



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
– FATECS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA
DISCIPLINA: MONOGRAFIA
PROFESSORA ORIENTADORA MESTRE MAÍRA CARVALHO
ÁREA: AUDIOVISUAL

Ah Moleque! **O humor na Animação Dublada**

Alexandre Pias de Oliveira Ramos
20708970

Brasília, novembro de 2010

Alexandre Pias de Oliveira Ramos

Ah Moleque!

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Profa. Me. Máira Carvalho

Brasília, novembro de 2010

Alexandre Pias de Oliveira Ramos

Ah Moleque!

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Banca Examinadora

Profa. Me. Maíra Carvalho
Orientadora

Profa. Dra. Amália Perez
Examinador

Prof. Esp. Bruno Nalon
Examinador

Brasília, novembro de 2010

Acredito que o humor é uma das armas intelectuais mais poderosas da história. Associando à opinião do humorista a emoção do humor, cria mensagens que marcam (intelectualmente) de forma duradoura.

Edgar Vasques

RESUMO

O cinema é um mundo mágico em que são projetados filmes a fim de entreter pessoas das mais diversas culturas, classes sociais e faixas etárias. Dentre os diferentes tipos ou gêneros do cinema, o que tem chamado a atenção de crianças e adultos é a animação. A animação, a arte de criar movimentos de desenhos e seres inanimados, tem surpreendido o seu público por tornar reais os sonhos de muitos deles, seus brinquedos e personagens preferidos ganham vida e interagem com os espectadores. Humor, a comédia ingênua ou satírica, “tempera” muitos filmes em diversos gêneros, inclusive a animação. O humor também pode vir por meio da dublagem, um sotaque engraçado, bordões e clichês recheiam o conteúdo de uma trama. A dublagem, substituição de voz, causa um humor, muitas vezes, diferente da gravação e idioma original. Até por diferença de cultura, a dublagem deve adequar determinadas falas, de um filme ou desenho, para aquele país, região, pessoas, público. O objetivo desse projeto é identificar os recursos e ferramentas que causam humor e elucidar a seguinte questão: Como o humor pode ser encontrado na animação dublada? A dublagem é um recurso que tem muitas utilidades: ela traduz e adapta determinadas línguas e idiomas, humaniza (personifica) o personagem e, acima de tudo, facilita o entendimento.

Palavras-chave: Cinema; Animação; Humor; Personagem; Dublagem;

Lista de Ilustrações

Figura 1 – Brinquedo Óptico, Taumatroscópio.....	12
Figura 2 – Brinquedo Óptico, Zootroscópio.....	12
Figura 3 – Flip Book.....	13
Figura 4 – DINDAL, Mark. <i>A Nova Onda do Imperador</i> , EUA, 2000, 00:02:26.....	40
Figura 5 – Idem. 00:02:33.....	40
Figura 6 – Idem. 00:03:58.....	43
Figura 7 – Idem. 00:04:14.....	43
Figura 8 – Idem. 00:13:18.....	45
Figura 9 – Idem. 00:16:00.....	45
Figura 10 – Idem. 00:23:36.....	47
Figura 11 – Idem. 00:26:20.....	47

Sumário

1	Introdução.....	8
2	Animação.....	12
2.1	A Animação e sua História.....	12
2.2	Walt Disney e seus Primeiros Desenhos.....	15
2.2.1	A Loucura de Walt.....	17
2.2.2	Disney e o Lançamento de seus Filmes.....	18
3	O Humor.....	20
3.1	A Origem da Tragédia e a Comédia.....	20
3.2	História do Humor.....	21
3.2.1	Humor e Persuasão.....	23
3.3	Tipos de Comédia.....	25
4	Personagens e seus Diálogos.....	27
4.1	Os Personagens.....	27
4.2	Os Diálogos.....	28
5.1	A Origem da Dublagem.....	31
5.2	Dublagem no Brasil.....	32
5.2.1	Wendel Bezerra.....	33
5.2.2	Nelson Machado.....	34
5.2.3	Valdir Santana.....	35
5.2.4	Guilherme Briggs.....	36
5.2.5	Selton Mello.....	38
6	Entrando na Onda do Imperador.....	40
6.1	Mergulhando na Onda.....	40
6.2	Ondas Seleccionadas.....	42
6.2.1	O Início da Onda.....	42
	Música tema do Imperador.....	43
6.2.2	Hora de Escolher a Noiva.....	45
6.2.3	hora do Jantar!.....	46
6.2.4	Voltando para o Palácio.....	48
7	Considerações Finais.....	52
8	Referências.....	54
	Anexo A – Animação na Pré-História.....	58
	Anexo B – Animação na Pintura: Futurismo.....	58
	Anexo C – A “Dinossaura” Gertie em comparação a Littlefoot.....	59
	Anexo D - Oswald, the Lucky Rabbit.....	59
	Anexo E – Tragédia e a Comédia.....	60
	Anexo F – Diálogo Entre Personagens da Figura 4 a 9.....	60
	Anexo G – O Mundo Deve Ser de Todos Nós.....	66

1 Introdução

Na comunicação há vários artifícios para persuadir e convencer. O humor é uma delas. O humor é uma modalidade muito explorada na publicidade. A comunicação humorística prende a atenção de quem a está assistindo, por isso é mais fácil de fixá-la (SHIMP, 2002). Esse artifício pode ser utilizado nos mais diversos meios e tipos de comunicação, seja numa peça publicitária, como cartazes e banners, seja em expressões corporais e gestuais como o teatro e cinema.

O cinema é um importante produto cultural, que pode visar o entretenimento, cujos elementos visuais podem dar ao filme o poder de comunicação universal. Filmes cinematográficos são produzidos por meio da captura de imagens a partir de uma câmera e pela criação de imagens de animações e efeitos especiais. Dentre os diversos gêneros existentes, esta proposta está relacionada com a comédia em animação.

A animação, efeito de animar, é a arte de criar movimentos em objetos ou personagens inanimadas ou desenhadas. Feita no computador, passa a se chamar animação digital. A arte da animação encanta pessoas de todas as idades. Desenhos que falam e se movimentam, bonecos que se metem em confusão, massinhas que se transformam em diversos bichos e objetos. Quem nunca sonhou em ver seu brinquedo favorito se mexendo e falando por conta própria?

Os desenhos animados são o tipo de entretenimento preferido de quase toda criança, inclusive de alguns adolescentes e adultos. O humor, às vezes irreverente, às vezes ingênuo e algumas vezes sarcástico, encorpa o enredo dos desenhos que divertem a garotada. Desenhos seriados como *Bob Esponja* (Nickelodeon, EUA, 1999), *Pica-pau* (Universal Studios, EUA, 1940/1972), *Tom e Jerry* (MGM Cartoon Studio, EUA, 1940/1958) e principalmente *Looney Tunes* (Warner Bros, EUA, 1930/1969), com o personagem Pernalonga e companhia, são exemplos desse humor, ora inocente, ora malicioso.

A Walt Disney possui um mercado promissor no que se refere à produção de desenhos animados, principalmente no âmbito cinematográfico. Além de desenhos televisivos com Mickey Mouse, Pato Donald e Pateta, foram surgindo grandes produções cinematográficas como: *A Bela e a Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *O Rei Leão* (1994), e outros mais. Segundo Steven Spielberg “a Disney é o berço da animação e tem estado sempre mais perto da audiência mundial do que qualquer outra companhia do mundo”. (CINEMA SAPO, 2009). Outro filme que se destacou pela animação foi *A Nova Onda do Imperador*, porém mais inovador no que tange à modernização da linguagem (BREMNER; ROODENBURG, 2000). Intrigante é a maneira na qual o desenho foi estruturado, bem como a interpretação dada pelos seus dubladores, com gírias e bordões da modernidade, introduzindo a Cultura Pop no filme.

O longa-metragem *A Nova Onda do Imperador*, produzido no ano 2000, conta uma história fantasiosa do extinto império Inca, civilização pré-colombiana da América do Sul. O longa retrata a vida de um imperador arrogante e autoritário que deseja construir um refúgio de verão, “piscinão”, no alto de um morro onde vivem vários camponeses. Mas que no decorrer da trama, ele é transformado em lhama e afastado do seu palácio, ao qual precisa retornar. Esse imperador terá que passar por grandes desafios para voltar ao seu império.

O humor, segundo Bremner e Roodenburg (2000), é qualquer forma de expressão cuja intenção é provocar riso. Pode-se até dizer que humor sempre tem como consequência o riso, mas que nem todo riso é provocado por humor.

Outro recurso que pode gerar humor é a dublagem. Substituição, ou até mesmo sobreposição, das vozes originais, tem a função de traduzir, adaptar e personificar o que ou quem será dublado. Segundo Mark Dindal, Diretor do filme *A Nova Onda do Imperador*, objeto de estudo, “[...] as animações, às vezes, mudam a intenção da cena com base na interpretação do dublador” (A NOVA, 2000, Extras).

A mensagem de destaque do filme *A Nova Onda do Imperador* é passar para o público, de forma engraçada, como alguém que está à frente do poder pode ser tão ruim, arrogante e autoritário com as pessoas. O filme destaca um imperador desrespeitoso para com pessoas de classe social mais baixa, puxando ainda um gancho para o preconceito de cor e raça.

O objetivo desta pesquisa é analisar o humor do filme *A Nova Onda do Imperador*. Observou-se que cada cena tem uma pitada de humor, seja pelo jeito irreverente do imperador, pela sua conselheira Yzma e do seu “braço direito” Kronk, ou até mesmo pelos simpáticos moradores da pequena vila. A análise do longa foi realizada basicamente por meio da observação, cujo objetivo foi verificar bordões, clichês, jargões, recursos utilizados para gerar o humor, identificando as ferramentas que geram esse humor.

O problema de pesquisa é, portanto, como o recurso do humor pode ser encontrado no filme dublado? Tal recurso será analisado a partir de um prévio estudo teórico, baseado em referências bibliográficas acerca do assunto em questão, ou seja, a metodologia utilizada foi trabalhada na seleção de algumas cenas do filme *A Nova Onda do Imperador* e, com base em levantamento teórico, a análise fílmica do mesmo. A partir desse estudo, serão identificados os diversos tipos de humor presentes na animação *A Nova Onda do Imperador* na versão brasileira.

Os capítulos estão estruturados de maneira a evidenciar o caminho seguido até chegar à análise do objeto de estudo, ou seja, o filme *A Nova Onda do Imperador*. Iniciando pelo capítulo “Animação”, buscou-se explicar sua história, até a sua evolução a partir de avanços tecnológicos (computação gráfica). O próximo capítulo trata do “Humor”, sua história, suas variáveis, traçando um paralelo entre *Screwball Comedy* e *Slapstick*. O capítulo seguinte, “Personagens e seus Diálogos”, explica a forma como os personagens são criados e os vários tipos da conversação, seja literária, teatral ou fílmica. Depois temos o capítulo “Dublagem”, que explica o surgimento do sistema de dublagem, com destaque para os grandes dubladores do Brasil. Finalmente, no capítulo

de análise, foram identificados os diferentes tipos de humor nas cenas selecionadas. Para fechar, foram feitas algumas considerações finais, com o intuito de expor as principais conclusões do trabalho.

2 Animação

2.1 A Animação e sua História

A animação é mais um gênero de cinema que encanta crianças, jovens e adultos. Esse gênero, de uma forma ou de outra, cria uma ilusão, dando vida a objetos e seres inanimados. A animação pode aparecer de diversas maneiras: animação de bonecos, animação de fotos, desenho animado e, a mais recente, animação computadorizada. Com o artifício da animação, é possível inserir desenhos animados num filme, fazer pessoas desaparecerem como fantasmas, fazer um jogo de alusões entre o possível e o impossível, o provável e o inesperado. Com a introdução dessa ferramenta, há uma quebra do ilusionismo criado pela imagem, ou seja, uma inclusão de um elemento lúdico, recolocando o problema da ficção em seu devido lugar.

A história da animação vem desde a Pré-História, em que os homens desenhavam o que viam mundo a fora, registrando as belezas e riquezas daquela época (ROCHA, 2010). Hoje, as animações estão cada vez mais sofisticadas, principalmente pela utilização da computação gráfica.

O homem, desde a era Pré-Histórica, tenta representar “objetos” em movimento. Nessa época, representavam animais desenhados em cavernas (Anexo A). Certamente não passava por suas cabeças o uso do termo animação, mas em seus desenhos já havia uma tentativa de projeção, como se os desenhos tivessem vida.

A palavra “animação”, e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino *animare* (“dar vida a”) e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX. Portanto, a despeito de estar inserida no conjunto das artes, a animação tem no *movimento* sua essência. (LUCENA JÚNIOR, 2002, p. 28).

Tanto para o desenho quanto para a pintura, a natureza já disponibilizava recursos básicos necessários. Leonardo da Vinci usava e abusava em suas pinturas da técnica de criar movimentos (FIGUEIREDO, 2010), e assim, seguindo essa tendência,

vários outros artistas aderiram essa técnica e a aperfeiçoaram, até a formação do movimento artístico e literário, o *futurismo* (Anexo B). Fundado pelo italiano Fillippo Tomasso Marinetti em 1909, o *futurismo* tinha como característica principal a idéia de movimento e animação em suas obras. (LUCENA JÚNIOR, 2002).

Com a descoberta da fotografia no final da década de 1820, pelos franceses Nicéphore Niepce e Louis Daguerre (ABRIL, 1998/2005), a imagem pôde ser vista de uma forma diferente. Pensaram que fazer várias fotos, seguindo um movimento, poderiam chegar em uma “animação”, quase perfeita. A partir daí, colocando as fotos em seqüência e passando-as rapidamente, lhes dariam uma idéia de que o objeto da foto estivesse vivo, animado. Seguindo esse raciocínio muitos filmes de 10 a 25 minutos foram criados, mas o primeiro, ou melhor, os primeiros a projetarem um filme, utilizando esse recurso, foram os irmãos Lumière (CAPUZZO, 2001). Assim sendo, a primeira exibição de fotografias animadas foi apresentada por eles em dezembro de 1895. Embora os irmãos tivessem produzido o primeiro filme de fotografias animadas, o pai da animação foi o francês Émile Cohl, ilustrador, fascinado por desenhos.

Entre as décadas de 1820 e 1830, muitos “brinquedos ópticos” (Figura 1 e 2) foram criados, seguindo o princípio da fotografia animada. Entre eles estão o Taumatrocópio, fenaquistocópio, zootrocópio que são brinquedos, a partir de discos de papelão com várias imagens de um mesmo objeto, em várias posições, que dão a ilusão de movimento, quando em rotação.

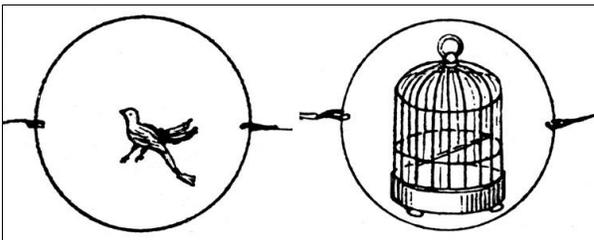


Figura 1: Taumatrocópio

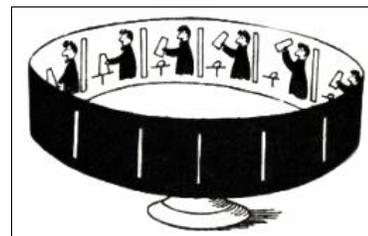


Figura 2: Zootrocópio

Se a arte, porém, não está na tecnologia em si mesma, mas nas possibilidades expressivas que a tecnologia proporciona, a animação teria de voltar-se para modelos artísticos tradicionais relacionados à produção visual e que, de preferência, lidassem com o movimento através do tempo, de maneira a formar sua própria identidade (LUCENA JÚNIOR, 2002, p.46).

Um desenho animado de curta duração é composto em média por cerca de 500 a 600 imagens (CAPUZZO, 2001). À título de ilustração, deve-se passar pelas seguintes etapas: numa folha de papel desenha-se um boneco, para poder dar a ilusão de que ele está se movimentando, deve-se fazer uma série de outros “bonecos” em folhas separadas, ou seja, uma imagem em cada folha, mudando pouca coisa do desenho inicial. Feito isso, é só colocá-las em ordem, fixar o eixo oposto do desenho e passá-las rapidamente com a mão (Figura 3). Essa foi a primeira maneira de fazer desenho animado (PERSIC, 1979).

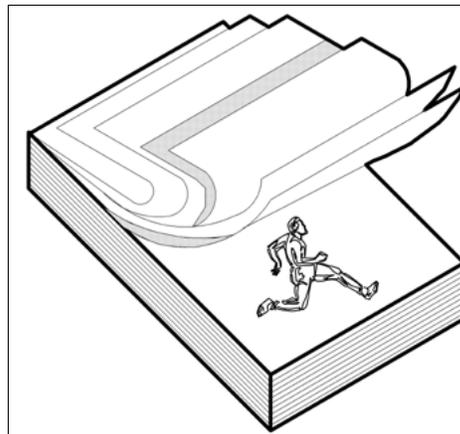


Figura 3: Flip Book

Depois da descoberta dos desenhos animados desenvolvidos prioritariamente pela Disney, foram surgindo outras produtoras. A MGM, atuando nessa área, escolheu Fred Quimby como produtor de um dos seus maiores clássicos - *Tom e Jerry*.

A Warner Brothers começou a sua carreira contratando funcionários da Disney, que haviam sido demitidos para a contratação de novos animadores, que foi criando personagens como Patolino, Pepe Le Pew, entre outros. A intenção era fazer uma parceria com a Universal Studios na produção do desenho *Oswald, the lucky rabbit*,

mas como não houve interesse por parte da Universal Studios, a Warner Brothers decidiu formar sua própria companhia, a *Looney Tunes*.

Willian Hanna e Joseph Barbera, ambos cartunistas, não ficaram fora dessa corrida e criaram a *Hanna Barbera*, companhia responsável sobretudo pelos desenhos *Os Flintstones* e *Os Jetsons*, um mostrando a vida de uma família pré-histórica e o outro mostrando a vida de uma família do futuro, respectivamente. Outro sucesso da companhia Hanna Barbera foi *Scooby-Doo*, que conta a história de um grupo de adolescentes e um cachorro que viajam em uma van chamada A Máquina do Mistério, a fim de desvendar os mistérios encontrados por onde passam (CAPUZZO, 2001).

Outro filme interessante pelo modo como foi feito e, portanto, curioso, foi a animação *A Fuga das Galinhas (chicken run)*, lançado em 2002. Produzido na Inglaterra, sob a direção de Peter Lord e Nick Park, foi um filme criado pelo recurso do *Stop Motion*, cujos personagens são feitos de massinhas. O recurso *Stop Motion* é a fotografia quadro a quadro e compostas por várias fotos projetadas a 24 quadros por segundo, imperceptíveis a olho nu.

A animação pode estar, e quase sempre está, em outros gêneros do cinema, como comédia, infantil, que também é um gênero e principalmente ficção, onde grande parte das coisas, ou não existem ou são inanimadas. Um dos pólos em animação foi e ainda é a produtora Disney Company.

2.2 Walt Disney e seus Primeiros Desenhos

Em 1934, considerado um dos primeiros personagens de desenho animado, e talvez por isso o mais famoso, surgiu o simpático dinossauro, ou melhor, uma simpática e curiosa “dinossaura” *Gertie*, conquistando as platéias do século vinte. Ela é um dinossauro da espécie “*APATASSAUROS*”, de pescoço e cauda longos, assim como *Littlefoot*, personagem principal da série *Em Busca do Vale encantado* (1988). Oitenta anos depois, os dinossauros voltaram a invadir os telões com a parceria de Jim Henson

Productions e a co-produtora Disney, em *Família Dinossauro* (1991/1994), e com Steven Spielberg com o sucesso *Jurassic Park – O Parque dos Dinossauros*. A Disney já entrara no mundo mágico da animação. Voltando ao passado, em 1926, a Universal Pictures, um dos grandes estúdios de Hollywood, se interessou em fazer uma série, em parceria com a Disney, cujo personagem principal fosse um coelho. Nascia então Oswald, o coelho que rapidamente se tornou um sucesso em todos os Estados Unidos da América, exigindo a produção de mais episódios de *Oswald, the Lucky rabbit* (1927), produzidos pelos irmãos Disney. Em meados de 1930, Walt Disney chegava ao ápice de sua carreira, com a criação de Mickey Mouse.

Mickey representava o ponto alto de tudo pelo que Walt se esforçara, desde o momento em que começou a desenhar para a Kansas City Film, tempos atrás, em Kansas City. Havia criado um personagem que conquistava diretamente o coração – e a veia humorística – dos espectadores (NADER, 2000, p.67).

No início Mickey era um personagem barulhento e grosseiro, mas Walt percebeu logo que essas características não combinavam com o personagem, mudando o comportamento do camundongo com atributos que todos deveriam ter, como honestidade, confiança e lealdade, valores sólidos e humanos. Mickey aparece pela primeira vez num desenho colorido, regendo uma orquestra composta de músicos animais tendo como fundo musical a sinfonia intitulada *A Abertura de Guilherme Tell*. “A aproximação de um ciclone torna o concerto uma verdadeira bagunça, com os músicos sendo jogados para todos os lados. Apesar da confusão, todo o grupo continua tocando em meio a forte ventania” (NADER, 2000, p.68). Mickey rege os últimos acordes, terminando com os músicos exaustos e os instrumentos destruídos.

O camundongo da Disney se tornara um símbolo para todos. Desde o seu surgimento, Mickey Mouse tornou-se um personagem emblemático do século XX: “Pelo poder de suas formas gráficas, Mickey só é páreo para o logotipo da Coca-Cola e o da suástica nazista, comparou o célebre escultor Ernest Trova.” (NADER, 2000, p.68).

2.2.1 A Loucura de Walt

Por volta dos anos 30, Walt Disney ligou para o financiador de suas produções querendo fazer mais um desenho, mas com uma novidade: queria fazer um desenho de noventa minutos, um longa-metragem. O financiador levou um susto alegando que ele tinha enlouquecido e que um desenho deveria ter no máximo sete minutos. Não oito, não nove, mas sete. O risco era grande e os bancos céticos em relação à novidade de Disney recusaram-se a financiar a empreitada, fato que o levou a agir por conta própria. Fez empréstimo, dando a apólice de seu seguro de vida como garantia e hipotecou a casa, tudo para conseguir dinheiro para a produção do primeiro longa metragem em desenho. A produção foi nada mais, nada menos, do que *A Branca de Neve e os Sete Anões*. Embora todos na redondeza achassem que Disney fosse levar seus estúdios à falência, ele continuou produzindo e inovando. Hal Home, seu colega e principal incentivador, dizia que o filme já estava sendo bastante comentado, antes mesmo de ser lançado e, que só por isso, já daria uma grande audiência.

Não tente responder esses comentários, Walt. Deixe que eles digam o que quiserem de seu filme. Esses boatos criam expectativa e se todos continuarem nessa expectativa, mais e mais falarão, o que significará uma promoção de vendas de 1 milhão de dólares baseada na simples curiosidade. (HOME, 1937, apud NADER, 2000, p.78).

O filme, *A Branca de Neve e os Sete Anões*, estreou nos cinemas norte-americanos em dezembro de 1937 e foi um sucesso, quebrando todos os recordes de bilheteria da época. Foi um sucesso tão grande que na sua primeira exibição teve uma renda bruta de oito milhões de dólares, bilheteria esta só era superada pelo clássico *E o Vento Levou* (1939). Isto porque a maioria dos espectadores era composta de criança e Walt Disney cobrou apenas meia entrada pelo espetáculo, caso contrário, não teria sido superado. O número de ingressos foi tão grande, que, com a exceção de *E o Vento Levou*, a renda de bilheteria só foi superada cinquenta e sete anos depois, em 1994, com mais uma produção dos estúdios Disney, *O Rei Leão*, e por *Titanic* (20th Century Fox, EUA, 1997) em 1998.

2.2.2 Disney e o Lançamento de seus Filmes

Enquanto o primeiro parque temático de Disney estava sendo planejado, a Disneylândia na Califórnia, Disney continuava a produzir desenhos de longa metragem. A década de 1950 foi sem sombra de dúvida bastante movimentada em relação a lançamentos de filmes. Em 1950, a Disney lançou *Cinderela*, ano seguinte lançou *Alice no País das Maravilhas*. Em 1952, um garotinho da “Terra do Nunca” invade os telões em *Peter Pan*, em 1954 foi lançado um filme que empolgou crianças e adultos, *A Dama e o Vagabundo*. A produção do conto de fadas *A Bela Adormecida*, foi iniciada em 1950 e interrompida em 54, sendo retomada de 56 a 59, trazendo algumas inovações, como som estereofônico e desenho estilizado. Essa inovação não agradou os críticos e o filme teve um prejuízo de US\$ 1 milhão. No final da década de 1950, a produtora decidiu produzir filmes de ação ou de comédia com efeitos especiais. Em 1960, continuou a produção de desenhos, entre eles *101 Dálmatas* em 1961, *A Espada Era Lei*, em 1963. Uma das grandes obras-primas foi *Mary Poppins*, lançado em 1964, um musical que encheu de críticas no cinema, concorreu ao Oscar e mais cinco premiações. Diante de tanto sucesso, Walt Disney fundou sua própria distribuidora de filmes, a Buena Vista e logo iniciou uma política de relançamento de seus filmes. Quando *Bambi* (1942) foi relançado em 1989, por exemplo, rendeu mais de US\$ 2 milhões.

Em 1995, a Disney lançou o filme *Toy Story*, produzido pela Pixar, uma animação feita, totalmente, em computação gráfica. A Pixar Animation Studios é uma empresa que trabalha com produção de animação em computação gráfica. Após o sucesso de *Toy Story*, a Disney e a Pixar fizeram outros filmes em parceria, a Pixar produzindo e a Disney lançando. E assim veio *Vida de Inseto*, em 1998, *Toy story 2* em 1999, *Monstros S.A.* em 2001, *Procurando Nemo* em 2003, *Os Incríveis* em 2004, *Carros* em 2006, *Ratatouille* em 2007, *Wall-E* em 2008 e em 2009 e 2010 vieram *UP-Altas Aventuras* e *Toy Story 3*, respectivamente, dentre outros.

Durante a produção do filme *Carros*, em 2005, houve uma discordância, tanto pessoal quanto profissional, entre o diretor executivo da Disney e o produtor da Pixar e ficou decidido que o longa seria o último filme produzido pela união das duas empresas. Em janeiro de 2006, a Disney e a Pixar chegaram a um acordo e foi anunciada a compra da Pixar, por 7,4 bilhões de dólares, por parte da Disney.

Com vários lançamentos a cada década, em 2000 a Disney lançou o longa metragem *A Nova Onda do Imperador*, que narra a história de um Imperador arrogante e autoritário tentando voltar para o seu palácio mas que, para isso, precisa da ajuda um camponês que coloca algumas condições para levá-lo de volta. É interessante frisar que apesar do filme ter sido feito em desenho, alguns objetos foram criados por computação gráfica. A escolha de fazer um desenho, sem tanta computação gráfica, foi primeiramente se aproximar do público infantil, e também porque a Disney ainda não tinha uma forma de fazer um filme totalmente digital sem parcerias (PONTE, 2010).

3 O Humor

3.1 A Origem da Tragédia e a Comédia

Existe um mito que diz que a tragédia nasceu do culto de Dionísio. O mito conta a história de Zeus que novamente havia se apaixonado por uma mortal, a princesa tebana Sêmele e com ela teve um filho chamado segundo Dionísio. O primeiro Dionísio foi Zagreu, filho de Zeus com Perséfone.

Zeus, pai dos deuses e dos homens, planejava colocar Zagreu como seu sucessor no governo do mundo, porém o destino quis o contrário e para protegê-lo do ciúme de Hera, sua esposa, entregou seu filho a Apolo e aos cuidados dos curetes que criaram a criança no monte Parnaso. Hera descobriu e enviou os Titãs para que o matassem. As diversas metamorfoses tentadas por Dionísio foram em vão e os Titãs o devoraram tomando a forma de um Touro (BRANDÃO, 1984).

A mitologia não sabe dizer ao certo, quem engoliu o coração de Dionísio que ainda palpitava, se foi a princesa Sêmele ou se foi o próprio Zeus antes de fecundar a princesa, para que assim nascesse o segundo Dionísio, Iaco. Hera soube do amor de Zeus e Sêmele e decidiu eliminá-la transformando-se em sua criada. Zeus pegou o fruto ainda inacabado de sêmele e colocou-o em seu colo até que completasse o período da gestação. Iaco nasceu e Zeus o deixou aos cuidados das Ninfas e dos *Sátiros* do monte Nisa, numa gruta com frondosa vegetação. Iaco, ou segundo Dionísio, colheu algumas daquelas frutinhas e as espremeu em sua taça de ouro e assim fez-se o vinho. Ninfas, Sátiros e Dionísio bebiam e dançavam ao som dos címbalos, caindo na embriaguez. Pode-se dizer que a partir daí nasce o termo Tragédia (BRANDÃO, 1984)

(...) ao que parece, esses adeptos do deus do vinho disfarçavam-se como Sátiros, que eram concebidos pela imaginação popular como “homens-bodes”. Teria nascido assim o vocábulo tragédia (< “tragódia” = “tragos”, bode + “óide”, canto + “ia”, donde o latim *tragedia* e o nosso tragédia). (BRANDÃO, 1984, p.10).

Segundo Brandão (1984), a comédia antiga é um tanto complexa e por isso confusa, sendo extremamente controversa. Ela é formada basicamente por dois elementos diferentes, o *kômos* e a farsa. No livro *Teatro Grego – Tragédia e Comédia* de Junito Brandão (1984) afirma que “Aristóteles define a comédia como oriunda dos cantos fálicos, o que parece confundir ainda mais o que já é muito pouco claro”. Não existe dicotomia, ou seja, um sim ou não para a estrutura da comédia, principalmente entre *kômos* e farsa. Sob a visão da comédia aristofânica, não há meio-termo para a moral grega. Numa peça de teatro na Grécia antiga chamada *As Rãs* de Aristófanes, existe a chamada parábase, termo que separa a peça em duas partes.

A primeira parte, burlesca e fantástica, é a viagem de Dionísio (...) ao Hades, em companhia de seu escravo Xântias; a segunda, de feição ética e literária, é um confronto entre grandes trágicos, já falecidos, Esquilo e Eurípedes. A segunda parte da parábase tem cunho radicalmente político. (BRANDÃO, 1984, p.79).

A comédia genial ou Aristofânica é um gênero especial e que precisa de um clima para viver, pois a extinta democracia se perdera em circunstâncias do ancorado sucesso da Comédia Antiga, berço do teatro ocidental e da tragédia. Vale ressaltar que a comédia é, então, um gênero que nasceu no antigo teatro grego e foi introduzida no cinema no mundo moderno. A sua principal característica é que seus assuntos são tirados de fatos ridículos e jocosos da vida real.

3.2 História do Humor

Com o intuito de contextualizar historicamente o que seja humor, pode-se dizer que o termo foi registrado pela primeira vez em 1682 na Inglaterra e tinha como significado gerar graça.

Em 1709, ainda na Inglaterra, o Lord Shaftesbury foi um dos primeiros a empregar o artifício humor na escrita, em seu livro *Sensus communis: um ensaio sobre a liberdade de graça e do humor*. De acordo com o Concise Oxford Dictionary, publicado pela primeira vez em 1911, define o humor como “facécia, comicidade”,

cômico, considerando-o “menos intelectual e mais agradável que o chiste”, dito conceitos e engraçados, mais agradável que graça natural.

O filósofo francês Voltaire, ao contrário da definição de humor do Concise Dictionary , sugere uma origem francesa ao termo, alegando que esse, em sua acepção inglesa, significando “plaisanterie naturelle” (brincadeira natural), era derivado de *humeur francês* conforme foi utilizado por Corneille em suas primeiras comédias. Em 1862, o pensador francês Victor Hugo apontava a palavra humor como uma “coisa inglesa”. Porém, no início dos anos 1870, os franceses já começaram absorver o termo humor de uma forma mais francesa (BREMMER; ROODENBURG, 2000, p.13). À despeito da criação desse novo termo, a sua primeira menção não necessariamente implicou no surgimento de um novo fenômeno. Termos específicos como piadas, *gag*, *blagues* ou jogos de palavras, anedotas, crônicas, trocadilhos, todos tem sua própria história e cada um destes terá uma forma diferente de reação, mas todos fazem parte do humor. As várias faces do humor estão ligadas a um caráter cultural, ou seja, elas podem variar, por exemplo, conforme cada período histórico e localização geográfica.

(...) as piadas são interessantes para os estudiosos porque praticamente só há piadas sobre temas que são socialmente controversos. Assim, sociólogos e antropólogos poderiam ter nelas um excelente corpus para tentar reconhecer (ou confirmar) diversas manifestações culturais e ideológicas, valores arraigados. Neste sentido, as piadas são uma espécie de sintoma, já que, tipicamente, são relativas a domínios discursivos “quentes” (POSSENTI, 1998, p.25).

Entre todos os tipos humorísticos existe um fator comum: causar o riso. A função do humor é gerar riso, mas nem todo riso é provocado por humor. A ironia é outro recurso que também gera riso, muita vezes sarcástico e direto e tem a intenção explícita de criticar algo a que se refere. A ironia pode estar presente em todas as formas escritas ou orais do humor, isso ocorre quando se diz uma coisa com intenção de dizer exatamente o contrário.

Existem vários tipos de humor. Dentre essa diversidade encontram-se o humor disfórico, eufórico, expansivo, irritável, exaltado, lábil, euforia, êxtase, emoção,

ansiedade, flutuante, medo, agitação, tensão e pânico. Disfórico é o ânimo desagradável, desanimado. Eufímico é o nível normal de humor, nem depressivo nem exaltado. Expansivo, expressa sentimentos diversos, sem restrição. Irritável tem a intenção de provocar até a raiva. Exaltado é o alegre e animado. O lábil, às vezes depressivo, às vezes eufórico, se distorce entre os dois sentimentos. Euforia tem enorme relação de grandeza. Êxtase, sentimento mais entusiasmado. Emoção, sentimento em desequilíbrio. Ansiedade, apreensivo na espera de algo surpreendente, seja pelo lado bom ou ruim. Flutuante é uma idéia qualquer, literalmente flutuante. Medo, ansiedade pelo perigo. Agitação, inquietação motora. Tensão, sensação de algo ruim. Pânico, ansiedade extrema provocada pelo pânico. (LINS, 2009).

O humor pode ser trabalhado de duas formas: *Screwball comedy* e *slapstick*. A comédia extravagante e excêntrica conhecida como *Screwball comedy*, ou comédia satírica, exige um conhecimento prévio em relação ao assunto em pauta, ou seja, para entender a piada ou crônica é necessário o mínimo conhecimento do tema. Esse tipo de humor é muito comum para piadas políticas, cuja intenção é criticar os políticos por algo (ruim) que fizeram ou algo que prometeram e não cumpriram. *Slapstick* é a comédia ingênua, ou graça natural, tal como define o Concise dictionary, que nada mais é do que o humor imediato.

Nessa forma de humor não existe sutileza. Situações como perseguições, tombos, brigas, batalhas de tortas de creme são alguns dos exemplos de cenas encontradas nos filmes que fazem uso dele. Cenas como essas são encontradas desde os primeiros longas metragens de animação, (...) (CARDOSO, 2006, p. 25).

3.2.1 Humor e Persuasão

Um sorriso induz outras pessoas a sorrirem, pode-se assim inferir que o riso é contagiante. Qualquer empresa que deseja ter um bom relacionamento com seu cliente, o recebe sorrindo, seja num atendimento de varejo, seja numa propaganda de televisão ou até mesmo num filme. Todavia o bom humor na empresa não é necessariamente sinônimo de qualidade. Por exemplo, em hospitais, os profissionais da saúde correm

contra o tempo e não há muito espaço para o humor, o que não significa que não haja bom relacionamento com os pacientes. Um seriado que corrobora o assunto é *Dr. House* (2004), um médico que está sempre sério, meio impaciente, mas que faz “milagres” para curar seus pacientes. De um modo um pouco irreverente, o humor funciona como método de persuasão.

Os anunciantes também usam humor na esperança de atingir vários objetivos de comunicação – atrair a atenção, guiar a compreensão do consumidor para as alegações do produto, influenciar atitudes, aumentar a recordação das alegações anunciadas e, ao final, gerar uma ação do cliente (SHIMP, 2002, p.9).

O humor está presente em média, em 25% a 35% nas propagandas dos EUA e Reino Unido, respectivamente. Uma pesquisa feita em relação às propagandas das revistas norte-americanas diz que grande parte dos seus anúncios cômicos é feito a partir do trocadilho. Terence Shimp (2002) coloca em seu texto que para utilizar o recurso do humor na propaganda, deve-se identificar se o mesmo será eficaz e que tipos de humor devem ser empregados para garantir a qualidade e o sucesso do trabalho. Considerando os resultados, na maioria das vezes, é possível dizer que o uso do humor na publicidade é bastante eficaz, fazendo com que os telespectadores assistam várias vezes, o que resulta em *share of mind* ou lembrança da marca.

Uma boa dose de humor em propagandas, às vezes, é uma boa estratégia, sendo um excelente mecanismo para ações de marketing e comunicação. Entretanto, é preciso saber a quantidade certa de humor inserida num anúncio. Uma propaganda muito engraçada pode fazer com que a mensagem central passe despercebida e, assim, o objetivo da empresa não será alcançado.

O humor pode ser divertido e sério ao mesmo tempo. Seu estudo propõe uma pesquisa multicultural, uma vez que existem diferenças de humor em cada cultura. Henk Driessen afirma que “o humor quase sempre reflete as percepções culturais mais

profundas e nos oferece um instrumento poderoso para a compreensão dos modos de pensar e sentir, moldados pela cultura.” (BREMNER; ROODENBURG, 2000, p. 253).

3.3 Tipos de Comédia

Entre os tipos de comédias estão: *Commedia Dell'arte*, *Vaudeville*, Burlesca, Farsa, de Costumes, de Personagem, Balleto, lacrimajante, Capa e Escada, Humor Negro e Pastelão. O primeiro é conhecido como comédia de tema ou comédia do improvisado. *Vaudeville* é uma típica comédia, cuja intriga e equívocos provocam graça. Burlesca é o humor criado por meio de paródia, sátira ou caricatura, ou seja, com sarcasmo, que tem como referencial o *Screwball Comedy*. Farsa é a comédia na qual a intenção é causar graça a partir de objetos como cenário e figurino ou mesmo gestos, não focando o humor para a personagem em si. A Comédia de Costume tem como objetivo criticar determinado período histórico a partir de seus hábitos e costumes. Comédia de Personagem, como o próprio nome já diz, a ênfase recai no personagem principal. A comédia Lacrimajante utiliza as lágrimas para sensibilizar seu público. Humor negro, subgênero da comédia, tem como característica satirizar coisas hostis e desagradáveis, como por exemplo, a morte. O estilo Pastelão, também conhecido como *slapsticks*, sugere um humor natural e ingênuo. Esse último tipo de comédia foi utilizado pelo famoso comediante Charlie Chaplin em sua série *Carlitos*. (SÉRGIO, 2010).

Merece destaque o humor-negro enquanto um subgênero que tem como característica o humor de mau gosto, o politicamente incorreto. Nesse quesito pode-se encontrar o humor em relação à morte, ao suicídio, à cor e raça, às doenças, orientação sexual, violência e muitos outros que aqui se encaixam. No livro, *Os humores da língua*, entre várias piadas, tem uma de mau gosto contra o racismo, a saber:

“Perguntaram ao fulano se ele era racista. Ele disse que não, só não gostava muito de alemão. Mas logo de alemão? Por quê? E ele respondeu: É que eles poderiam ter

acabado com os judeus e fizeram um serviço de preto.” (POSSENTI, 2001, p.38).
Nessa piada é possível identificar dois tipos de preconceito, a xenofobia e o racial.

4 Personagens e seus Diálogos

4.1 Os Personagens

Personagem é uma ficção de uma obra. Pode estar na literatura, no teatro, no cinema, audiovisual, interpretado por um ator ou atriz, que, a priori, são a representação da própria obra de arte, fundamento essencial num roteiro. No processo de criação dos personagens é preciso decidir, primeiramente, quem será o principal, ou os principais, ou seja, quem irá assumir o piloto da trama. Segundo Syd Field, o personagem principal, “é o coração, alma e sistema nervoso de sua história” (1995, p. 18). É a partir dele que se inicia uma história a ser contada, uma vez que a trama central, seja de uma peça teatral, filme, novela, livro, entre outros, gira em torno do protagonista da obra.

Dentre as várias formas de caracterização dos personagens, é preciso saber o tipo que mais se encaixa no roteiro da obra. Estabelecido um piloto, personagem central da obra, faz-se necessário dividir os seus atributos e segmentá-los em duas categorias: *interior* e *exterior*. É importante ressaltar que é possível encontrar mais de um protagonista, dependendo do roteiro. A vida *interior da personagem* refere-se ao seu passado até o início da trama, desde seu nascimento até o começo da história. A necessidade de se fazer isso é dar visibilidade ao leitor ou expectador quanto à origem daquela personagem, de que forma ela se define e em qual história irá se desenvolver a trama. Quanto à vida *exterior da personagem pode-se dizer que* faz parte do início do filme até a conclusão do mesmo, sendo o desenvolvimento e o enredo da obra.

Ao formular seu personagem desde o nascimento, você o vê tomar corpo e forma. Persiga-o pelos anos de escola e depois na faculdade. É casado, solteiro, viúvo, separado ou divorciado? Se casado, há quanto tempo e com quem? Primeiro amor; encontro às escuras (...) (FIELD, 1995, p. 20).

A vida *interior* pode começar a partir do sexo da personagem, se masculino ou feminino, pela idade, ou seja, quantos anos tem ou tinha no início do filme, se tiver, quantos irmãos ou irmãs, se é extrovertido ou introvertido... Enfim, a vida interna é uma descrição do personagem, tanto física quanto psicológica. Em outro aspecto, a vida

externa vai discorrer desde o momento inicial da história, até o momento da conclusão da obra, última palavra do roteiro. A partir da personagem principal, começa-se a história.

A Verdadeira Personagem é revelada nas escolhas que um ser humano faz sob pressão. (...) Só pode ser expressa através de uma escolha em um dilema. Como a pessoa escolhe agir sob pressão, mais verdadeira e profunda a escolha da personagem (MCKEE, 2006, p.351).

Uma importante ferramenta para que haja interação e conflito entre personagens é o diálogo. O diálogo tem a função de “fazer a ação progredir, comunicar fatos e informações ao público, estabelecer relações entre esses fatos e relações, revelar os conflitos e o estado emocional das personagens, comentar a ação”. (CHION, 1989, p. 101).

4.2 Os Diálogos

Diálogo é como uma conversa entre personagens, uma composição de vozes ou instrumentos que se alternam ou se respondem, prevista e escrita para determinada cena de algum roteiro. Mas um diálogo tem de ser bem escrito, de forma que haja coerência entre a conversa. Diversos estudiosos no assunto apresentam similitudes e divergências quanto ao papel que o diálogo cumpre na fala das personagens. Segundo Tennessee Willians, “nada arruína mais um roteiro do que um diálogo de má qualidade” e que “escrever diálogos bons e verossímeis é uma das partes mais difíceis de ser um bom roteirista” (OLIVETTI, 2010).

Considerando que o diálogo é como uma conversa, Robert McKee discorda de seu colega Willians, alegando que diálogo é o que se coloca em cena, é o que está escrito no roteiro. Mckee cita como exemplo um café, cujas pessoas estão conversando sobre bobagens que ninguém as colocaria na tela. Numa conversa de boteco ou restaurantes, as pessoas conversam sobre assuntos diversos, polêmicos ou não, mas numa linguagem informal e cotidiana e não é esse diálogo que entra em um roteiro de

uma obra. “A conversa é como nós desenvolvemos e mudamos nossos relacionamentos” (MACKEE, 2006, p.362).

Segundo Stempel, outro estudioso no assunto em questão, o diálogo tem a função de convencer. Tem o papel de fazer acreditar, fazer com que o público de fato tenha, no momento da apresentação da obra, a sensação de que aquilo é verdadeiro, fazer com que a peça teatral ou o filme se aproxime ao máximo do real. Deve ser dinâmico e não estático, traduzindo-se em reflexo da personagem (CHION, p 102, 1989).

Já para Doc Comparato (2000) “o diálogo é um texto dramático para ser recitado pelo intérprete e que no roteiro se encontra subordinado às indicações de cena”. Comparato ainda cita que diálogo é mais concreto, um intercâmbio discursivo entre as personagens. Em seu livro *Da Criação ao Roteiro*, Comparato dispõe diversos tipos de conversação: Solilóquio, Monólogo interior, Coro e Narração. A pessoa ou artista que irá interpretar tal personagem deve tentar incorporá-lo ao máximo, respeitando suas características e o momento de cada cena, pois em cada uma delas, será exigida uma apresentação quanto ao ânimo e atitude, descritas no *Script* (Comparato, 2000).

O diálogo Solilóquio, como o próprio nome sugere, refere-se à apenas uma pessoa (solo). Nesse tipo de conversação o personagem fala sozinho, sem ninguém por perto, expondo seus pensamentos e sentimentos, articulando-os em alto e bom som. Era um recurso do teatro antigo, mas ainda hoje é utilizado no teatro moderno e, com mais cutela no cinema (COMPARATO, 2000).

Monólogo interior é o tipo diálogo com apenas um (mono) discurso, ou seja, uma única idéia e que funciona como o pensamento da personagem, como se ela estivesse conversando consigo, sem dirigir-se a um ouvinte específico. Também denominado fluxo de consciência, esse discurso é caracterizado por falar com a pessoa que está dentro da personagem, assumindo não ter conhecimento de sua natureza e fragilidade.

Pode-se dizer então que um monólogo é uma longa fala ou discurso pronunciado por uma única pessoa (COMPARATO,2000).

O Coro é muito comum em musicais. Trata-se de um conjunto vocal entoando um mesmo som, música ou falas. São várias vozes se expressando por meio do canto ou da declamação. “No teatro clássico, o coro era o conjunto de atores que, ao lado dos artistas principais, representavam o povo, narrando e comentando a ação”. (COMPARATO, 2000, p.234).

O diálogo de Narração, como o nome já diz, refere-se à ação de narrar e pode ser encontrada de duas maneiras: presente ou em *off*. A narração presente é o narrador fazendo parte da história, como uma personagem, seja principal ou não, narrando os seus momentos ou contando alguns fatos. A narração em *off*, é aquela em que o narrador não aparece fisicamente de forma alguma... O que existe é somente uma voz contando histórias de determinado personagem, a partir de um roteiro (COMPARATO, 2000). É importante ressaltar que é possível encontrar em peças teatrais e em obras cinematográficas a troca de narração em *off* para narração presente e vice-versa.

O diálogo não requer sentenças completas. Nós nem sempre nos incomodamos com um substantivo ou um verbo. Tipicamente, como acima, nós deixamos de lado os artigos e pronomes, falando em frases curtas, ou mesmo grunhidos (MCKEE, 2006, p. 363).

A dinâmica do diálogo cinematográfico centra-se no fato de as conversa serem curtas e rápidas, como *ping-pong*: falou, replicou. Esse dinamismo facilita a fixação do filme e entendimento do mesmo por parte dos expectadores. Quando uma personagem fala, normalmente a câmera está focada nela. Se a fala durar muito tempo, há uma tendência dos olhos dos expectadores se acostumarem com a imagem e se perderem quanto ao contexto da cena ou a história da trama. “A essência do diálogo cinematográfico é o que era conhecido no teatro da Grécia Clássica como *stikomythia* – a troca rápida de discursos curtos. Discursos longos são antiéticos em relação à estética do cinema” (MCKEE, 2010, 364).

5 A Dublagem

5.1 A Origem da Dublagem

Na década de 1920, surgiram pela primeira vez os filmes sonoros. Até então, todos os filmes eram mudos, sobretudo porque os maquinários utilizados na gravação de imagem faziam muito barulho, impedindo a captação de áudio. Os filmes sonoros inicialmente contavam com uma ou duas músicas de fundo. Mais tarde, para dar mais realidade à cena, sentiu-se a necessidade de inserir vozes interpretando as personagens, sejam em filmes ou desenhos. A substituição de vozes, ou simplesmente dublagem, apareceu primeiramente em 1927, nos EUA, com o filme *The Jazz Singer* (O Cantor de Jazz), com alguns trechos de falas. Embora já tivessem passado pela experiência na dublagem de um filme, o primeiro totalmente dublado foi *Luzes de Nova York*, indo para as telonas em 1929. Vale ressaltar que empresas cinematográficas exportavam seus filmes para todos os cantos do mundo, mas em razão da dificuldade no entendimento da língua estrangeira, causando um choque entre idiomas, muitos deles não tiveram aceitação do público. A solução para esse problema foi inserir nos filmes legendas na língua de cada país onde o filme era passado. Apesar das legendas, a novidade era algo difícil de ser aceita logo de imediato e o público novamente apresentou rejeições aos filmes estrangeiros.

Quem disse que colou? Ler uma cartelinha ou outra entre as cenas ainda vá lá, mas ir no cinema pra ficar lendo...o pessoal não estava gostando não. Surgiu então outra idéia brilhante: filmar em várias versões! Olha a loucura que eles inventaram... Aproveitavam os mesmos roteiros (só mandavam traduzir), os mesmos cenários e às vezes até os mesmos atores. Aí eles filmavam tudo de novo, em outra língua!!! A Fox e a Metro Goldwin Mayer foram pioneiras nesse lance de “dupla-versão”. (GAIDARJ, 2003).

Outra novidade foi o recurso de som em substituição à legendagem, o que causou uma revolução na Europa e EUA, mas não apresentou bons resultados, à princípio. Diante do conflito entre “línguas”, sugeriu-se uma maneira de solucionar o problema, mas que não era economicamente viável, ou seja, filmar as cenas em diversos idiomas. Tal dificuldade fez com que mais tarde fosse criado por Jacob Karol,

em 1930, um invento tecnológico capaz de garantir sincronismo entre áudio e imagem. Nascia então o sistema de gravação batizado de dublagem.

A dublagem necessita de um grau de interpretação que com a criação desse sistema de gravação, foi possível gravar cenas várias vezes até chegar a uma excelente interpretação, sem gerar conflito com a imagem. Tal sistema contribuiu também para que uma mesma cena fosse dublada em diferentes idiomas.

5.2 Dublagem no Brasil

No Brasil, as dublagens foram utilizadas inicialmente nos filmes de desenhos animados para o cinema. A dublagem era de extrema necessidade para que todos entendessem o enredo, principalmente as crianças, em se tratando de algo produzido fora do país. Em muitos países, até hoje, não existe dublagem, não há nem interesse em inserir legenda. A primeira dublagem aconteceu no Rio de Janeiro, em São Cristóvão, no ano de 1937, para o longa *A Branca de Neve e os Sete Anões*, criação dos Estúdios Disney. Em seguida foram dublados *Pinóquio* e *Bambi* (1940) e *Dumbo* (1941). O proprietário da empresa nacional Delart Estúdios Cinematográficos, Carlos de La Riva, foi o primeiro técnico a trabalhar com dublagem no Brasil.

A adoção da dublagem de filmes para a televisão contou com certa resistência por parte de alguns críticos intelectuais. Críticas até plausíveis, visto que o sincronismo entre áudio e imagem era, na maioria das vezes, totalmente divergente, o que prejudicava a qualidade da obra. Aos poucos esse sistema foi sendo aperfeiçoado e com a evolução tecnológica, o Brasil vem sendo elogiado mundo afora, sendo atualmente considerado o país que realiza uma das melhores dublagens do Mundo.

Com isso, passou-se a perceber a importância da dublagem em um país como o nosso, tanto pelo alto número de analfabetos, como pelo número de pessoas que não entendem uma outra língua, impossibilitando assim a compreensão de um filme legendado ou em sua versão original. (RICARDO,2004).

Hoje, todo filme tem, pelo menos, uma versão dublada. No Brasil, há mais de 350 dubladores em atividade. Contudo, dublar não é só traduzir falas de um idioma para outro, mas também adaptar o texto de acordo com a cultura de cada país onde o filme é projetado. O Brasil conta com profissionais de reconhecido valor para a atividade de dublagem como, por exemplo, Wendel Bezerra, Nelson Machado, Valdir Santana, Guilherme Briggs, entre outros e muitos atores e atrizes de televisão, teatro e cinema, que vez por outra atuam na dublagem de filmes estrangeiros. Em relação à essas pessoas que não são profissionais de dublagem, Briggs faz algumas críticas e ao mesmo tempo enaltece a arte de dublar. No depoimento abaixo, o dublador deixa claro que adora o que faz e que apesar da sua imagem não aparecer, existe um reconhecimento por parte do público acerca do seu trabalho, ainda que seja somente da sua voz, lembrando que há por trás da voz a arte da interpretação, a arte de dar vida à determinado personagem.

Eu acho legal, acho que quem está começando deveria saber um pouco mais, não simplesmente o dublador. Porque muita gente vem pela fama e não pelo trabalho, pelo amor, mas isso, pelo menos pra mim, me fascina. Quando vejo as pessoas, elas param olhando para você, às vezes te reconhece pela voz em qualquer lugar que você esteja. Então, isso é interessante.(...) A pessoa não te conhece, o que é conhecido é nossa voz, não a “figura”, mas eles te reconhece e vem e perguntam. Eu acho isso mágico. (ALMEIDA, 2007).

A arte de dublar, de dar vida a um personagem, como afirmou Briggs acima, deve vir acompanhada de uma adaptação de linguagem do país de origem para o país onde o filme será passado. Muitas vezes a tradução se modifica a partir do próprio título, que se traduzido fielmente, não seria coerente em relação ao entendimento dos espectadores, ou seja, sua cultura.

5.2.1 Wendel Bezerra

Famoso por suas dublagens, esse ator de vozes está na arte da dublagem desde os oito anos de idade. Bezerra nasceu em 1974, entrou no mundo da dublagem com o apoio de seus pais, também dubladores, que se chamavam Ulisses e Úrsula Bezerra. Sua voz interpretou não só personagens de desenhos animados, mas atores famosos

de Hollywood. Seu currículo de dublagem é extenso: Goku (anime *Dragon Ball Z*), Bob Esponja (*Bob Esponja Calça Quadrada*), Raphael (*Tartarugas Ninja*), Jackie Chan (*As Aventuras de Jackie Chan*), e muitos outros desenhos. Os atores cuja voz na versão dublada é de Wendel Bezerra, são Robert Pattinson (Crepúsculo) nos filmes *Lua Nova* e *Eclipse*, Edward Norton, Brendan Fraser, Corey Haim e Leonardo DiCaprio, Jackie Chan, entre outros. (DUARTE, 2010). Segue abaixo um importante depoimento de Bezerra sobre a profissão de dublador.

Dublagem é a minha paixão. Adoro dublar, na verdade é uma das coisas que eu mais gosto, e eu gosto de cinema, eu gosto de desenho. Então é como se, de certa forma, eu realmente fizesse parte desse processo. Eu não estou no set de filmagem, mas na hora que vai passar na casa de alguém ou na TV, na maioria das vezes, é com a minha voz e eu fiz parte daquilo. Então, eu ali quando estou dublando no estúdio, sozinho, é só você, o texto, a TV e o fone, eu consigo me transportar para dentro da tela, eu ajo como se estivesse contracenando com a atriz, é uma tremenda realização como ator (BEZERRA,2010).

Bezerra, que também é diretor de dublagem da empresa Álamo, acredita que consegue se transportar para a cena e se imaginar contracenando com as personagens dos filmes ou desenhos. A grande vantagem desse trabalho centra-se justamente na possibilidade de brincar com a voz, o que acaba sendo divertido. Acredita ser gratificante dar vida aos personagens por meio da dublagem. (PELLEGRINI, 2010).

5.2.2 Nelson Machado

Nelson Machado é um dublador que doou sua voz a vários personagens de desenhos, séries e filmes. Ele é mais conhecido como dublador do garotinho Kiko da série *Chaves*. Em vários filmes estrelados por Al Pacino, Robin Williams e Roberto Benigni a voz que ouvimos na dublagem nacional é a de Nelson Machado. Esse profissional começou sua carreira como técnico de dublagem e foi dublador na empresa Arte Industrial Cinematográfica (A.I.C. São Paulo), um dos primeiros estúdios de dublagem do Brasil, criado em 1958 com o nome de Gravasom, e em 1962 com o nome

A.I.C. Fechou suas portas em 1975 devido à falência. Muitos outros personagens tiveram suas vozes substituídas pela de Nelson, entre eles, Glomer (*Punky, A Levada da Breca*), Fred Flinston (*Os Flinstones*), Seu Sirigeuijo (*Bob Esponja Calça Quadrada*), Caronte de Aqueronte (*Cavaleiros do Zodíaco*), Jack Sckellington (*O Estranho Mundo de Jack*). Em depoimento, Machado fala da sua atividade de dublagem. (CAVESWEB, 2005)

Eu gosto das coisas dubladas, e acho que uma parcela muito grande do país não só gosta, como precisa das coisas dubladas (...). Eu assisti um filme do woody Allen, legendado por exemplo, é jogar dinheiro fora. Porque alguns filmes, tipo os filmes do Woody Allen são só texto, é falado do começo ao fim e em geral, com dois ou três personagens falando ao mesmo tempo. Se fosse escrever tudo o que eles falam, não tinha mais filme, tinha letra na tela. (PELLEGRINI, 2006).

Nelson Machado ainda diz que muitas vezes o profissional de dublagem tem por atribuição não somente traduzir, mas também adaptar o texto e a maneira de falar. Ele dá como exemplo, um filme japonês, em que a fala original tem duas palavras, mas que se traduzidas literalmente para o português, daria uma história inteira e assim perderia o sincronismo entre áudio e imagem. (PELLEGRINI, 2006).

5.2.3 Valdir Santana

É considerado pelos seus pares um profissional que teve a sorte e a competência para fazer as vozes de personagens e atores mundialmente conhecidos, como o de Homer Simpson e Eddie Murphy. Dublador oficial dessas duas figuras do desenho e cinema, respectivamente. Santana já atuou também como ator em duas telenovelas como *Roque Santeiro*, interpretando Terêncio, o capataz do personagem de Lima Duarte, Sinhozinho Malta, e em *Sete Pecados*, interpretando um juiz de Boxe, em 2007. Concordando com seus colegas, Santana também tem uma postura positiva em relação à atividade de dublagem, tal como pode ser comprovada em depoimento a seguir.

Eu já fui detetive fazendo a voz de Rock Hudson, eu já fui Eddie Murphy fazendo *Um Tira da Pesada*, eu já fui vários personagens, mas o que me gratificou efetivamente e que me projetou com esse mercado de fãs, foi o Homer Simpson. O Homer não precisa de fantasia, só precisa falar. Quando ele fala, quando ele importa a voz para falar, todos nós conhecemos, é ele. (SANTANA, 2009).

Sua lista de personagens e atores dublados vão muito além dos dois já mencionados. É possível elencar ainda Curly (*Os Três Patetas*), Aquaman (*Os Super-Amigos*), Marvin Marciano e Charles Barkley (*Space Jam*), Monsier Le Pelt, Gerard Depardieu, (*102 Dálmatas*), Homem-Trovão, (*Os Incríveis*), Almirante Zhao (*Avatar*), figurante do seriado *Eu, a Patroa e as Crianças*, o antagonista do filme "Um herói de brinquedo". Com isso, é possível dizer que Santana conta em sua carreira profissional com uma bagagem considerável de dublagens, tanto na quantidade como na qualidade dos seus trabalhos. (ATLÂNTIDA, 2007).

5.2.4 Guilherme Briggs

Para entender quem é Guilherme Briggs, é importante contar um pouco de sua história. Quando criança, adorava brincar de dublar os desenhos da sua época, desenhar e criar personagens, dando atributos aos mesmos e parece que desde cedo incorporou a interpretação na sua vida. Incentivado pelo pai, Briggs fazia muitos desenhos e junto com seu pai, utilizavam um antigo gravador para fazerem um tipo de rádio-teatro caseiro. Seu pai sempre dizia que seu destino era trabalhar com dublagem e desenhos, e foi o que de fato aconteceu.

Briggs começou como estagiário na VTI Rio, em 1991. Conseguiu esse estágio por intermédio de uma amiga de faculdade sua que escreveu para a empresa, onde haviam dublado *Arquivo-X* e *Jornada nas Estrelas*, reclamando justamente do filme *Jornada nas Estrelas* quanto à qualidade da dublagem. Em resposta, o dono da empresa, a convidou para conhecer os estúdios da VTI e ela foi acompanhada de Briggs. A partir daí, Briggs sentiu sua vocação para a dublagem. Mais tarde, um diretor da VTI - Rio o chamou para fazer um teste de voz para o próximo filme *Jornada nas*

Estrelas – A Nova Geração. Seu papel era dublar o *Worf*, e ele passou no teste. Mas o garoto de 21 anos não poderia dublar sem registro imediato de ator, então foi ao sindicato e contou sua história. Apesar de seu caso estar fora das normas, Briggs teve seu registro em um mês. A rapidez do processo deveu-se o fato das pessoas do sindicato terem ficado impressionadas com o seu talento para desenhos, sobretudo em se tratando de um dom nato. Atualmente trabalha com várias empresas de dublagem, sobretudo a Delart, à qual dirige. Abaixo, Briggs fala um pouco sobre sua arte de criar desenhos e interpretar.

Desde o início, eu percebi uma coisa. Os personagens para mim, eu tinha que (...) sugar a essência desses personagens. Quando eu desenho, quando eu interpreto, eu sou meio, como se eu fosse um vampiro do bem. Eu procuro vampirizar toda essência do personagem e também moldar, aquela criatura que eu sugo, e tento moldar e criar uma outra coisa, uma outra realidade. (DELART, 2008).

Ressalta-se que Briggs é conhecido pelos personagens que fez na sua expressiva carreira de dublador. Ele fez a voz, primeiramente, em 1991, da personagem *Worf* (*Jornada nas Estrelas – A Nova Geração*), e por dez anos seguidos fez dublagens na série *Friends* - de 1994 a 2004. Dirigiu dublagens de filmes, todos pelo estúdio Delart, como *Rei Arthur* (2004), *Mulan II* (2005), *A Casa Monstro* (2006), *Os Simpsons: O Filme* (2007), a série *Feiticeiros de Waverly Place*(2008), *Avatar* (2009) e *Homem de Ferro 2* (2010). (DELART, 2010).

Todavia, seu sucesso não pára por aí. Personagens que também ganharam a voz de Briggs foram *Eek* (*Eek! The Cat*), o *Prefeito* (*O Estranho Mundo de Jack*), *Buzz Lightyear* (*Toy Story 1, 2 e 3*), *Freakazoid* (*Freakazoid!*), *Rei Oberon de Avalon* (*Gárgulas*), *Dimitri* (*Anastasia*), *Dagget* (*Os Castores Pirados*), *Babão* (*Eu Sou o Máximo*), *Líder laranja dos Monstars* (*Space Jam: O Jogo do Século*), *Slim* (*Vida de Inseto*), *Moisés e Deus* (*O Príncipe do Egito*), *Cutter* (*FormiguinhaZ*), *Ele* (*As Meninas Superpoderosas*), *Mewtwo* (*Pokémon: O Filme*) *Kronk* (*A Nova Onda do Imperador*), *Túlio* (*O Caminho para El Dorado*), *Groxo* (*X-Men: Evolution*), *Superman* (*Liga da Justiça*), *Tarzan* (*A Lenda De Tarzan*), *Bruce* (*Procurando Nemo*), *Marvin o Marciano* (*Duck Dodgers*), *Dom Aço* *Robôs* *Rei Julien - Madagascar*, *Radamanthys de Wyvern* (*Os Cavaleiros do Zodíaco: Hades A Saga do Santuário*), *Harv* (*Carros*), *Doutor Destino*

(*Quarteto Fantástico*), Barry (*Bee Movie - A História de uma Abelha*), Mestre Yoda (*Star Wars-The Clone*), Alan Moore e Duff-men (*Os Simpsons*). (Briggs, 2010).

Como é possível perceber, Briggs conta com uma carreira brilhante e emprestou não apenas sua voz, mas também seu talento de intérprete à personagens que fizeram sucesso não só no cinema, como também na televisão.

5.2.5 Selton Mello

Mineiro de nascença mudou-se ainda criança para São Paulo com seus pais e foi lá que deu início à sua carreira de ator. Aos sete anos de idade, Mello já fazia parte do elenco da novela *Marron Glacê*, da Rede Globo, em 1979. Surgia um ator que a partir de então seguiu uma trajetória de novelas e minisséries. Em 1997, na novela *A Indomada*, Selton Mello interpretou a personagem Emanuel, se destacando para o mercado de atores e ganhando o Prêmio Contigo de melhor ator coadjuvante. Também nesse mesmo ano, ele interpretou o Tenente Luís na minissérie *Guerra de Canudos*. O ator seguiu por algum tempo no ramo de novelas, protagonizando principalmente personagens divertidos, numa veia mais cômica.

Na minissérie *O Auto da Compadecida*, de 1999, Selton Mello e Matheus Nachtergaele interpretaram a dupla Chicó e João Grillo, respectivamente. As histórias de Chicó e seu bordão “Não sei, só sei que foi assim”, alimentava as idéias de João Grilo para conseguir o dinheiro da porquinha (cofre) de Dona Rosinha (Virgínia Cavendish). Ainda nesse ano, Mello interpretou a personagem Abelardo Sobral em *A Força de um desejo*, até o momento sua última novela. A partir de então tem se dedicado, sobretudo, ao cinema (PRÓ-TV, 2010).

No cinema, Mello atuou como personagem protagonista no filme *Meu Nome não é Johnny* (2008) e *Mulher Invisível* (2009). Trabalhou ainda como Diretor no longa *Quando o Tempo Cair* (2005) e *Feliz Natal* (2008). Mello diversificou suas atividades profissionais, atuando também como dublador de alguns filmes. Abaixo ele fala um pouco da dublagem que fez no filme *A Nova Onda do Imperador*, interpretando o imperador Kuzco, protagonista da história.

Eu aprendi muito dentro da dublagem e tenho saudade. E foi ótimo poder voltar depois de alguns anos, quero dizer, eu não dublava a pelo menos uns 7 anos, 8 anos, talvez até mais um pouco. E foi interessante voltar a fazendo um filme da Disney, que é uma dublagem que você pode fazer com mais calma,né (MELLO, A Nova Onda do Imperador, 2000).

Por ser um ator mais televisivo e cinematográfico, seu currículo de dublador não é muito extenso, mas é inegável a qualidade do seu trabalho, reconhecida pelo público e também por dubladores profissionais. Sua voz já caracterizou muitos personagens conhecidos: Charlie Brown (1984), Ralph Macchio - Karate Kid 2 e 3 (1986 e 1989), Josh Brolin - Goonies (1985), Kiefer Sutherland - Linha Mortal() Asnésio - Duck Tales (1987), River Phoenix - Indiana Jones e a Última Cruzada (1989), Jones - Loucademia de Polícia (1984), David - Dinosaucers (1995), Kuzco - A Nova Onda do Imperador (2000), Kenai - Irmão Urso (2003), Lutas ,animação brasileira com estréia prevista para 2011. (Mello, 2010)

A dublagem que Mello fez do imperador Kuzco, sua interpretação e a dose de humor que emprestou ao personagem, contribuiu para o sucesso do filme no Brasil. A adaptação de termos originais para a realidade nacional, marcou a sua atuação como dublador, apesar de já ter feito outras dublagens no passado. O bordão que Mello utiliza na fala do imperador - Ah! Moleque! - é muito utilizado nas rodas de crianças e adolescentes ainda hoje, o que significa que conseguiu deixar sua marca entre o público.

6 Entrando na Onda do Imperador

6.1 Mergulhando na Onda

A parte central do trabalho é a análise do humor contido no filme *A Nova Onda do Imperador*. Nesse item, a idéia foi desvendar o sentido do humor inserido na voz dos dubladores. Para tanto, foi feito um recorte de algumas cenas, onde acredita-se que há maior quantidade de humor e interpretação das personagens, o que resulta em uma marca da mensagem e da própria personagem para os expectadores que, via de regra, são compostos não apenas por crianças, mas também por adolescentes e adultos. Na verdade, é mais um filme da Disney voltado para todas as faixas etárias. Isto porque é um filme engraçado, leve e que contém histórias e mensagens que cabem à todos.

Primeiramente, faz-se necessário falar um pouco da produção do filme e também contar resumidamente a sua história, uma vez que ela foi o ponto de partida para o desenvolvimento desse trabalho e também para o entendimento da razão da seleção de algumas cenas.

O filme *A Nova Onda do Imperador* foi dirigido por Mark Dindal e produzido por Randy Fullmer, no ano 2000. As vozes originais dos personagens principais foram de: David Spade (Kuzko), Eartha Kitt (Yzma), John Goodman (Pacha) e Patrick Warburton (Kronk), e Tom Jones (cantor do imperador). A trilha sonora do filme ganhou indicações ao Oscar (2001) e ao Globo de Ouro (2001), na categoria de Melhor Canção Original por *My Funny Friend and Me*.

Na versão brasileira, as personagens principais ganharam vozes de atores renomados. Selton Mello emprestou sua voz para o nobre imperador Kuzco, Humberto Martins fez a voz do simpático camponês Pacha, Marieta Severo Dublou a conselheira do imperador, Yzma, acompanhada pelo seu “braço direito” Kronk, cuja voz foi dublada por Guilherme Briggs. Uma curiosidade é que a maioria dos dubladores das

personagens principais do filme não se enquadra na categoria de dublador profissional, e sim atores de cinema e televisão, à exceção de Guilherme Briggs.

A história do filme começa com o próprio imperador. A fim de se presentear no seu aniversário, Kuzco, um arrogante imperador, deseja construir a Kuzcotopia, onde será o seu novo Refúgio de Verão, no alto do morro onde mora um simpático camponês chamado Pacha. Por querer exercer a função do imperador, Kuzco demite sua conselheira Yzma que, furiosa, arma um plano para eliminá-lo, até porque sem herdeiros ao trono, ela poderia assumí-lo. Resolve então fazer um jantar para o imperador e colocar veneno na sua bebida, mas o “braço direito” dela chamado Kronk, confunde as poções e ao invés de pegar o veneno, pega extrato de lhama e assim o imperador Kuzco é transformado em lhama. Furiosa com a bobagem que Kronk fez, Yzma pede a ele que leve a lhama para longe e termine o serviço. Kronk joga no rio que passa dentro do palácio, o saco onde está a lhama, mas com um certo remorso, Kronk o resgata. Sem saber onde levá-lo, Kronk pisa em um gato e deixa cair o saco escadaria abaixo, que por sua vez cai na carroça de Pacha, o camponês. Kuzco acaba sendo levado, sem querer, para a casa de Pacha. Agora ele conta com a ajuda do simpático camponês para retornar ao seu palácio e voltar a ser humano de novo, mas para isso precisa deixar de lado a idéia de construir seu refúgio de verão nas terras do camponês. Essa foi a condição dada por Pacha para ajudar Kuzco a voltar ao seu palácio como imperador. De início Kuzco não aceitou a idéia, mas como não teve outra alternativa, decidiu aceitar as condições de Pacha. Convivendo com o camponês na sua longa viagem de volta, passam por diversas dificuldades e Kuzco vai aprendendo a ser menos arrogante e mais humano com as outras pessoas. Já mudado em relação aos seus semelhantes, Kuzco chega com Pacha ao laboratório de Yzma, pega outra poção e se transforma novamente em imperador, só que com melhor caráter. Resolve, então, construir o refúgio de verão no morro vizinho ao de Pacha. Todavia, um lugar comunitário, onde todos passam a utilizar e se divertir.

6.2 Ondas Seleccionadas

6.2.1 O Início da Onda

A cena da Figura 4 refere-se à abertura da animação. Nela, conta-se todo privilégio, autoridade e mordomia do mesquinho imperador Kuzco antes de ser transformado em lhama. Na cena, Kuzco traça um paralelo entre sucesso e fracasso, entre o imperador Kuzco e a lhama Kuzco. Uma música tema do Kuzco, interpretada pelo cantor, e também criado do imperador, vai explicando toda folga que imperador tem no seu dia-a-dia como, por exemplo, mordomo colocando um guardanapo em seu pescoço para saborear um enorme e diversificado banquete a ser servido na boca do imperador (Figura 5). Nessa cena, Kuzco aponta o dedo para ele próprio, acompanhando a música que diz “Porque o mundo todo só pertence...” - e a conclui afirmando – “... a mim”. Seguindo a cena, ele dança a sua música tema mantendo seu ritmo, sua onda, mas é interrompido por um senhor idoso. Chateado por ter sua onda interrompida, um dos guardas joga o idoso para fora da janela.



Figura 4



Figura 5

Grande parte da animação *A Nova Onda do Imperador* está estruturada pelo humor pastelão ou *slapstick*. Com um humor mais natural e ingênuo na cena acima – figura 1, o protagonista Kuzco traça um paralelo entre o passado e o presente, sucesso e fracasso, o que ocorre por meio de narração em *off*. É uma maneira de fazer comédia com a tragédia. Kuzco é um imperador arrogante e soberbo, logo o seu humor deve

fazer jus às suas características. O imperador Kuzco tem uma personalidade exaltada, alegre e animada, porém passa por alguns momentos em que o exaltado se torna lábil, ou seja, se movimenta entre o depressivo e o eufórico, prevalecendo este último até o momento de sua transformação em lhama.

A música tema do imperador *Perfect World* foi composta e cantada originalmente por Tom Jones. Na versão brasileira ela foi interpretada pelo cantor Ed Motta, que canta todos os afazeres do imperador e suas mordomias. A canção apresenta sincronia com as imagens mostradas no filme.

Na parte cantada do filme é possível afirmar, que além do cantor, também existe um coro, ou seja, há um momento que em surge um conjunto musical tocando e cantando músicas e falas. Embora a música, à princípio, seja interpretada por um só cantor, há momentos em que entra um *Back vocal* entoando “Kuzcoooooooooooooooooo...”. É interessante notar que no meio da cantoria, o imperador Kuzco a interrompe e começa a falar da sua vida antes e depois de ser transformado em lhama. A partir daí se inicia a narração em *off*, mostrando como era sua vida cotidiana antes de virar lhama, sem que ele apareça falando algo diretamente. Após essa breve apresentação da vida de Kuzco, a cena retorna ao musical.

Música tema do Imperador

Perfect World

(Tom Jones)

Há no mundo ditadores
Perversos manipuladores
Governantes que não sabem governar

Tantos reis que são tiranos
E que com o passar dos anos
Cada vez só sabem mais e mais roubar!

É o rei de uma nação
Tem o poder na sua mão
A história o seu nome vai guardar

Um enigma, um mistério
A lenda que é seu império
Uma perfeição que o mundo vai lembrar!

Kuzco (narrador): viu? Eu era esse aí, não esse, Sucesso,
fracasso, eu Mandava em tudo tá? Dá uma Sacada
Kuzco (Personagem): Mordomo, Cheff, Cantor do meu tema...

Wooooooooow!
Ele é mais que um rei poderoso
Ele é como um Deus fabuloso
Ele é alfa e ômega
Início e fim!

E o Mundo vai girar
Conforme ele ordenar
Porque o Mundo todo só pertence à

(MIM!)

Qual o seu nome?
(Kuzcooooooooooooooooooo...)
Ele é o nosso lider!
(Kuzcooooooooooooooooooo...)
Ele é o maioral!
(Kuzcooooooooooooooooooo...)
É o nosso Rei!
(Kuzcooooooooooooooooooo...)

Qual seu nome?
(Kuzcooooooooooooooooooo
Kuzcooooooooooooooooooo...) (Jones, 2000)

A música do filme dá o tom da animação. Ela é pano de fundo para as cenas do imperador e contribui para a composição da personagem. Para as crianças, a música pode ser somente animada e divertida, mas para os adolescentes e adultos, a letra da música pode ser percebida como bastante atual e também pode ser transportada para pessoas arrogantes e políticos desonestos da atualidade. Embora a história se passe em um palácio que abriga um imperador “cheio de si”, o espectador pode assistir ao filme, imaginando a sociedade em que ele vive hoje. Neste caso, a história seria para chorar e não para rir. Então, por que o filme está voltado, sobretudo para as crianças e por que ele faz o público rir à todo momento? Talvez seja porque há no filme uma boa dose de humor, de leveza e criatividade capaz de permitir que os espectadores, independente da sua faixa etária, tenham o seu divertimento garantido. É um humor

que vem da capacidade interpretativa dos dubladores, que dão vida aos personagens e adaptam textos estrangeiros à realidade nacional.

6.2.2 Hora de Escolher a Noiva

A cena a seguir, representada pela Figura 6 representa o momento em que Kuzco chuta a porta para abri-la e fala seu bordão: “Ah moleque!”. De maneira irreverente, autoconfiante e com personalidade forte, o imperador chega à sala para escolher sua futura esposa. Um de seus criados logo diz: é hora de escolher a sua noiva! Ele vai analisar as garotas, mas não gosta de nenhuma, fazendo comentários jocosos e maldosos. (Figura 7) Ele questiona se não havia nada melhor e o criado se enrola com as palavras, gagueja e não diz nada. Essa parte pode ser considerada um humor negro pelo fato do imperador desmerecer suas pretendentes, ofendendo-as de forma engraçada.



Figura 6



Figura 7

Quanto à dublagem, na versão original o imperador Kuzco entra na sala e fala “*Boom Baby*”, o que não faz muito sentido para no Brasil se tratando de uma “gíria” americana e por isso foi adaptado para “Ah Moleque”. Além disso, o imperador xinga as candidatas dispostas a esposar-se com ele de “*Yikes, yikes, yikes*”, traduzindo, “Eca, eca, eca”, mas na versão brasileira Kuzco fala “*Jaburú, Jaburanga, Jabucréia*”, o que é considerado *Screwball Comedy* ou simplesmente comédia burlesca por serem palavras

grosseiras, típicas do interior, mas que permitem que o espectador entenda a piada. Essa é a diferença que a dublagem faz. Segundo John Goodman, “as vozes fazem o que uma boa animação deve fazer, criam seu próprio mundo”. (A NOVA, 2000, Extras).

]

Em contato com Selton Mello por meio do twitter, a mensagem passada pelo ator foi de grande satisfação em fazer a dublagem do imperador. Ele conseguiu se transportar para a vida do imperador e, na hora da dublagem, ele se sentia o próprio. Também afirmou que houve reconhecimento da sua voz por parte do público, independente da faixa etária. Acharam que era uma voz perfeita para o imperador.

6.2.3 Hora do Jantar!

Outra cena importante refere-se ao momento em que Izma é demitida e então o imperador fala de forma engraçada: “foi exonerada do cargo, seu departamento deu uma reduzida, ela não é mais operacional, perante nosso ângulo não é uma opção”. (A NOVA, 2000, 00:07:19). Yzma foi exonerada porque seu trabalho era somente dar conselhos ao imperador e não fazer o trabalho do próprio. Yzma é uma conselheira bastante agitada. Seu humor, quase sempre irritável, borbulhando em ansiedade de fazer as coisas, disfarça seu real desejo real que é o de assumir o trono de Kuzco. Demitida e com raiva, ela decidiu eliminá-lo. Seu ajudante e “braço direito” Kronk deveria fazer o serviço. Kronk é um rapaz exaltado quanto ao humor e sempre entusiasmado com tudo o que faz, principalmente com bolinhos de espinafre, sua especialidade. Apesar de andar com a Yzma, ele é um homem bom, sem maldades e com certa deficiência quando o assunto é pensar.

Yzma decide transformar o imperador Kuzco em uma pulga, uma pulguinha inofensiva. Seu plano seria colocar a pulga em uma caixa, e a caixa noutra caixa e então a mandaria para ela mesma, pelo correio. Ao chegar a encomenda, ela esmagaria a pulga com um martelo. Depois, olhando para o frasco de veneno que ela mesma derruba, seus pensamentos se transformam e ela logo pensa em um jantar para o imperador regado a veneno. Assim, ela entrega o frasco de veneno a Kronk e exclama alto e em bom som: “É hora do Jantar!”. (A NOVA, 2000, 00:12:45).

Na cena representada pela Figura 6, Kuzko chega para o jantar e a bebida com veneno é preparada, mas no instante de beber, Kuzco sente um cheirinho de fumaça e Kronk sai correndo para salvar os bolinhos de espinafre que estavam no forno. Quando retorna, ele não se lembra mais em qual copo estava o veneno, volta para o fundo da sala, mistura os líquidos de todos os copos e os coloca em três copos, mas alerta a Yzma do veneno. Ela joga a sua bebida no vaso de plantas e somente o imperador bebe. Neste momento há um recorte de imagem, mostrando Yzma e a planta do vaso em que ela jogou o líquido, que agora está em forma de lhama (Figura 9). A cena revela nesse momento uma comédia denominada farsa, visto que foi utilizado o próprio cenário e seus objetos para fazer graça e, desta vez, sem focar o personagem central.



Figura 8



Figura 9

Outra cena importante centra-se no instante em que o imperador Kuzco vai apresentar Yzma aos expectadores. Na versão original, ele diz: “living proof that dinosaurs once roamed the earth”, o que traduzindo significa: “Ela é a prova que os dinossauros um dia vagavam a terra”. Na versão brasileira, o imperador diz: “A figuraça é a prova que tem gente que nasce do avesso”, significando que a mulher é feia de doer. A opção por um texto diferente do original certamente ocorreu em função do público brasileiro estar mais acostumado com um tipo de gíria e humor diferente do estadunidense. Na verdade, trata-se de humor-negro, com chacotas em função da idade avançada e nenhuma beleza de Yzma. É um momento em que o público se

diverte bastante, até porque é comum na nossa sociedade a discriminação à velhice associando com feiúra.

Na referida cena há um diálogo direto entre os personagens Kusco e Yzma, objetivando uma narrativa direta e presente. Kuzco entra na sala de jantar, chutando a porta e exclamando o seu bordão, “Boom, bam, Baby! Let’s get to the grub. I am one hungry king of the world”, que traduzindo significa: Lança, Bebê! Vamos para o verme. Eu sou um rei com fome do mundo. Na versão dublada, a fala é a seguinte: “Ah moleque! Vamo encarar a gororoba. Eu sou um dono do mundo cheio de fome”. O uso dessa linguagem ficou mais adequada para o Brasil, visto que é do conhecimento de muitos a palavra gororoba como sinônimo de comida ruim.

6.2.4 Voltando para o Palácio

Após ser transformado em lhama, Kronk o coloca desacordado em um saco, mas o deixa cair pelas escadarias do palácio até o saco chegar à rua, quando cai direto na carroça do camponês Pacha. Kronk tenta ir atrás, mas não os alcança e assim, Kuzco é levado pelo camponês para sua vila. Durante essa cena não há diálogo, somente uma calma música de fundo. A cena representada pela Figura 7 mostra que o filme é parado e a lhama Kuzco entra na tela e adverte aos expectadores que a história é dele e não de Pacha.

Voltando à história, quando Kuzco acorda, o saco se mexe e Pacha o abre para ver o que há ali. O imperador aparece um pouco desnordeado e em forma de lhama, mas o camponês não percebe de imediato que é o imperador. Quando Pacha toca a lhama, ela fala: “Não encosta.”, e então o camponês pula para trás e indaga: “Demônio-lhama?”. O imperador sem saber de quem se trata, também pula e faz a mesma pergunta.

Em seguida, Pacha reconhece que a lhama é o imperador e ele, mesmo sem saber como isso aconteceu, ordena que Pacha o leve de volta para casa. O camponês

aproveita a situação para impor uma condição: só o leva de volta se ele construir o seu Palácio de Verão em outro lugar. Kuzco chega bem perto de seu ouvido e grita: “Eu não faço acordo com camponês!”, (Figura 11). Pacha nega levá-lo e ele vai sozinho, mas é alertado que o caminho é perigoso. O imperador, na sua soberba, vai andando em frente e diz: “Não ouvi nadinha.”. Pacha exclama: “Tudo bem, se não tem Kuzco, não tem Kuzcotopia!”. Todavia, mostra-se preocupado com o imperador.



Figura 10



Figura 11

Pode-se inferir que quando acontece a paralisação repentina do Kuzco no filme, encontra-se farsa, tipo de comédia criado a partir de um objeto do cenário (o saco), passando para a comédia de personagem, onde o foco da graça é o próprio personagem, ou seja, o imperador e caindo para o vaudeville, cuja a graça é gerada por meio de intriga e equívocos, discussão de Kuzco e Pacha. Esses tipos de comédia enriquecem a cena, visto que aquilo que aparentemente deveria ser triste é mostrada de forma agradável e engraçada.

Durante a paralisação do filme, pode-se inferir que quando Kuzco fala que a história é sua, há um monólogo, uma vez que ele fala sozinho para todos ouvirem. Quando Pacha diz que o imperador está em forma de lhama, ele não acredita de imediato e olha seu reflexo na água para ver se é verdade, confirmando sua triste condição de se ver na forma de um animal. Lamentando a sua situação de forma jocosa ele fala agora sobre sua nova condição. Na versão original, a fala da lhama é:

“my face! my beautiful, beautiful face! I’m an ugly, stinky lhama”, traduzindo fica: minha cara! minha cara linda, linda! Eu sou uma lhama, feio fedido.

A versão brasileira é um pouco diferente e mais cômica, na concepção do Brasil, se levada em conta a adaptação para a nossa cultura: “Minha cara linda e macia. Ahhhh, cara de lhama!”. (A NOVA, 2000, 00:24:54).

Ressalta-se ainda a cena do imperador lhama (figura 9) quando grita com Pacha dizendo: Eu não faço acordo com camponês!!!!. Percebe-se que ele se acha no direito de gritar com o camponês, por considerar-se uma pessoa melhor e superior, mostrando caso explícito de preconceito contra pessoas de classe subalterna. Todavia, toda a cena é feita com muito humor e com uma agressividade um tanto leviana, mas sem deixar de mostrar que o imperador tem problemas de caráter e que deve sofrer para entender que a sua postura não é boa.

É possível evidenciar nas cenas analisadas, como fica claro o humor numa versão dublada, até porque as versões seguem a tendência da linguagem humorística do país onde o filme será passado. Caso a versão brasileira fosse somente uma tradução do inglês para o português, certamente algumas falas não fariam muito sentido para o nosso público, ou até mesmo ficariam um pouco sem graça. É por isso que o processo de dublagem não é só uma tradução, mas sim uma adaptação. Tal processo passa por uma série de etapas antes da dublagem propriamente dita, para que seja possível garantir a qualidade do filme, a saber: estudo da melhor adaptação lingüística, tipo de voz a ser empregada, tipo de humor a ser enfatizado, entre outras muito comum para estudos transculturais (RICARDO, 2004).

Como toda história infantil, o filme acaba com uma lição de moral. Kuzco para ter o seu palácio de volta, torna-se uma pessoa boa e disposta a tratar a todos com gentileza, bem como compartilhar a seu refúgio de verão com todas as pessoas da vila. A moral da história aponta para a necessidade das pessoas serem boas, amigas, prestativas e sem preconceito. O humor é introduzido no filme de forma a contagiar seus expectadores. O público, apesar de concordar que o imperador é arrogante, gosta

e torce por ele, uma vez que ocorre certas frustrações na sua vida como lhama. Mesmo quando o humor é negro e há doses de preconceito, ainda assim o imperador é querido pelos expectadores. Parte desse carisma do imperador vem da dublagem que recebeu. O tipo de humor predominante na maior parte do filme é o *slapstick*, que nada mais é do que o humor natural e ingênuo.

7 Considerações Finais

Essa base teórica inicial foi fundamental para o desenvolvimento de um trabalho que abrangeu diversos conteúdos como animação, humor, personagens e dublagem até chegar à análise do filme *A Nova Onda do Imperador*. Nesse processo, vale ressaltar a internet como importante ferramenta de pesquisa para o desenvolvimento do trabalho. Além de informações bibliográficas, foi possível entrar em contato com o ator Selton Mello, via twitter, e trocar idéias sobre o filme ora analisado, considerando que ele dublou o principal personagem da trama, ou seja, o imperador Kuzco. O que mais foi ressaltado em suas mensagens é que foi muito gratificante fazer a dublagem do filme e que houve grande reconhecimento de seu trabalho por parte do público.

Na análise de algumas cenas dubladas do filme em questão foi possível identificar alguns tipos e classificações de humor e comédia. Além do aporte teórico da bibliografia selecionada para a pesquisa, a análise das cenas selecionadas trouxe à tona diversos tipos de humor e comédia de maneira diversificada em cada uma delas, a saber: *Slapstick*, *Screwball Comedy*, humor negro, entre outros.

Outra observação interessante a se fazer é a diferença da linguagem dublada em relação à versão original. De fato, houve uma adequação da linguagem para a versão brasileira, pois como já visto anteriormente, uma tradução fiel do texto original poderia distorcer a história, ou mesmo não ficar tão engraçado, confundindo o público, sobretudo as crianças, quanto à mensagem que o filme quer passar. Fazendo uma comparação entre a versão brasileira com a legenda em português, não há grandes diferenças, mas ainda assim não tem o mesmo impacto da dublagem, principalmente quando há na cena humor ou piada a qual o personagem quer passar e se fazer entender.

Ao analisar cenas do filme *A Nova Onda do Imperador*, percebeu-se que o recurso da dublagem tem uma função bem maior do que só substituir vozes. Pode-se dizer que a dublagem traz consigo um aspecto cultural e social. Ela tende a só fazer sentido se estiver inserida no contexto sócio-cultural dos expectadores e do país onde o filme é veiculado. O humor, a piada é algo muito particular de uma cultura ou época e

deve ser traduzido para que tenha de fato o impacto para o qual foi criado. Caso contrário, ele será inútil e até mesmo desnecessário à cena, podendo ser, por falta de entendimento, alvo de críticas.

A Dublagem é importante porque permite democratizar o acesso de milhares de pessoas aos filmes. Ela permite que crianças que ainda não sabem ou não conseguem ler depressa, analfabetos, pessoas com dificuldade visual, entre outras, possam assistir ao filme e compreender a história. Segundo Hamilton Ricardo, a dublagem é de grande importância para um país com alto número de analfabetos e pessoas que não compreendem outra língua. Portanto, para que haja entendimento do filme, ele deve ser dublado. Como já foi dito anteriormente, a eficácia desse recurso não está somente na substituição de vozes, pois a maior importância está na interpretação que os dubladores dão à cena. Em suma, pode-se dizer que a atividade de dublagem é algo cultural. Não é possível aventurar-se nesse trabalho sem conhecer traços importantes da cultura, tais como: linguagem regional, gírias, estilos de linguagem de acordo com grupos específicos, sotaque, entre outros. Tudo isso é importante na hora de dublar. Nesse sentido, pode-se afirmar que dublagem é um recurso que tem muitas utilidades: ela traduz e adapta determinadas línguas e idiomas, personifica o personagem e, acima de tudo, facilita o entendimento.

A mensagem do filme foi passada de forma engraçada, em se tratando de uma obra voltada prioritariamente para o público infantil. Conquistou pessoas de todas as faixas etárias, até porque a mensagem passada é muito séria e importante: independente da classe e posição social, todos devem ser tratados com gentileza e igualdade. Mostra que um comandante de uma nação, no caso o imperador Kuzco, deve ser o líder de um povo e que não deve pensar só em si próprio. O mundo deve ser de todos (Anexo H) e essa é a grande mensagem do filme.

8 Referências

A NOVA Onda do Imperador. Direção: Mark Dindal. Produção: Randy Fullmer. Roteiro: Mark Dindal, Chris Williams, David Reynolds, Roger Allers e Matthew Jacobs. Elenco Original: David Spade, John Goodman, Eartha Kitt, Patrick Warburton, John Fiedler. EUA. Walt Disney Pictures, 2000. 1 DVD (78 min).

ATLÂNTIDA. **Dublador Valdir Santana**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=PUXw4dEYItU&NR=1>>. Acessado em 19 out. 2010.

ABRIL, Almanaque 1998/2005. **História do Cinema** Disponível em: <<http://www.webcine.com.br/historia1.htm>>. Acessado em: 26 ago. 2010.

BEZERRA, Wendel. **Entrevista com Wendel Bezerra**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=vDQQJCcmdVwA>>. Acessado em 7 out. 2010.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Teatro grego – tragédia e comédia**. Petropolis: Vozes , 1984.

BREMMER, Jan; ROODENBURG, Herman. **Uma historia cultural do humor** Rio de Janeiro: RECORD , 2000.

BRIGGS, Guilherme. **Biografia**. Disponível em: <<http://www.guilhermebriggs.com/>> Acessado em: 20 out. 2010.

CAPUZZO, Heitor. **Quadro a quadro**. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroaquadro/>>. Acessado em: 23 set. 2010.

CHAVESWEB. **Nelson Machado Filho**. Disponível em: <<http://www.chavesweb.com/nelson-machado-filho.php>>. Acessado em 8 out. 2010

CHION, Michel. **O Roteiro De Cinema**. São Paulo: MARTINS FONTES , 1989.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. Rio de Janeiro: ROCCO, 1998.

DELART. **Entrevista com Guilherme Briggs.** Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=jmjW2JzdrMk>>. Acessado em 21 out. 2010.

DUARTE, Pedro. **Wendel Bezerra.** Disponível em:
<<http://www.portallos.com.br/2010/07/19/wendel-bezerra-a-voz-de-goku-e-bob-esponja-fala-ao-portallos-entrevista/>>. Acessado em 17 out. 2010.

FIELD, Syd. **Manual Do Roteiro: Os Fundamentos Do Texto Cinematografico.** Rio de Janeiro: OBJETIVA , 1995.

FIGUEIREDO, Beraldo. **Leonardo da Vince.** Disponível em:
<http://www.espiritualismo.hostmach.com.br/leonardo_vinci.htm>. Acessado em: 17 set. 2010

GAIDARJI,Tânia. **Viajando na História da Dublagem.** Disponível em:
<http://taniadubladora.vilabol.uol.com.br/textos_historia.html>. Acessado em: 07 out. 2010

HALAS, J; MANVELL, R. **A Técnica da Animação Cinematográfica.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

KUPERMANN, Daniel. **Ousar rir – Humor, criação, e psicanálise.** Rio de Janeiro : CIVILIZACAO BRASILEIRA , 2003.

LINS, Solange. **Conhecendo os Vários Tipos de Humor.** Disponível em:
<www.webartigos.com>. Acessado em: 09 set. 2010

LUCENA JUNIOR, Alberto. **A Arte da Animação:** técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2001.

MCKEE, Robert **Story, Substância, Estrutura, Estilos e os Princípios da Escrita de Roteiro.** Curitiba: Arte e Letra, 2010.

MELLO, Selton. **Blog.** Disponível em:
<http://www.seltonmello.blogger.com.br/2006_12_01_archive.html> Acessado em: 25 out. 2010.

MOODY JUNIOR, Raymond. **Cura pelo Poder do Riso**. Rio de Janeiro: NORDICA, 1978.

NADER, Ginha. **Walt Disney: Um Século de Sonho**. Vol I. São Paulo: SENAC, 2000.

NORIEGA, José Luis. **História Del Cine**. Madrid : ALIANZA , 2002.

OLIVETTI, Valéria. **Diálogos**. Disponível em:
<<http://dicasderoteiro.com/2010/03/22/escrivendo-dialogos/>>. Acessado em: 22 set. 2010

PELLEGRINI, BRUNA. **Dublando por trás das máquinas**. Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=mr3nu8HjfV8>>. Acessado em: em 7 out. 2010.

PERISIC, Zoran. **Guia Prático do Cinema de Animação**. Lisboa: Presença, 1979.

PONTE, Pedro. **Especial Pixar**. Disponível em : <<http://www.ante-cinema.com/2010/07/especial-pixar-24-anos-de-magia-em-forma-de-animacao/2/>>
Acessado em: 21 out. 2010.

POSSENTI, Sírio. **Os Humores da Língua: Análises Lingüísticas de Piadas**. Campinas: Mercado de Letras, 1998/2000.

PRÓ-TV. **Biografia de Selton Mello**. Disponível em:
<<http://www.telehistoria.com.br/canais/biografia.asp?idConfiguracao=762>>. Acessado em: 20 out. 2010

RICARDO, Hamilton. **História da Dublagem**. Disponível em:
<<http://hamric.tripod.com/dubla>>. Acessado em: 15 out. 2010.

ROCHA, Anderson. **História da Animação**. Disponível em:
<http://www.prosacontemporanea.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=111&Itemid=97>. Acessado em: 6 set. 2010.

SÉRGIO, Ricardo. **Os Tipos de Comédia**. Disponível em:
<<http://recantodasletras.uol.com.br/teorialiteraria/2173912/>>. Acessado em: 27 set. 2010.

SÉRGIO, Ricardo. **Tipos de Diálogos**. Disponível em:
<<http://recantodasletras.uol.com.br/teorialiteraria/407051>>. Acessado em: 19 set. 2010.

SHIMP, TERENCE A. **Propaganda e Promoção**. São Paulo: Bookman, 2002.

Anexos

Anexo A – Animação na Pré-História



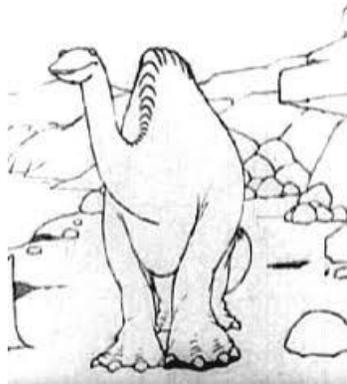
Autor desconhecido, Javali com cerca de 8 patas, 1878.
Fonte: <http://precinema.wordpress.com/2009/10/28/pre-historia-a-idade-media/>

Anexo B – Animação na Pintura: Futurismo



Giacomo Balla, Corrente de cachorro em movimento, 1912.
Fonte: <http://toquesocial.blogspot.com/2007/10/futurismo-nas-trevas.html>

Anexo C – A “Dinossaura” Gertie em comparação a Littlefoot

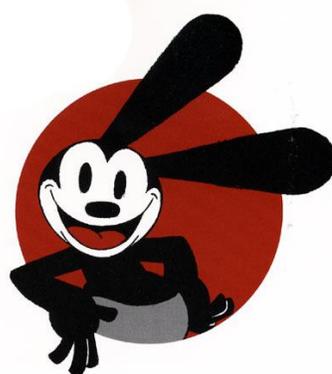


Gertie



Littlefoot

Anexo D - *Oswald, the Lucky Rabbit*



Anexo E – Tragédia e a Comédia



Anexo F – Diálogo Entre Personagens da Figura 4 a 9

Escolha das Noivas.		
Versão Original	Tradução Literal	Versão Brasileira
<p>Kuzco: Boom, baby!</p> <p>Crlado: Your Highness, it is time for you to choose your bride.</p> <p>Kuzco: All righty. Trot out the ladies. Let's take a look see. Hate your hair. Not likely. Yikes, yikes, yikes. And let me guess... you have a good personality. Is this really the best you</p>	<p>Kuzco: Lança, Bebê!</p> <p>Crlado: Sua Alteza, é hora de você escolher a sua noiva.</p> <p>Kuzco: Tudo bem. Vou ver as damas. vamos dar uma olhada ver. Odeio o seu cabelo. Não é agradável. Eca, eca, eca. E deixe-me adivinhar ... você tem uma boa</p>	<p>Kuzco: Ah, moleque!</p> <p>Crlado: Majestade, está na hora de escolher sua noiva,</p> <p>Kuzco: Ta legal. Vamos ver as garotas. Deixa eu ver... Odiei seu cabelo, chupa limão, jaburu, jabucréia, jaburanga, e... Já sei, você tem grande personalidade. Você jura que não tinha</p>

<p>could do?</p> <p>Criado: Oh, yes. Oh, no. I-I mean, p-perhaps...</p> <p>Kuzco (off): What is he babbling about? He's like the thing that wouldn't shut up.</p>	<p>personalidade.</p> <p>É isto realmente o melhor que podia fazer?</p> <p>Criado: Ah, sim. Ah, não. Quero dizer, talvez...</p> <p>Kuzco (off): O que ele está falando? Ele é como a coisa que não cala a boca.</p>	<p>nada melhor?</p> <p>Criado: S-sim, a-a-a não, pode ser....</p> <p>Kuzco (off): O que é que esse cara ta falando. Ele não vai mais fechar essa matraca.</p>
---	---	---

É Hora do Jantar!		
Versão Original	Tradução Literal	Versão Brasileira
<p>Kuzco: Boom, bam, baby! Let's get to the grub. I am one hungry king of the world.</p> <p>So, no hard feelings about being let go?</p> <p>Yzma (rangendo os dentes): None whatsoever. Kronk, get the emperor a drink.</p> <p>Kronk: Drink. Right... Your Highness.</p> <p>Kuzco: Is something burning?</p> <p>Kronk: My spinch puffs!</p> <p>Kuzco: So, he seems nice.</p> <p>Yzma: H-He is.</p> <p>Kuzco: He's what, in his late twenties?</p>	<p>Kuzco: Lança, Bebê! Vamos para o verme. Eu sou um rei com fome do mundo. Então, sem ressentimentos sobre ir?</p> <p>Yzma (rangendo os dentes): Nenhuma. Kronk, pegue a bebida do imperador.</p> <p>Kronk: Bebida. Certo. Sua Alteza</p> <p>Kuzco: É algo queimando?</p> <p>Kronk: Meu espinfre defumado.</p> <p>Kuzco: Então, ele parece bom.</p> <p>Yzma: Ele é.</p> <p>Kuzco: Ele é o que, em seus vinte e tantos anos?</p>	<p>Kuzco: Ah, moleque! Vamo encarar a gororoba. Eu sou um dono do mundo cheio de fome.</p> <p>Então, Ta numa boa mesmo indo pro olho da rua?</p> <p>Yzma (rangendo os dentes): To numa boa. Kronk, a bebida imperial.</p> <p>Kronk: Bebida! Uh tahh. Majestade.</p> <p>Kuzco: Cheirinho de fumaça.</p> <p>Kronk: Meus bolinhos de espinafre.</p> <p>Kuzco: Pois é, ele parece legal?</p> <p>Yzma: É, ele é.</p>

<p>Yzma: I'm not sure.</p> <p>Kronk: Saved'em</p> <p>Kuzco: That's great. Good job.</p> <p>Kronk: Watch it. They're still hot.</p> <p>Yzma: arh-ahm! Kronk, the emperor needs his drink.</p> <p>Kronk: Right. Oh. Right.</p> <p>Kuzco: Hey, Kronk., everything okay back there?</p> <p>Kronk: Well, oh. The drinks were a bit on the warm side.</p> <p>Hey, did you see that sky today. Talk about blue.</p> <p>Yzma: Yes, Kronk, Riveting. A toast to the emperor! Long live Kuzco!</p> <p>Kronk: Don't drink the wine, Poison.</p> <p>Kuzco: Ah! Tasty.</p> <p>Yzma: Finally! Good work, Kronk.</p> <p>Kronk: Oh, they're so easy to make. I'll get you the recipe.</p> <p>Yzma: Now to get rid of the body.</p> <p>Kuzco: Okay! what were</p>	<p>Yzma: Eu não tenho certeza.</p> <p>Kronk: Salvei eles.</p> <p>Kuzco: Isso é ótimo. Bom trabalho.</p> <p>Kronk: Cuidado. Eles ainda estão quentes.</p> <p>Yzma: arh-ahm! Kronk, o imperador quer sua bebida.</p> <p>Kronk: Certo. Oh, certo.</p> <p>Kuzco: Hey, Kronk, Tudo bem aí atrás?</p> <p>Kronk: Bem, oh. As bebidas foram um pouco quente.</p> <p>Ei, vocês viram o céu hoje. Falar sobre azul.</p> <p>Yzma: Sim, Kronk, Firmado. Um brined ao imperador, Viva o Kuzco.</p> <p>Kronk: Não beba o vinho. Veneno.</p> <p>Kuzco: Ah! Gostoso.</p> <p>Yzma: Finalmente! Bom trabalho, Kronk.</p> <p>Kronk: Ah, eles são tão fáceis de fazer. Vou pegar a receita.</p> <p>Yzma: Agora, para se livrar do corpo.</p> <p>Kuzco: Ok! o que nós estávamos dizendo?</p> <p>Yzma: Nós estávamos apenas fazendo um brinde</p>	<p>Kuzco: Ele tem o que, quase trinta?</p> <p>Yzma: E-eu... não sei dizer.</p> <p>Kronk: Deu pra salvar.</p> <p>Kuzco: Muito bem, muito bem.</p> <p>Kronk: Perai, tão muito quentes.</p> <p>Yzma: arh-ahm! Kronk, o imperador quer beber.</p> <p>Kronk: Ta. Uh, tahh.</p> <p>Kuzco: O Kronk. Ta tudo bem aí atrás.</p> <p>Kronk: Bom, uh. A bebida ta meio quente.</p> <p>Ah já olhou pro céu hoje, ta nem azul.</p> <p>Yzma: É Kronk, Celeste. Um brinde ao imperador, longa vida Kuzco.</p> <p>Kronk: Não bebe não. Podre!</p> <p>Kuzco: Ah! Gostei!</p> <p>Yzma: Finalmente. Muito bom Kronk.</p> <p>Kronk: Ah, são facilimos de fazer. Eu te dou a receita.</p> <p>Yzma: Agora nos livramos do corpo.</p>
---	---	--

<p>we saying?</p> <p>Yzma: We were Just making a toast to your long and healthy rule.</p> <p>Kuzco: Right, So what are you gonna do? I mean, you've been around here a long time and... I really mean a long time.</p> <p>I mean, it might be difficult for someone of your age adjusting to life in the private sector.</p> <p>Hey, Kronk, Can you top me off, pal? Be a friend?</p> <p>Now, about you finding new work, that's gonna be tough. Because you're, you know... Let's face it. You're no spring chicken, and I mean that in the best possible way.</p> <p>Yzma: What? A lhama? He's supposed to be dead.</p> <p>Kronk: Yeah. Weird.</p> <p>Yzma: Let me see that vial. This isn't poison. This is extract of lhama.</p> <p>Kronk: You know, in my defense, your poisons all look alike. You might think</p>	<p>à sua regra longa e saudável.</p> <p>Kuzco: Certo, então o que você vai fazer? Quero dizer, você tem aqui um bom tempo ... e eu realmente quero dizer muito tempo.</p> <p>Quer dizer, pode ser difícil para alguém de sua idade se adaptar à vida no setor privado.</p> <p>Ei, Kronk, enche até o topo, amigo? Seja um amigo?</p> <p>Agora, sobre você encontrar um trabalho novo que vai ser duro. Porque você é, você sabe ... Vamos enfrentá-lo. Você não é galeto, e quero dizer que da melhor maneira possível.</p> <p>Yzma: Quê? Uma lhama? Ele devia estar morto.</p> <p>Kronk: É, estranho.</p> <p>Yzma: Deixe-me ver esse frasco. Isso não é veneno. Isso é extrato de lhama</p> <p>Kronk: Você sabe, em minha defesa, seus venenos são todos</p>	<p>Kuzco: Legal! Onde é que a gente tava?</p> <p>Yzma: Nós estávamos brindando o seu longo e saudável reinado.</p> <p>Kuzco: Sei. Então e o seu futuro. Ta por aqui há um tempão e... Aliás tempo pra caramba. E ta meio difícil, pra alguém da tua idade, arrumar emprego numa iniciativa privada.</p> <p>Oh Kronk, Enche o copo aí! Manda a ver. Agora, pra arrumar emprego vai ser meio barra pesada. Vamo tocar a real. Você ta meio gasta. To falando sem quere ofender.</p> <p>Yzma: O quê? Uma lhama? Era pra ele morrer.</p> <p>Kronk: Tah, eu hein.</p> <p>Yzma: Passe o frasco pra cá. Não é um veneno, isso é extrato de lhama.</p> <p>Kronk: Olha, as suas poções são todas parecidas, acho bom até rotular tudo outra vez.</p> <p>Yzma: Tire-o da cidade e termine o serviço agora.</p>
--	--	--

<p>about relabeling some of them.</p> <p>Yzma: Take him out of town and finish the job now!</p>	<p>parecidos. Você pode pensar em rotular alguns dele.</p> <p>Yzma: Leve-o para fora da cidade e termine o trabalho agora!</p>	
--	---	--

Voltando para o Palácio		
Versão Original	Tradução Literal	Versão Brasileira
<p>Kuzco: Hi. Two seconds here. Um. I`m there one in the car. Remember? This story`s about me, not him.</p> <p>Okay, You got it! All right. We`re gonna move ahead. Sorry to slow slow you down.</p> <p>(Rabiscos)</p> <p>Kuzco: Ahahahahaha!</p> <p>Kuzco: Hey, you. No time to waste. Let`s go.</p> <p>Hey, tiny. I want to get out of this body. Wouldn`t you? Now let`s go.</p> <p>Pacha: Build your summerhouse somewhere else.</p> <p>Kuzco: You wanna run that</p>	<p>Kuzco: Oi. Dois segundos aqui. Hum. Eu tô na sacola. Lembra? Essa história é sobre mim, não dele.</p> <p>Tudo bem!pegaram! Certo, vamos seguir adiante.</p> <p>Desculpa por atrasar você.</p> <p>(Rabiscos)</p> <p>Kuzco: Ahahahahaha</p> <p>Kuzco: Ei, você. Não há tempo a perder. vamos.</p> <p>Ei, pequena. Quero sair deste corpo. Você não? Agora vamos embora.</p> <p>Pacha: Construa sua casa de verão em outro lugar.</p> <p>Kuzco: Você deseja correr de mim novamente.</p> <p>Pacha: Eu não posso deixá-lo voltar a não ser</p>	<p>Kuzco: Eh, Oi!</p> <p>Com licença, dois segundinhos! Quem ta na carroça sou eu, lembrou.</p> <p>Essa história é minha, não é ele. Beleza se entendeu, vamo seguir em frente.</p> <p>Desculpa atrapalhar.</p> <p>(Rabiscos)</p> <p>Kuzco: Ahahahahaha !</p> <p>Kuzco: Eh, você. Não enrola não.</p> <p>Meu querido, eu to a fim de sair dessa carcaça. Dá pra ser, vamo nessa.</p> <p>Pacha: Construa sua casa de campo em outro lugar.</p> <p>Kuzco: Vai ficar de palhaçada outra vez?</p>

<p>by me again?</p> <p>Pacha: I can't let you go back unless you change your mind and build your summer home somewhere...</p> <p>Kuzco: Hum! I got a little secret for you. Come here. No, closer... I Don't make deals with peasants.</p> <p>Pacha: Then I guess I can't take you back.</p> <p>Kuzco: Fine. I don't need you. I can find my own way back</p> <p>Pacha: I wouldn't recommend it. It's a little dangerous IF you Don't know the way.</p> <p>Kuzco: Nice try, Pal.</p> <p>Pacha: No, really. I'm telling you...</p> <p>Kuzco: Ow! I still not listening.</p> <p>Pacha: I'm not kidding. Listen, you cannot go in there. Fine. Fine. Go ahead. If there's no Kuzco, there's no Kuzcotopia. Takes care of my problem.</p>	<p>mude sua mente e sua construa sua casa de verão em outro lugar...</p> <p>Kuzco: Hum! Eu tenho um segredinho para você. Vem cá. Não, mais perto ... Eu não faço acordos com os camponeses.</p> <p>Pacha: Então eu acho que eu não posso levá-lo de volta.</p> <p>Kuzco: Bom. Eu não preciso de você. Eu posso encontrar meu próprio caminho de volta</p> <p>Pacha: Eu não recomendaria. Isso é pouco perigoso se você não sabe o caminho.</p> <p>Kuzco: Boa tentativa, Pal.</p> <p>Pacha: Não, realmente. Eu estou dizendo a você ...</p> <p>Kuzco: Não estou escutando.</p> <p>Pacha: Eu não estou brincando. Ouça, você não pode ir lá. Bom. Bom. Vá em frente. Se não existe Kuzco, não existe Kuzcotopia. Cuidou do meu problema.</p>	<p>Pacha: Não posso deixar você voltar se não mudar de idéia, e construir sua casa de campo em outro lugar.</p> <p>Kuzco: Hum! Deixa eu te contar um segredinho. Vem cá. Não, chega mais...Eu não faço acordo com camponês.</p> <p>Pacha: Então, eu não vou te levar de volta.</p> <p>Kuzco: Ta, eu não preciso.eu volto sozinho pra lá.</p> <p>Pacha: Não é uma boa idéia. É meio perigoso se não souber por onde andar.</p> <p>Kuzco: Não adianta apelar.</p> <p>Pacha: Não, é verdade. Estou dizendo...</p> <p>Kuzco: lá,lálálálá... não ouvi nadinha.</p> <p>Pacha: Não é brincadeira você não pode entrar aí. Legal,legal. Se não tem Kuzco, não tem Kuzcotopia. Acabou meu problema.</p>
--	---	---

Anexo G – O Mundo Deve Ser de Todos Nós



Mark Dindal (A Nova Onda do Imperador), O Mundo deve ser de todos nós, 2000.
Fonte: A Nova Onda do Imperador, DVD.