, estabelecendo trocas que evidenciam minha presença na pesquisa. Já no modo performático, incorporo minha própria experiência ao me "autoentrevistar", respondendo às mesmas perguntas feitas aos participantes. Dessa forma, minha participação não se limita apenas à mediação das entrevistas, mas também se insere como parte do objeto de estudo, reforçando a subjetividade e a reflexão sobre

o tema abordado. O webdocumentário também será disponibilizado no *Youtube*<sup>3</sup>, plataforma de ampla divulgação de conteúdo, a fim de exercer a inserção das interações do público, para deixar suas opiniões e navegar nos links anexados.

## JUSTIFICATIVA

Este trabalho visa contribuir para os estudos sobre dublagem, explorando as novas realidades criadas pela internet e pelo crescimento exponencial do acesso às tecnologias de comunicação, como computadores, microfones e redes sociais. A internet não apenas facilita a criação e distribuição de conteúdo, mas também promove a formação de comunidades online onde fãs e dubladores amadores compartilham conhecimentos e experiências. Essas práticas estão alinhadas ao que Pedro Curi (2016) descreve como uma nova cultura do consumo dos fãs, na qual a participação ativa em produções midiáticas amplia as formas de engajamento com a obra original. A fandublagem, nesse contexto, emerge como uma manifestação dessa cultura participativa, permitindo que admiradores da dublagem não apenas reproduzam, mas também ressignifiquem conteúdos audiovisuais. Assim, compreender as dinâmicas dessas comunidades é essencial para analisar o impacto das transformações tecnológicas sobre a dublagem e suas implicações culturais, sociais e profissionais.

O objetivo é, inclusive, fornecer uma contribuição diferente e única para a academia, refletindo e discutindo o impacto das redes sociais na democratização da produção cultural e na formação de comunidades de prática. Um dos desafios de realizar este trabalho foi de me deparar com uma escassez de fontes acadêmicas específicas sobre a fandublagem. No *Google Acadêmico*, existem 6330 textos sobre dublagem, enquanto sobre fandublagem apenas existem 6, sendo que 3 deles citam rapidamente a fandublagem. Inicialmente meu objetivo era estudar somente a fandublagem, mas devido a isso, mudei um pouco o caminho falando também de dublagem a medida em que fui estudando mais os textos sobre dublagem, teorias da cibercultura e refletindo sobre as relações sociais entre dublagem e fandublagem. O texto de Costa Godoi é muito breve e avalia a atividade de uma comunidade específica do *Facebook*. Este meu estudo ajuda a tentar preencher uma lacuna na literatura existente e promove uma maior compreensão e valorização das práticas

---

<sup>3</sup> Canal do Youtube "David Voices", meu canal de dublagem: <https://www.youtube.com/@davidvoices>

emergentes, fornecendo insights sobre a evolução da dublagem na era digital e promovendo uma maior valorização das práticas emergentes entre os fãs dubladores.

Ao abordar aspectos positivos e negativos dessas transformações, espera-se fomentar um debate construtivo sobre o futuro da dublagem e suas interações com a tecnologia e a *cultura participativa*. Com a difusão dessas informações na internet, acredito que estou contribuindo com minha pesquisa para divulgar subjetividade, teorias, filosofias e pensamentos que envolvem comunicação, arte e internet.

**Motivos Para Um Documentário:** O documentário é uma das formas mais antigas de filmagem, sendo que os primeiros filmes eram simplesmente uma câmera filmando alguma coisa acontecendo, por tanto “documentando” o real. Daí vem seu nome “documentário”. Além de ser um registro de um fragmento do movimento real, ele é um formato oposto de filme de ficção, pois não existem personagens criados, são pessoas reais em contextos reais. Bill Nichols (2010) contribuiu com a definição de alguns tipos de linguagem que existem em um documentário.

Os tipos de documentários que ele apresenta são divididos em: Expositivo; Poético; Observativo; Participativo; Reflexivo; Performático. Cada um possui suas descrições explicadas no livro de Nichols **Introdução ao Documentário**. Nele, o autor afirma que “os cineastas são frequentemente atraídos pelos modos de representação do documentário quando querem nos envolver em questões diretamente relacionadas com o mundo histórico que todos compartilhamos (NICHOLS, 2008).” Essa frase por si só consegue descrever bem a razão pela qual pensei nesse formato de produto audiovisual para apresentar este trabalho.

Depois de estudá-los, ficou mais claro para mim por quais modos de representação me atraiu e se encaixou melhor com minha ideia, que são os modos: *Participativo* e o *Performático*.

O modo participativo, permite a minha inserção nas imagens e nos processos, sobre uma condição diferente de abordagem, que privilegia a minha presença e experiência pessoal, enfatizando a subjetividade e a auto-reflexividade.

Modo participativo: enfatiza a interação de cineasta e tema. A filmagem acontece em entrevistas ou outras formas de envolvimento ainda mais direto. Frequentemente, unem-se à imagem de arquivo para examinar questões históricas. (NICHOLS, 2008, p. 62 e 63).

Este modo busca engajar o público através da emoção, da introspecção e da participação direta como pesquisador e produtor dos eventos apresentados.

Com modo performático porque terei mais liberdade para usar minhas experiências e memórias como ferramentas para compor o documentário, com o objetivo de enfatizar a dimensão subjetiva que também agrega outras dimensões do conhecimento.

modo performático: enfatiza o aspecto subjetivo ou expressivo do próprio engajamento do cineasta com seu tema e a receptividade do público a esse engajamento rejeita ideias de objetividade em favor de evocações e afetos. (NICHOLS, 2008, p. 63).

Ambos os modos de documentário destacam a presença ativa e direta do cineasta no filme, mas enquanto o participativo é mais sobre a relação e a interação com os sujeitos, o performático é mais sobre a introspecção e a experiência pessoal do cineasta. Vale ressaltar que esses modos de Nichols não estão em nenhum momento criando regras ou limitações como usar somente um desses modos. Você pode incrementar seu estilo próprio, bem como explorar a mistura de vários modos de documentário.

Os modos adquirem importância num determinado tempo e lugar, mas persistem e tornam-se mais universais que os movimentos. Cada modo pode surgir, em parte, como a reação a limitações percebidas em outros modos, como reação às possibilidades tecnológicas e como reação a um contexto social em mudança. Entretanto, uma vez estabelecidos, os modos superpõem-se e misturam-se. Os filmes, considerados individualmente, podem ser caracterizados pelo modo que mais parece ter influenciado sua organização, mas também podem combinar harmoniosamente os modos, conforme a ocasião. (NICHOLS, 2008, p. 63).

**Como cheguei no webdocumentário?** Contudo, não era possível fazer entrevistas ao vivo no meu caso. Apesar de todas as razões teóricas para a utilização do formato escolhido para apresentar este trabalho, eu não consegui visualizar como

utilizaria a linguagem tradicional do documentário, pois era uma prática cibernética, uma cultura online.

Quando expliquei a ideia do meu TCC para a orientadora Helen Campos, ela me apresentou o conceito de webdocumentário, que eu ainda não conhecia. Isso logo me abriu a mente e me fez conectar toda a ideia de poder apresentar cada participante em sua casa e a possibilidade de explorar novas ferramentas e possibilidades, como inserção de links e convites para o espectador participar do webcomentário, explorando livremente links, documentos e arquivos, e também fornecendo suas opiniões em enquetes e comunidades. Além de me apresentar o formato, me indicou textos acadêmicos sobre ele, para que eu pudesse melhor entender e fundamentar este trabalho, como o texto de Manuela Penafria “A Web e o documentário: uma dupla inseparável?”:

O explorador poderá, mesmo que independentemente da sua maior ou menor capacidade de interação com o webdocumentário, ser um interveniente com maior ou menor envolvimento; e esse envolvimento não depende apenas das possibilidades que lhe são oferecidas mas, também, do seu próprio interesse nesse envolvimento. Assim, perante um mesmo webdocumentário, um dado explorador pode considerar que as possibilidades que lhe são oferecidas são suficientes e outro considerar que o webdocumentário não lhe permitiu relacionar-se efetivamente. (PENAFRIA, 2014).

Escolhi o formato de webdocumentário para expressar a história da fandublagem por diversas razões que considero fundamentais. Primeiramente, o webdocumentário oferece uma plataforma interativa e imersiva, onde posso não apenas apresentar informações sobre a fandublagem, mas também permitir que os espectadores explorem e participem ativamente da narrativa. A natureza interativa do webdocumentário permite que os espectadores assumam o papel de exploradores, navegando por diferentes aspectos da história da fandublagem de acordo com seus interesses e curiosidades.

**O que é a fandublagem?** Para além de um ato de ser uma dublagem feita por fã, de ser uma dublagem amadora e caseira, há muito para ser descoberto. É importante pesquisarmos este gênero comunicativo para contribuir com uma explanação mais aprofundada por meio de uma metodologia científica para assim compor reflexões sobre o que é, onde e como se desenvolve a fandublagem, e o

papel da internet na transformação dos consumidores de dublagem em produtores de dublagem.

Ao iniciar minha busca por referências que estudassem a fandublagem, descobri uma grande escassez no cenário acadêmico. Me senti estimulado a pesquisar mais sobre isso porque inicialmente encontrei somente um artigo sobre um grupo de *Facebook*, chamado *Cultura participativa e formação de grupos de fandublagem: análise da comunidade FandubBR* que explica brevemente que a fandublagem é uma dublagem na qual os “fãs se apropriam de um conteúdo audiovisual já existente, manipulam-no, transformando em um produto audiovisual para consumo de seus pares”. (COSTA e GODOI, 2018).

Ou seja, a fandublagem é uma dublagem feita por fãs de um conteúdo e/ou fãs de dublagem. Nesse artigo mostra a fandublagem a partir da realidade de um grupo que, sem fins lucrativos, produzia a distância uma dublagem caseira/dublagem amadora ou como preferimos chamar: *fandublagem*. Assim, interligados pela internet, estando cada *fandublador* ou *fandubladora* numa parte do Brasil, se organizavam para se divertirem com suas produções. Conteúdos esses que também produziu antes mesmo de ter conhecimento do conceito de fandublagem.

Assim como os fandubladores colaboram para criar versões de obras audiovisuais, os espectadores do webdocumentário podem contribuir para a construção do conhecimento coletivo sobre a prática da fandublagem.

## **PERFIL DOS PARTICIPANTES**

Os participantes de *Por Detrás das Vozes* foram selecionados com o objetivo de trazer visões variadas e complementares sobre a dublagem e a fandublagem. Cada um deles contribuiu para o diálogo com opiniões críticas, reflexões apaixonadas e experiências marcantes, formando um mosaico rico de perspectivas que moldaram a narrativa do documentário.

### ***Cid Fernandes***

Ator e dublador profissional, abre as discussões trazendo uma visão técnica apurada sobre a atuação de voz, além de críticas coerentes sobre o mercado e a

construção de personagens. Sua experiência oferece uma base sólida para os diálogos, enriquecendo o debate com análises detalhadas e ponderadas.

### ***David Santos***

Como pesquisador e participante do universo da fandublagem, eu contribuí com reflexões baseadas na minha trajetória pessoal e acadêmica. Como estudante de Comunicação Social, trouxe para este trabalho as habilidades necessárias para conduzir e produzir o documentário, organizando as entrevistas e alinhando o roteiro de forma a criar um fluxo narrativo. Meu papel foi o de integrar essas vozes distintas, conectando-as por meio de temas e perguntas que estimulam diálogos profundos e inspiradores.

### ***Jederson Fagner***

Ator e fã-dublador, traz uma perspectiva mais emocional, pautada por sua paixão pela arte. Suas opiniões ressaltam o lado afetivo da dublagem, explorando a relação pessoal que ele desenvolveu com o universo da voz, seja em projetos amadores ou profissionais.

### ***Lia Kumo***

Fã-dubladora, também apresenta observações críticas, com um olhar analítico sobre os desafios que permeiam a dublagem e a fandublagem. Ela oferece reflexões que vão além da prática, abordando as dificuldades encontradas por quem busca se inserir nesse universo, além de conhecer mais de perto as problemáticas das comunidades.

### ***Marcus Felipy***

Ator de voz e YouTuber, também dirige atores para as paródias no canal *Voice Makers*, no qual também faz parte do elenco. Cria diversos conteúdos voltados para o mundo da dublagem, tendo uma visão crítica e respeitosa.

### ***Mylenna Stanizio***

Atriz e ativa na área de voz, destaca tanto aspectos positivos quanto negativos dos universos abordados. Suas opiniões críticas ampliam a discussão, tocando em questões como a qualidade do trabalho artístico, o impacto das novas

tecnologias e os desafios de se adaptar, encorajando os artistas a continuarem progredindo e estudando.

Essas escolhas foram feitas com cuidado, priorizando participantes que já tinham algum conhecimento prévio sobre os tópicos em debate, garantindo que as discussões fossem produtivas e enriquecedoras. Ao reunir pessoas com experiências diversas, foi possível construir um panorama que transita entre o técnico e o afetivo, entre o profissional e o amador, criando um retrato vibrante do que está por trás das vozes.

## **NOSSOS DIÁLOGOS E DISCURSOS**

Este capítulo é uma descrição resumida da opinião dos participantes junto a minha. O texto a seguir conta com nossas opiniões diretas fornecidas nos nossos diálogos durante as entrevistas.

### ***Por Detrás da Dublagem***

Cid Fernandes inicia destacando o papel da dublagem na acessibilidade cultural, enfatizando como ela permite que pessoas com dificuldades de leitura ou analfabetismo não percam nuances importantes do conteúdo. Essa democratização do acesso ao audiovisual torna a dublagem essencial para alcançar uma audiência mais ampla. A memória afetiva também foi amplamente reconhecida como uma qualidade central da dublagem. Eu apontei como as vozes dos dubladores ajudam a criar conexões emocionais profundas, marcando a infância de muitos brasileiros que crescem assistindo desenhos e filmes dublados. Além disso, a internet tem sido um espaço valioso para os dubladores compartilharem suas histórias e se aproximarem de seus fãs, oferecendo conteúdos como cursos e curiosidades sobre o universo da dublagem.

Jederson Fagner, inspirado pela performance icônica de Carlos Campanile como Freeza<sup>4</sup>, exemplifica como a dublagem não apenas conecta o público às obras, mas também desperta vocações artísticas. Minha relação com a dublagem foi

---

<sup>4</sup> Personagem de Dragon Ball - anime famoso criado por Akira Toriyama

profundamente marcada quando assisti a um documentário sobre o jogo *God of War II*, que mostrava os atores de voz em ação no estúdio. Ver aqueles profissionais interpretando e dando vida aos personagens despertou em mim uma paixão e um desejo de seguir esse caminho artístico, algo que me acompanha até hoje. Esse exemplo reflete como as novas tendências culturais e digitais — como bastidores de produções, documentários e conteúdos sobre o processo criativo — têm o poder de inspirar e formar uma nova geração de artistas, conectando sonhos a possibilidades tangíveis no mundo artístico.

Marcus Felipy valoriza o crescimento da visibilidade dos dubladores no Brasil nos últimos anos, ressaltando como a qualidade da dublagem pode ser motivo de orgulho e como a crítica construtiva é essencial para elevar ainda mais os padrões do setor. Por outro lado, o mercado profissional apresenta barreiras significativas. Mylenna Stanizio aponta que entrar no mercado exige "ter um pezinho lá" ou ser indicado por alguém, devido à competitividade extrema. Lia Kumo, diante desse cenário, confessa incertezas sobre seu futuro na área. Marcus Felipy criticou as "panelinhas" que dificultam a entrada de novos talentos. Ele observa que essas dinâmicas interpessoais, se mal geridas, podem impedir profissionais qualificados de terem oportunidades justas. Esse problema, no entanto, não é exclusivo da dublagem, sendo encontrado em diversas áreas.

Jederson Fagner enfrenta outro obstáculo: a limitação geográfica. Mesmo com DRT e formação como ator, ele relata que morar em Minas Gerais, longe dos principais polos de dublagem em São Paulo e Rio de Janeiro, restringe suas chances de ingressar no mercado. Essa centralização do setor também é uma crítica que atinge outros aspirantes à profissão. Por minha parte, critiquei a baixa remuneração, que força os dubladores a aceitarem cargas de trabalho excessivas para sustentar suas despesas. Essa pressão contribui para a formação das "panelinhas", uma vez que muitos buscam proteger suas fontes de renda em um ambiente competitivo.

Esse tópico destacou como a dublagem profissional equilibra suas contribuições culturais e desafios estruturais. Por um lado, ela é uma ferramenta inclusiva, capaz de tocar emocionalmente o público e inspirar novas gerações de artistas. Por outro, enfrenta barreiras como a centralização geográfica, baixos salários e dinâmicas interpessoais que podem limitar o acesso de novos talentos. A reflexão crítica

proposta ressalta a importância de fortalecer tanto o reconhecimento dos dubladores quanto a estrutura do mercado, para que essa arte continue sendo um pilar da cultura brasileira.

### ***Por Detrás da Fandublagem***

A fandublagem, discutida como uma prática artística e comunitária, foi analisada sob diferentes perspectivas, considerando suas qualidades, críticas e transformações ao longo do tempo. Aspectos positivos e qualidades. A fandublagem foi celebrada como um espaço de experimentação artística e técnica. Lia Kumo e Jederson Fagner compartilharam como a prática ajudou a superar a timidez e desenvolver habilidades como atuação e edição, muitas vezes em ambientes improvisados, como gravar dentro de armários ou usar materiais acústicos caseiros. Mylenna Stanizio destacou o potencial de expressão e autodescoberta que a fandublagem oferece, especialmente para jovens interessados em arte, além de sua função de dar voz a conteúdos que dificilmente seriam dublados oficialmente, como jogos e filmes antigos.

Marcus Felipy elogiou a liberdade criativa da fandublagem, que permite brincar, experimentar e até aprender técnicas avançadas, como adaptação de textos e sonoplastia. Ele ressaltou que, apesar de ser um hobby, a prática pode levar a resultados surpreendentemente semelhantes aos da dublagem profissional, dependendo do esforço e dedicação dos participantes.

Eu complementei essa visão destacando a transformação dos fãs em *prosumidores*<sup>5</sup> – consumidores que também produzem – graças à acessibilidade de equipamentos modernos. Este termo será abordado mais à frente neste trabalho. A fandublagem não é apenas uma expressão artística, mas também uma ponte para o aprendizado colaborativo, com comunidades online fomentando trocas criativas e conselhos. Enfim, produzindo conteúdos que também estão engajados.

Apesar das qualidades, a fandublagem enfrenta críticas. Cid Fernandes advertiu contra levar a prática como uma profissão formal, sugerindo que papéis como “diretor de fandublagem” são incoerentes. Mylenna apontou que alguns

---

<sup>5</sup> Esse termo vem da palavra *prosumer*, criado por Alvin Toffler, e pode ser definido como um consumidor que gera conteúdo

fandubladores adotam posturas rígidas e exigentes, desestimulando iniciantes. Ela citou casos de direção excessiva, onde pessoas mandavam comprar microfones caros ou forçavam performances que acabavam prejudicando os envolvidos.

Lia Kumo também observou que a comunidade fandub, antes mais colaborativa, parece ter se fragmentado ao longo dos anos, embora ela não tenha certeza do motivo dessa mudança. Marcus Felipy brincou sobre os exageros com pedidos absurdos, exemplificando: "Oi, quero que você faça esse personagem pra mim. Você tem... 1 dia! E são 400 falas, e a voz tem que ser idêntica à deste dublador aqui, e o microfone tem que ser de estúdio.

A diferença entre fandublagem e dublagem profissional também foi amplamente debatida. Marcus Felipy destacou um aspecto único da fandublagem: o tempo quase ilimitado para trabalhar em cada cena. Ele brincou que, nessa prática, é possível criar uma espécie de "Magnum Opus" para cada frase, revisitando e ajustando até que tudo esteja perfeito. Cid Fernandes complementou essa visão, observando que, diferentemente da dublagem profissional, a liberdade temporal na fandublagem permite uma dedicação minuciosa, embora o resultado final dependa do crivo pessoal do próprio fandublador.

Ele ponderou que essa percepção individual pode criar uma ilusão de qualidade, já que o trabalho não passa por uma avaliação externa profissional. Mylenna comentou que, embora conheça fandubladores tecnicamente talentosos, muitos travam ao sair do ambiente doméstico para um estúdio profissional. A prática evoluiu ao longo do tempo, transformando-se em um espaço onde fãs não apenas consomem, mas produzem conteúdos. Contudo, como Lia observou, o espírito comunitário parece ter enfraquecido em comparação aos primeiros anos, quando a ajuda mútua era mais evidente.

O tópico sobre fandublagem permitiu destacar as diferenças entre esta prática e a dublagem profissional, ao mesmo tempo em que trouxe considerações críticas e reflexões sobre cada uma delas. Enquanto a fandublagem foi reconhecida como uma forma de experimentação criativa e aprendizado, que permite aos praticantes explorar habilidades e criar conexões, a dublagem profissional foi valorizada por sua exigência técnica e padronização. No entanto, também emergiram críticas que

problematizam exageros e atitudes na comunidade de fandublagem, além de questões como a percepção distorcida de qualidade pelo tempo ilimitado na produção amadora. Essas discussões reforçaram a importância de entender a fandublagem como um espaço de aprendizado e diversão, distinto da formalidade e profissionalismo da dublagem, mas igualmente relevante como ponto de partida para quem deseja se desenvolver nessa área.

### ***Por Detrás da Dublagem Remota***

A dublagem remota emergiu como uma prática amplamente discutida, com diferentes perspectivas e experiências, destacando tanto seus avanços quanto suas limitações. Para muitos, a dublagem remota trouxe inovações positivas. Lia Kumo acredita que foi um avanço significativo, especialmente com o crescimento impulsionado pela pandemia. Cid Fernandes compartilha que essa modalidade permitiu que dubladores de um estado colaborassem com estúdios de outro, citando sua própria experiência em dublar uma série para São Paulo diretamente de sua casa no Rio. Ele também enfatiza a economia de tempo e deslocamento como uma grande vantagem.

Jederson Fagner e Marcus Felipy veem potencial no modelo remoto, com Jederson destacando como ele pode conectar dubladores de diversas localidades e Marcus afirmando que, com os equipamentos certos, a dublagem remota representa o futuro. A história do canal Voice Makers, mencionada por Marcus, também exemplifica como a colaboração remota pode ser bem-sucedida, consolidando projetos criativos por mais de uma década.

Apesar das vantagens, há desafios notáveis. Marcus alerta para problemas relacionados ao uso de equipamentos inadequados ou gravações em locais barulhentos, algo que ele observou em algumas produções. Lia Kumo e Mylenna Stanizio apontam a falta de padronização de qualidade como um problema recorrente, com diferenças perceptíveis entre os microfones usados por dubladores. Mylenna ressalta também os custos elevados associados à montagem e manutenção de um home studio, além das dificuldades de gerenciamento e limpeza

do espaço. Ela também menciona que, embora seja mais prático gravar em casa, a economia é maior quando se utiliza estúdios tradicionais. Cid complementa ao observar que algumas produções exigem confidencialidade, o que torna a dublagem presencial indispensável.

Por outro lado, há questões mais específicas levantadas. Lia destaca que, durante a pandemia, estúdios forneceram microfones e cabines acústicas para alguns dubladores, o que ajudou a manter a qualidade. Mylenna aponta a acessibilidade como um benefício, especialmente para pessoas com deficiência, que podem enfrentar dificuldades em estúdios não adaptados. No entanto, ela alerta que o custo de equipamentos para dublagem remota pode ser muito elevado, dificultando o acesso, além da manutenção. Já Marcus relembra de maneira bem-humorada como as gravações em casa podem gerar situações inusitadas, como vizinhos ouvindo gritos de cenas dramáticas sem entender o contexto.

Eu destaco que tanto a dublagem remota quanto a fandublagem são reflexos das transformações tecnológicas e culturais que vivemos hoje, possibilitadas pelo avanço no acesso a equipamentos, aplicativos de produção audiovisual e maior conectividade pela internet. Ressalto que a fandublagem precedeu a dublagem remota como uma prática que já vinha experimentando o uso de tecnologias domésticas e colaborativas, servindo quase como um precursor desse modelo no mundo profissional. Essas inovações não apenas facilitaram a entrada de novos talentos no mercado, mas também influenciaram diretamente a evolução e o funcionamento da dublagem profissional, permitindo maior flexibilidade e alcance, mesmo com as limitações geográficas ou estruturais mencionadas.

Em conclusão, a dublagem remota surge como uma prática transformadora e acessível, com benefícios claros em termos de flexibilidade, alcance e inovação. No entanto, ela ainda enfrenta desafios em relação à padronização de qualidade e custos, que precisam ser superados para alcançar seu pleno potencial. O debate ressalta a importância de equilibrar tradição e modernidade, otimizando as vantagens sem comprometer a excelência da dublagem.

## ***Por Detrás da Dublagem de Inteligência Artificial***

A discussão sobre a dublagem de inteligência artificial (IA) começa em tom leve com Marcus Felipy brincando: “Ela tá aí rondando pelos canos, olhando pra todo mundo, e a gente olhando pra ela”, destacando o caráter onipresente e intrigante dessa tecnologia. Lia Kumo reforça a percepção inicial de ameaça, chamando a IA de “imagem maligna”. Mylenna Stanizio, por outro lado, avalia que ela chegou para ficar, e precisamos prestar atenção às cláusulas contratuais que possam violar os direitos dos dubladores.

Jederson Fagner expressa preocupação com o avanço rápido da IA, que pode causar insegurança nas áreas criativas. Ele e Mylenna destacam como algumas IAs já alcançaram um nível impressionante de naturalidade, o que aumenta o receio de muitos profissionais. Ainda assim, Mylenna sugere que os artistas estudem e melhorem continuamente, superando a tecnologia com talento e emoção.

Eu contribuo perguntando aos espectadores o que acham da IA na dublagem e proponho que ela pode ser usada a nosso favor. Dou o exemplo de IAs que sincronizam vozes com a labial de diferentes idiomas, melhorando a imersão. No entanto, reconheço críticas de que isso pode enfraquecer a adaptação artística de roteiros, um pilar importante na dublagem.

Cid Fernandes traz um ponto crucial: o avanço da IA é inevitável, mas deve ser regulado para evitar abusos. Ele exemplifica como algumas vozes de dubladores falecidos, como Isaac Bardavid, foram usadas sem consentimento, causando revolta na comunidade artística. Lia Kumo e Jederson Fagner compartilham dessa indignação, avaliando que tal uso é desrespeitoso, mesmo que tenha apelo saudosista. Mylenna Stanizio destaca um ponto crucial ao abordar as limitações da inteligência artificial: a incapacidade de captar “emoções mistas” — nuances emocionais complexas que dão profundidade às performances humanas. Para ela, isso ainda é um diferencial insubstituível dos dubladores. Além disso, Mylenna incentiva os profissionais a estudarem e se aperfeiçoarem, destacando que,

enquanto a IA avança, a qualidade artística e o domínio técnico sempre serão fatores essenciais para superar suas limitações.

Marcus Felipy argumenta que a IA pode ser uma ferramenta valiosa se usada para complementar, não substituir, o trabalho humano. Ele ressalta que a tecnologia não consegue adaptar piadas e referências culturais como um dublador faria. Além disso, ele entende que a praticidade oferecida pela IA pode atrair quem prefere um caminho mais direto, sem a necessidade de aprender técnicas como edição de áudio ou adaptação, mas observa que essa simplicidade também pode empobrecer o processo criativo. Jederson Fagner concorda, afirmando que não há substituto para a emoção transmitida por uma voz humana.

Sobre a fandublagem, eu levanto preocupações de que a IA pode prejudicar o aprendizado técnico e a sociabilidade dessa prática, já que elimina a necessidade de habilidades como edição e adaptação. Apesar disso, acredito que a fandublagem sobreviverá devido à sua essência artística e colaborativa. Marcus Felipy reforça essa ideia, apontando que a facilidade criada pela IA enfraquece aspectos do processo criativo, mas entende que ela pode atender àqueles que não desejam se aprofundar tecnicamente.

A conclusão unânime é que a IA é uma ferramenta com potencial tanto para ajudar quanto para prejudicar. O desafio está em regulamentar seu uso, proteger os direitos dos dubladores e preservar o valor artístico e humano da dublagem. Enquanto isso, a recomendação é clara: continuar estudando, adaptando-se e valorizando o trabalho humano como algo insubstituível.

## **FUNDAMENTAÇÕES TEÓRICAS DA FANDubLAGEM**

A fandublagem é a prática na qual fãs recriam a dublagem de obras audiovisuais, como filmes, séries e animações, adicionando suas próprias vozes aos personagens. Diferente da dublagem profissional, a fandub é feita de forma independente e colaborativa, muitas vezes sem fins lucrativos, sendo impulsionada pelo interesse dos fãs em interpretar, adaptar ou até mesmo reinventar diálogos.

No estudo de Costa Godoi (2018), a fandublagem é analisada como uma

forma de produção de fã que se insere na cultura participativa, permitindo que os admiradores de determinadas obras não apenas consumam, mas também se tornem ativos na recriação e disseminação do conteúdo. Além de ser um espaço de experimentação e aprendizado, a fandub reforça o impacto das novas tecnologias na democratização do audiovisual, pois ferramentas acessíveis de gravação e edição possibilitam que qualquer pessoa participe dessa prática, ampliando ainda mais a interação entre fãs e produções midiáticas.

### ***A Expansão do Trabalho de Fã na Cultura Digital***

A fandublagem pode ser compreendida dentro do escopo das produções de fãs, como analisa Pedro Curi (2010) em *Entre fan arts, fan fictions e fan films: o consumo dos fãs gerando uma nova cultura*. Curi destaca que os fãs não são apenas consumidores passivos, mas também criadores que transformam e expandem os universos narrativos por meio de diferentes formatos, como fan arts, fan fictions e fan films. Eu percebo que a fandublagem se encaixa perfeitamente nesse contexto, pois os fãs se apropriam de conteúdos audiovisuais para recriar diálogos, adaptar falas e dar novas interpretações aos personagens.

Assim como as produções analisadas por Curi, a fandublagem reflete a cultura participativa e a democratização das tecnologias de produção audiovisual. O acesso facilitado a softwares de edição de áudio e vídeo permite que qualquer pessoa com interesse em dublagem possa experimentar e criar suas próprias versões de conteúdos dublados. Eu vejo essa prática não apenas como uma forma de expressão criativa, mas também como um ambiente de aprendizado e colaboração, onde os fãs compartilham técnicas, dicas e experiências.

Além disso, a fandublagem segue uma tendência crescente das produções de fãs que transitam entre o amadorismo e o profissionalismo. Muitos fandubladores desenvolvem suas habilidades a ponto de se tornarem profissionais da área, algo que também acontece com ilustradores e escritores que começam criando fan arts e fan fictions. Ao estudar essa prática, percebo o quanto ela influencia tanto os fãs quanto o próprio mercado da dublagem, criando novas oportunidades e redefinindo a relação entre o público e os produtos audiovisuais.

A parte teórica é fundamental em um trabalho acadêmico, pois oferece a base conceitual e analítica que sustenta a pesquisa. Além disso, ela conecta o estudo às discussões já existentes no campo, fornecendo uma estrutura que legitima os argumentos apresentados. No caso deste projeto, a fundamentação teórica ajuda a situar as transformações do setor da dublagem no Brasil e a explorar suas implicações para a arte, a ética e a sociabilidade.

### ***A Importância da Televisão no Crescimento da Dublagem***

A televisão teve um papel essencial no crescimento e na popularização da dublagem no Brasil, principalmente durante sua consolidação como meio de comunicação de massa no século XX. O que mais me chama a atenção é como a expansão da TV caminhou lado a lado com o surgimento dos primeiros estúdios de dublagem no país. Como menciona Freire (2014), “a consolidação da televisão foi acompanhada por propostas como o Projeto de Lei nº 37.960, que defendia a obrigatoriedade de dublagem de filmes estrangeiros”. Esse movimento foi decisivo para impulsionar o mercado de dublagem nacional. Achei interessante a argumentação do cineasta Trigueirinho Neto, também mencionada por Freire (2014), sobre como essa medida poderia equilibrar a competição entre filmes nacionais e internacionais, possibilitando que públicos de diferentes classes sociais, especialmente os menos alfabetizados, tivessem acesso ao cinema.

O artigo de Rafael Freire, *“Versão Brasileira – Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940”*, foi fundamental para os rumos da minha pesquisa. Ao abordar debates como o de Carmen Santos e Moacyr Fenelon, Freire destaca como a dublagem, desde seus primeiros passos no Brasil, já gerava discussões culturais e sociais relevantes. A preocupação de Carmen, que temia a perda de identificação cultural e acessibilidade, contrapõe-se ao otimismo de Fenelon, que enxergava na dublagem uma oportunidade para valorizar a qualidade técnica do cinema nacional.

Assim, em meados da década de 1940 a dublagem não era consenso entre os profissionais do cinema brasileiro. Enquanto a produtora, diretora e atriz Carmen Santos temia que a dublagem de filmes estrangeiros fosse tirar algumas vantagens dos filmes brasileiros (a identificação do espectador pela língua, além da compreensão dos diálogos mesmo pelo público analfabeto)

e por isso prejudicar o cinema nacional, o diretor e técnico de som Moacyr Fenelon era a favor de sua implantação: “O cinema nacional vai ganhar [com a dublagem] porque vamos chegar a conclusão que o som das nossas produções não é tão ruim como os ‘entendidos’ acham.” (FREIRE, 2014).

A profundidade com que Freire explora esses contextos, de maneira técnica e descritiva, me ajudou a compreender as transformações que a dublagem proporcionou desde o início, consolidando-se como um elemento essencial da cultura audiovisual brasileira.

Esse artigo foi uma base importante para entender os dilemas e avanços que fazem parte da história da dublagem no Brasil. Na chegada da dublagem em 1940, os cineastas já criticavam, dizendo que um filme não deveria ser dublado (esse tipo de crítica dura até hoje) e que deveria ser consumido no seu idioma original. Hoje em dia essa opinião é reproduzida bastante por cinéfilos, consumidores mais “cult” de filmes, que são um público que preza por determinadas características de uma obra, como o áudio no idioma original.

Entretanto, ainda não estava valendo a pena o investimento pelo baixo retorno monetário, dando certo somente com a chegada de filmes animados, nicho no qual a dublagem desde o começo foi bem aceita, como a dublagem do primeiro longa-metragem de Walt Disney, Branca de Neve e os sete anões (*Snow White and the Seven Dwarfs*). Ao mesmo tempo, percebo como a televisão foi um canal poderoso para aproximar os dubladores do público.

No trabalho recente de Matheus Melo, *Dublagem Brasileira: Uma Perspectiva Intercultural* (2024), a dublagem é apresentada como uma prática de tradução audiovisual que vai além da simples transposição linguística, funcionando como um fenômeno *intersemiótico* e intercultural. Sua análise comparativa entre textos-fonte e textos dublados demonstra como a dublagem, ao reinterpretar elementos vocais e visuais, recria significados que dialogam diretamente com a cultura local, muitas vezes recorrendo a estereótipos sociais. Este trabalho foi fundamental para minha compreensão de como a dublagem não apenas traduz, mas também adapta narrativas para públicos específicos, reforçando seu papel cultural no Brasil.

Avaliando o que vimos até agora sobre a participação da dublagem na cultura audiovisual do Brasil, percebemos que sua popularização e persistência está intimamente ligada à história da reprodução do cinema no país e ao acesso do público a textos audiovisuais estrangeiros. Aqui,

frisamos que esta pesquisa tem como objeto de análise o entendimento deste uso específico da dublagem como uma forma de tradução não apenas da língua, mas também de esferas de significação particulares da cultura audiovisual e o caráter intersemiótico da produção e montagem da voz para este fim. (MELO, 2024).

O trabalho dos dubladores brasileiros transcende o reconhecimento pela voz, permitindo que nomes como Guilherme Briggs se tornassem amplamente reconhecidos também por sua imagem. Isso é algo que me faz pensar na valorização da profissão e no impacto cultural que a dublagem exerce ao atravessar gerações e classes sociais no Brasil.

Por outro lado, é inegável que essa popularização pela TV trouxe controvérsias. Freire (2014) destaca algumas críticas que surgiram, como a ideia de que a dublagem poderia limitar o aprendizado de línguas estrangeiras ou reforçar uma visão única do português como padrão correto. No entanto, concordo com a perspectiva de Melo (2024) de que a dublagem democratizou o acesso a conteúdos globais e ampliou o engajamento com produções audiovisuais, algo que acredito ser crucial para o contexto brasileiro.

A dublagem no período de 1950 e 1960 permaneceu relativamente restrita e impopular e a legendagem se manteve a forma de consumo preferida na distribuição de filmes internacionais dentro do país. Segundo Freire (2014), o lugar da dublagem do imaginário brasileiro se consolida não do cinema, mas na sua chegada à televisão. O surgimento dos primeiros estúdios de dublagem no Brasil é acompanhado então deste pano de fundo: A consolidação da TV como meio de comunicação em massa no país ao final da década de 50. (MELO, 2024).

Para mim, ficou claro que a televisão não só popularizou a dublagem, mas também ajudou a moldar sua relevância cultural e artística. Essa relação entre TV e dublagem mostra como a mídia pode ser um espaço de inclusão e valorização da tradução audiovisual, um tema que, como aponta Melo (2024), merece ainda mais atenção acadêmica, especialmente no campo da sociolinguística e da semiótica.

### ***Convergência Midiática!***

Para que eu possa seguir adiante e entender como os fãs de dublagem começaram a se tornar fandubladores, devo avançar no tempo até o surgimento da internet. Um tópico importantíssimo existe no texto de Helena Motta de Avellar

Azeredo Katrine Tokarski Boaventura, chamado *Produção radiofônica em meio à convergência de mídias*, que visa entender o desenvolvimento do rádio frente à convergência de mídias e sua trajetória histórica. É pertinente utilizar este trabalho pois, antes de tudo a dublagem é um gênero radiofônico e a autora vai além e nos dizem que o objetivo é elaborar uma "pesquisa sobre o processo de evolução tecnológica, com o surgimento da internet, estratégias utilizadas para adaptação às novas plataformas e a busca de inovação nas maneiras de informar (AZEREDO, 2016).

O capítulo *Cultura e Portabilidade* me ajuda a compreender de que forma o rádio sofreu modificações com as evoluções das tecnologias de comunicação, como que a cultura radiofônica agora se conectava com a portabilidade e acessibilidade dos novos aparelhos de comunicação como *smartphones* e de que forma que o rádio deixa de ser uma experiência exclusivamente sonora “pois hoje os conteúdos podem ser consumidos, nos sites das emissoras, nos formatos de vídeo e texto, além dos áudios.

A internet e demais plataformas, disseminadas num curto espaço de tempo, de acordo com Kischinhevsky (2009, p. 227), vêm configurando o rádio, num processo de convergência de mídias. Há um expressivo campo de disputas em que texto, áudio e vídeo se integram, não apenas na rede mundial de computadores, como também na telefonia móvel e na TV digital. O autor considera que sendo assim não há clareza de predomínio de um suporte sobre os demais. (AZEREDO, BOAVENTURA)

O dublador é um ator com especialização em voz. Posso perceber que a fandublagem nasce, antes de tudo, da vontade e da paixão de fãs de dublagem juntamente com a acessibilidade e portabilidade das ferramentas de comunicação necessárias para produzir uma fandublagem e a formação de comunidades em redes sociais que tem como foco a produção e divulgação de fandublagem.

Outro texto que me ajudou a compreender e sintetizar melhor o que fez com que a combinação de diferentes elementos pudessem culminar na fandublagem é *Cultura da Convergência* de Henry Jenkins, no qual o autor ajuda a entender “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam” [...], através de 3 conceitos – *convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva*. (JENKINS, 2009).

Esses conceitos de Jenkins foram fundamentais para que eu possa entender com detalhes o desenvolvimento da fandublagem, uma vez que que estão conectados diretamente com a realidade que, através de minha própria perspectiva e experiência, sinto que é o ponto principal para compreender a fandublagem de uma forma conceitual. Jenkins (2009) explica que o conceito de *Convergência* se refere ao fluxo de conteúdo “através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (JENKINS, 2009). Sendo assim o conceito de convergência se refere a um cenário que é composto por diversos fatores que se encontram no ciberespaço <sup>6</sup> através das plataformas de mídia.

Dessa forma, pude entender a base de um cenário perfeito para o surgimento da comunidade da fandublagem, uma vez que “o surgimento do fenômeno fandub implica em situá-lo dentro de um contexto mais amplo, no qual se verifica a cultura participativa dentro das redes sociais” (COSTA e GODOI, 2018). Logo, é nessa ambiência temporal e tecnológica em que a fandublagem está imersa.

Entretanto, Jenkins ainda explica com cuidado sobre o que é possível entender como Convergência. Não se trata somente da ideia de um encontro ou fluxo de fenômenos tecnológicos ou midiáticos. Ele nos alerta que a verdadeira convergência acontece dentro das mentes dos consumidores no momento em que interagem.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana.” (JENKINS, 2009)

Sendo assim, este conceito de convergência se conecta com a fandublagem, pois o interesse por fandublar parte da mente de consumidores de conteúdo dublado, que buscam uma interação por meio da internet, almejando mostrar seu talento e muitas vezes dispostos a melhorarem suas habilidades através das críticas que acontecem fora e dentro da própria comunidade que o indivíduo participa, com os fragmentos de informações que vão aprendendo nesses contextos. O que nos

---

<sup>6</sup> Pierre Lévy (1999) define ciberespaço como um espaço aberto de comunicação e constante evolução.

permite entender a interação participativa como um forte pilar para esse meio e suas intenções objetivas e subjetivas, interligando curiosidade - arte - comunicação.

### ***Fandublagem é uma Cultura Participativa***

É relevante entender o conceito é chamado de *Cultura Participativa*, pois se trata de um conceito que me fez entender como que este cenário transforma a arte da dublagem em uma cultura popular que não se manifesta num local físico – como a cultura regional – mas como uma espécie de cultura digital, que reúne essas pessoas conectadas sentimentalmente e remotamente, através das convergências midiáticas reunidas por interesses e habilidades em comum. Sendo assim, posso então considerar a Fandublagem como uma *cultura participativa*.

Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, posso agora considerá-los como “participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo.” (JENKINS, 2009).

Com isto, consigo ver que a fandublagem se encaixa neste conceito, sendo cultura que envolve a participação de uma comunidade na qual produtores e consumidores de fandublagem são, em sua maioria, os próprios que compõe a comunidade virtual, o que caracteriza o que cientificamente já foi classificado como cultura digital ou cibercultura. Sendo assim, os fandubladores são conduzidos a se especializarem em determinadas áreas de conhecimento técnico da comunicação como os de edição de áudio e vídeo. Ferramentas essas que hoje domino devido à minha afinidade com o áudio e minha força de vontade guiada pelo instinto de autonomia.

### ***A Inteligência Coletiva da fandublagem***

O terceiro conceito de Jenkins chamado de *Inteligência Coletiva*. Esse conceito nos ajudará a entender melhor a construção dessa rede de conhecimento que o universo da fandublagem proporciona. Tal conceito se refere ao conjunto de pequenos saberes, tornando-se uma fonte alternativa de poder midiático (JENKINS, 2009). A fandublagem, por sua vez, se trata de um conjunto de pequenos saberes, uma contribuição compartilhada entre pessoas com um objetivo em comum. No universo da fandublagem não existe somente as pessoas que gravaram suas vozes, existem também pessoas que só editam a sonoplastia, outras que fazem roteiro e assim por diante.

Além disso, as pessoas que compõem a fandublagem conseguem melhorar suas diversas habilidades através das críticas que os membros da comunidade fazem nos comentários das postagens dos integrantes. O primeiro vídeo que postei em um grupo de fandublagem foi dublando um personagem do anime Naruto Shippuuden e nele eu recebi tanto elogios quanto críticas construtivas a respeito de minha dicção, edição de áudio e qualidade sonora. Isso acaba estimulando o desenvolvimento individual e ao mesmo tempo melhora a qualidade da comunidade como um todo.

Comunidades de conhecimento formam-se em torno de interesses intelectuais mútuos; seus membros trabalham juntos para forjar novos conhecimentos, muitas vezes em domínios em que não há especialistas tradicionais; a busca e a avaliação de conhecimento são relações ao mesmo tempo solidárias e antagônicas. Investigar como essas comunidades de conhecimento funcionam pode nos ajudar a compreender melhor a natureza social do consumo contemporâneo de mídia (JENKINS, 2009).

Desta forma fica claro como que o conceito de Jenkins se relaciona diretamente com a fandublagem, uma vez que em sua definição sobre inteligência coletiva pode ser entendida como uma descrição do funcionamento da fandublagem, dada tal característica de contribuição mútua da comunidade. Eu citei anteriormente sobre os *feedbacks*/críticas que surgem nos comentários dos vídeos e que elas ajudam na produção de novos conhecimentos, mas nem tudo são rosas.

Qualquer lugar onde tem muita gente, terá muitas pessoas com comportamentos negativos, que vão pressionar, ofender, tumultuar dentro da comunidade. Em casos mais extremos, as pessoas deixam de participar da fandublagem por conta dos abusos nas cobranças de gravações ou são grosseiros na forma de tratar as pessoas. Isso é repugnante e eu também passei por essas

situações.. É triste você descobrir que uma pessoa talentosa abandona a fandublagem por sentir que é um ambiente hostil. O mundo da fandublagem tem seu lado positivo e negativo.

Sendo assim, acredito que com essas referências apoiadas a minha própria experiência, é possível compreender o que é a fandublagem, como ela funciona e quais foram os cenários proporcionados pela convergência de mídias, seus integrantes e conhecimentos. Vimos que junto a história da fandublagem soma-se a história da dublagem, a história dos desenvolvimentos tecnológicos e as transformações midiáticas que fizeram parte do processo que originou o surgimento da fandublagem. Por fim, com a utilização dos conceitos de convergência, cultura participativa e inteligência coletiva, decidi criar um documentário participativo como mais uma engrenagem de ação, reconhecimento e disseminação desse cenário.

Quando inicialmente pensei em fazer um documentário sobre a fandublagem, percebi que tinha pouco material teórico para referenciar meu estudo. Então relatei o tema com outros estudos como a dublagem, cultura de convergências, inteligência coletiva, cultura participativa e o conceito de *prosumidor*. Freire faz abordagem muito interessante, me mostrando que a dublagem surge com a venda de filmes estrangeiros no Brasil, que pela maioria dos brasileiros serem analfabetos, fez com que na época fosse impossível “a consolidação da legendagem como a opção definitiva naquele momento” (FREIRE, 2011).

O mundo da fandublagem, por sua vez, é composto por pessoas autodidatas em sua maioria, pois como é uma prática sem fins lucrativos, a vontade que move os fandubladores é o puro interesse, amor e dedicação, colocando a diversão em primeiro plano. Mas nós, fandubladores, não só usamos nossas vozes, mas também nosso conhecimento técnico dos aparelhos de comunicação.

Este universo estimula o conhecimento sobre redes sociais, estratégias de divulgação e marketing das produções, edição de áudio e vídeo, locução, direção, sonoplastia, manipulação e utilização de microfones (sejam eles microfones profissionais, de celular ou até mesmo de fones de ouvido). Isso vai depender muito da afinidade de cada um com cada área, mas é fato que isso enriquece nosso

conhecimento e muitas vezes os fandubladores vão para o mercado de trabalho mais preparados do que alguém que acabou de fazer um curso técnico nas áreas. Isso ocorre dependendo do tempo que essa pessoa se dispõe à prática.

### **Os Prosumidores**

A internet e as novas mídias criaram um novo espaço virtual, chamado de ciberespaço, onde as pessoas podem se conhecer e se comunicar, semelhante a uma aldeia global. Este ciberespaço é uma construção social com fundamentos culturais, influenciando e sendo influenciado pela sociedade. Lendo o artigo de Glaucy de Sousa Santana e Ligia Coeli Silva Rodrigues, *Cultura participativa e fandom: Uma análise da fanfiction da série Orange is the new Black*, me ajudou a definir melhor as movimentações da comunidade como produtores-consumidores de cultura no contexto do ciberespaço.

A sociedade, por sua vez, molda as ações e condutas das grandes organizações por meio de seus princípios e opiniões. Além disso, a cultura no ciberespaço não é estática; ela está em constante transição e renovação, refletindo a natureza líquida e dinâmica das interações e expressões humanas online.

Com o advento da internet, as novas mídias proporcionam aos usuários a chance de conhecer e comunicar-se uma com as outras, como em uma aldeia. Dessa forma criou-se um novo ambiente para a expressão, interação e conhecimento, este espaço existe apenas virtualmente e é chamado de ciberespaço. Esse ambiente pode ser visto como uma construção social que é fundamentada culturalmente. A sociedade forma um agrupamento de princípios e opiniões que modificam a conduta das grandes organizações. Porém, essa cultura está sempre em transição, não é algo fixo, pelo contrário percebemos a liquidez nela, pois ela se renova a cada momento. (SANTANA, RODRIGUES, p. 7).

Os conceitos de cultura de convergência e cultura de participação, enfatizam a ideia do consumidor como *prosumidor*, que é alguém que consome e produz conteúdo. Ele descreve como, nessa cultura, os consumidores interagem em várias plataformas de mídia e têm a liberdade de escolher o que e como consumir em paralelo ao que está produzindo.

Esse termo vem da palavra prosumer, criado por Alvin Toffler, e pode ser definido como um consumidor que gera conteúdo, ou seja, o indivíduo que tem a capacidade de trocar as suas experiências, discutir várias temáticas e acima de tudo contribuir no processo de criação de produtos e serviços. (SANTANA, RODRIGUES, p.2).

Além disso, os consumidores podem compartilhar opiniões, fazer sugestões e críticas, o que força as grandes indústrias a adaptarem suas estratégias para atender às necessidades e preferências atuais dos indivíduos. Essa dinâmica representa uma mudança significativa no poder e na influência dos consumidores sobre as empresas e a mídia.

A ideia de cultura de convergência e cultura de participação se relaciona diretamente com a prática da fandublagem, uma forma de comunicação radiofônica que ocorre no ciberespaço. Na fandublagem, os consumidores de conteúdo dublado se tornam prosumidores ao participarem ativamente na produção de suas próprias versões amadoras de vídeos, muitas vezes para conteúdo que não possui dublagem oficial. Ao engajarem-se em comunidades online, esses fandubladores interagem em diferentes plataformas de mídia, exercendo o poder de escolha sobre o que e como consumir e produzir. Essa prática não só permite que compartilhem opiniões e sugestões, mas também contribui para a globalização do conteúdo e a construção de um conhecimento coletivo disponível na internet.

## **CULTURA CIBERNÉTICA E O PAPEL DO WEBDOCUMENTÁRIO**

O entendimento do webdocumentário e sua relação com a cultura cibernética pode ser aprofundado ao explorarmos as análises de Manuela Penafria (2014) em seu artigo "A Web e o Documentário: Uma Dupla Inseparável?". Penafria discute o papel do webdocumentário como uma forma de interação entre o usuário e o conteúdo audiovisual, destacando a importância da interatividade e da navegação como elementos essenciais desse formato.

A autora destaca que o webdocumentário representa uma evolução das tecnologias digitais interativas, proporcionando um ambiente onde os usuários "não apenas contemplam, mas interagem ativamente com o conteúdo audiovisual" (PENAFRIA, 2014). Essa interatividade é caracterizada pela necessidade de o espectador executar ações físicas, como "clicar em ícones, fazer escolhas e

selecionar percursos, tornando-o um verdadeiro explorador do conteúdo apresentado" (PENAFRIA, 2014). Ao relacionarmos esses conceitos com a prática da fandublagem, percebemos que ambos compartilham características semelhantes.

Assim como no webdocumentário, onde os usuários interagem com o conteúdo através de escolhas e ações físicas, na fandublagem os participantes colaboram e compartilham suas versões dubladas de obras cinematográficas. Ambos os fenômenos refletem a *cultura participativa* e colaborativa da era digital, que são conceitos de Henry Jenkins explicados anteriormente.

A convergência dos meios de comunicação, aliada à cultura participativa e à interatividade proporcionada pelo webdocumentário, permite o surgimento de comunidades *online* onde “os usuários podem explorar, criar e compartilhar conteúdo de forma colaborativa” (PENAFRIA, 2014). Da mesma forma, a internet possibilita o surgimento de comunidades de fãs de dublagem e posteriormente, fandubladores, que colaboram para criar e distribuir conteúdo dublado. Dessa maneira, tanto o webdocumentário quanto a fandublagem representam manifestações da cultura cibernética, onde a tecnologia digital é utilizada como uma ferramenta para a expressão criativa e a participação ativa dos usuários na produção de conteúdo audiovisual. Ambos os fenômenos exemplificam a convergência dos meios de comunicação e a cultura participativa característica da era digital, destacando o papel central dos usuários na criação e distribuição de conteúdo na internet.

Além disso, o webdocumentário possibilita a integração de diferentes mídias e recursos, como vídeos, áudios, textos e links para conteúdos adicionais. Isso me permite enriquecer a narrativa da fandublagem com exemplos práticos, entrevistas, clipes dublados e outros materiais complementares, proporcionando uma experiência mais completa e envolvente para o público.

Um webdocumentário não é um filme, uma vez que o termo “filme” diz respeito a uma sucessão linear de imagens e sons; o “filme” é apenas um dos vários elementos que pode fazer parte de um webdocumentário. Assim, são concebidos para serem disponibilizados e consultados individualmente por cada utilizador, na Internet. E, por definição, o webdocumentário é uma obra que opera e apresenta um recorte poético do mundo da vida. (PENAFRIA, 2014, p. 23).

Ao utilizar o webdocumentário como meio de expressão, também estou aproveitando a convergência dos meios de comunicação e a cultura participativa característica da era digital. Assim como os fandubladores colaboram para criar

novas versões fragmentadas de obras audiovisuais, estou colaborando com os espectadores para criar uma narrativa multifacetada e dinâmica sobre a história e a prática da fandublagem.

## **A DUBLAGEM TRANSFORMADA NA ERA DIGITAL**

O artigo "*Arte Digital na Cibercultura: Contextualização e Debates Atuais*", de Bianca Mörschbacher e Lúcia Bergamaschi Costa Weymar, explora como o ciberespaço se consolidou como um ambiente colaborativo e dinâmico, redefinindo a maneira como práticas artísticas são desenvolvidas e compartilhadas. A partir dessa perspectiva, percebo um paralelo direto com a dublagem no contexto contemporâneo, especialmente considerando as transformações que ocorreram durante e após a pandemia. A dublagem remota, que foi essencial nesse período, ainda que em menor quantidade de uso atualmente, se manteve como uma alternativa viável e adaptável. Essa permanência evidencia como a interação mediada pela tecnologia molda práticas tradicionais.

Vejo surgir um "ateliê digital" para a dublagem. Esse ambiente conecta profissionais, amadores e fãs, promovendo a troca de conhecimentos e inspirações de maneira horizontal. É nesse cenário que a fandublagem ganha destaque, inspirando jovens artistas e reforçando o caráter colaborativo que Mörschbacher e Weymar atribuem às comunidades artísticas na internet. Essa prática reflete a essência da cibercultura: uma rede viva, onde a criação e a interação rompem barreiras geográficas e culturais.

A página *Fandub da Depressão*, que criei, é um espaço dedicado ao humor, provocações e entretenimento dentro do universo da fandublagem. Com postagens descontraídas e interativas, a página se tornou um ponto de encontro para fãs e fandubladores compartilharem experiências, desafios e curiosidades sobre a prática. Além de proporcionar um ambiente de leveza e diversão, *Fandub da Depressão* também reflete as dinâmicas das comunidades online, onde a troca de ideias e o engajamento coletivo fortalecem a identidade e a visibilidade da fandublagem. Mais detalhes sobre a página estão disponíveis nos anexos.

Além disso, tecnologias emergentes, como a inteligência artificial, estão começando a impactar significativamente o universo da dublagem. Embora essas ferramentas tragam novos desafios, elas também expandem as possibilidades criativas e técnicas, exigindo que nós, enquanto artistas e pesquisadores, repensemos constantemente nosso papel e nossos métodos. Assim como a arte digital reconfigurou suas estruturas no ciberespaço, a dublagem também está passando por uma transformação, integrando novas tecnologias e formas de colaboração, sem perder sua essência comunicativa e criativa.

## **PROBLEMAS DO CIBERESPAÇO**

Pierre Lévy no seu livro *Cibercultura*, no capítulo "A INTELIGÊNCIA COLETIVA, VENENO E REMÉDIO DA CIBERCULTURA", também aborda essas transformações técnicas, avaliando essas mudanças como fundamentais na construção de um ambiente digital, trazendo exemplos observáveis dessas transformações, como o aumento do desempenho dos aparelhos com sofisticação dos softwares, o barateamento gradativo deles e a portabilidade ascendente dos hardwares cada vez mais portáteis e fáceis de manusear.

A esse respeito, o primeiro dado a levar em conta é o aumento exponencial das performances dos equipamentos (velocidade de cálculo, capacidade de memória, taxas de transmissão) combinado com uma baixa contínua nos preços. Em paralelo, no domínio do software têm havido melhorias conceituais e teóricas que exploram o aumento de potência do hardware. Os produtores de programas têm se dedicado à construção de um espaço de trabalho e de comunicação cada vez mais "transparente" e "amigável". (LÉVY, 1999).

Este autor traz questões importantes sobre o ciberespaço, como o conceito de Inteligência Coletiva, ao mesmo tempo alerta para os lados negativos da inserção de novos contextos tecnológicos na sociedade. É incrível como este texto de 1999 já traz problemáticas sociais tão atuais. Me fez entender as consequências negativas, além dos benefícios do ciberespaço. Estudando este capítulo no contexto atual, pensei neste agravamento dessas questões trazidas por ele já naquela época. A sobrecarga cognitiva de tanta tela na cara com nosso mundo de smartphones; O vício em jogos que ele alertava, hoje ainda mais com as redes sociais, em que as

peças “jogam” com sua própria imagem, seu ego, e as imagens de outros. Posso perceber esse abuso com a super disponibilidade exigida de trabalhadores *Home Office*, ao falar da exploração de “teletrabalho”. Junto a tudo isso, a dominação e monopolização das formas de cultura através da comunicação, mantendo sempre os discursos e culturas da classe dominante, garantindo um poder ainda mais disseminado no ciberespaço.

## **CONCLUSÃO**

Ao longo deste trabalho, ficou claro que o mundo da dublagem passou por profundas transformações com o avanço das tecnologias digitais. As ferramentas utilizadas, os processos de produção e até mesmo as relações interpessoais foram impactadas por essa evolução. Hoje, grande parte das interações e divulgações ocorre no ambiente virtual, consolidando um universo cada vez mais digitalizado.

O interesse pela dublagem também cresceu significativamente, impulsionado não apenas pelo contato diário com obras dubladas, mas também pela exposição de dubladores em mídias tradicionais e digitais, como documentários, entrevistas e programas de TV. Isso contribuiu para a disseminação dessa arte, atraindo novos fãs e incentivando a formação de aspirantes a dubladores.

Contudo, a dublagem ainda é uma área marcada por desafios. Além da já mencionada "peneira fina" geográfica, que limita o acesso à carreira a quem pode se deslocar para grandes polos como São Paulo e Rio de Janeiro, há também outra barreira importante: a construção de conexões profissionais. O networking é um fator essencial nesse mercado competitivo, onde as relações e oportunidades muitas vezes determinam o sucesso.

No campo da fandublagem, observamos que ela segue evoluindo junto às novas tecnologias. Cada vez mais, ela se define como uma arte cibernética, muitas vezes solitária, devido aos desafios das relações sociais nas comunidades e ao avanço

das inteligências artificiais (IAs) nesse espaço. Um ponto de atenção é como a IA, ao facilitar processos complexos, pode prejudicar o aprendizado técnico de dubladores. Antes, era necessário “se virar” para realizar ajustes técnicos ou interpretar uma cena, habilidades que promoviam o crescimento artístico e técnico. Com a IA oferecendo soluções prontas, corre-se o risco de perder a oportunidade de desenvolver competências fundamentais, o que pode empobrecer a experiência e o crescimento artístico dos praticantes.

A dublagem remota, por sua vez, mostrou-se uma adição bem-vinda à prática profissional. Embora existam desafios técnicos, como a diversidade de estruturas de gravação e a diferença de mixagem entre os profissionais, que colocam à prova a habilidade dos sonoplastas, ela ampliou significativamente as possibilidades. Hoje, pessoas de diferentes regiões do Brasil e até de outros países podem integrar elencos de dublagem, desde que possuam uma estrutura técnica adequada em seus estúdios caseiros. Ainda assim, muitos estúdios continuam preferindo o formato presencial, mantendo um certo rigor quanto à qualidade e controle, mesmo após a popularização da dublagem remota durante a pandemia. O importante, no entanto, é que continuemos acompanhando essas transformações, adicionando nossos discursos, sentimentos e defendendo o direito de fazer uma arte viva. O processo criativo carrega consigo uma catarse invisível, mas que pode ser percebida por quem tem sensibilidade. Não acredito que chegará o momento em que uma supermáquina única será capaz de criar algo realmente artístico, algo tocante.

A arte se conecta com o público porque é fruto de outro coração, de histórias, pensamentos e experiências humanas. Essa organicidade é o que dá significado à mensagem artística e cria uma conexão verdadeira entre os seres humanos. Por mais que existam avanços tecnológicos, acredito que as pessoas não vão abrir mão dessa essência. Assim como uma comida processada nunca se compara a um prato feito por mãos humanas com ingredientes naturais, a arte criada pela máquina jamais alcançará a profundidade emocional da arte feita por um ser humano.

Com este trabalho, acredito estar contribuindo para o acervo teórico sobre dublagem, servindo como uma referência para futuras produções e pesquisas envolvendo o tema. Além de atingir os objetivos propostos, também abordei questões relacionadas à escassez de informações e conteúdos voltados

especificamente para esse universo. Minha proposta se destacou por oferecer uma nova perspectiva sobre a dublagem, indo além de registros históricos e discussões técnicas ou artísticas.

Aqui, apresento um olhar jovem e conectado às transformações tecnológicas, refletindo sobre como essas mudanças afetam uma nova geração de atores de voz. O trabalho agrega conhecimentos, ampliando o diálogo com teorias conhecidas como a de convergência de mídias, comunidades cibernéticas e inteligência coletiva, muitas delas fundamentadas no texto de Henry Jenkins. Ao explorar essas conexões, acredito ter desenvolvido uma contribuição valiosa para os campos acadêmico, artístico e comunicacional, além de enriquecer os estudos sociais e culturais relacionados à arte, à rádio (áudio e sonoplastia), à televisão e à disseminação da criatividade através da internet.

Reconheço que o escopo deste trabalho apresenta limitações, dado o caráter mais exploratório e experimental de sua abordagem. Baseando-se em entrevistas, pesquisas acadêmicas e reflexões pessoais, busquei explorar as possibilidades da imaginação, dialogando com argumentos de outros pesquisadores que também exaltam a relevância da dublagem como objeto de estudo. Contudo, ciente das fronteiras estabelecidas pela escolha metodológica e temática, é evidente que há muito a ser aprofundado, especialmente em um momento histórico marcado pelo avanço das inteligências artificiais e tecnologias disruptivas. Acredito que a contribuição deste trabalho reside em enriquecer o campo acadêmico com uma perspectiva intercultural, deixando sementes para que novas pesquisas possam ampliar e diversificar o entendimento da dublagem brasileira, seu impacto cultural e seu papel transformador na sociedade.

## BIBLIOGRAFIA

AZEREDO, Helena Motta de Avellar. **Produção radiofônica em meio á convergência de mídias.** 2016.

COSTA, Ana Paula Silva Ladeira; GODOI, Caio Vinícius Alves. **Cultura participativa e formação de grupos de fandublagem: análise da comunidade FandubBR.** e-Com, v. 11, n. 1, 2018.

CURI, Pedro P. Entre fan arts, fan fictions e fan films: o consumo dos fãs gerando uma nova cultura. **ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA**, v. 6, p. 1-15, 2010.

DE SOUSA SANTANA, Glaucy; RODRIGUES, Ligia Coeli Silva. **Cultura participativa e fandom: Uma análise da fanfiction da série Orange is the new Black.**

FREIRE, Rafael. “Versão brasileira” Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940. **C-Legenda-Revista do Programa de Pós-graduação em Cinema e Audiovisual.** v. 1, n. 24, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Editora 34, 2010.

MELO, Matheus Accioly Sampaio de. **Dublagem brasileira: uma perspectiva intercultural.** 2024. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

MÖRSCHBÄCHER, Bianca; WEYMAR, Lúcia Bergamaschi Costa. Arte digital na cibercultura: Contextualização e debates atuais. **Revista da FUNDARTE. Montenegro**, p. 01-16, 2021.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário.** Papirus editora, 2005.

PENAFRIA, Manuela. **A Web e o documentário: uma dupla inseparável?.** Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento, v. 1, n. 1, 2014.

**ANEXOS:****Anexo A - Grupo do Facebook**

Título do recurso: AMIGOS DA DUBLAGEM

Disponível em: <https://www.facebook.com/share/g/19xBGLHjo5/?mibextid=IOulew>

Acesso em: 04 nov. 2024.

**Anexo B - Grupo do Facebook**

Título do recurso: "FANDUB BR - DiVersão Brasileira

Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/fandubbr>

Acesso em: 08 nov. 2024.

**Anexo C - Post em Grupo do Facebook**

Título do recurso: "Talk Shows contribuíram para a popularidade da dublagem?"

Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/152DDDNLua/>

Acesso em: 08 nov. 2024.

**Anexo D - Post em Grupo do Facebook**

Título do recurso: Quais os impactos positivos e negativos da Inteligência artificial para a Fandublagem?

Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/19jjikMQz/>

Acesso em: 09 nov. 2024.

**Anexo E - Post em Grupo do Facebook**

Título do recurso: De que forma a IA pode ser utilizada a favor da dublagem?

Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/15QdZnQRij/>

Acesso em: 05 nov. 2024.

### **Anexo F - Post em Grupo do Facebook**

Título do recurso: Qual a opinião de vocês sobre Inteligência artificial na dublagem de documentários/entrevistas?

Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/1HY6D9UUXK/>

Acesso em: 06 nov. 2024.

### **Anexo G - Post em Grupo do Facebook**

Título do recurso: O quê do teatro é indispensável na dublagem?

Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/15kfHPhP5X/>

Acesso em: 11 nov. 2024.

### **Anexo H - Vídeo do Youtube**

Título do recurso: Wendell Bezerra entrevista Gileno Santoro, a voz do MESTRE KAME

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iKDEpsw6Was&t=407s>

Acesso em: 02 out. 2024.

### **Anexo I - Vídeo do Youtube**

Título do recurso: DUBLAGEM? VIVA!

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9Ph2zjommq8>

Acesso em: 02 out. 2024.

### **Anexo J - Post em Grupo do Facebook**

Título do recurso: Vim trazer fatos

Disponível em: <https://www.facebook.com/share/p/18RZGGTLUg/>

Acesso em: 23 out. 2024.

## **APÊNDICES**

### **Apêndice A - Roteiro**

- 1) Peça a apresentação pessoal de cada participante;
- 2) "O que você acha da dublagem? Tem críticas a fazer?";
- 3) "Dublagem remota – qual sua opinião sobre essa prática? Tem lados positivos e negativos?";
- 4) "O que você acha da fandublagem? Quais os problemas da fandub? O que você acha da comunidade?";
- 5) "O que você acha da inteligência artificial na dublagem? Tem como ela ajudar? Ela ameaça a fandub e a dublagem? De que forma?"; e
- 6) declaração de autorização para uso da imagem no trabalho.

### **Apêndice B - Mensagem Convite para os Participantes**

E aí! Tudo bem?? Eu quero conversar contigo sobre uma proposta de participar do meu webdocumentário: Por Detrás das Vozes, que abordará o mundo da dublagem e seus frutos. Meu plano é fazer uma conversa com temas específicos e trazer a sua perspectiva do que é fandublagem, dublagem e o futuro dessas artes em meio aos avanços tecnológicos e a inteligência artificial. Esse trabalho vai agregar na área das pesquisas e produtos sobre esses temas, temos muito pouco produzido sobre o assunto. Espero contar com você, que é uma importante voz nesse cenário. Qualquer dúvida estou aqui