



A voz no desenho animado: uma análise descritiva

Cartoon voices: a descriptive analysis

La voz en el dibujo animado: un análisis descriptivo

Lillian Gattelli Lima*

Leila Rechenberg*

Resumo

Introdução: A televisão é uma presença constante na infância contemporânea, em especial através dos desenhos animados. As vozes dos personagens nos desenhos animados podem representar padrões influentes na construção das representações linguísticas e sociais das crianças. **Objetivo:** Descrever parâmetros vocais de heróis e vilões nos desenhos animados e investigar a existência de padrões que caracterizem e diferenciem estes personagens. **Material e Método:** Estudo transversal, quali-quantitativo de caráter exploratório e descritivo. Constitui-se de uma amostra de 23 trechos de fala de personagens, heróis e vilões de desenhos animados presentes na televisão brasileira. As amostras foram submetidas à análise perceptivoauditiva vocal realizada por três fonoaudiólogos especialistas em voz. Foram analisados os seguintes parâmetros vocais: ressonância, pitch, loudness, modulação vocal, velocidade de fala e articulação. Também foi analisada a presença de abuso vocal e psicodinâmica vocal. **Resultados:** A ressonância laringofaríngea foi encontrada predominantemente nas vozes de personagens vilões, assim como pitch grave; enquanto os personagens heróis apresentaram uma ressonância equilibrada. Dois personagens heróis apresentaram distorções articulatórias em fricativas e líquidas alveolares. Abuso vocal à emissão foi encontrado em 50% dos personagens, tanto em heróis quanto vilões. Os aspectos psicodinâmicos da voz mostram que heróis apresentam vozes joviais, alegres, corajosas, aflitas e ansiosas, enquanto vilões apresentam vozes maduras, confiantes, ameaçadoras, autoritárias e agressivas. **Conclusões:** As vozes de heróis e vilões apresentam diferenças nos parâmetros vocais, demonstrando certa caricatura na construção vocal que caracteriza o bem e o mal nos personagens.

Palavras-chave: Qualidade da voz; Televisão; Criança.

* Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre (RS), Brasil.

Conflito de interesses: Não.

Contribuição dos autores: LGL: concepção do estudo, definição da metodologia e coleta de dados, aquisição, interpretação e análise dos dados, redação do artigo; LR: concepção do estudo, definição da metodologia e coleta de dados, interpretação e análise dos dados, esboço e revisão crítica do artigo, supervisão do projeto

Endereço para correspondência: Leila Rechenberg. Porto Alegre/RS, Brasil.

E-mail: leila.rech@gmail.com

Recebido: 12/01/2015; **Aprovado:** 20/08/2015



Abstract

Introduction: Television, especially cartoons, is a constant presence in children's modern-day life. Cartoon voices may represent influential standards in the construction of linguistic and social representations of children. Objective: this study will seek to describe the voice parameters of heroes and villains in cartoons and investigate whether there are vocal patterns that characterize and differentiate these characters. Methods: A cross-sectional, qualitative and descriptive study. It consisted of a sample of 23 lines from cartoon characters, heroes and villains, found on Brazilian Television. The samples were submitted to vocal perceptual analysis conducted by three experienced speech language pathologists, with the following voice parameters being analyzed: resonance, pitch, loudness, pace, rhythm and clarity of speech. Vocal abuse and psychodynamics of voice has also been analyzed. Results: Chest resonant quality was found predominantly in the voices of villains, as well as low pitch; while heroes presented a balanced resonant voice. Two hero characters show articulatory disorders in fricatives and alveolar trill. Vocal abuse was shown in 50% of the characters, both heroes and villains. No differences were observed regarding loudness, pace and rhythm between hero and villain voices. Psychodynamic voice aspects show that heroes have jovial, cheerful, courageous, distressed and anxious voices, while villains have mature, confident, threatening, authoritarian and aggressive ones. Conclusions: The voices of heroes and villains seem to differ, demonstrating certain patterns in vocal construction that characterize good and evil in the characters.

Keywords: *Voice quality; Television; Child*

Resumen

Introducción: *La televisión es una presencia constante en la infancia contemporánea, en especial a través de los dibujos animados. Las voces de los personajes en los dibujos animados pueden representar padrones influyentes en la construcción de las representaciones lingüísticas y sociales de los niños. Objetivo: describir los parámetros vocales de los héroes y villanos en los dibujos animados e investigar si existen padrones vocales que caracterizan y diferencian estos personajes. Material y Método: Estudio transversal, cuali-cuantitativo de carácter exploratorio y descriptivo. Se constituyó una muestra de 23 trechos del habla, de héroes y villanos de los dibujos animados presentes en la televisión brasileña. Las muestras fueron sometidas al análice perceptivo-auditivo vocal realizado por tres fonoaudiólogos especialistas en voz. Fueron analizados los siguientes parámetros vocales: resonancia, pitch, loudness, modulación vocal, velocidad del habla, articulación. También se analizó la presencia de abuso vocal e psicodinámica vocal. Resultados: La resonancia laringofaríngea fue encontrada predominantemente en las voces de personajes villanos, así como pitch grave; en cuanto a los personajes héroes presentaron una resonancia equilibrada. Dos personajes héroes presentan distorsiones articulatorias en fricativas y líquidas alveolares. El abuso vocal en la emisión fue encontrado en 50% de los personajes héroes y villanos. La psicodinámica vocal muestra que los héroes presentan voces joviales, alegres, valientes, aflitivas y ansiosas, en cuanto a los villanos presentan voces maduras, seguras, amenazadoras, autoritarias y agresivas. Conclusiones: Las voces de héroes y villanos presentan diferencias en los parámetros vocales, demostrando cierta caricatura en la construcción vocal que caracteriza el bien y el mal en los personajes.*

Palabras clave: *Pérdida auditiva; Acufeno; Policía; Ruido en el ambiente de trabajo..*

Introdução

As crianças brasileiras passam grande parte do seu tempo em contato com programas televisivos. Desde a tenra idade, a televisão ocupa um lugar de destaque entre suas atividades rotineiras. Assim, como fonte de entretenimento e informação, a televisão passa a representar uma influente ferramenta formadora no meio social, moldando hábitos, linguagem e cultura a partir da transmissão do seu conteúdo¹.

A infância é um período socialmente construído. As crianças são co-construtoras da sociedade e vivem expostas às mesmas forças sociais que os adultos, sendo ativas no processo de produção de sua própria cultura². Dentro do conjunto de representações construídas socialmente pelas crianças, observa-se que, no contexto televisivo, os desenhos animados, por meio de seus personagens, podem ser instrumentos produtores de representações sociais e linguísticas.

Nos desenhos animados, além da imagem e do texto, a voz compõe parte importante na construção de personagens. A ela são atribuídas informações de parâmetros físicos e emocionais, que envolvem gênero, idade, personalidade e estado emocional. Assim, os personagens de desenhos animados podem ser reconhecidos pelas suas características vocais e, quando apresentados de forma caricaturada, por padrões que não envolvam a diversidade que se apresenta na vida cotidiana, também podem produzir efeitos no desenvolvimento da comunicação dessas crianças. Reconhecer se existem ou não tais caricaturas parece fundamental para que se possa, em estudos futuros, compreender seus efeitos nas representações linguísticas e na construção de modelos vocais nas crianças.

A temática herói/vilão, presente na programação infantil televisiva, tem sido objeto de estudo em diferentes áreas das ciências humanas e sociais^{3,4}. Entretanto, a caracterização vocal desses personagens e suas repercussões parecem ainda pouco exploradas pela literatura. Um estudo elegeu o gênero como categoria de análise e observou que as personagens heroínas são mais sentimentais, com vozes agudas e choro frequente. Observa, ainda, que na construção dos personagens de desenho animado, o dualismo bem/mal é marcado pela emissão vocal fluida e serena ou forte e ríspida, respectivamente⁵. Outros estudos encontrados descrevem vozes de personagens no cinema, buscando

compreender a construção vocal e representações linguísticas de idosos⁶ e suicidas⁷.

A partir desta temática, tão inserida no universo infantil, este estudo tem por objetivo descrever os parâmetros vocais de heróis e vilões e investigar se existe ou não um padrão vocal que caracterize esses personagens nos desenhos animados.

Material e método

Trata-se de um estudo quali-quantitativo, de caráter exploratório e descritivo. Foi composto por uma amostra de conveniência de trechos de fala de personagens que representam papéis de heróis e vilões nos desenhos animados presentes na grade da programação infantil da televisão aberta brasileira, falados na Língua Portuguesa. Inicialmente, foi observada a grade semanal da programação infantil da televisão aberta brasileira, sendo selecionados todos os desenhos em que havia personagens heróis e vilões. Os personagens incluídos pertencem aos desenhos: Ben 10, Liga da Justiça Sem Limites, Os Vingadores, Três Espiãs Demais, *X Man Evolution*, *Ultimate* Homem Aranha, Nutri Venturas, As Aventuras de *Jack Chan*, Kung Fu Panda e Titã Simbiônico.

Com o objetivo de garantir a qualidade de gravação das vozes dos personagens, os desenhos selecionados foram extraídos de vídeos disponibilizados no *Youtube*, em formato digital. Em um primeiro momento, foram coletados trinta trechos de fala; entretanto, foram excluídos os monólogos que tiveram um tempo de fala muito curto (inferior a seis segundos) ou aqueles em que a qualidade de gravação estivesse comprometida. Igualmente, foram excluídos trechos em que o conteúdo do discurso contribuísse para caracterizar se o personagem era herói ou vilão e que pudesse, assim, influenciar o julgamento das vozes.

Os trechos de fala selecionados foram extraídos e editados no programa *MovieMaker*. Após a edição, foram selecionados apenas os áudios, sendo os arquivos gravados de forma randomizada (heróis/vilões) em CD-R para posterior análise.

A amostra final foi constituída por vinte e três trechos de fala, com duração entre seis e dez segundos, envolvendo doze personagens heróis, sendo nove do gênero masculino e três do gênero feminino, e onze personagens vilões, sendo nove do gênero masculino e dois do gênero feminino.

As amostras foram submetidas à análise perceptivoauditiva vocal realizada por três fonoaudiólogos especialistas em voz, cegos para o objetivo do estudo, bem como para a caracterização do tipo de personagem avaliado, se herói ou vilão. Os avaliadores realizaram as análises individualmente utilizando um protocolo de avaliação desenvolvido para a pesquisa (Anexo 1). Foram investigados os seguintes parâmetros vocais: ressonância, *pitch*, *loudness*, modulação vocal, velocidade de fala, presença de distorções articulatórias, presença de abuso vocal na emissão e psicodinâmica vocal⁸. No instrumento de análise perceptivoauditiva, foi solicitado aos avaliadores que, além de identificar a presença ou não de abuso vocal, pudessem descrevê-lo qualitativamente, sem a utilização de

termos previamente determinados pela equipe de pesquisa.

Os dados foram submetidos à análise estatística descritiva, com cálculos de percentuais de frequência.

Quanto aos aspectos éticos, os dados utilizados nesta pesquisa são de domínio público, sendo os sujeitos de pesquisa os personagens de desenho animado, não sendo necessária a utilização de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Resultados

Os resultados da análise perceptivoauditiva vocal estão descritos nas Tabelas 1 e 2, enquanto os aspectos da psicodinâmica vocal são encontrados na Tabela 3.

TABELA 1. ANÁLISE PERCEPTIVOAUDITIVA DA VOZ DE PERSONAGENS HERÓIS E VILÕES DE DESENHOS ANIMADOS

Parâmetros Vocais	Heróis n (%)	Vilões n(%)
Ressonância		
Equilibrada	8(67)	3(27)
Laringofaríngea	4(33)	7(64)
Hipernasal	0(0)	1(9)
Hiponasal	0(0)	0(0)
Total	12(100)	11(100)
Pitch		
Adaptado	5(42)	2(22)
Agudo	4(33)	2(22)
Grave	3(25)	5(56)
Total	12(100)	9(100)*
Loudness		
Adaptado	9(82)	7(64)
Forte	2(18)	4(36)
Fraca	0(0)	0(0)
Total	11(100)*	11(100)
Modulação Vocal		
Adequada	7(58)	6(55)
Excessiva	4(33)	5(45)
Restrita	1(8)	0(0)
Total	12(100)	11(100)
Velocidade de fala		
Adequada	10(83)	7(64)
Acelerada	2(17)	1(9)

Lenta	0(0)	3(27)
Total	12(100)	11(100)
Articulação		
Adequada	10(83)	11(100)
Com distorções	2(17)	0(0)
Total	12(100)	11(100)
Abuso Vocal à emissão		
Não	6(50)	4(40)
Sim	6(50)	6(60)
Total	12(100)	10(100)*

*vozes excluídas da análise por não preenchimento dos julgadores na avaliação.

TABELA 2 - ATRIBUTOS MAIS FREQUENTES DA PSICODINÂMICA VOCAL EM HERÓIS E VILÕES

Psicodinâmica Vocal	Heróis	Vilões
Atributos positivos	Expressiva	Expressiva
	Franca	Madura
	Jovial	Confiante
	Corajosa	Agradável
	Alegre	Calma
	Carismática	Corajosa
Atributos negativos	Aflita	Ameaçadora
	Ansiosa	Autoritária
	Tensa	Arrogante
	Irritante	Persuasiva
	Infantilizada	Agressiva
	Persuasiva	Rude

TABELA 3 - ATRIBUTOS POSITIVOS E NEGATIVOS EM PERSONAGENS HERÓIS E VILÕES

Psicodinâmica Vocal	Heróis	Vilões
	n(%)	n(%)
Atributos positivos	6 (50)	4 (36)
Atributos negativos	5 (42)	6 (55)
Indiferente	1 (8)	1 (9)
Total	12 (100)	11 (100)

A ressonância laringofaríngea foi encontrada predominantemente nas vozes de vilões, assim como pitch grave; enquanto os heróis apresentaram uma ressonância equilibrada e pitch adaptado.

Não são observadas diferenças significativas quanto à loudness e modulação vocal entre heróis e vilões. Quanto à velocidade de fala, foi considerada adequada na maioria das vozes de heróis e vilões.

Apenas dois personagens heróis apresentaram distorções articulatórias. Estas foram descritas como distorções em fricativas e líquidas alveolares.

Abuso vocal à emissão foi encontrado em 50% e 60% dos personagens heróis e vilões, respectivamente, sendo incoordenação pneumofonoarticulatória, tensão vocal, desequilíbrio ressonantal, emissão de fry em fim de frase e presença de ataque

vocal os achados mais frequentemente descritos pelos avaliadores.

A análise dos aspectos psicodinâmicos da voz mostrou que heróis e vilões apresentam tanto características positivas quanto negativas.

Discussão

Tão presente no universo infantil e sendo ainda um tema incipiente no campo da Fonoaudiologia, este estudo busca lançar um olhar inicial, com foco na temática herói/vilão, sobre a construção vocal de personagens de desenho animado. Embora reconhecidas as limitações do presente estudo – como o pequeno tamanho amostral, tanto de vozes como de avaliadores, e a subjetividade intrínseca ao método escolhido para análise das vozes dos personagens^{9,10,11} – os resultados encontrados evidenciam uma tendência a modelos vocais caricaturados para heróis e vilões, corroborando resultados de estudos já realizados sobre o tema^{5,12}, e a presença de abuso vocal em grande parte dos personagens.

Os parâmetros vocais estão relacionados aos ajustes na fonte produtora do som e no trato vocal. Envolvem as modificações de posicionamento de lábios, língua, mandíbula, faringe e laringe, proporcionando variação e flexibilidade vocais^{13,14} que se manifestam em diferentes formas de produzir ressonância, *pitch*, *loudness*, modulação, velocidade e articulação e constituem a identidade vocal do falante.

No presente estudo, a ressonância laringo-faríngea foi encontrada predominantemente em personagens vilões, enquanto nos heróis a ressonância equilibrada se mostrou mais frequente. O uso equilibrado da ressonância, sem concentração excessiva de energia em nenhuma região específica do aparelho fonador, possibilita a projeção do som no espaço e maior liberdade em expressar emoções. O foco ressonantal baixo produz uma emissão comprimida ou tensa-estrangulada, geralmente encontrada em falantes com dificuldades de trabalhar sentimentos de agressividade⁸.

O *pitch* tem relação direta com a intenção do discurso. Uma emissão em tom mais agudo, associada à maior modulação e velocidade de fala aumentada, marca um discurso mais alegre. Um clima mais triste é marcado pelo uso de *pitch* grave, associado à velocidade lenta de fala¹². Em um estudo que buscou avaliar vozes de personagens da *Disney* que representavam o dualismo bem/mal, observou-se que o bem foi representado por uma

qualidade vocal soprosa, *pitch* agudo e *loudness* reduzida. Já os personagens que representavam o mal, foram descritos como tendo vozes com qualidade vocal rouco-tensa, *pitch* grave e *loudness* elevada¹⁵. Da mesma forma, no presente estudo, o *pitch* grave foi encontrado com maior predomínio em personagens vilões, enquanto os heróis apresentavam vozes com *pitch* adequado ou agudo.

Em relação à *loudness* e à modulação vocal, estes não foram aspectos marcantes na diferenciação entre as vozes de heróis e vilões. Entretanto, a modulação vocal apresenta-se excessiva em quase 50% dos personagens avaliados, tanto heróis quanto vilões. Sabe-se que momentos de maior mobilização emocional podem ser acompanhados por mudanças de altura na voz, interferindo no controle da modulação¹⁶. O protocolo utilizado não possibilitou aos avaliadores a caracterização do tipo de modulação (ascendente ou descendente) utilizada pelos personagens. Sugere-se que, em estudos futuros, este critério possa ser incluído na análise, a fim de investigar peculiaridades que diferenciem a modulação entre heróis e vilões, uma vez que a modulação vocal mostra-se um componente determinante no reconhecimento de emoções¹⁷.

A velocidade de fala foi considerada adequada para a maioria dos personagens, tanto heróis quanto vilões. Entretanto, a fala acelerada de dois personagens heróis foi descrita também como voz aflita, ansiosa, descontrolada e tensa, podendo ser relacionada ao *pitch* agudo, à modulação excessiva e à incoordenação pneumofonoarticulatória, também descritas na análise. Um estudo que busca analisar a correlação entre ansiedade e performance comunicativa corrobora estes achados, uma vez que aponta uma relação entre estados de ansiedade, elevação do *pitch*, comprometimento da articulação da fala e da coordenação pneumofonoarticulatória¹⁸.

A avaliação da psicodinâmica vocal relaciona os aspectos de personalidade, sentimentos e emoções ligadas à voz, descrevendo o efeito produzido pela qualidade vocal do indivíduo no ouvinte⁸. Neste estudo, a análise dos aspectos psicodinâmicos da voz dos personagens mostrou que heróis apresentam vozes joviais, alegres, carismáticas, corajosas, aflitas, ansiosas e tensas, enquanto vilões apresentam vozes maduras, confiantes, calmas, ameaçadoras, autoritárias e agressivas. Esse resultado reflete que, apesar da presença de atributos positivos e negativos tanto em heróis quanto vilões, estes revelam tendência a

características psicodinâmicas diferentes. Enquanto os heróis são aflitos, os vilões são ameaçadores; enquanto os heróis são joviais e alegres, os vilões são maduros e confiantes.

A relação entre características vocais e aspectos psicodinâmicos reflete o papel dos elementos subjetivos das emoções na produção da voz. Na literatura, aspectos negativos da psicodinâmica vocal, como desânimo e tristeza foram relacionados a personagens suicidas em filmes de *Hollywood*⁶. Outro estudo aponta que, na construção dos personagens de desenho animado, o dualismo bem/mal é marcado pela emissão vocal serena ou ríspida, respectivamente⁴.

Uma articulação adequada oferece credibilidade ao falante, transmitindo o desejo em ser compreendido e clareza de ideias. Uma articulação imprecisa pode transmitir desinteresse em ser compreendido⁸. No presente estudo, apesar de grande parte dos personagens heróis e vilões apresentarem uma articulação clara, dois personagens heróis apresentaram distorções articulatórias em fricativas e líquidas alveolares, caracterizando, na avaliação perceptivoauditiva, um ceceo lateral e uma posteriorização de língua, respectivamente.

A presença de abuso vocal foi observada em 50% dos personagens, tanto heróis como vilões. Os principais achados foram tensão à fonação, ataque vocal brusco, emissão em fry nos finais de frase, incoordenação pneumofônica e loudness aumentada. Um estudo que busca comparar hábitos de risco para a voz entre familiares de crianças disfônicas e não-disfônicas, observa que hábitos de imitar vozes de personagens, de pessoas conhecidas ou de heróis foram significativamente mais relatados pelas crianças disfônicas do que pelo grupo controle¹⁹. Outro estudo, envolvendo comportamento vocal de crianças em idade escolar aponta uma alta prevalência de comportamentos vocais considerados risco para disфонia, como gritar, falar demais, competição vocal e a dificuldade em respeitar turnos de fala²⁰. A percepção dos pais acerca do comportamento vocal infantil também aponta para um alto índice de abuso vocal, incluindo a imitação de vozes, mesmo sem a presença de disфонia²¹.

Personagens heróis, e até mesmo vilões, são modelos de identificação para grande parte das crianças. Considerando a capacidade precoce das crianças em reconhecer vozes²², pode-se pensar que, tanto o abuso vocal quanto as distorções

articulatórias podem estar sendo naturalizados como modelos vocais desde a primeira infância.

Tendo em vista as interpretações que as crianças elaboram acerca dos desenhos animados, filmes e seriados televisivos, não se pode ignorar que todas as práticas culturais produzem efeitos. É na ordenação discursiva das histórias, fábulas, contos, desenhos animados e outras produções que a cultura sinaliza e legitima aos pequenos quais os caminhos e lugares por onde seguir, os estilos de ser e de agir²³.

Ao normatizar, elege-se um modo de subjetivação, que nem sempre permite exercer a reflexão e novos modos de constituir-se. Em um estudo sobre representação dos corpos de bonecos infantis, observou-se que, ao expor uma boneca (Barbie) negra, vestida de fada, a um grupo de crianças pequenas, estas a associaram a uma boneca do mal, referindo que tal boneca “não pode ser fada porque a pele dela é negra”²⁴. Este estudo revela que os sujeitos infantis estão submetidos a um padrão de raça e corpo.

Da mesma forma, através da informação perceptiva e da habilidade de reconhecer vozes, as crianças constroem suas representações linguísticas. Um estudo envolvendo esta questão observa que características vocais são armazenadas pelas crianças na memória de longo prazo e que estes atributos vocais relacionam-se ao conhecimento sobre a identidade do falante. Conclui que, já a partir dos três anos de idade as crianças estão aptas a reconhecer as vozes de personagens de desenho animado mais familiares²².

A televisão atrai o telespectador tanto pela atualidade dos aspectos sonoros e visuais quanto pela possibilidade de identificação afetiva, que permite vivenciar, simbolicamente, o “ser no mundo”²¹. Os mitos e contos de outrora, trazidos pela narrativa oral, têm ocupado menos espaço na vida cotidiana das crianças contemporâneas. Por esta razão, são menos frequentes cenas em que se veem pais e avós ocupados com a transmissão oral, trazendo sua marca como falante, sua riqueza comunicativa e vocal, e a possibilidade de esta se dar em uma relação dialógica, na qual ocorre a possibilidade de se interromper, questionar e participar.

A ausência de um interlocutor que possa mediar as sutilezas vivenciadas cotidianamente na televisão, ou mesmo de uma construção mais atenta destes personagens por parte da mídia televisiva, acaba por reduzir a diversidade e riqueza

de experiências comunicativas das crianças. Vilões que sempre tenham vozes assustadoras e graves, ou heróis que sempre soem jovens e alegres, podem limitar a percepção das crianças frente à diversidade da vida, dentro e fora da televisão.

Considerando os achados do presente estudo, indicando a presença de padrões vocais dos personagens, sugere-se que esta temática siga sendo investigada. A utilização de metodologias qualitativas pode ser útil para compreender as representações sociais e linguísticas destes modelos vocais para crianças e adultos na sociedade contemporânea.

Conclusão

No presente estudo foi possível identificar diferenças perceptuais entre as vozes de heróis e vilões. Os parâmetros que apontam tais diferenças são a ressonância e o *pitch*. Observou-se, ainda, a presença de abuso vocal e distorções articulatórias tanto em personagens heróis quanto vilões.

Os aspectos psicodinâmicos da voz mostram que, tanto heróis quanto vilões, apresentam características positivas e negativas.

Referências Bibliográficas

- Jesus JT, Resende VL. A televisão e sua influência como meio: uma breve historiografia [dissertação]. Ouro Preto (MG): Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais; 2013.
- Corsaro WA. A estrutura da infância e as reproduções interpretativas de crianças. In: Corsaro WA. Sociologia da Infância. Porto Alegre: Artmed; 2011. p. 41-56.
- Salgado, RG. Da menina meiga à heroína superpoderosa: infância, gênero e poder nas cenas da ficção e da vida. Cad. CEDES [online]. 2012; 32(86): 117-36.
- Barbosa RFM, Gomes CF. Os super-heróis em ação: podem os desenhos animados sugerirem uma orientação estética lúdico-agressiva? Revista Eletrônica de Educação. 2013; 7(1): 326-46.
- Esperança, JA, Dias, CS. Meninos versus meninas: representações de gênero em desenhos animados e seriados televisivos sob olhares infantis. Educação. 2010; 35(3): 533-46.
- Oliveira G, Behlau M. Descrição da qualidade vocal de personagens idosos dos filmes de Hollywood. Rev. CEFAC. 2010; 12(3): 483-9. Sanches EP, Sanches M, Ferrari MC, Oliveira G, Behlau M. Vocal analysis of suicidal movie characters. Rev. Bras. Psiquiatr. 2010; 32(4): 409-16.
- Behlau M, Madazio G, Pontes PAL. Avaliação da voz. In: Behlau M. Voz: o livro do especialista – vol 1. Rio de Janeiro: Revinter; 2001. p. 85-180.
- Kreiman J, Gerratt BR, Kempster GB, Erman A, Berke GS. Perceptual evaluation of voice quality: review, tutorial, and a framework for future research. J Speech Hear Res. 1993; 36(1): 21-40.
- Kreiman, J, Gerratt, GB, Ito, M. When and why listeners disagree in voice quality assessment tasks. J Acoust Soc Am. 2007; 122(4): 2354-64.
- Gama, ACC, Santos, Santos, LLM, Sanches, NA, Côrtes, MG, Bassi, IB. Estudo do efeito do apoio visual do traçado espectrográfico na confiabilidade da análise perceptivo-auditiva. Rev. CEFAC. 2011; 13(2): 314-2.
- Chaves AF, Ferreira LP, Oliveira RH. Personagens de desenho animado infantil: análise de qualidade vocal, pitch e loudness. Anais do X Congresso Brasileiro de Fonoaudiologia; 2002 set 26-28; Minas Gerais; 2002.
- Ditscheiner ES, Constantini AC, Mourão LF, Ferreira LP. Análise perceptiva e acústica da dublagem de diferentes personagens e atores: estudo de caso. Disturb Comun. 2012; 24(3): 395-406.
- Magri A, Cuckier-Blaj S, Karman DF, Camargo ZA. Correlatos perceptivos e acústicos dos ajustes supraglóticos na disfonia. Rev. CEFAC. 2007; 9(4): 512-8.
- Andrade LLS, Behlau MS, Mesquita ICB. A voz na dublagem de desenhos animados da Dream Works. In: Anais do V Colóquio Internacional, Educação e Contemporaneidade. 2011 Set 21-23. São Cristóvão. p.1-15.
- Silva EGF, Luna CLC. Análise perceptivo-auditiva de parâmetros vocais em cantores da noite do estilo brega da cidade de Recife. Rev. CEFAC. 2009; 11(3): 457-64.
- Rodero E. Intonation and emotion: influence of pitch levels and contour type on creating emotions. J Voice. 2011; 25(1): 25-34. Almeida AAF, Behlau M, Leite, JR. Correlação entre ansiedade e performance comunicativa. Rev Soc Bras Fonoaudiol. 2011;16(4):384-9.
- Paixão CLB, Silvério KCA, Berberian AP, Mourão LF, Marques JM. Disfonia infantil: hábitos prejudiciais à voz dos pais interferem na saúde vocal de seus filhos? Rev. CEFAC. 2012; 14(4): 705-13.
- Guerra ASHS, Araújo ANB, Lira ZS, Lucena JA, Gomes AOC. Comportamento vocal de crianças em centro de educação infantil. Distúrbios Comun. 2012; 26(1): 101-9.
- Pascotini FS, Veis, VR, Haeffner, SBL, Cielo, CA. Percepção dos pais acerca do comportamento e características vocais de crianças. Distúrbios Comun. 2015; 27(2): 281-7
- Spence MJ, Rollins PR, Jerger S. Childrens recognition of cartoon voices. J Speech Lang Hear Res. 2002; 45: 214-22.
- Capparelli S, Kaspezak RG, Meurer FR. As narrativas televisivas, sua dimensão mítica e importância na subjetivação infantil. Anais do XXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação; 1999; Rio de Janeiro.
- Dornelles LV. Os brinquedos na mídia e na publicidade. In: Morigi VJ, Rosa R, Meurer F. Mídia e representações da infância: narrativas contemporâneas. Curitiba: Champagnat; 2007. p. 155-70.



Anexo 1 - PROTOCOLO DE AVALIAÇÃO VOCAL

1 RESSONÂNCIA:

() equilibrada () hipernasal () hiponasal

2 PITCH :

() adaptado () agudo () grave

3 LOUDNESS

() adaptada () forte () fraca

4 MODULAÇÃO VOCAL

() adequada ao discurso () restrita () excessiva

5 VELOCIDADE DE FALA:

() adequada ao discurso () lenta () acelerada

8 ARTICULAÇÃO

() adequada () imprecisa () exagerada
() com distorções articulatórias (descrever o fonema): _____

9 ABUSO VOCAL À EMISSÃO

() não () sim (descrever): _____

10 PSICODINÂMICA VOCAL (marque com X todos adjetivos que, no seu julgamento, caracterizam esta voz):

() Alegre () Corajosa () Acelerada () Aflita
() Entusiasmada () Jovial () Rude () Triste
() Raivosa () Surpresa () Liderança () Meiga
() Agressiva () Cansada () Desconfiada () Fraca
() Franca () Desanimada () Perseverante () Infantilizada
() Amável () Imatura () Desesperançosa () Sedutora
() Bondosa () Calma () Carismática () Ansiosa
() Confiante () Persuasiva () Expressiva () Madura
() Agradável () Tensa () Irritante () Ameaçadora
() Autoritária () Arrogante