

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO

ANA LUIZA SILVA DANTAS

**TRADUZINDO RWBY: ANÁLISE E CONVENÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DE
UM ROTEIRO DE DUBLAGEM.**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Brasília - DF
2023

ANA LUIZA SILVA DANTAS

**TRADUZINDO RWBY: ANÁLISE E CONVENÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DE
UM ROTEIRO DE DUBLAGEM.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do grau de
Bacharel em Letras - Tradução - Inglês na
Universidade de Brasília.

Orientação: Prof. Dr^a. Soraya Ferreira Alves

Brasília - DF

2023

ANA LUIZA SILVA DANTAS

**TRADUZINDO RWBY: ANÁLISE E CONVENÇÕES PARA A ELABORAÇÃO DE
UM ROTEIRO DE DUBLAGEM.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do grau de
Bacharel em Letras - Tradução - Inglês na
Universidade de Brasília.

Orientação: Prof. Dr^a. Soraya Ferreira Alves

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr^a. Soraya Ferreira Alves
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução
Universidade de Brasília

Prof. Dr. Charles Rocha Teixeira
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução
Universidade de Brasília

Prof. Msc. Anderson Tavares Correia da Silva
Universidade de Brasília

AGRADECIMENTOS

As minhas irmãs e irmão, Elisa, Ana Júlia e Alexandre, que iluminam minha vida, me inspiram e me movem todos os dias.

A Ana e Gab por me apoiarem diariamente e me presenciarem durante todo este processo e não terem chamado intervenção psiquiátrica.

A minha mãe por ter me fornecido todas as condições necessárias para que eu pudesse concluir minha graduação e sempre ter valorizado a educação.

Aos meus vários amigos que me apoiaram e ajudaram durante todo este processo. Mandy por sempre estar presente e passar por essa loucura comigo. Sua presença foi primordial pra conclusão deste trabalho. Lucas por tirar minhas dúvidas e revisar meu roteiro de dublagem, Accioli por gastar seus neurônios comigo pensando em soluções para as piadas, Jopes por me fornecer acesso a textos importantes, Aleksei pelo apoio emocional e alimentício, Ângelo por escutar todas as minhas palestrinhas sobre dublagem, e muitos outros que me apoiaram de perto ou de longe durante este período caótico.

A minha orientadora, pela avaliação, devidas correções e paciência durante este processo.

A mim mesma, por não ter desistido e finalmente ter chegado até aqui.

*É coisa de maluco, se você pensar bem.
Um monte de gente falando uma língua
diferente e encaixando numa (boca). O
cara falando inglês e você encaixando em
português, interpretando, dando sua alma
ali. É bonito e é louco. É uma profissão
maluca.*

Miriam Ficher, para o documentário
Donos da Voz.

RESUMO

O presente trabalho analisa as especificidades relativas à tradução para dublagem no Brasil, como a tradução de textos criativos e formatação, e posteriormente elabora um roteiro de tradução para dublagem do primeiro episódio da websérie RWBY para demonstrar a aplicação destes conceitos. Através das teorias de Jakobson (2014) e Campos (2011) demonstra a possibilidade da tradução de textos criativos e da recriação durante o processo de adaptação para dublagem. Os trabalhos de Machado (2016), Konecsni (2016) e Cezar e Immediato (2017) norteiam as escolhas e formatações utilizadas no processo da tradução e elaboração do roteiro final de dublagem.

Palavras-chave: Tradução. Dublagem. Recriação. Adaptação. Roteiro de dublagem.

ABSTRACT

This work analyzes the specificities of dubbing translation in Brazil, such as the translation of creative texts and formatting, and then elaborates a dubbing translation script of the first episode of the web series RWBY to demonstrate these concepts' applicability. It shows, through the theories of Jakobson (2014) and Campos (2011), the possibility of translation and recreation of creative texts during the process of adaptation for dubbing. The works of Machado (2016), Konecsni (2016) and Cezar e Immediato (2017) guide the choices and formatting used in the final dubbing script.

Keywords: Translation. Dubbing. Recreation. Adaptation. Dubbing script.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
1. A HISTÓRIA DA DUBLAGEM.....	11
1.1. A história da dublagem no mundo.....	11
1.2. A história da dublagem no Brasil.....	13
2. A TRADUÇÃO COMO (RE)CRIAÇÃO.....	17
2.1. Roman Jakobson e a tradução de textos poéticos.....	17
2.2. Haroldo de Campos e a recriação, adaptação e tradaptação	19
3. A TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM.....	21
3.1. Sincronismo fonético ou labial.....	24
3.2. Sincronismo cinético.....	25
3.3. Isocronismo.....	25
4. TRADUZINDO RWBY.....	26
4.1 A formatação do roteiro de dublagem.....	27
4.1.1. Minutagem.....	28
4.1.2. Loops ou anéis.....	30
4.1.3. Reação.....	31
4.1.4. ON/OFF.....	31
4.1.5. Nomes dos personagens.....	32
4.1.6. Pausas.....	33
4.1.7. Cabeçalho.....	33
4.1.8. Vozerio.....	34
5. DESAFIOS NA TRADUÇÃO DE RWBY.....	35
5.1. Nomes.....	35

5.2.	Marcação.....	38
5.3.	Adaptações.....	38
5.3.1.	<i>Dusty old crow</i>	38
5.3.2.	<i>Red</i>	39
5.3.3.	Joelho de Abelha.....	39
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43
	APÊNDICE 1 - ROTEIRO ORIGINAL DE RWBY (1º EPISÓDIO).....	46
	APÊNDICE 2 - ROTEIRO PARA DUBLAGEM DE RWBY (1º EPISÓDIO).....	53

INTRODUÇÃO

O presente trabalho almeja refletir sobre as especificidades da tradução para dublagem no Brasil, buscando em fontes acadêmicas e de profissionais da área as convenções e estratégias utilizadas atualmente na elaboração de roteiros para dublagem. Busca, ainda, representá-las através da elaboração de uma Versão Brasileira da tradução do primeiro episódio da série de animação RWBY.

A implementação e disseminação da dublagem no Brasil advém de um forte aspecto social de democratização do conteúdo midiático de origem estrangeira. Em um país onde apenas 5,1% da população de 16 anos ou mais possui algum conhecimento de inglês¹ e boa parte do conteúdo midiático exibidos em canais de televisão e canais de *stream* atuais são de origem estrangeira — principalmente de língua inglesa — a dublagem possibilita um fácil acesso à população geral de conteúdos e narrativas de diferentes culturas. A dublagem, principalmente, é de suma importância para possibilitar o acesso midiático de grupos sociais que não tenham condições de acompanhar o conteúdo por meio da legenda — como analfabetos, pessoas com deficiência visual, idosos e crianças (DORIA, 2019). A escolha entre qual forma de tradução audiovisual estará disponível — dublagem ou legendagem — e para qual público é dependente do perfil socioeconômico de quem costuma ter acesso a qual meio de consumo de mídia. Ainda nos dias atuais, filmes de animação no geral ou filmes que serão exibidos na TV aberta são preferencialmente dublados, enquanto filmes estrangeiros para adultos exibidos em salas de cinema geralmente priorizam a opção legendada. (FRANCO e ARAÚJO, 2011).

As plataformas de *stream* são um fenômeno recente e representam uma forma diferente de consumir a dublagem e legendagem de filmes, séries, entre outras mídias, e são um dos principais responsáveis pela atual expansão do mercado de dublagem no Brasil, principalmente em relação a filmes e séries de animação. Plataformas como Netflix, Crunchyroll e Disney+ lançam um número significativo de títulos dublados em português brasileiro periodicamente. Paulo Noriega, profissional da tradução para dublagem, escreveu sobre esse crescimento

¹ Fonte: Pesquisa Data Popular: Brasil em Perspectiva 2013

no mercado de tradução para dublagem ainda em 2016 em um texto para a revista *Metáfrase* da ABRATES².

Essa nova demanda de mercado vem acompanhada de um crescimento de cursos acadêmicos de tradução audiovisual, com módulos e matérias específicas de tradução para dublagem, como o curso de extensão “Técnica de Tradução para Dublagem” da PUC do Rio de Janeiro e a pós-graduação em Tradução Audiovisual da Estácio, além de cursos profissionalizantes ministrados por profissionais renomados da área, como o Tradução para Dublagem Inglês/Português ministrado por Dilma Machado e o curso Profissão Tradutor para Dublagem lecionado por Rayani Immediato e Mabel Cezar.

Porém, no que tange aos estudos acadêmicos da tradução para dublagem, apesar de crescentes, ainda são escassos perante à importância e tradição da dublagem brasileira. Doria (2019) realizou uma revisão bibliográfica sobre dublagem no Brasil em portais acadêmicos online como a Capes e o Google Acadêmico e, ao pesquisar pelo termo “dublagem” no portal de periódicos da Capes em julho de 2017, encontrou apenas 16 ocorrências. A autora aponta, porém, que o interesse na área de tradução audiovisual vem crescendo nos últimos anos.

Este presente trabalho é fruto do desejo de expandir o campo de estudos da tradução para dublagem, principalmente no que tange aos desafios específicos da área, convenções de formatação e apresentação do roteiro de dublagem utilizados atualmente na profissão, sendo apresentado de modo prático com o roteiro de tradução final da série RWBY.

Em um primeiro momento, será brevemente apresentado como se iniciou a história da dublagem no mundo e no Brasil. Posteriormente, serão apontadas algumas questões específicas à tradução para dublagem, introduzidos através de uma base teórica sobre traduzir textos criativos e a tradução para dublagem como recriação, embasados por Jakobson (2014) e Campos (2011), e em seguida os desafios de se traduzir um discurso oral para outro discurso oral, como o

² “O mercado de tradução para dublagem cresceu muito nas últimas décadas e os sinais desse crescimento estão à nossa volta. Basta observar o aumento de sessões dubladas nos cinemas, a maior presença de dublagens nos canais de TV paga e nos serviços de streaming, como a Netflix. Para todas essas novas produções que estão chegando com opção de áudio dublado, a figura do tradutor para dublagem se faz presente, já que ele é a base de todo o processo.” “Papo De Iniciante: Tradução Para Dublagem”. Abrates, 2022. Disponível em: https://abrates.com.br/traducao_para_dublagem/ Acesso em 14/04/2023

sincronismo labial, sincronismo cinético e isocronismo. Em um terceiro momento, entraremos em mais detalhes sobre a websérie de animação RWBY, os elementos cruciais de um roteiro de dublagem utilizados na tradução do primeiro episódio da série e os desafios encontrados durante a elaboração do roteiro para dublagem em português brasileiro, apresentando exemplos. Por último, será apresentada a tradução em sua íntegra, buscando seguir as estratégias e formatação mais próximas das utilizadas no mercado atual possíveis, de acordo com Machado (2016), Konecsni (2016) e Cezar e Immediato (2017).

1. A HISTÓRIA DA DUBLAGEM

A dublagem é um fenômeno recente na história mundial e é considerada um marco na história do cinema. Os primeiros filmes começaram a surgir no fim do século XIX, mas não possuíam canal de áudio, apenas de imagem. Eram mudos, contando apenas com uma trilha sonora executada ao vivo nas próprias salas de cinema, por solistas e ocasionalmente até orquestras.

1.1. A HISTÓRIA DA DUBLAGEM NO MUNDO

Em 1925 a Warner Bros., juntamente com os engenheiros da Bell Labs, desenvolveram o Vitaphone, “um dispositivo complicado que sincronizava um projetor de filme com um disco pré-gravado” (MACHADO, 2016, p.15). Com esta nova invenção em mãos, tornou-se possível introduzir falas e trilha sonora diretamente no negativo do disco do filme. Como Konecsni (2019) relembra, o primeiro longa com som e parcialmente dublado no mundo foi O Cantor de Jazz (*The Jazz Singer*), dirigido por Alan Crosland e produzido pela Warner Bros em 1925. O primeiro longa-metragem totalmente com som viria em 1928 e foi o filme Luzes de Nova York (*Lights of New York*), dirigido por Bryan Foy, também produzido pela Warner Bros.

O fim do cinema mudo e o início da era do cinema sonoro trouxe novos desafios para a exibição de filmes americanos em países não-falantes de língua inglesa. Para que o conteúdo oral pudesse ser compreendido em diversas línguas, de início se propuseram a regravar os filmes estadunidenses com atores falantes da língua receptora. Mas, segundo Machado (2016), havia dois grandes fatores para

que esta solução se tornasse inviável: realizar uma completa nova produção do filme era extremamente custoso financeiramente e os atores fluentes na língua estrangeira não possuíam o mesmo renome e peso dos atores hollywoodianos.

Uma das soluções propostas na época foi a legendagem, que naquele período ainda era extremamente precária, pois, segundo Konecsni (2016), envolvia encravar as letras da legenda uma a uma nos negativos do filme, um processo difícil e trabalhoso, além da exclusão de certos grupos sociais incapazes de acompanhar a legenda, como crianças e adultos analfabetos, idosos e pessoas com deficiência visual.

Com a evolução das tecnologias sonoras para cinema durante a década de 20 e 30, os filmes norte-americanos muitas vezes eram gravados e posteriormente os diálogos eram regravados em estúdio para maior clareza e qualidade do som. Os produtores observaram que era possível manter a imagem original e alterar o canal de áudio para que os diálogos pudessem ser regravados em língua estrangeira e assim surgia a dublagem. O primeiro filme a ser dublado em língua estrangeira foi o Sem Novidade no Front (*All Quiet on the Western Front*), dublado em 1930 do inglês para o alemão. A partir de 1932 os filmes em Hollywood eram filmados com a dublagem em mente, visando menos *close-ups*³ e menos elementos ligados à cultura. (MACHADO, 2016, p. 17)

A dublagem de filmes norte-americanos para língua estrangeira foi muito utilizada historicamente por nações como Itália, Alemanha e França como medida protecionista em momentos de guerra, principalmente por países com regimes autoritários e ultranacionalistas, como foi o caso da Itália fascista. Era a forma que estes governos encontraram de alterar e manipular informações advindas de países considerados inimigos para que pudesse ser introduzido à sua população. Konecsni (2016, p. 11 e 12) discorre sobre como ainda atualmente todos os filmes estrangeiros exibidos no país devem ser dublados para o italiano por lei, uma norma que é um resquício de tempos tão opressores de manipulação da informação. Por conta do enorme volume de filmes dublados no país ao longo da história, a Itália é vista como referência no meio da dublagem, uma vez que desenvolveu técnicas, tecnologias e informações sobre a área mais do que qualquer outro país.

³ Também chamado de *close shot*. Filme. Televisão. Um plano de curta distância em relação a um objeto ou sujeito, permitindo uma visão próxima e detalhada de um objeto ou ação. (CLOSE-UP, 2023, tradução livre)

1.2. A HISTÓRIA DA DUBLAGEM NO BRASIL

No início da década de 30 os cinejornais estrangeiros exibidos no Brasil eram frequentemente dublados como uma das primeiras tentativas de se consolidar a dublagem para o português brasileiro. Discorrendo sobre o tema, Freire (2011) relembra um anúncio do jornal Fox Movietone New na revista *Cine Magazine* anunciando que se encontrava “agora inteiramente ‘narrados’ em bom brasileiro”. (p. 9). Essas dublagens, porém, eram realizadas nos Estados Unidos por conta principalmente da falta de estúdios no Brasil que possuíssem a aparelhagem e tecnologias necessárias. Tais dublagens, por serem realizadas por locutores radiofônicos brasileiros que residiam nos EUA — muitos deles há anos sem contato diário com a língua portuguesa e cultura brasileira — sofriam críticas principalmente pelos seus “erros, expressões impróprias, deslizos de linguagem” (Freire, op. Cit). Henrique de Almeida Filho, em sua empresa sediada em Nova Iorque, chegou a realizar na época dublagens brasileiras de longas-metragens para a Paramount. Para a produção da dublagem, ele utilizava dubladores brasileiros e portugueses que residiam em território estadunidense e chegou a ser criticado na época pelo amadorismo dos profissionais da dublagem. A legendagem ainda era o padrão da época no que diz respeito à tradução de filmes. (FREIRE, 2011, p. 8 e 9).

Uma maior aceitação da dublagem pelo público brasileiro ocorreu após o estabelecimento do estúdio Sonofilms, no Rio de Janeiro, pelo americano Wallace Downey. Moacyr Fenelon foi designado como encarregado pelo recém-inaugurado Departamento de Dublagem e foi responsável técnico pela dublagem de *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*), o primeiro longa-metragem dublado em português brasileiro. O filme foi lançado em 1937 e a dublagem foi realizada no ano seguinte pelo estúdio de Downey. Os estúdios Walt Disney possuem uma longa tradição de acompanharem de perto boa parte do processo de dublagem de seus filmes no exterior. Ao lançamento de *A Branca De Neve*, segundo Lima (2017), os estúdios Walt Disney teriam enviado representantes para todos os países onde o longa seria dublado.

Aqui no Brasil, o engenheiro de som Jack Cutting foi o responsável pela escalação e supervisão dos dubladores. João de Barro (Braguinha) e Alberto Ribeiro foram designados para realizar a tradução e adaptação das músicas para o português brasileiro. A autoria da tradução do roteiro para dublagem não foi

mencionada por Lessa (2002) ou Freire (2011), porém o último, ao descrever o processo de dublagem do filme Dumbo (1941) através de entrevista realizada com Braguinha em 1945 para o periódico de cinema A Cena Muda volume 22, indica a extrema semelhança do processo realizado com Branca de Neve. Primeiro, a tradução dos diálogos era feita por Gilberto Souto em solo estadunidense e então era enviada para o Brasil junto a diversos discos contendo os efeitos sonoros originais do filme. Segundo, a escalação do elenco de dubladores brasileiros era realizada, e estes assistiriam à uma cópia não-finalizada do filme, um croquis ainda em preto em branco, para "se apreender o desenvolvimento da ação". Por fim, após a gravação da dublagem brasileira, as fitas eram reveladas e os negativos enviados de volta para os Estados Unidos, onde se realizava a mixagem final entre o canal de áudio e o canal de voz. (Freire, 2011, p.10)

No Brasil, desde o lançamento de seu primeiro filme de animação, a Disney exige e aprova os testes de voz para dubladores, envia listas de palavras proibidas a serem evitadas pelo tradutor para dublagem e também revisa as traduções antes de estarem prontas para serem utilizadas na cabine⁴ pelos dubladores (Machado 2016).

Durante muitos anos os dubladores atuavam todos simultaneamente na cabine para a realização de uma cena, por conta da existência de apenas um canal de áudio para gravação na época e a ausência de tecnologias como computadores com programas de edição de áudio. Por conta disso, todos os dubladores tinham que acertar o conteúdo, a entrada e saída de suas falas de uma só vez, sem contar os efeitos de voz que deveriam ser feitos ao vivo. Para realizar o efeito de uma voz se afastando, por exemplo, Konecsni (2016) explica que era necessário que o dublador fisicamente se afastasse lentamente do microfone. No mini-documentário produzido pela HBO em 2011 intitulado Os Donos da Voz, os digníssimos dubladores Orlando Drummond, Wendel Bezerra e Andrea Murucci discorrem sobre a antiga experiência de dublar ao mesmo tempo que seus colegas no estúdio:

Você só tinha um canal para captar o áudio, só existia uma pista como a gente costuma falar. Então tinha que gravar junto. (...) Então um falava e chegava pra frente, o outro saía pra trás, e aí entrava o outro, e tudo sem fazer barulho, e olhando no texto e encaixando na boca. Agora você vê um de cada vez. Então o sincronismo é mais detalhado, a atenção que você dá

⁴ Local onde é realizada a dublagem. Os dubladores ficam sozinhos dentro de uma cabine e "dentro da cabine temos a bancada (...) equipada com microfones e fones para que os dubladores tenham um som-guia, sabendo onde tem que entrar e onde tem que sair nas falas" (Konecsni, 2016, p.14)

àquele ator é mais presente. E tem a coisa do ritmo, cada um tem um ritmo, uma maneira de trabalhar, então todo mundo acho que trabalha mais à vontade.

(Wendel Bezerra no documentário Os Donos da Voz, 2011)

Outro fator importante para impulsionar a dublagem no Brasil começou com o Decreto nº 50.450, de 12 de abril de 1961, do presidente Jânio Quadros. Os televisores chegaram ao Brasil por volta dos anos 50 e sua popularização foi um fenômeno crescente e que, junto com o rádio, possuíam a poderosa característica de estarem presentes dentro da maioria dos lares brasileiros. Freire (2014) trata sobre como o Estado brasileiro observou a necessidade imediata de cobrir a programação televisiva com novas mídias, já que esta lacuna estava sendo preenchida, majoritariamente, por filmes estrangeiros em língua estrangeira.

Com esse decreto, se estabelecia a obrigatoriedade de exibir filmes nacionais na programação televisiva em uma proporção de um filme nacional para dois filmes estrangeiros. E em uma paranoia típica de um período de ascensão mundial de regimes militares, do totalitarismo e do ultranacionalismo, algumas das justificativas para a implementação do decreto eram de que filmes estrangeiros estavam "originando problemas de caráter social" e que o Poder Público estaria evitando algum tipo de deformação da identidade cultural nacional e de "padrões cívicos pátrios". Outras justificativas seriam criar mais trabalhos para artistas nacionais. (BRASIL, 1961).

Todavia, perante o forte *lobby* das emissoras de televisão que estavam insatisfeitas com esta decisão, em 31 de janeiro de 1962 o Decreto do Conselho de Ministros nº 544/1962 revogou a decisão de 1961, alterando a imposição de filmes nacionais na programação televisiva para um por semana. O 8º artigo do decreto estabeleceu que "a exibição de filmes estrangeiros nas emissoras de televisão requer a obrigatoriedade de dublagem em português". Esta seria a nova estratégia e ferramenta do Estado para, por um lado, evitar a "ameaça estrangeira" de invadir os lares brasileiros e, pelo outro, evitar afetar os interesses comerciais das emissoras. (Freire, 2014, p.176)

Farias (2022) aponta como este decreto foi o responsável por impulsionar a profissão de tradutor para dublagem e o surgimento de diversos estúdios. Machado (2016) menciona o AIC (Arte Industrial Cinematográfica), localizado em São Paulo,

que hoje é o famoso BKS (Bodham Kostiw Studios) e entre 1950 e 1970 surgem os estúdios Herbert Richers, Álamo e a VTI Rio (Lima, 2017).

Atualmente, a profissão de dublador é regulamentada no Brasil; portanto, para poder dublar é necessário ser ator/atriz profissional com registro junto à Superintendência Regional do Trabalho e Emprego (SRTE). A oficialização da profissão ator em dublagem foi resultado da primeira greve dos dubladores em 1978. Após quatro meses de paralisação, a greve se consumou com alguns profissionais se recusando a retornar, outra parte foram demitidos e uma parcela pequena retornou a exercer a profissão. (Lima, 2017)

Ao longo dos anos os profissionais da dublagem precisaram continuar a reivindicar seus direitos de atuação digna na profissão. Em “A Dublagem no Brasil”, Lessa (2022) entrevista 3 brilhantes dubladores: Mariângela Cantú, Isabel Lira e Álvaro Serrão sobre diversos temas ricos e diversos relacionados à dublagem, entre eles como foi participar na greve da dublagem de 1997. Cantú, dona da segunda voz brasileira da personagem Marge Simpson, fala sobre como foi demitida por participar da paralisação, na qual pediam um aumento justo, que há mais de sete anos havia sido prometido”. (p.227)

Desde então, o mercado de dublagem no Brasil tem crescido exponencialmente. Em *Donos da Voz*, Manolo Rey compara diferenças no volume de demandas para dublagem de filmes entre os anos 2000 e 2011:

Nos anos 90 a gente dublava, às vezes, um ou dois filmes por ano para cinema. No início dos anos 2000/2001, a gente dublava três ou quatro, geralmente infantis. Hoje em dia a gente tá dublando, e tem mercado, pra uns 60 filmes de cinema dublados.
(Manolo Rey no documentário *Os Donos da Voz*, 2011)

A necessidade e procura por produtos midiáticos em português brasileiro tem crescido cada vez mais. Apesar dos diversos problemas e da precarização do trabalho que profissionais envolvidos em todo o processo da dublagem enfrentam e, no que concerne especificamente à tradução para dublagem, a lacuna de publicações acadêmicas e de cursos universitários voltados à área, o Brasil tem conseguido gradualmente se destacar no cenário mundial. A Itália é muito avançada em quesitos históricos, técnicos e acadêmicos em suas dublagens, mas no que tange à sincronia, em relação à brasileira, eles deixam a desejar. (Konecsni, 2016).

A Versão Brasileira é considerada hoje uma das melhores do mundo. (Machado, 2016).

2. TRADUÇÃO COMO (RE)CRIAÇÃO

Durante o século XIX e a emergência do romantismo europeu, a visão de superioridade do autor e sua obra original perante o tradutor e sua tradução ganhou forças no meio literário, assim como questões como fidelidade, equivalência, intenção do autor e estilo. A obra original ser encarada como intocável, única e impossível de ser reproduzida acentuou a noção de intraduzibilidade, que por muitos anos foi causa para debates entre estudiosos da área (Rodrigues, 1999). O tradutor invisível desempenhava seu papel de buscar incansavelmente por uma fidelidade absoluta à obra de partida em uma língua de chegada em vão, pois seu trabalho jamais chegaria aos pés da grandiosidade do texto-fonte. A partir dos anos 60, esse paradigma passou a ser repensado e ressignificado. O foco da ação tradutória lentamente se desviava de conceitos como a importância absoluta da fidelidade da obra e intenções do autor para abrir espaço para outras ideias como aspectos culturais e o tradutor como um sujeito autor. Com as mudanças de paradigmas resultantes da época, via-se a necessidade cada vez mais de “incorporar socialmente valores e discursos reprimidos” (FREITAS, 2008, p. 97) e dicotomias como autor/tradutor, original/tradução e possibilidade/impossibilidade de se traduzir tornaram-se motivos de produções e debates acadêmicos.

2.1. ROMAN JAKOBSON E A TRADUÇÃO DE TEXTOS POÉTICOS

Em 1959, Roman Jakobson em “Os Aspectos Linguísticos da Tradução” (re)abre as portas para a possibilidade de traduzir. O autor reconhece que, dentro do processo de tradução interlingual⁵, é profundamente difícil haver equivalência entre as unidades de código — palavras avulsas, unidades linguísticas em um vácuo. Como tradutor no par de línguas russo e inglês, Jakobson ilustra esta ideia

⁵ Uma das três formas de tradução descritas por Jakobson (2014), onde envolve a interpretação de signos verbais entre duas línguas diferentes. As outras duas formas de tradução são: tradução intralingual ou *reformulação* que envolve a interpretação de um signo verbal por outro signo verbal em uma mesma língua (como por exemplo adaptações infantil-juvenis de clássicos da literatura), e a tradução inter-semiótica ou *transmutação* que envolve a interpretação de signos verbais por signos não-verbais (como a tradução de um roteiro para o cinema, um livro para uma música, e etc)

com a palavra “*syr*”, que é comumente traduzida por “*cheese*” (queijo). Porém, requeijão é um queijo mas não é um “*syr*”. Outros exemplos, desta vez em língua portuguesa, são “saudade” e “cafuné”, palavras sem equivalência direta em outros idiomas. A unidade de código é incapaz de traduzir toda a subjetividade e significância de forma totalmente equivalente. Todavia, durante o exercício de tradução é muito mais frequente a transferência de uma mensagem para outra, não unidades de código de modo individual. O tradutor “recodifica e transmite uma mensagem recebida de outra fonte”, resultando em “duas mensagens equivalentes em dois códigos diferentes” (JAKOBSON, 2014, p.65), tornando-se plausível então a tradução interlingual. Utilizando-se do exemplo acima, apesar de “saudade” não possuir uma palavra equivalente em língua inglesa, “Estou com saudade de você” poderia ser traduzida para *I miss you*, mantendo-se a ideia de sentir falta de alguém do contexto original.

Sobre equivalência, Jakobson proclama a possibilidade de sua existência, assim como do processo tradutório, ao declarar que toda e qualquer experiência cognitiva tem a capacidade de ser traduzida para qualquer outra língua existente, pois “a faculdade de falar determinada língua implica a faculdade de falar acerca dessa língua”. (p.67), mesmo na transferência de um idioma que não possui uma certa classe gramatical para um que a possui. A língua portuguesa, por exemplo, possui gênero em suas palavras, enquanto a língua inglesa não. A frase “*I hired a worker*” pode ser traduzida para “Eu contratei *um operário*”, “Eu contratei *uma operária*” ou “Eu contratei *ume operárie*”, além das possibilidades para a tradução de “*worker*” como operário(a/e), trabalhador(a/e) ou funcionário(a/e). Para realizar uma tradução como esta, o tradutor necessita de mais informações: qual o gênero deste operário? Devo utilizar pronome masculino, feminino, neutro? Este funcionário trabalha em uma fábrica ou em um escritório? As respostas serão encontradas, preferencialmente, dentro da própria obra. Caso o contexto da mensagem do texto seja rico, a perda de informação pode ser minimizada e até evitada. (p.69). Na tradução para dublagem, por exemplo, os scripts são frequentemente acompanhados do vídeo da obra a ser traduzida e carregam informações significativas para a compreensão e adaptação coerente do roteiro. Farias (2022) destaca a importância do código visual por ser uma parte formadora da narrativa audiovisual que “dão pistas sobre os múltiplos significados que os filmes podem ter”. (p.19) Rayani Immediato e Mabel Cezar, em seu curso voltado à tradução para

dublagem, assim como em seus diversos conteúdos educacionais online voltados à profissionalização desta área da tradução através da Sociedade Brasileira de Dublagem, reforçam a máxima de que “Dublagem é imagem”⁶ e como é sempre necessário conferir a coerência entre sua tradução e o vídeo fornecido pelo cliente, até mesmo para adicionar informações que podem não estar expostas no roteiro original, como por exemplo, as reações do personagem.

Apesar da possibilidade de traduzir e da existência da equivalência intralingual apontadas por Jakobson (2014), o teórico reforça que a poesia é, por definição, intraduzível e apenas a transposição criativa seria possível. Em sua argumentação enfatiza que na linguagem poética a forma como o texto é apresentado, a escolha de palavras, a musicalidade, fonemas, afixos e outras categorias sintáticas são igualmente importantes para a constituição do texto. Um exemplo do autor para ilustrar a intraduzibilidade é o trocadilho.

2.2. HAROLDO DE CAMPOS E A RECRIAÇÃO, ADAPTAÇÃO E TRADAPTAÇÃO

A possibilidade de tradução, porém impossibilidade de se traduzir linguagem poética apresentada por Jakobson é corroborada por Haroldo de Campos (2011) no capítulo “Da tradução como criação e como crítica”, não limitando, inclusive, esta intraduzibilidade à poesia, mas abrangendo qualquer texto que dê importância fundamental ao tratamento da palavra como objeto (p.33), preferindo então utilizar-se do conceito de textos criativos em seu lugar.

Admitida a não viabilidade de traduzir textos criativos, Campos oferece então uma diferente possibilidade: a recriação dos mesmos. A recriação de textos criativos seria, utilizando-se de Rónai como fundamentação, uma arte.

O objetivo de toda arte não é algo impossível? O poeta exprime (ou quer exprimir) o inexprimível, o pintor reproduz o irreproduzível, o estatuário fixa o infixável. Não é surpreendente, pois, que o tradutor se empenhe em traduzir o intraduzível. (RÓNAI, 1955, p.17 apud CAMPOS, 2011, p.34)

A intraduzibilidade de um texto criativo é igualmente proporcional ao seu potencial de recriação. Quanto maior sua dificuldade, mais sedutor o número de possibilidades de recriação para o transcriador (o tradutor-recriador). Quanto menos

⁶ Os conhecimentos aqui apresentados são resultantes da realização do curso pela autora em 2018, com a reprodução deste material para fins acadêmicos sendo autorizado pelas professoras e idealizadoras do curso.

traduzível uma obra, mais recriável ela é. Farias (2022) recorre ao termo *tradaptação*, cunhado por Michel Garneau (1978), para explicar o processo de adaptação que ocorre dentro do processo de dublagem, pois este abarca não só as referências culturais e linguísticas como também do encaixe e sincronismo labial, específicos da área.

É importante ressaltar que não é a totalidade do roteiro para dublagem que é adaptado: existem situações específicas nas quais o tradutor para dublagem deve optar seguir por este caminho. Farias (2022, apud Farias 2014) explica como “o tradutor normalmente recorre à adaptação quando determinada referência presente no texto-fonte não existe na cultura do texto-alvo” (p.25), tal qual quando o tradutor se depara com um elemento cultural, como literatura, história, costumes e mitologias.

Em uma entrevista com Monteiro (2013), o celebrado dublador e diretor de dublagem Guilherme Briggs compartilha exemplos de situações nas quais foi necessário adaptar o texto na tradução para dublagem: No longa *Tá dando onda* (Surf's up), o personagem principal mora em um local chamado Shiverpool, trocadilho entre a cidade inglesa Liverpool, e o verbo *shiver* (que significa “tremor”, pois o local é frio). A solução encontrada por Briggs foi “Frio de Janeiro”, que foi capaz de englobar os dois elementos da referência original: uma cidade e o fato dela ser congelante. Essa cidade não necessariamente precisa ser fria em sua origem, visto que nem Liverpool nem o Rio de Janeiro são referências para este tipo de clima. Em um outro longa, o dublador explica a solução encontrada por Manolo Rey para a frase de efeito de um personagem cujos poderes eram providos da eletricidade. Sua frase *what's up*, que faz alusão a unidade de medida de eletricidade watts, foi traduzida por “volt pegar”, convertendo watts para a medida volts.

Existem outros elementos importantes que são igualmente responsáveis pela necessidade de *tradaptar* ou recriar um texto para dublagem, como labial (sincronia fonética), sincronia cinética e isocronismo, apresentados a seguir.

3. A TRADUÇÃO PARA DUBLAGEM

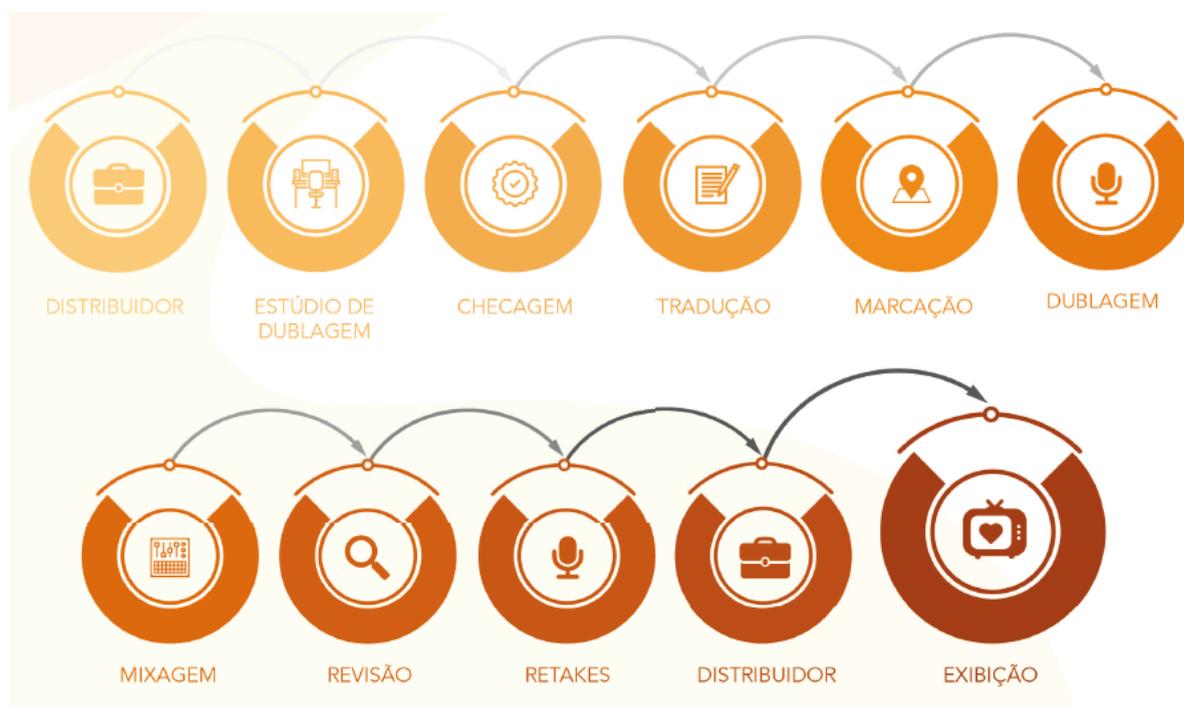
A dublagem, legendagem, audiodescrição, narração e voice-over são algumas das formas de tradução audiovisual (TAV) existentes. Fois (2012) define este campo da tradução como:

A tradução audiovisual consiste em intervir no aspecto linguístico — falas e diálogos — de um produto audiovisual, a fim de permitir sua circulação em um mercado diferente daquele de partida (FOIS, 2020, p. 222)

Cada modalidade de TAV possui suas especificidades. A legendagem, por exemplo, além dos aspectos interlinguísticos presentes, deve se atentar ao número máximo de caracteres (geralmente entre 35 e 40 por linha) para exprimir sua mensagem. Trabalhando na transferência de uma linguagem escrita na língua de partida para outra linguagem escrita na língua de chegada, o legendista, boa parte do tempo, deve comprimir a mensagem-fonte para caber nas limitações espaciais da tela, para citar apenas uma de suas preocupações.

Franco e Araújo (2011) definem a dublagem por três características básicas, sendo elas a tradução intralingual de um discurso oral para outro discurso oral, a eliminação da presença do discurso estrangeiro e o sincronismo labial (ou o *lip-sync*). Na tradução para dublagem, “as falas são traduzidas do código visual (muitas vezes acompanhadas de um código gráfico, o script ou roteiro) para o gráfico, através da tradução feita no editor de texto” (FARIAS, 2022, p.40). O Microsoft Word é o principal editor de texto utilizado atualmente pelos profissionais da área, de acordo com Farias (2022, p. 40), Konecsni (2016, p. 43) e Cezar e Immediato (2017, p. 27).

Figura 1 - Processo de tradução para dublagem no Brasil.



Fonte: O guia definitivo de tradução para dublagem (2017), por Mabel Cezar e Rayani Immediato.

No processo de dublagem, o tradutor é um dos primeiros profissionais a ter acesso ao script que será traduzido assim como, geralmente, ao episódio/filme em vídeo também. É importante ressaltar que, ao longo das outras etapas, principalmente na etapa de dublagem e revisão, o texto traduzido pode ser (e na maioria das vezes, é) alterado para a manutenção do *lip-sync*. Franco e Araújo (2011) chegam a definir a tradução para dublagem como possuidora de duas etapas: a tradução e adaptação do tradutor para dublagem, e numa segunda etapa, a modificação do texto pelo diretor de dublagem ou dublador em prol da labial. Outra limitação ao qual o tradutor deve se atentar, e possível motivo para alteração do conteúdo de sua tradução, é a lista de palavras proibidas enviada pelo cliente. Esta lista pode ser constituída das palavras no original e as traduções que devem ser utilizadas para estes casos específicos, normalmente por conta de classificação indicativa da obra traduzida ou apenas por questões de diretrizes da distribuidora (Farias, 2022). No capítulo 13 de seu livro, Machado (2016) exhibe uma lista de palavras censuradas pela Nickelodeon e pela Disney, como exemplo. A lista da Nickelodeon apresenta as palavras proibidas e sugestões para sua tradução (como *droga* para *porcaria*, ou *demônio* para *monstro*), já na lista da Disney há apenas as

palavras a serem evitadas, sem seus correspondentes em língua portuguesa. Algumas delas são *damn*, *fuck* e *oh my god*.

Sobre a questão da oralidade, Farias (2022, p. 15) cita Bartoll (2015, p. 16) em relação à falsa oralidade da tradução para dublagem. Para ele, embora os diálogos pareçam espontâneos, trata-se de uma oralidade fingida, já que foram falas elaboradas por um roteirista. Porém, por mais que não seja espontâneo, é dever da TAV buscar diferentes estratégias para que a oralidade traduzida seja verossímil, como por exemplo incluir marcadores discursivos e interjeições. O autor fornece exemplos, traduzidos para o português por Farias, como: *pois é*, *não me diga!*, *sério?*, *ah!*, *poxa!*, *droga!*.

Machado (2016) se aprofunda na questão da oralidade, ressaltando ela como um importante critério da tradução para dublagem, que deve passar a impressão para seu público que os diálogos são os mais naturais possíveis. Para auxiliar o tradutor em obter um norte sobre que tipos de expressões orais deve buscar, a autora descreve três perguntas que ele deve se perguntar sobre seu texto: 1. Quando? 2. Onde? 3. Quem? (p. 100)

A primeira pergunta busca explorar a época em que se passa a obra. O filme é atual? É de época? Qual o tipo de linguagem utilizado neste momento histórico? A segunda pergunta explora o local onde se passa a cena. Um mesmo personagem pode se comportar, e se expressar verbalmente, de modo completamente diferente caso esteja em casa ou em uma audiência judicial. A terceira pergunta busca saber quem são os interlocutores presentes na cena. A autora exemplifica com o cenário de um médico, que usa uma linguagem diferente entre seu colega de trabalho e um paciente, ambos na mesma cena.

Além da tradução do conteúdo da obra e o modo como a mensagem deve ser transmitida acima mencionados, o escopo da tradução para dublagem, para Farias (2022), também engloba os ajustes exigidos por esta modalidade de tradução, como labial (sincronia fonética), sincronia cinética e isocronismo, termos cunhados por Frederic Chaume (1996), que serão apresentados através da análise de Machado (2016) a seguir.

3.1. SINCRONISMO FONÉTICO OU LABIAL

O sincronismo fonético ou labial consiste em “adaptar a tradução com o movimento articulatório dos personagens em cena” (2016, p. 106) a fim de gerar uma verossimilhança com o original, principalmente em cenas com *close-ups*, nas quais há a preocupação em manter as bilabiais (como nos sons de *p, b, m*) e fricativas (como nos sons de *s, z, f*) — assim como vogais abertas (nos sons de *a, e, o*) para o script para dublagem. Como explicitado por Franco & Araújo (2011, p. 8), a tradução para dublagem é regida pela labial, pois é imprescindível para a criação de uma ilusão de que o personagem do filme estrangeiro está falando na língua do público alvo. Por esta razão, algumas vezes a dublagem é chamada de *lip-sync* (sincronia labial) em países anglófonos. Konecsni (2016) reforça a essencialidade do *lip-sync* para uma boa dublagem, assim como a importância de o tradutor estar munido de ferramentas como sinônimos e frases prontas para enfrentar essas situações corriqueiras do ofício.

O tradutor deve se atentar, por exemplo, à labial de nomes próprios, como explica Fois (2020). Ele precisa inverter a ordem da fala do personagem para que o nome caia no mesmo ponto que é pronunciado na imagem, evitando o estranhamento do público receptor. Para expor apenas uma amostra de como uma dublagem pode parecer ruim por conta de uma labial desencaixada, em uma entrevista concedida a Lessa (2022), a ilustre dubladora e diretora de dublagem Mariângela Cantú comenta sobre um caso deste estranhamento no Brasil. Ao ser perguntada sobre críticas relacionadas à dublagem que possa ter recebido, responde:

Não lembro de ter lido nada. Mas, por exemplo, as pessoas dizem que gostam da dublagem de filmes, mas não de novelas mexicanas, e não entendem que o labial dessas novelas é muito parecido com a nossa, só muda uma ou outra palavra. Então, a pessoa acompanha tudo igual e, de repente, uma coisa diferente. Então, parece que é muito mal feita. (LESSA, 2022, p. 219)

Cenas feitas em *off*⁷ oferecem menos dificuldade ao tradutor em relação à este tipo de sincronismo, porém o profissional deve estar atento à sincronia de

⁷ Jargão da dublagem. “Quando ouvimos a voz do personagem sem que ele apareça na tela.” (Machado, 2016, p. 72)

duração, ou o isocronismo (FOIS, 2020, p. 225) neste tipo de situação, que será tratado adiante.

3.2. SINCRONISMO CINÉTICO

O sincronismo cinético se refere à concordância entre os movimentos do personagem e a tradução. Destacam-se situações nas quais o personagem movimenta a cabeça de um lado para o outro em sinal de “não”, porém a tradução está como “sim”. Se ele se mostra impaciente e coloca as mãos na cintura ou cruza os braços, sua fala e interjeições devem ser compatíveis com a situação.

3.3. ISOCRONISMO

O isocronismo se refere à duração da fala. A partir do momento em que o personagem abre a boca, todo som deve ser preenchido pela dublagem até ele fechá-la, mesmo que não haja som no original. De acordo com Machado (2016), a maioria do criticismo sobre dublagens mal-feitas advém da falta de isocronismo. Fois (2020) chama atenção do tradutor, inclusive, para cenas em que o personagem dublado se encontra de costas: caso seja possível visualizar o maxilar se movimentando, mesmo que ao fundo, é necessário preencher a fala.

Qualquer área da tradução vai requerer de seus profissionais, além do conhecimento de uma segunda língua e cultura, o conhecimento de técnicas e ferramentas para solucionar os mais diversos desafios. Este presente capítulo buscou apresentar algumas delas no que tange à tradução para dublagem, para auxiliar outros estudiosos da área a elaborar estratégias para sua produção.

Renato Rosenberg, tradutor para dublagem desde 1990 — responsável pela tradução para dublagem e das canções de sucessos como *Toy Story*, *Hércules* e *O Corcunda de Notre Dame* no Brasil — fala sobre o que considera um erro e um acerto na sua área de atuação.

Simple e direto — erro: não respeitar o original; acerto: adaptar esse original para a nossa linguagem, o nosso dia-a-dia, quando possível.
(BENEDETTI e SOBRAL, 2003, p. 168)

Todos os conceitos acima apresentados fundamentam o roteiro de dublagem proposto neste trabalho, como demonstrado a seguir.

4. TRADUZINDO RWBY

A obra escolhida para demonstrar a formatação e composição de um roteiro de dublagem é RWBY, uma websérie de animação criada em 2013 por Monty Oum e produzida pela Rooster Teeth. Apesar de seu início humilde, atualmente a franquia RWBY é uma obra de multimídia que conta com livros, jogos, animê e mais recentemente um longa de animação junto com personagens da Liga da Justiça da DC Comics, este último sendo a primeira obra da franquia RWBY a ser dublado no Brasil⁸.

O nome da série de animação é um acrônimo dos nomes das quatro personagens principais: Ruby Rose, Weiss Schnee, Blake Belladonna e Yang Xiao Long. A história se passa no mundo de *Remnant*, onde criaturas sombrias conhecidas como *Grimm* ativamente atacam a humanidade. *Huntsmen* e *Huntresses* são responsáveis por derrotá-los para manter a paz e realizam tal tarefa munidos de ferramentas como armas e *dust*, assim como poderes como *semblance*. A protagonista, Ruby Rose, é uma garota de 15 anos que sonha em se tornar uma *huntress*. Com o treinamento e arma fornecidos por seu tio, no primeiro episódio ela luta contra Roman Torchwick, que assaltava uma loja de *dust* com seus capangas. Após ser ajudada por Glinda Goodwitch — professora da *Beacon*, renomada academia para *huntsmen* — conhece Ozpin, o diretor da escola, e é convidada a ingressar na academia mesmo estando dois anos adiantada, juntamente com sua irmã mais velha Yang. A história então se desenvolve para Ruby e Yang se juntando em um time com Blake e Weiss, e segue com as quatro protagonistas lidando com sua vida na escola e em grupo, além de vilões e *grimms* que precisam lutar juntas e buscando entender de onde tais criaturas vieram e como derrotá-las de uma vez por todas.

São três os motivos que guiaram a escolha de RWBY como objeto de estudo para tradução e formatação de roteiro de dublagem: Primeiramente, o primeiro episódio da série está disponibilizado no *Youtube* e os demais episódios podem ser assistidos gratuitamente — mediante cadastro — no website da *Rooster Teeth*. Assim, qualquer estudante que busque compreender o funcionamento de um roteiro

⁸ Liga da Justiça encontra RWBY em nova animação. Disponível em: <<https://www.warnerbros.com.br/news/artigos/2023/03/09/liga-da-justica-encontra-rwby-em-nova-animacao>> Acesso em 01/07/2023

para dublagem pode facilmente, e gratuitamente, acessar a mídia em vídeo. Pela área da dublagem lidar diariamente com questões como sigilo e ser difícil acesso a roteiros de dublagem reais e em sua íntegra, é pertinente para este trabalho que o acesso ao vídeo seja tão simples quanto o roteiro, para fins de comparação de interessados na área. Em segundo lugar, a série apresenta diversos desafios encontrados em tradução para dublagem que são interessantes objetos de estudo. Por centrar em personagens jovens, seu linguajar é informal e apresenta diversos trocadilhos, além das referências aos contos de fadas.

O universo da franquia é amplo e possui diversos conceitos próprios, como criaturas, países, organizações e escolas, todos carregando significados complexos como referências ou alusões. Seu primeiro episódio apresenta numerosas amostragens de questões que o tradutor para dublagem deve lidar cotidianamente, como marcação de tempo, reações, vozerio, entre outros que serão melhor explicitados abaixo. Em último lugar, apesar de ser uma franquia com mais de dez anos de existência, ainda possui relevância nos dias atuais por continuar a lançar produtos midiáticos. O filme *Liga da Justiça x RWBY: Os Heróis e Caçadores*, Parte Um, estreou neste ano, dublado também em português brasileiro pela Cinevídeo, e pode indicar um interesse maior pela franquia entre o público brasileiro, ressurgindo a possibilidade de se dublar a série completa em breve.

4.1. A FORMATAÇÃO DO ROTEIRO DE DUBLAGEM

Apesar do roteiro de tradução para dublagem possuir diversas especificidades no que tange à formatação, não há atualmente um padrão universal de mercado sobre como os textos devem ser apresentados. Os estúdios e os clientes — as distribuidoras de filmes — geralmente possuem seus próprios padrões de formatação que, caso não seja enviado ao tradutor, o mesmo deve requisitá-lo para garantir a padronização. (Konecsni, 2016).

Embora não haja um único padrão, os roteiros são “variações de um mesmo tema” (CÉZAR E IMMEDIATO, 2017, p. 27) e possuem certos elementos presentes na maioria deles, ainda que sejam apresentados em diferentes formatos. Um destes elementos é a necessidade de o roteiro ser escrito em caixa alta. Isso é necessário para uma melhor visualização das palavras na hora de dublar. Por conta de a dublagem em estúdio ser um processo rápido, no qual o ator possui poucos minutos

para ler e interpretar um texto, é preciso que o roteiro “esteja visualmente claro e limpo” (CÉZAR E IMMEDIATO, op. Cit) para facilitar o processo leitura e possibilitar um espaço de possíveis anotações para o dublador.

Figura 2 - Exemplo de roteiro para dublagem no Brasil.

01	TÍTULO	00:14	PETER PAN.
02	TÍTULO	00:52	. EL GANCHITO
03	MIGUEL	01:10	E AÍ EU FIZ ASSIM. BUM! PAU! (R)
	JOÃO	01:14	MIGUEL, QUAL ÉI EU TÔ TENTANDO ESTUDARI
04	WENDY	01:27	(R)
	MIGUEL	01:27	E DEPOIS FOI TIPO: TOMA ISSO, SEU IMPLICANTEI (R)
		01:34	SUPER MIGUEL!
	JOÃO	01:36	ESSA É A MILÉSIMA TRECENTÉSIMA E TRIGÉSIMA QUARTA VEZ QUE VOCÊ CONTA ESSA HISTÓRIA. AGORA JÁ CHEGAI A GENTE SABE QUE VOCÊ SALVOU UMA MENINA DAQUELE GRANDE PENTELHO MANDÃO, JULIEN.

Fonte: Mapa Mental - Profissão tradutor para dublagem módulo II (2017), por Mabel Cezar e Rayani Immediato.

A seguir se encontram alguns outros elementos que devem estar presentes em roteiros para dublagem, explicitados igualmente por Machado (2016), Konecsni (2016) e Cezar e Immediato (2017) e que foram encontrados e aplicados na tradução do primeiro episódio de RWBY.

4.1.1. MINUTAGEM

A minutagem é o número que designa quando um personagem inicia ou termina a sua fala e aparece, geralmente, em formato de horas, minutos e segundos (00:00:00). A minutagem nem sempre será tarefa do tradutor. Uma possibilidade é a existência de um minutador, que irá realizar a marcação. Porém, é importante saber

realizá-la caso seja requisitado para minutar como aponta Machado (p.46, 2016). O mesmo vale para a marcação de loops/anéis.

Cezar e Immediato (2017, p.18) salientam como em alguns casos pode ser exigido que se minute o texto inteiro, em outros que 70% do mesmo seja marcado, porém independente de quais sejam as normas do estúdio, algumas minutagem são essenciais: como em casos de fala sobreposta, reações e letreiros. Machado reforça a importância de apontar o *timecode* de letreiros e da marcação no geral para o processo de dublagem: “Se a fala de cada personagem é marcada, a gravação fica mais rápida, pois o operador já terá a referência para ir à minutagem certa do dublador em estúdio.” (2016, p.71).

Figura 3 - Exemplo de roteiro para dublagem mexicano utilizado no Brasil.

LOOP	TIME CODE	PERSONAGEM	DIÁLOGO
	10:00:06	VINCENT	ELE JÁ VOLTOU?
	10:00:08	JOHNATHAN	ESTOU VERIFICANDO.
	10:00:11	VOZ "M".	DIAGNÓSTICO EM CURSO. COMPLETO.
	10:00:14	JONATHAN	CERTO. REINICIALIZAÇÃO DOS SISTEMAS REALIZADA SEM SUCESSO.
	10:00:17	VINCENT	JÁ ESTAMOS EM UMA TRAJETÓRIA DE COLISÃO COM OS DETRITOS?
	10:00:20	VOZ "M".	VERIFICANDO SISTEMA.

Fonte: Machado, 2016, p.48.

Caso haja falas simultâneas, escreva a fala completa do personagem que abrir a boca primeiro e só em seguida inicie a escrever a de quem interrompe. Desta forma o texto não fica dividido e facilita a leitura do ator. (Cezar e Immediato, 2017, p.34). Podemos observar a aplicação disso no loop 35 da tradução de RWBY, quando Jaune está enjoado ao fundo e Yang inicia sua fala por cima dele.

JAUNE: 00:10:42 (R) ENJÔO /00:10:48

YANG: 00:10:45 É. ESSA VISTA NÃO É PRA TODO MUNDO.

Para indicar a duração da fala de Jaune mesmo após a fala de Yang se iniciar, foi adicionado o *timecode* da saída da fala de Jaune para orientar o dublador.

4.1.2. LOOPS OU ANÉIS

No roteiro para dublagem, o texto deve ser dividido em anéis (termo utilizado em São Paulo) ou *loops* (Rio de Janeiro), que são trechos de, no máximo, 20 segundos cada. Como anteriormente mencionado, nem sempre será papel do tradutor demarcar os anéis, mas é preciso saber executar esta tarefa. Esta divisão ocorre desta forma pois é através dela que os devidos dubladores serão escalados e pagos. (Machado, 2016, p.66 e Konecsni, 2016, p. 15). A cada sequência de 20 *loops*, temos uma hora de dublagem. (Cezar e Immediato, 2017, p.18) Por conta disso, foi inserida uma coluna denominada “loops” na tabela de personagens presente ao fim do roteiro para facilitar a marcação do diretor de dublagem.

Caso um *loop* se inicie seguido do outro, não é necessário marcar a saída. Mas caso haja um espaço de tempo entre os *loops*, é preciso marcá-lo, segundo Konecsni (2017, p. 36). Alguns estúdios podem exigir que todas as saídas sejam marcadas. Na imagem a seguir, podemos observar que os *loops* 01 e 02 ocorrem seguidos um do outro, porém entre os *loops* 02 e 03 há um espaço de 16 segundos:

Figura 4 - Exemplo de roteiro para dublagem com espaçamento entre loops.

_____	01 _____
JEAN:	CULTIVO FLORES E PARA QUE AS PESSOAS POSSAM PLANTÁ-LAS EM SEUS JARDINS.
00:30:25_____	02 _____
CARLOS:	PREFIRO TRABALHAR COM MADEIRA E FAZER COISAS COM AS MÃOS.
00:30:45_____	
00:32:01_____	03 _____
GERMÂNIA:	AS PESSOAS DE UMA COMUNIDADE COMPARTILHAM MUITAS COISAS, TÊM MUITAS COISAS EM COMUM.
00:32:21_____	04 _____
MARY:	PERCEBEU? JÁ CHEGAMOS A VINTE COM APENAS CINCO GRUPOS.
00:32:41_____	05 _____
RICHARD:	ESTE NÚMERO AINDA NÃO É O SUFICIENTE. PRECISAMOS DE UM PLANO DE EMERGÊNCIA!

Fonte: Konecsni, 2016, p.36.

4.1.3. REAÇÃO

São uma indicação textual das reações do personagem que não podem ou são difíceis de serem totalmente descritas. Alguns exemplos são choro, riso, tosse, suspiros, beijos, soluços, sustos e gritos (MACHADO, 2016, p.74). Elas são sinalizadas pelo (R) e, de preferência, o tradutor necessita marcar também o tipo de reação. Konecsni aponta como essa sinalização agiliza o processo de dublagem e também evita a poluição textual com descrições longas. (2016, p.19) Ela permite também que o ator preencha toda e qualquer movimentação da boca do personagem, mesmo que haja ausência de som no original (Cezar e Immediato, 2017, p.19).

Durante a tradução do primeiro episódio de RWBY há diversas reações que foram devidamente explicitadas. Entre os *loops* 12 e 13 Ruby luta contra capangas de Roman Torchwick, e há basicamente apenas reações durante estas falas.

ROMAN:	00:03:34	OK.
	00:03:37	PEGUEM ELA.
CAPANGA 2:	00:03:40	(R) LUTA
RUBY:	00:03:41	(R) LUTA
CAPANGA 2:	00:03:42	(R) DOR
RUBY:	00:03:45	(R) LUTA

Seguindo as orientações de Cezar e Immediato, foi necessário incluir certas reações em momentos nos quais os personagens abrem a boca em cena, porém não há som no original. O *loop* 18, por exemplo, é composto em sua totalidade de reações presentes apenas no roteiro para dublagem, pois há uma cena de luta inteira, com abertura de boca por parte dos personagens, sem dublagem no original.

5.1.4. ON/OFF

Marcamos uma fala como ON quando os atores ou personagens estão em tela, e há preocupação com o *lipsync*. Marcamos como OFF quando podemos ouvir a voz do ator/personagem, mas este não se encontra na tela e, portanto, não há

preocupação com *lipsync*. É importante ressaltar que, apesar de não haver labial, o tradutor não pode inserir falas ou prolongá-las demais, diz Konecsni (2016, p.25).

Logo no início do primeiro episódio de Ruby, temos a voz de uma narradora misteriosa e, posteriormente, a de Ozpin, também em OFF.

NARRADORA 00:11:37 (OFF) TREINEM SEUS GUARDIÕES E CONSTRUAM
(SALEM): MONUMENTOS EM SEU SUPOSTO MUNDO LIVRE, MAS SE
PREPAREM. A FORÇA NÃO VAI LEVÁ-LOS À VITÓRIA.

OZPIN: 00:11:52 (OFF) MAS TALVEZ A VITÓRIA ESTÁ NAS COISAS SIMPLES
QUE VOCÊ ESQUECEU. COISAS QUE EXIGEM UMA ALMA
MAIS HUMILDE E HONESTA.

Como ambas as falas ocorrem apenas com os personagens fora de cena, nos quais eles em nenhum momento voltam a aparecer novamente na tela, não foi necessário marcar suas a fala como (ON) após a cena.

4.1.5. NOMES DOS PERSONAGENS

Cada fala deve ter o nome do respectivo personagem ao lado, também em caixa alta. Ao final do roteiro para dublagem, é necessário colocar uma tabela com o nome de todos os personagens presentes naquele episódio ou filme, na ordem em que aparecem. Isso é necessário para que, posteriormente, o diretor possa utilizá-la como referência para anotar os loops em que cada personagem aparece e calcular a hora de trabalho do dublador. (Machado, 2016, p.66)

Caso haja nomes estrangeiros ao longo da tradução, deve-se colocar a pronúncia do mesmo entre parêntesis (Machado, 2016, p.73) ou ao final da página, em notas de rodapé (Konecsni, 2016, p.32) como no seguinte exemplo:

Figura 5 - Exemplo de pronúncia de nome estrangeiro em nota de rodapé.

00:33 _____ 03 _____
BRUCE: A MARAVILHA DA PALEONTOLOGIA É QUE OS VOLUNTÁRIOS PODEM
DAR GRANDES CONTRIBUIÇÕES PARA A CIÊNCIA, PODEM LIMPAR
FÓSSEIS SOZINHOS OU PODEM AJUDAR A PEGAR FÓSSEIS JUNTOS
COM OS PALEONTÓLOGOS.
00:33 _____ 03 _____
NARRADORA: UM DOS VOLUNTÁRIOS NA FAZENDA DO THOMAS E RACHEL, UMA
ESTUDANTE DE KENTVILLE*, FLÓRIDA.

*KENTVILLE - PRONÚNCIA: KÉNTVIU. DA MESMA FORMA QUE EM SMALVILLE.

Fonte: Konecsni, 2016, p.32.

4.1.6. PAUSAS

Quando há uma pausa curta entre uma fala e outra do mesmo personagem, Machado (2016, p.72) sugere indicar com uma barra (/) e pausas longas podem tanto ser indicadas com duas barras (//) ou colocadas em outra linha utilizando o comando do teclado shift+enter. Neste último caso, é necessário colocar a minutagem da fala e foi o método utilizado na tradução de RWBY para falas longas. O seguinte exemplo é do loop 10:

CAPANGA 2: 00:02:45 EI VOCÊ, MÃOS ONDE EU POSSA VER, AGORA.
00:02:50 EI, EU DISSE MÃOS AO ALTO! NÃO TEM MEDO DO
PERIGO NÃO?

4.1.7. CABEÇALHO

É muito importante a existência de um cabeçalho para indicar que texto e episódio se trata o documento, além de informações sobre o tradutor. Cezar e Immediato, em seu Mapa Mental do Módulo II parte I do curso Profissão Tradutor para Dublagem (2017), apresentam uma sugestão de como fazer a formatação do seu texto antes de começar a tradução. Ele deve possuir as seguintes informações: cabeçalho, título do produto, formatação padrão e assinatura do tradutor. (p.9) Konecsni (2016) indica também colocar alguma forma de contato do tradutor para

caso haja dúvidas com o texto. Na página 45 a autora apresenta um exemplo de formatação de texto para dublagem:

Figura 6 - Exemplo de formatação para roteiro de dublagem.

CABEÇALHO

TÍTULO	
00:01 _____	01 _____
NOME:	TRADUÇÃO:
00:16 _____	02 _____
NOME:	TRADUÇÃO:
00:33 _____	03 _____
NOME:	TRADUÇÃO:
00:53 _____	04 _____

RODAPÉ:

PRONÚNCIA CORRETA DA PALAVRA: (EXEMPLIFICAR)

NOME TRADUTOR:

CONTATOS DO TRADUTOR:

Fonte: Konecsni, 2016, p.45.

4.1.8. VOZARIO

Quando diversas vozes podem ser ouvidas ao mesmo tempo, geralmente ao fundo — como em situações de mercado, rua movimentada, sala de aula barulhenta — deve-se marcar o vozerio no roteiro. (Konecsni, 2016, p. 23). Todas essas vozes serão dubladas em estúdio e, caso haja falas indistintas, o tradutor deve apresentar sugestões de falas para que os dubladores escalados para o vozerio possam realizar o *ad lib*, ou seja, improvisar em estúdio. (Machado, 2016, p.59). O vozerio também deve ser sinalizado em ordem de aparição na lista de personagens apresentada ao final do roteiro de dublagem.

Houve apenas uma situação de vozerio no roteiro de RWBY na qual não há falas, apenas reações de medo, que foram devidamente marcadas no loop 07:

VOZERIO: 00:11:37 (R) MEDO

5. DESAFIOS NA TRADUÇÃO DE RWBY

Antes de iniciar uma tradução para dublagem, Cezar e Immediato (2017) sugerem que o tradutor reflita sobre algumas perguntas relacionadas à obra. Respondê-las ajuda o tradutor a solucionar problemas e a nortear suas escolhas, como que tipo de linguagem utilizar (linguagem de época, gírias, linguagem formal), quais piadas, trocadilhos e expressões serão aceitáveis no contexto da obra, entre outros problemas que podem surgir durante o processo. Tais perguntas sobre RWBY foram respondidas antes de se iniciar a tradução do primeiro episódio:

Qual é o tipo de produto?	Animação, Fantasia, Ação
Quando se passa?	Mundo fictício de <i>Remnant</i> , traços de mundo contemporâneo e futurista.
Local da produção?	Escola, Loja, região <i>Vale</i> do mundo de <i>Remnant</i>
Quem são os personagens?	Irmã/Irmã, Diretor da escola/Aluna, Ladrão adulto/Vítima reativa criança

Machado (2016) sugere que o tradutor inicie seu texto traduzindo frase por frase, sempre atento ao contexto. Posteriormente, ele deve assistir à cena em vídeo, conferindo se o que foi dito condiz com a imagem na tela, com a labial e movimentação dos personagens. (p.121)

Após realizado estes processos, a tradução foi iniciada e posteriormente finalizada. Ao longo do ato de traduzir, certos desafios foram encontrados. Algumas destas problemáticas, assim como as soluções encontradas por mim — que são apenas uma das muitas possíveis — serão explicitadas a seguir.

5.1. NOMES

Logo no primeiro episódio somos apresentados a alguns nomes estrangeiros passíveis de tradução. Temos nomes de lugares como *Remnant* (mundo em que se passa a história) e *Beacon* (escola), alguns conceitos inerentes ao universo da obra como *Grimm* (monstros das sombras), *Dust* (material mágico utilizado para derrotar Grimms), *Huntsmen/Huntresses* (pessoas responsáveis por derrotar os monstros),

assim como o nome das personagens (Ruby, Glinda, Roman, etc). Com exceção dos nomes dos personagens, que não possuem tradução para o português, os outros termos possuem sim tradução e o contraste entre luz/escuridão é bastante presente. A escola *Beacon* (Farol, Fogueira)⁹ treina pessoas para derrotar as criaturas de *Grimm* (do inglês *Grim*, que significa Lúgubre, Macabro)¹⁰, por exemplo. Logo na primeira fala da história, a narradora faz alusão à *Remnant* para se referir aos heróis e vilões de contos e lendas, informação relevante ao longo da obra, assim como ao termo *Dust* como alusão à ideia de que o homem veio do pó. Buscando manter esta simbologia, as possíveis traduções foram elaboradas:

Remnant	Relíquo, Remanente, Remanescente,
Grimm	Sombra, Penumbra
Dust	Pó, Poeira
Beacon	Fanal, Farol, Facho,
Signal	Sinal
Huntsmen/Huntresses	Caçadores/Caçadoras
White Fang	Caninos Brancos

Dust foi o termo mais desafiador, por conta das possíveis soluções não demonstrarem equivalência labial. O som de /dʌ/ em *dust* implica numa abertura vertical da boca, já em ambas as traduções o som presente é de /pɔ/, uma plosiva *p* seguida da abertura de boca no formato do *o*, podendo causar estranhamento do público, principalmente em cenas de *close-up*. Outro possível problema da recepção seria as implicações do termo “pó” em língua portuguesa. Na obra, *dust* é amplamente comercializada e utilizada pelos personagens e no inglês não carrega a significância ilícita que carrega no português. Já “poeira” possui 3 sílabas, enquanto *dust* possui apenas uma. Outro termo de difícil adaptação foi *Remnant*, que no inglês possui apenas duas sílabas. A melhor solução encontrada foi “relíquo”, com três sílabas. *Grimm* apresenta o mesmo problema: em inglês apenas uma sílaba, a menor solução encontrada, sombra, possui duas. O mesmo ocorre com *White Fang*: o nome da organização se refere ao livro *White Fang*, de Jack London, traduzido por

⁹ OXFORD, 2001, p.250.

¹⁰ OXFORD, 2001, p.339.

Caninos Brancos no Brasil (sem autor, 2023). Porém, em inglês temos apenas 2 sílabas, e seu equivalente em português, 5 sílabas. Isso exigiria uma pronúncia rápida do dublador, ou a diminuição do termo para apenas “caninos”, perdendo a referência literária.

Outro fator a se levar em conta ao traduzir esses nomes é o fato de que já existe uma obra da franquia RWBY dublada em português brasileiro. Tanto os fãs brasileiros mais antigos quanto os mais recentes já foram introduzidos ao universo da franquia e seus conceitos. No filme *Liga da Justiça x RWBY* o tradutor responsável por traduzir a obra para dublagem optou por manter os termos supramencionados em inglês — seja por exigência da própria distribuidora ou por escolha própria — adaptando apenas a pronúncia para o português.

Mais um fator importante é a grandiosidade e complexidade do universo de RWBY. Imaginando um cenário em que a série seria inteiramente dublada, ou pelo menos a primeira temporada em sua totalidade, a adaptação de certos nomes pode levar a problemas futuros. Um exemplo seria a tradução dos nomes das escolas para *huntsmen* da região de Vale: *Beacon*, *Signal* e *Pharos*. Todas fazem alusão a instrumentos de navegação ou sinalização (sem autor, 2023). Com esta informação em mente, a escolha para tradução de *Beacon* foi “Fanal”, para *Signal* foi “Sinal”, e antecipando o momento em que a terceira escola será mencionada na história, *Pharos* (farol em grego) seria traduzido para “Farol”. Estes são apenas alguns dos nomes presentes na obra: há ainda 3 outras regiões, cada qual com suas respectivas instituições.

Em um cenário real haveria a possibilidade de questionar a distribuidora ou o diretor de dublagem sobre a necessidade — ou não — de traduzir essas terminologias importantes do universo da obra, e que aparecem repetidas vezes ao longo dela, ou se seria necessário manter o padrão da obra de RWBY já dublada no Brasil. Porém visto que este trabalho acadêmico não está confinado às exigências mercadológicas, a escolha de traduzir está alinhada com o que se é esperado de uma obra voltada ao público infanto-juvenil, buscando adaptar estes termos para melhor entendimento da série por esta faixa etária. Assim como os nomes próprios, *dust* também possui sua pronúncia em língua portuguesa exemplificada em notas de rodapé no roteiro para dublagem final, como exigido por Konecsni (2016).

5.2. MARCAÇÃO

A marcação do *timecode* se mostrou desafiadora principalmente durante a cena de luta entre a protagonista Ruby e os capangas de Roman Torchwick entre os *loops* 11 e 13. São quatro capangas no total, utilizando a mesma vestimenta e dois deles possuem a mesma aparência. Foi extremamente necessário o auxílio do vídeo para conseguir identificar corretamente quando a fala de cada um destes quatro personagens começava e terminava. Foi preciso acompanhar em cena a sequência de ações de cada um, principalmente dos dois personagens idênticos: Capanga 01 e Capanga 02.

Figura 7 - Os 4 capangas de Roman Torchwick.



Fonte: Elaborado pela autora (2023).

5.3. ADAPTAÇÕES

5.3.1. *DUSTY OLD CROW*

No *loop* 24, Ozpin conversa com Ruby sobre como conhece um outro habilidoso possessor da foice, arma na qual ela usa para lutar. O diálogo se desenrola da seguinte forma:

OZPIN: It's just that I've only seen one other scythe-wielder of that skill before. A dusty, old crow...	OZPIN: É só que eu vi apenas uma outra pessoa que portava a foice com tanta habilidade. Um corvo velho e empoeirado...
RUBY: Oh! That's my uncle!	RUBY: Ah! É o meu tio!

(Tradução livre)

O tio de Ruby, personagem introduzido posteriormente na série, se chama Qrow (pronúncia: *crow*). A fala de Ozpin faz referência ao animal corvo, no qual Qrow pode se transformar em um, mas pela pronúncia ser a mesma de seu nome de verdade, Ruby foi capaz de entender que Ozpin se referia a seu tio, Qrow. Caso fosse traduzido literalmente, Ruby não seria capaz de assimilar o nome de seu tio apenas à menção do pássaro, então foi necessário adaptar a fala no português para possuir tanto o nome do animal quanto o nome do tio. O resultado final foi:

Ozpin: It's just that I've only seen one other scythe-wielder of that skill before. A dusty, old crow...	Ozpin: Eu só conheço uma outra pessoa que sabe usar a foice com tanta maestria. Um velho corvo, Qrow...
Ruby: Oh! That's my uncle!	Ruby: Ah é o meu tio!

5.3.2. RED

Roman Torchwick, ao longo do primeiro episódio, se refere à Ruby Rose como *Red*, apelido dado a ela por ele mesmo em referência a uma das cores mais presentes em sua aparência. *Red* é uma palavra monossilábica e a tradução para o português — “vermelho” — possui três sílabas. Caso optasse por esta tradução, haveria uma dificuldade de encaixar a palavra em isocronia com as falas de Roman. Foi necessário então analisar a aparência de Ruby e pensar em algum outro apelido que pudesse ser mais curto. A solução encontrada foi a palavra “ruiva” que, por possuir apenas duas sílabas, seria de mais fácil encaixe e faz referência à parte de baixo do cabelo de Ruby.

5.3.3. JOELHO DE ABELHA

O contexto desta piada se dá quando Ruby e sua irmã Yang estão a caminho da nova escola que irão estudar juntas - *Beacon*. Ruby conseguiu a vaga na

instituição através do próprio diretor, após ele observá-la lutar contra alguns capangas que estavam assaltando uma loja. Este fator, em junção com a diferença de idade dela para com seus futuros colegas — Ruby inicia a história com 15 anos e Yang com 17 — a deixa insegura sobre como será vista. Após receber diversos elogios de sua irmã e dispensá-los alegando não ter feito nada demais, o seguinte diálogo ocorre no loop 29:

YANG: What do you mean? It was incredible! Everyone at Beacon is going to think you're the " <u>bee's knees</u> "!	YANG: O que você quer dizer? Foi incrível! Todo mundo na Beacon vai achar que você é o <u>joelho da abelha</u> !
RUBY: I don't want to be the " <u>bee's knees</u> ", okay? I don't want to be any kind of <u>knees</u> ! I just want to be a normal girl with normal knees.	RUBY: Eu não quero ser o <u>joelho da abelha</u> , ok? Eu não quero ser nenhum tipo de <u>joelho</u> . Eu só quero ser uma garota normal com <u>joelhos</u> normais.

(Tradução livre)

A expressão "*bee's knees*"¹¹ indica que Yang pensa que Ruby será objeto de admiração e muito bem sucedida na nova escola. Porém, Ruby interpreta a expressão ao pé da letra e continua sua fala fazendo referência aos elementos *bees* (abelhas) e *knees* (joelhos) separadamente.

Para realizar a adaptação foi preciso levar em conta alguns fatores: 1- A expressão a ser utilizada por Yang deve ser, ao mesmo tempo, algo positivo que represente seu apoio a sua irmã e uma expressão idiomática ou gíria. Caso não conseguisse algo neste primeiro cenário, estava aberta a possibilidade de mudar a ordem da frase e tentar adaptar a piada à algum dos outros vocábulos presentes na frase. 2- É importante que essa expressão ou gíria possua uma dupla significância ou que pela sua pronúncia possa ser compreendida de modo errôneo pela outra personagem. 3- Além de, certamente, as diversas outras limitações presentes na dublagem. Deve ser algo com um número de caracteres e com uma labial similar ao original.

Primeiramente, separei algumas expressões que pudessem passar a ideia de incentivo, para posteriormente filtrar as que pudessem apresentar duplo sentido. Algumas soluções diferentes foram encontradas:

¹¹ "Uma pessoa ou objeto muito admirado." (tradução livre). *Bee's Knees*. Disponível em: <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/bee%27s%20knees>> Acesso em 01/07/2023

YANG: Vai ser incrível! Você vai botar pra quebrar!	RUBY: Eu não quero quebrar nada, eu quero ser só uma garota normal que não quebra ninguém.
YANG: Você vai arrasar! Manda bala!	RUBY: Eu não quero atirar em ninguém, eu quero ser uma garota normal que não manda nenhuma bala.
YANG: Eles vão ver como você é de outro mundo!	RUBY: Eu não quero ser de outro mundo, quero ser uma garota normal desse mundo mesmo.
YANG: Vai ser tudo certo! Mete bronca!	RUBY: Eu não quero dar bronca, quero ser só uma garota normal que não dá bronca em ninguém.

A solução escolhida foi a primeira, por conseguir passar a ideia de literalidade na interpretação de Ruby sobre a fala da irmã, ao mesmo tempo que carrega um teor cômico que combina com o universo da franquia, na qual envolve lutas constantes. Ficou da seguinte forma no roteiro final:

YANG: Do que que você tá falando? Foi demais! Você vai botar pra quebrar nessa escola!	RUBY: Eu não quero botar pra quebrar tá bom? Não quero sair quebrando tudo! Eu só quero ser uma garota normal que não quebra nada.
--	--

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dublagem é um fenômeno presente na vida de todos os brasileiros com acesso à televisão. Apesar de sua importância social no Brasil, ainda é uma área pouco estudada academicamente, principalmente no que tange a tradução para dublagem. Com o atual crescimento do interesse em pesquisas e capacitação no ramo, o presente trabalho busca acrescentar conhecimentos relativos à tradução de textos criativos e formatação de roteiro de dublagem às produções acadêmicas do Brasil. Iniciando com uma breve apresentação do panorama histórico mundial e brasileiro da dublagem, em um segundo momento foram introduzidos 3 grandes teóricos da tradução para embasamento da possibilidade de traduzir e adaptar textos criativos: Jakobson e Campos. Conceitos importantes específicos da tradução para dublagem também foram apresentados, como as características básicas da tradução para dublagem, oralidade e os 3 sincronismos descritos por Chaume. Foi apresentado também o processo de dublagem no Brasil. Através das publicações de Machado, Konecni e Cezar e Immediato, foi introduzido alguns dos elementos essenciais para um roteiro de dublagem e que foram aplicados na tradução do primeiro episódio de RWBY.

Visto a escassez de roteiros para dublagem reais disponíveis para estudo de interessados na área, este trabalho elaborou um roteiro para dublagem do primeiro episódio da websérie RWBY. Por ter seu primeiro episódio disponível gratuitamente online, o presente roteiro e as respectivas reflexões sobre os desafios de tradução podem ser utilizados juntamente com o vídeo como material de estudo.

Foram constatados, através do processo de tradução, os diversos desafios de se traduzir para dublagem, como limitações labiais, diferenças culturais, marcação de tempo, convenções de formatação e escrita de um discurso oral, para citar alguns. A possibilidade de adaptação e a variedade de escolhas possíveis também foi evidente e introduziu um novo dilema: quais escolhas tomar em relação a piadas, nomes, entre outros conceitos do universo de RWBY, que são complexos no que tange à carga de significâncias que carregam em seu original de língua inglesa.

Como dito por Machado (2016) a tradução é apenas mais uma tentativa de recriação da obra original “e sempre poderão ser feitas outras tentativas.” (p.36) O roteiro apresentado nada mais é do que uma possibilidade entre milhares possíveis, e se orgulha de tal, pois nele se encontra a beleza e subjetividade do ofício do tradutor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENEDETTI, I. C. & SOBRAL, A (orgs.). **Conversa com Tradutores**. 1ª Edição. São Paulo: Editora Transitiva, 2003.

BRASIL. Decreto nº 50.450, de 12 de abril de 1961. Regula a projeção de películas cinematográficas e a propaganda comercial através das emissoras de televisão e dá outras providências. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1961.

CAMPOS, Haroldo de. **Da transcrição**: Poética e semiótica da operação tradutora. In: QUEIROZ, Sônia (Org.). Belo Horizonte: Viva Voz (FALE/UFMG), 2011.

CLOSE-UP. In: Dictionary.com. California: Rock Holdings, 2023. Disponível em: <<https://www.dictionary.com/browse/close-up>>. Acesso em: 26/05/2023.

DONOS da voz. Direção: Aline Lacerda. Produção: Eduardo Zaca. Brasil: HBO, 2011. Youtube. Disponível em: <<https://youtu.be/ZxJgRtsekjl>>. Acesso em: 19 maio 2023.

DORIA, N. G. **Revisão bibliográfica acadêmica sistemática sobre dublagem brasileira em uma pesquisa de doutorado**. Palimpsesto - Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ, v. 18, n. 29, 8 jul. 2019.

FARIAS, R. R. **Lições da sociolinguística para tradutores**: a variação linguística na dublagem. 2022. 128 f. Tese (Doutorado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2022.

FRANCO, E. P. C.; ARAUJO, V. S. **Questões Terminológico-Conceptuais no Campo da Tradução Audiovisual (TAV)**. Rio de Janeiro: Tradução em Revista, v. 11, n. 2, 2011.

FREIRE, R. de L. **Dublar ou não dublar**: a questão da obrigatoriedade de dublagem de filmes estrangeiros na televisão e no cinema brasileiros. Rio de Janeiro: FAMECOS, v. 21, n. 3, 2014.

FREIRE, R. de L. **Versão brasileira:** Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940. Rio de Janeiro: Ciberlegenda (UFF), v. 1, n. 24, 2011.

FREITAS, L. F. **Tradução e autoria:** de Schleiermacher a Venuti. In: Cadernos de Tradução. Florianópolis: Núcleo de Tradução, v.1 n.21, 2008. p.95-108.

FOIS, E. **Tradução audiovisual:** teoria e prática da dublagem. Tradução de Aduino Lúcio Caetano Villela e Pedro Bustamante Teixeira. Minas Gerais: Rónai – Revista de Estudos Clássicos e Tradutórios (UFJF), v. 8, n. 2, 2020.

CEZAR, M; IMMEDIATO, R. **O guia definitivo de tradução para dublagem.** Profissão tradutor para dublagem. São Paulo, 2017.

JAKOBSON, R. **Linguística e Comunicação.** Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. 27ª Edição. São Paulo: Cultrix, 2014

KONECSNI, A. C. **Tradução para Dublagem.** 2ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Transitiva, 2016.

LESSA, L. P. **A dublagem no Brasil.** 2002. 289 f. Dissertação (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade de Juiz de Fora, Juiz de Fora. 2002.

LIMA, Mayara Teixeira de. **Breve Panorama dos Estudos da Dublagem no Brasil:** Teses e Dissertações Produzidas entre 2002 e 2014. 2017. 50 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2017.

MACHADO, Dilma. **O processo da tradução para a dublagem brasileira:** teoria e prática. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Transitiva, 2016.

MONTEIRO, C. L. C. **Entrevista com Guilherme Briggs.** Rio de Janeiro: Palimpsesto, v. 12, n. 17, 2013.

Oxford Pocket - Dicionário bilíngue para brasileiros. 11 ed. Oxford: Oxford University Press, 2001.

RODRIGUES, C. C. **Tradução e diferença**. São Paulo: UNESP, 1999

sem autor: HUNTSMAN ACADEMIES. Rwby.fandom, 2023. Disponível em: <https://rwby.fandom.com/wiki/Huntsman_Academies>. Acesso em: 01 julho 2023.

sem autor: WHITE FANG. Rwby.fandom, 2023. Disponível em: <https://rwby.fandom.com/wiki/White_Fang>. Acesso em: 01 julho 2023.

sem autor: RUBY ROSE (EPISODE)/TRANSCRIPT. Rwby.fandom, 2023. Disponível em: <[https://rwby.fandom.com/wiki/Ruby_Rose_\(episode\)/Transcript](https://rwby.fandom.com/wiki/Ruby_Rose_(episode)/Transcript)>. Acesso em: 01 julho 2023.

APÊNDICE 1 - ROTEIRO ORIGINAL DE RWBY (1º EPISÓDIO)

Narrator: Legends. Stories scattered through time. Mankind has grown quite fond of recounting the exploits of heroes and villains, forgetting so easily that we are remnants, byproducts, of a forgotten past.

The gems in the image glow green and fade to show simple pictures of a man rising from the earth before being surrounded by creatures, barely held back by warriors.

Narrator: Man, born from dust, was strong, wise, and resourceful, but he was born into an unforgiving world. An inevitable darkness — creatures of destruction — the creatures of Grimm - set their sights on man and all of his creations. These forces clashed, and it seemed the darkness was intent on returning man's brief existence to the void.

Black sets in, then suddenly lessens as a light grows brighter and brighter until a gem rises from it and lowers itself into the hands of man.

Narrator: However, even the smallest spark of hope is enough to ignite change, and in time, man's passion, resourcefulness, and ingenuity led them to the tools that would help even the odds. This power was appropriately named "Dust".

The scene zooms out to show men shooting lightning, raising swords, and aiming rifles at the retreating beasts as a castle appears behind them.

Narrator: Nature's wrath in hand, man lit their way through the darkness, and in the shadow's absence came strength, civilization, and most importantly, life.

The castle zooms out to show a map of Remnant, which houses other buildings until they disappear in flashes of white and the map is lowered to show the scattered moon over a city at night.

Narrator: But even the most brilliant lights eventually flicker and die. And when they are gone... darkness will return.

Roman Torchwick and four of his henchmen head down an alley from the shadows. They stop behind Roman, who reignites his cigar without touching it and grins before walking down the road, frightening nearby citizens as they make their way towards the shop From Dust Till Dawn.

Narrator: So you may prepare your guardians, build your monuments to a so-called "free world", but take heed... there will be no victory in strength.

Roman and his henchmen enter the shop, the camera lowering to a young girl wearing a hooded red cloak in the corner of the shop, reading a weapons magazine.

Ozpin (voice over): But perhaps victory is in the simpler things that you've long forgotten. Things that require a smaller, more honest soul.

The henchmen look around and at the Dust crystals in the display when Roman approaches the elderly shopkeeper.

Roman: (flicking his cigar) Do you have any idea how hard it is to find a Dust shop open this late?

One of the henchman points his gun at the shopkeeper.

Shopkeeper: (raising his hands) P-please! Just take my Lien and leave!

Roman: Shhh, shhh, shhh, shhh, calm down, we're not here for your money. (to the henchmen) Grab the Dust.

A henchman opens a case and removes one of several cylinders, which the group uses to take Dust from the tube containers on the walls.

Henchman 1: (placing another open case on the display to the shopkeeper) Crystals. Burn. Uncut.

The shopkeeper proceeds to fill the case. As another henchman goes for another tube, he hears the muted This Will Be the Day song from the girl's direction, and unsheathes his sword.

Henchman 2: (pointing his sword at her back) Alright kid, put your hands where I can see 'em. (no response) Hey, I said hands in the air! You got a death wish or something!?

He goes over to her and turns her around, the hood dropping to reveal a surprised Ruby Rose wearing headphones. He motions for her to lower them.

Ruby: (doing so) Yes?

Henchman 2: I said, put your hands in the air, now!

Ruby: Are you... robbing me?

Henchman 2: Yes!

Ruby: Ooohhh...

Roman is waiting for his men to finish the heist when a "Hey!" and "Hyah!" are heard, and the threatening henchman flies past him. Roman calmly motions for another to handle Ruby.

Henchman 1: (raising his gun at her) Freeze!

Cut to outside the shop, when the henchman and Ruby crash through the window. The other men look outside as Ruby gets up and unfolds Crescent Rose into its scythe form. Roman scowls, but Ruby smiles back at them before twirling the weapon around, striking it into the ground and turning off her headphones.

Roman: Okayyy... (to his remaining henchmen) Get her!

The henchmen head out of the shop and run at Ruby, who spins around on top of her scythe and kicks the first approaching criminal in the face. She gets Crescent Rose out of the ground and fires it off to hit another one with the butt of her weapon, sending him flying. She fires again and brings the side down on one attacker and dodges the next's gunfire with her rifle's speed, getting close enough to knock him into the air and follow him upwards so she can beat him away to Roman's feet.

Roman: You were worth every cent. Truly, you were. (to Ruby, dropping his cigar and crushing it with his cane as approaching police sirens are heard) Well, Red, I think we can all say it's been an eventful evening, and as much as I'd love to stick around... (raises his cane and opens the bottom to reveal a rifle with a cross grid) ...I'm afraid this is where we part ways.

Roman unleashes a red blast at Ruby, who fires at the ground and leaps over it. When she lands and looks up, Roman isn't there, and is climbing up a ladder on a nearby building.

Ruby: (to the onlooking shopkeeper) You okay if I go after him?

The shopkeeper gives a short "Uh huh", and Ruby sets off.

Roman makes it to the roof, with Ruby high-flying again and landing right behind him.

Ruby: Hey!

Roman: (stopping at the edge) Persistent...

Ruby readies to fight him, but a getaway Bullhead rises up and opens the hatch to allow Roman inside.

Roman: (turning around and holding up a red Dust gem) End of the line, Red.

He throws it out at her feet and fires at her, resulting in a large explosion.

Roman: Whoa-ho-ho-ho! (stops laughing when he sees something on the roof) Huh?

A woman in a purple cape is now in front of Ruby, casting a circle of protection over them with her wand. As Ruby looks on, Glynda Goodwitch waves her weapon and summons several streaks of purple at the craft. Roman is thrown around in the back until he goes to the cockpit, where a woman in red, her face unseen, is struggling with the controls.

Roman: We got a Huntress!

The woman gets up and heads toward the back as Roman takes the controls.

Glynda glows purple for a moment and aims another blast above the craft, resulting in a dark storm-cloud right over the jet.

Roman: The hell...?

With a flick of her wand, large jagged hail starts falling that pummels the jet and even breaks through the window, narrowly missing Roman's head.

The woman reaches the back and her arms and chest light up like fire, aiming a burst of energy at Glynda. The Huntress blocks it, but the flame splatters behind her and glows hot with the enemy's raised hand. Glynda back-flips out of the explosion, which destroys part of the roof, and magically gathers the shards to create a large arrow, which she throws at the craft. The fiery woman shatters the arrow with several blasts, but it reforms just in time to hit the side of the jet due to Roman's quick aerial lean. The wreckage separates and reshapes into more arrows that encircle the jet, but the woman summons several glowing rings around herself that expand and destroy the shards.

Ruby, finally acting, reverts her scythe into its rifle form to fire at the woman, who blocks each shot and creates several blazing circles around her two opponents. Glynda telekinetically pushes Ruby and rolls herself out of the explosion's radius; looking up to see the hatch close and the craft fly away.

Ruby: (looking at Glynda) You're a Huntress! (putting on a pleading, awe-stricken face) Can I have your autograph?!

The scene cuts to Ruby's amazed face turn to one of shame as Glynda, with a tablet computer, paces around the table Ruby is seated at, right underneath a bright light in the otherwise dark room.

Glynda: I hope that you realize that your actions tonight will not be taken lightly, young lady. You put yourself and others in great danger.

Ruby: They started it!

Glynda: If it were up to me, you'd be sent home... With a pat on the back... (she notices Ruby's smile) ...And a slap on the wrist. (she demonstrates with her riding crop, which Ruby barely avoids as she gives out an "Eeek!") But... there is someone here who would like to meet you.

She moves out of the way so a surprised Ruby can see a man in green come through the doorway, holding a mug and a plate of cookies.

Ozpin: Ruby Rose... (leans in to look at her face) You... have silver eyes.

Ruby: Uh, um...

Ozpin: So! Where did you learn to do this? (gesturing with his head at the tablet showing Ruby's fighting)

Ruby: S-Signal Academy.

Ozpin: They taught you to use one of the most dangerous weapons ever designed?

Ruby: Well, one teacher in particular.

Ozpin: I see...

He puts the cookies on the table in front of Ruby. She tentatively picks one up, eats it in a single bite, and then, not seeing any rebuttal, shovels the rest into her mouth.

Ozpin: It's just that I've only seen one other scythe-wielder of that skill before. A dusty, old crow...

Ruby: (mumbles through her full mouth) Oh! That's my uncle! (she then swallows and wipes her mouth, embarrassed) Sorry. That's my Uncle Qrow! He's a teacher at Signal. I was complete garbage before he took me under his wing. And now, I'm all like— Hooowaaaah! Witchaaaa! (proceeds to make some karate-style poses and noises)

Ozpin: So I've noticed. (placing his cup on the table as he leans in, then sits down opposite Ruby) And what is an adorable girl such as yourself doing at a school designed to train warriors?

Ruby: Well... I want to be a Huntress.

Ozpin: You want to slay monsters?

Ruby: Yeah! I only have two more years of training left at Signal! And then I'm going to apply to Beacon! (talking faster and faster with her enthusiasm growing) You see, my sister's starting there this year, and she's trying to become a Huntress, and I'm trying to become a Huntress 'cause I wanna help people. My parents always taught us to help others, so I thought, Hey, I might as well make a career out of it! (giggles) I mean the police are alright, but Huntsmen and Huntresses are just so much more romantic and exciting and cool and really, gosh, you know! (flips out at the last part, staring at the two with a wide, crazy smile)

Glynda and Ozpin study her.

Ozpin: Do you know who I am?

Ruby: You're Professor Ozpin. You're the headmaster at Beacon.

Ozpin: (smiling) Hello.

Ruby: Nice to meet you.

Ozpin: You want to come to my school?

Ruby: More than anything.

Ozpin: (exchanging glances with Glynda, who shows her disapproval with a "Hmmp" before he turns back to Ruby) Well, okay.

Ruby smiles, wide-eyed and open-mouthed.

The scene changes again as Yang Xiao Long tackles her sister in a hug aboard the large Vale Airship to Beacon, crushing the air out of her.

Yang: Oh, I can't believe my baby sister is going to Beacon with me! This is the best day ever!

Ruby: (gasping) Please stop.

Yang: (releasing her sister) But I'm so proud of you!

Ruby: Really Sis, it was nothing.

Yang: What do you mean? It was incredible! Everyone at Beacon is going to think you're the bee's knees.

Ruby: I don't want to be the "bee's knees", okay? I don't want to be any kind of knees! I just want to be a normal girl with normal knees.

Yang: What's with you? Aren't you excited?

Ruby: Of course I'm excited... I just... (sighing) I got moved ahead two years. I don't want people to think I'm special or anything.

Yang: (going over and giving her sister a one-armed hug) But you are special.

The girls' attention is drawn to the 2-D animated newscast on Vale News Network playing nearby, talking about the robbery and showing Roman's mug shot.

Cyril: The robbery was led by nefarious criminal Roman Torchwick, who continues to evade authorities. If you have any information on his whereabouts, please contact the Vale Police Department. Back to you, Lisa.

The mugshot changes to Lisa Lavender, with a photo of animal-eared demonstrators holding signs saying "WE ARE NOT ANIMALS!" followed by an image of the logo of a growling red wolf's head with three scratch marks.

Lisa: Thank you, Cyril. In other news, this Saturday's Faunus Civil Rights protest turned dark when members of the White Fang disrupted the ceremony. The once peaceful organization has now disrupted...

The news feed is cut off as a hologram of Glynda replaces it.

Glynda: Hello, and welcome to Beacon!

Yang: Who's that?

Glynda: My name is Glynda Goodwitch.

Yang: Oh.

Glynda: You are among a privileged few who have received the honor of being selected to attend this prestigious academy! Our world is experiencing an incredible time of peace, and as future Huntsmen and Huntresses, it is your duty to uphold it. You have demonstrated the courage needed for such a task, and now it is our turn to provide you with the knowledge and the training to protect our world. (disappears)

Ruby: (among several other cries of surprise) Oh, wow! Look, you can see Signal from up here! (Ruby and other students look through the glass walls at the town below) I guess home isn't too far after all!

Yang: Beacon's our home, now.

The two hear a passenger groaning and hunched over nearby, running to the back of the ship.

Yang: Well... I guess the view isn't for everyone. (rolls her eyes)

Ruby: It was a nice moment while it lasted.

The ship is seen approaching Beacon across a large body of water.

Yang (voice over): I wonder who we're gonna meet!

Ruby (voice over): I just hope they're better than Vomit Boy. Oh, Yang, gross! You have puke on your shoe!

Yang (voice over): Gross, gross, gross, gross, gross, gross, gross, gross!

Ruby (voice over): Get-Get away! Get away from me! Get away from me! Get away from me! Get away from me!

APÊNDICE 2 - ROTEIRO PARA DUBLAGEM DE RWBY (1º EPISÓDIO)

RWBY 101
RUBY ROSE 101

01

NARRADORA 00:00:04 (OFF) LENDAS. HISTÓRIAS ESPALHADAS PELO TEMPO. A
(SALEM): HUMANIDADE SEMPRE GOSTOU DE CONTAR HISTÓRIAS DE GRANDES FEITOS DE HERÓIS E VILÕES E SE ESQUECEU QUE SOMOS MEROS RESQUÍCIOS, RELÍQUOS DE UM PASSADO ESQUECIDO.

02

NARRADORA 00:00:20 (OFF) O HOMEM NASCEU DO PÓ E MESMO COM TODA SUA
(SALEM): FORÇA, INTELIGÊNCIA E ENGENHOSIDADE, SURTIU EM UM MUNDO IMPIEDOSO. CRIATURAS DA DESTRUIÇÃO, FORÇAS IMPLACÁVEIS DA ESCURIDÃO, AS SOMBRAS COLOCARAM SUA MIRA NA HUMANIDADE E SUAS CRIAÇÕES.

03

NARRADORA 00:00:38 (OFF) HOUE CONFLITO, E AS TREVAS PARECIAM TER UM
(SALEM): PROPÓSITO: RETORNAR A EXISTÊNCIA DO HOMEM AO NADA.

04

NARRADORA 00:00:46 (OFF) ENTRETANTO, MESMO A MENOR FAÍSCA DE
(SALEM): ESPERANÇA PODE GERAR MUDANÇAS, E COM O TEMPO, A PAIXÃO E ENGENHOSIDADE DO HOMEM LEVARAM ELE A FERRAMENTAS CAPAZES DE AJUDAR A IGUALAR A DISPUTA. ESTE PODER FOI CHAMADO DE DUST^{12*}.

05

NARRADORA 00:01:05 (OFF) A IRA DA NATUREZA GUIOU SEU CAMINHO ATRAVÉS DA
(SALEM): ESCURIDÃO. E COM A AUSÊNCIA DAS TREVAS VEIO A FORÇA, A CIVILIZAÇÃO, E PRINCIPALMENTE A VIDA.

06

¹² * Dust, pronúncia DÃ-SS-T.

NARRADORA (SALEM): 00:01:18 (OFF) MAS MESMO A LUZ MAIS BRILHANTE UMA HORA SE APAGA.

00:01:25 (OFF) E QUANDO ELA SE FOR A ESCURIDÃO RETORNARÁ.

ROMAN: 00:01:35 (R) RISO

07

NARRADORA (SALEM): 00:01:37 (OFF) TREINEM SEUS GUARDIÕES E CONSTRUAM MONUMENTOS EM SEU SUPOSTO MUNDO LIVRE, MAS SE PREPAREM. A FORÇA NÃO VAI LEVÁ-LOS À VITÓRIA.

VOZERIO: 00:01:37 (R) MEDO

08

OZPIN: 00:01:52 (OFF) MAS TALVEZ A VITÓRIA ESTÁ NAS COISAS SIMPLES QUE VOCÊ ESQUECEU. COISAS QUE EXIGEM UMA ALMA MAIS HUMILDE E HONESTA.

00:02:00

09

ROMAN: 00:02:10 (R) EXPIRANDO AR

00:02:13 VOCÊ TEM NOÇÃO DE COMO É DIFÍCIL ACHAR UMA LOJA DE DUST¹³ ABERTA A ESSA HORA?

LOJISTA: 00:02:17 POR FAVOR, SÓ PEGA O PENHOR E VÁ.

ROMAN: 00:02:20 SHH CALMA, NÃO TÔ AQUI PELO DINHEIRO. PEGUE O DUST.

00:02:26

10

CAPANGA 1: 00:02:33 (OFF) CRISTAIS. NÃO LAPIDADOS.

CAPANGA 2: 00:02:45 EI VOCÊ, MÃOS ONDE EU POSSA VER, AGORA.

00:02:50 EI, EU DISSE MÃOS AO ALTO! NÃO TEM MEDO DO PERIGO NÃO?

11

¹³ * DUST - Pronúncia DÃ-SS-T.

RUBY: 00:02:53 (R) SURPRESA/CONFUSÃO
00:02:57 SIM?
CAPANGA 2: 00:02:50 EU DISSE MÃOS AO ALTO, JÁ!
RUBY: 00:03:01 ISSO É UM ASSALTO?
CAPANGA 2: 00:03:03 É!
RUBY: 00:03:04 AH...
CAPANGA 2: 00:03:06 EI!
RUBY: 00:03:06 (R) LUTA
_____ 00:03:07 _____

12

CAPANGA 1: 00:03:13 PARADA! / (R) GRITO DE DOR
_____ 00:03:16 _____

13

ROMAN: 00:03:34 OK. / PEGUEM ELA.
CAPANGA 2: 00:03:40 (R) LUTA
RUBY: 00:03:41 (R) LUTA
CAPANGA 2: 00:03:42 (R) DOR
RUBY: 00:03:45 (R) LUTA
CAPANGA 1: 00:03:47 (R) GRITO DE DOR
RUBY: 00:03:48 (R) LUTA
CAPANGA 3: 00:03:48 (R) DOR
CAPANGA 4: 00:03:51 (R) DOR
_____ 00:03:54 _____

14

ROMAN: 00:03:57 VOCÊ VALE CADA CENTAVO, NÃO É MESMO?

00:04:08 OLHA RUIVA, ACHO QUE PODEMOS DIZER QUE ESTA FOI UMA NOITE INESQUECÍVEL, E POR MAIS QUE EU ADORARIA FICAR... É AQUI QUE A GENTE SE SEPARA.

00:04:11

15

RUBY: 00:04:14 (R) ATERRISSANDO NO CHÃO

00:04:24 POSSO IR ATRÁS DELE?

LOJISTA: 00:04:25 UHUM.

RUBY: 00:04:31 EI!

00:04:32

16

ROMAN: 00:04:34 PERSISTENTE...

00:04:45 FIM DA LINHA, RUIVA.

00:04:47

17

ROMAN: 00:04:56 (R) RISADA / (R) CONFUSÃO

GLYNDA: 00:05:02 (R) INTRIGADA

RUBY: 00:05:04 (R) ADMIRAÇÃO

GLYNDA: 00:05:07 (R) GRITO - LANÇANDO PODER

ROMAN: 00:05:11 (R) DOR/RAIVA

00:05:15 TEMOS UMA CAÇADORA.

00:05:16

18

GLYNDA: 00:05:22 (R) GRITO - LANÇANDO PODER

ROMAN: 00:05:26 (R) SURPRESA

GLYNDA: 00:05:29 (R) GRITO - LANÇANDO PODER

ROMAN: 00:05:32 (R) RAIVA

GLYNDA: 00:05:39 (R) LUTA

19

GLYNDA: 00:05:43 (R) LUTA

00:05:55

20

RUBY: 00:06:05 (R) PREOCUPAÇÃO/LUTA

00:06:13 (R) SURPRESA

21

RUBY: 00:06:25 VOCÊ É UMA CAÇADORA. / ME DÁ UM AUTÓGRAFO?

GLYNDA: 00:06:31 (OFF) ESPERO QUE SAIBA QUE O QUE VOCÊ FEZ HOJE TERÁ
CONSEQUÊNCIAS, MOCINHA. VOCÊ COLOCOU TODOS E
VOCÊ MESMA EM PERIGO.

RUBY: 00:06:38 ELES COMEÇARAM!

22

GLYNDA: 00:06:39 SE DEPENDESSE DE MIM VOCÊ IA PRA CASA / COM UM
TAPINHA NAS COSTAS / E UM PUXÃO NA ORELHA.

RUBY: 00:06:48 (R) SUSTO

GLYNDA: 00:06:50 MAS TEM ALGUÉM AQUI QUE QUER TE CONHECER.

OZPIN 00:06:57 RUBY ROSE¹⁴!

00:05:59

23

OZPIN: 00:07:01 VOCÊ TEM OLHOS PRATEADOS.

RUBY: 00:07:05 (R) CONFUSA

OZPIN: 00:07:07 BOM! ONDE APRENDEU A LUTAR ASSIM?

RUBY: 00:07:11 NA ACADEMIA SINAL?

OZPIN: 00:07:13 VOCÊ APRENDEU A USAR UMA DAS ARMAS MAIS PERIGOSAS
JÁ FEITAS NA ESCOLA?

¹⁴ RUBY ROSE - Pronúncia rrubi rrôzz

RUBY: 00:07:17 COM UM PROFESSOR EM ESPECIAL.

OZPIN: 00:07:19 ENTENDI.

00:07:21

24

OZPIN: 00:07:29 EU SÓ CONHEÇO UMA OUTRA PESSOA QUE SABE USAR A FOICE COM TANTA MAESTRIA. UM VELHO CORVO, QROW¹⁵.

RUBY: 00:07:33 (R - COMENDO) AH É MEU TIO!

00:07:38 FOI MAL. É MEU TIO, QROW! ELE É PROFESSOR NA SINAL. EU ERA BEM RUINZINHA ANTES DELE COMEÇAR A ME TREINAR. AGORA EU SEI FAZER (R - SONS DE LUTA)

25

OZPIN: 00:07:50 EU PERCEBI. / E O QUE UMA GAROTA ADORÁVEL COMO VOCÊ ESTÁ FAZENDO ESTUDANDO EM UMA ACADEMIA PRA TREINAR GUERREIROS?

RUBY: 00:07:57 BOM. EU QUERO SER UMA CAÇADORA.

OZPIN: 00:08:01 QUER DERROTAR MONSTROS?

RUBY: 00:08:04 ISSO! EU SÓ TENHO MAIS DOIS ANOS DE TREINAMENTO NA SINAL. DAÍ VOU ME INSCREVER NA FANAL.

26

RUBY: 00:08:09 MINHA IRMÃ VAI ESTUDAR LÁ ESSE ANO SABE, E ELA QUER SER UMA CAÇADORA, E EU QUERO SER UMA CAÇADORA PORQUE EU QUERO AJUDAR AS PESSOAS. MEUS PAIS SEMPRE ENSINARAM A GENTE A AJUDAR O PRÓXIMO ENTÃO EU PENSEI, EI, DÁ PRA FAZER DISSO UMA CARREIRA! (R) MAS TIPO SER POLICIAL É OK TAMBÉM, MAS SER UMA CAÇADORA É TÃO MAIS ROMÂNTICO E EMOCIONANTE E LEGAL E MUITO (R) SABE?

00:08:25

27

OZPIN: 00:08:29 VOCÊ SABE QUEM SOU EU?

¹⁵ QROW - Pronúncia Crôu

RUBY: 00:08:31 VOCÊ É O PROFESSOR OZPIN¹⁶. O DIRETOR DA FANAL.
OZPIN: 00:08:35 OLÁ.
RUBY: 00:08:36 PRAZER EM CONHECÊ-LO.
OZPIN: 00:08:39 VOCÊ QUER ESTUDAR NA MINHA ESCOLA?
RUBY: 00:08:41 MAIS DO QUE QUALQUER COISA.
GLYNDA: 00:08:44 (R) REAÇÃO - DESAPONTADA/BRAVA
OZPIN: 00:08:45 ENTÃO TÁ.

00:08:46

28

YANG: 00:08:48 NÃO ACREDITO QUE MINHA IRMÃZINHA VAI ESTUDAR COMIGO NA FANAL! ESSE É O MELHOR DIA DA MINHA VIDA!
RUBY: 00:08:53 (R - SUFOCADA) PARA.
YANG: 00:08:55 EU TÔ TÃO ORGULHOSA DE VOCÊ!
RUBY: 00:08:57 NÃO FOI NADA DEMAIS, SÉRIO.

29

YANG: 00:08:59 DO QUE QUE VOCÊ TÁ FALANDO? FOI DEMAIS! VOCÊ VAI BOTAR PRA QUEBRAR NESSA ESCOLA!
RUBY: 00:09:05 EU NÃO QUERO BOTAR PRA QUEBRAR TA BOM? NÃO QUERO SAIR QUEBRANDO TUDO! EU SÓ QUERO SER UMA GAROTA NORMAL QUE NÃO QUEBRA NADA.

30

YANG: 00:09:11 MAS O QUE QUE FOI, VOCÊ NÃO TÁ ANIMADA?
RUBY: 00:09:13 É CLARO QUE EU TÔ ANIMADA, É SÓ QUE... / EU TÔ DOIS ANOS ADIANTADA. NÃO QUERO QUE ACHEM QUE SOU, SEI LÁ, ESPECIAL.
YANG: 00:09:21 MAS VOCÊ É ESPECIAL.

31

¹⁶ OZPIN - Pronúncia Ózz-pin

ÂNCORA 1 00:09:23 (OFF) O ROUBO FOI LIDERADO POR ROMAN TORCHWICK¹⁷,
(CYRIL) CONHECIDO DA JUSTIÇA QUE AINDA ESTÁ EM FUGA. CASO
TENHA QUALQUER INFORMAÇÃO SOBRE O SEU PARADEIRO,
ENTRE EM CONTATO IMEDIATAMENTE COM O
DEPARTAMENTO DE POLÍCIA. É COM VOCÊ, LISA¹⁸.

32

ÂNCORA 2 00:09:34 OBRIGADA, CYRIL¹⁹. EM OUTRAS NOTÍCIAS, O PROTESTO
(LISA) PELOS DIREITOS CIVIS DOS FAUNOS TERMINOU EM
VIOLÊNCIA QUANDO OS MEMBROS DA CANINOS BRANCOS
INTERROMPERAM A CERIMÔNIA. A ORGANIZAÇÃO QUE JÁ
FOI PACÍFICA AGORA...

00:09:47

33

GLYNDA: 00:09:50 SEJAM MUITO BEM-VINDOS À FANAL.

YANG: 00:09:53 QUEM É ESSA?

GLYNDA: 00:09:54 (OFF) MEU NOME É GLYNDA GOODWITCH²⁰.

YANG: 00:09:56 AH.

GLYNDA: 00:09:56 VOCÊS FAZEM PARTE DE UMA MINORIA PRIVILEGIADA QUE
AGORA TEM A HONRA DE ESTUDAR EM NOSSA RENOMADA
ACADEMIA! ESTAMOS VIVENCIANDO UMA ERA DE PAZ
EXTRAORDINÁRIA E AGORA É DEVER DE VOCÊS, FUTUROS
CAÇADORES E CAÇADORAS, PRESERVAR ESSA HARMONIA.

34

GLYNDA: 00:10:10 VOCÊS DEMONSTRARAM TER A CORAGEM NECESSÁRIA PRA
ISSO, E AGORA É NOSSA VEZ DE DAR A VOCÊS TODO O
CONHECIMENTO E TREINAMENTO PARA QUE POSSAM
PROTEGER NOSSO MUNDO.

RUBY: 00:10:21 (R) SURPRESA

00:10:28 OLHA, DÁ PRA VER A SINAL DAQUI!

¹⁷ ROMAN TORCHWICK - Pronúncia rrômãñ tórch-uík

¹⁸ LISA - Pronúncia láiza

¹⁹ CYRIL - Pronúncia sí-ril

²⁰ GLYNDA GOODWITCH - Pronúncia glínda gudd-uich

RUBY: 00:10:36 NÃO ESTAMOS TÃO LONGE DE CASA ASSIM!

YANG: 00:10:39 FANAL É NOSSA CASA AGORA.

00:09:40

35

JAUNE: 00:10:42 (R) ENJÔO /00:10:48

YANG: 00:10:45 É. ESSA VISTA NÃO É PRA TODO MUNDO.

RUBY: 00:10:49 FOI LEGAL ATÉ ACABAR O CLIMA, VAI.

YANG: 00:10:51 (OFF) QUEM SERÁ QUE VAMOS CONHECER?

RUBY: 00:10:53 (OFF) ALGUÉM MAIS LEGAL QUE O VOMITÃO ALI.

00:10:55 (OFF) (R) YANG²¹! TEM VÔMITO NO SEU SAPATO!

YANG: 00:10:59 (OFF) QUE NOJO, QUE NOJO, QUE NOJO, QUE NOJO!

RUBY: 00:11:00 (OFF) SAI FORA! SAI! SAI! SAI! SAI!

00:11:02

²¹YANG - Pronúncia iêng

EM ORDEM DE APARIÇÃO

ENGLISH CHARACTERS	BRAZILIAN CHARACTERS	BRAZILIAN ACTORS	LOOPS
NARRATOR (SALEM)	NARRADORA (SALEM)		
ROMAN TORCHWICK	ROMAN TORCHWICK		
VOZERIO	VOZERIO		
OZPIN	OZPIN		
SHOPKEEPER	LOJISTA		
HENCHMAN 1	CAPANGA 1		
HENCHMAN 2	CAPANGA 2		
RUBY ROSE	RUBY ROSE		
HENCHMAN 3	CAPANGA 3		
HENCHMAN 4	CAPANGA 4		
GLYNDA GOODWITCH	GLYNDA GOODWITCH		
YANG XIAO LONG	YANG XIAO LONG		
ANCHOR 1 (CYRIL)	ÂNCORA 1 (CYRIL)		
ANCHOR 2 (LISA)	ÂNCORA 2 (LISA)		
JAUNE ARC	JAUNE ARC		