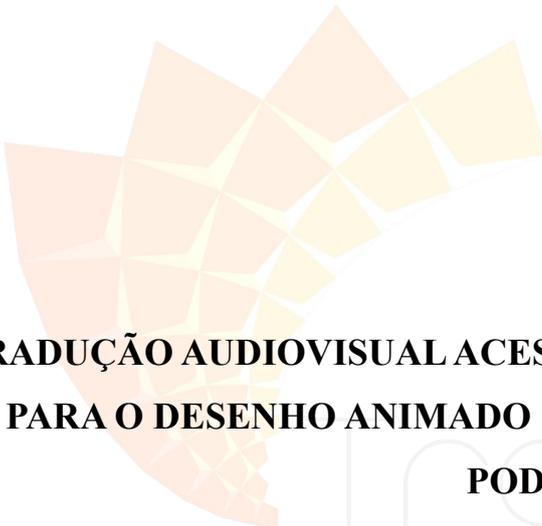


**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA  
CURSO DE TRADUÇÃO**

**ARIZA PERAL DA SILVA**



**TRADUÇÃO AUDIOVISUAL ACESSÍVEL: UMA PROPOSTA DE LSE  
PARA O DESENHO ANIMADO “SHE-RA E AS PRINCESAS DO  
PODER”**

Tradução  
Translation

Uberlândia/MG

2021

**ARIZA PERAL DA SILVA**

**TRADUÇÃO AUDIOVISUAL ACESSÍVEL: UMA PROPOSTA DE LSE  
PARA O DESENHO ANIMADO “SHE-RA E AS PRINCESAS DO  
PODER”**

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Tradução. Orientadora: Professora Dra. Francine de Assis Silveira.

Uberlândia/MG

2021

**ARIZA PERAL DA SILVA**

**TRADUÇÃO AUDIOVISUAL ACESSÍVEL: UMA PROPOSTA DE LSE  
PARA O DESENHO ANIMADO “SHE-RA E AS PRINCESAS DO  
PODER”**

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução.

Banca de Avaliação:

Prof. Dra. Francine de Assis Silveira – UFU  
Orientadora

Prof. Dra. Cynthia Beatrice Costa – UFU  
Membro

Prof. Dra. Paula Godoi Arbex – UFU  
Membro

Uberlândia (MG), 11 de junho de 2021

## **AGRADECIMENTOS**

À minha família, em primeiro lugar, por sempre terem acreditado em mim. Pelo apoio e amor incondicionais que sempre me mostraram.

À minha orientadora, por ter me ajudado tanto, apesar dos tempos difíceis. Por apontar meus erros e contribuir para que este trabalho fosse possível.

Às minhas amigas Luísa e Mariana, pelo suporte emocional e por terem tido a paciência necessária para lidar comigo durante esse processo.

Aos meus amigos do curso, por terem melhorado a minha experiência universitária.

## RESUMO

A questão da acessibilidade vem sendo cada vez mais discutida nos últimos anos, tanto do ponto de vista legal como acadêmico. Assim, da grande área de estudos da Tradução Audiovisual, surgiu uma subárea: a Tradução Audiovisual acessível, que visa à produção de produtos audiovisuais acessíveis, sendo que uma de suas modalidades destina-se às necessidades das pessoas com deficiência auditiva: a Legendagem para Surdos e Ensurdidos. Dessa forma, esta pesquisa tem como objetivo fazer uma proposta de um roteiro de legendas para surdos e ensurdidos do desenho animado *She-Ra e as Princesas do Poder*, baseado no Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis do Ministério da Cultura, com a intenção de contribuir com a inclusão da comunidade surda. Os objetivos específicos foram analisar e discutir os parâmetros existentes sobre essa modalidade e comentar quais foram as complicações tradutórias encontradas durante o processo de elaboração. Os parâmetros utilizados para a produção dos roteiros foram baseados, além de no próprio guia do Ministério da Cultura, em pesquisas da área (ARAÚJO, 2008; ARAÚJO *et al.* 2013; ARAÚJO, ALVES; 2017; NASCIMENTO, 2013). Como conclusão, pode-se afirmar que a produção de um roteiro de legendas é um trabalho complicado, tanto pelo fato de que ainda existe uma lacuna de pesquisas sobre certos aspectos importantes para acessibilidade, como os efeitos sonoros, mas também por que o tradutor deve possuir uma grande sensibilidade para fazer decisões sobre o que priorizar na tradução visando o melhor resultado possível para o público-alvo.

**Palavras-chave:** Tradução Audiovisual. Legendagem para surdos e ensurdidos. Acessibilidade. Desenho Infantil.

## ABSTRACT

*The issue of accessibility has been increasingly discussed in recent years, both legally and academically speaking. Thus, from the large field of Audiovisual Translation Studies, a new sub-area has emerged: the Accessible Audiovisual Translation, which aims at the production of accessible audiovisual products. One of its types of translation aims at the needs of hearing-impaired people: the Subtitling for the deaf and hard of hearing. Therefore, this research purpose is to make a subtitling proposal for the deaf and hard of hearing of the cartoon She-Ra and the Princesses of Power, based on the Brazilian guide named Guia de Produções Audiovisuais Acessíveis, from the Ministry of Culture, with the intention of contributing to the inclusion of the deaf community. The objectives were to analyze and discuss the existing parameters of this type of translation and comment on the complications encountered during the translation process. The parameters used for the production were based, besides the Ministry of Culture's own guide, on research in the area (ARAÚJO, 2008; ARAÚJO et al. 2013; ARAÚJO, ALVES; 2017; NASCIMENTO, 2013). It was concluded that the production of a subtitle script is a complicated activity, both because there is still a lack of research on certain important aspects for accessibility, such as the sound effects, but also because the translator must have a certain sensibility to make decisions about what to prioritize during translation, aiming at the best possible result for the target audience.*

**KEYWORDS:** *Audiovisual Translation. Subtitling for the deaf and hard of hearing. Accessibility. Cartoon.*

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Comparação das legendas CC, legendas em português e dublagem para o português.....	25
Quadro 2 – Exemplo de legendas closed caption extraídas da Netflix.....	26
Quadro 3 – Exemplo de legendas do programa Chocolix 1.....	29
Quadro 4 - Exemplo de legendas do programa Chocolix 2.....	30
Quadro 5 – Proposta de LSE.....	32
Quadro 6 – Exemplo 1.....	32
Quadro 7 – Exemplo 2.....	34
Quadro 8 – Exemplo 3.....	35
Quadro 9 – Exemplo 4.....	37
Quadro 10 – Exemplo 5.....	38
Quadro 11 – Exemplos 6, 7 e 8.....	41
Quadro 12 – Exemplos 9, 10, 11 e 12.....	42
Quadro 13 – Exemplos 13, 14 e 15.....	44

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – pôsteres de She-Ra: A Princesa do Poder (1985) e de She-Ra e as Princesas do Poder (2018).....	13
Figura 2 – Design da personagem Cintilante em 1985 e 2018.....	14
Figura 3 – Interface do programa Subtitle Edit, versão 3.5.11.....	27
Figura 4 – Reprodução do programa Baú de Tito.....	28
Figura 5 – Reprodução do programa Baú de Tito.....	28
Figura 6 – Reprodução do programa Chocolix.....	29

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>1. OBJETO DE ESTUDO.....</b>	<b>13</b>
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>16</b>
2.1 Tradução audiovisual.....	16
2.2 Tradução audiovisual acessível (TAVa).....	19
2.3. Legendas para surdos e ensurdecidos.....	22
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>25</b>
<b>4. ANÁLISE DE DADOS.....</b>	<b>28</b>
4.1 Estudo de observação.....	28
4.2 Análise das legendas.....	30
4.2.1 Músicas.....	32
4.2.2 Efeitos sonoros.....	35
4.2.3 Questões tradutórias.....	39
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>46</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>48</b>
<b>APÊNDICE – ROTEIRO DE LEGENDAS.....</b>	<b>50</b>

## INTRODUÇÃO

Esta pesquisa insere-se no campo de estudos da Tradução Audiovisual (doravante, TAV) que, segundo Amparo Hurtado Albir (2001, p.77), é “[...] a tradução para cinema, televisão ou vídeo de textos audiovisuais de todo tipo (filmes, documentários etc.) em diversas modalidades: *voice over*, dublagem, legendagem e interpretação simultânea de filmes”<sup>1</sup>. Dentro da área científica dos Estudos da Tradução, a TAV tem ganhado cada vez mais reconhecimento devido à globalização e ao crescimento tecnológico no mundo todo; ou seja, ela está em constante expansão.

Vários pesquisadores apresentam categorizações das modalidades de TAV, que nem sempre são coincidentes, sendo que alguns estudiosos chegam a nomear até 14 modalidades diferentes. Entretanto, um critério que tem sido levado em consideração para essa divisão é a questão da acessibilidade, ou seja, a própria conceituação do que seria traduzir se expandiu para abranger essa questão.

Observando o excerto abaixo, é possível perceber essa mudança de ponto de vista:

Originalmente conectados, os conceitos de TAV e tradução interlingual realizados através da legendagem, da dublagem e do *voice-over* tiveram que ser revistos por causa do novo cenário que se impôs desde o começo do novo século, em que leis de acessibilidade para o audiovisual forçaram a tecnologia a pensar em novos recursos que tornassem a comunicação nesse meio acessível a pessoas com deficiência auditiva e visual. (FRANCO; ARAÚJO, 2011, p. 4)

Em consequência desse novo entendimento, sob essa diferente perspectiva, uma nova área de estudos da TAV foi criada: a Tradução Audiovisual acessível (doravante, TAVa) e é nessa temática que esse trabalho está situado. Busca-se elaborar um material acessível para tornar a comunicação entre objeto (a saber, um desenho animado) e público-alvo (crianças e adolescentes com deficiência auditiva) eficaz.

O objetivo principal deste trabalho é a produção de um roteiro de Legendagem para Surdos e Ensurdecidos (aqui chamada LSE) para um desenho infantil, a saber, *She-Ra e as Princesas do Poder*, com o propósito de contribuir com as pesquisas sobre a LSE no Brasil. Os objetivos específicos são analisar e discutir os parâmetros existentes sobre essa modalidade; comentar quais foram as complicações tradutórias encontradas durante o processo de elaboração; e como o gênero do objeto escolhido e seu público-alvo (desenho animado e público infantil) interferiram nas escolhas tradutórias.

---

<sup>1</sup> Tradução nossa: “[...] la traducción, para cine, televisión o vídeo, de texto audiovisuales de todo tipo (películas, telefilmes, documentales, etc.) em diversas modalidades: voces superpuestas, doblaje, subtitulación e interpretación simultánea de películas.”

Nosso objeto de estudo, o desenho animado *She-Ra e as Princesas do Poder*, é um *remake* do clássico desenho de 1985 *She-Ra: a Princesa do Poder*, sendo esse um *spin-off* da animação *He-Man e os Mestres do Universo*. O *remake* continuou com a premissa básica do desenho original: a rebelião da adolescente Adora contra Hordak e sua Horda. Todavia, o desenho atual inseriu diversos outros elementos ao universo da série, trazendo-o à realidade atual. Com personagens majoritariamente femininas e diversificadas, com personalidades distintas e histórias próprias, *She-Ra e as Princesas do Poder* conseguiu transformar She-Ra em algo maior que apenas a irmã gêmea do He-Man. Portanto, por entendermos a importância de tal representatividade e devido ao grande sucesso desse desenho na década de 80 e também atualmente (devido ao grande crescimento do serviço de *streaming* – em especial, a Netflix), *She-Ra* foi escolhido para ser alvo dessa pesquisa.

Trata-se de um trabalho de cunho científico e social, uma vez que se preocupa com a inclusão de indivíduos com deficiência. Sylvia Bahiense Naves, na introdução do Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (2016), afirma que

[...] um recurso de acessibilidade bem empregado faz com que a produção audiovisual chegue às pessoas com deficiência com qualidade e possa ser experienciada com prazer, entretenimento, crítica. Um recurso bem empregado traz à tona a apreciação e discussão da obra, e não do recurso em si. (NAVES *et al.* 2016, p. 5)

Dessa forma, percebe-se que há uma preocupação com a qualidade desses recursos acessíveis e, assim, essa pesquisa vem contribuir com os estudos da área elaborando um roteiro de LSE que permita o melhor entendimento possível do material como um todo pelo público alvo.

Portanto, a pesquisa justifica-se pela crescente demanda de traduções audiovisuais acessíveis que, apesar de serem atualmente obrigatórias por lei (LEI nº 10.048/00 e 10.098/00 junto ao Decreto nº 5.296/04 que as regulariza, além da Lei da Inclusão, LEI Nº 13.146), ainda não foram implementadas de forma eficiente no Brasil. Observa-se, por exemplo, que os canais televisivos nacionais usam o sistema *closed-caption* (CC) americano, em que as legendas podem ser acionadas pelo controle remoto e elas não são necessariamente voltadas para o público surdo.

O artigo de autoria de Núbia Guimarães Faria e Daniel Carvalho Silva (2016) sobre acessibilidade traz a informação de que a janela de LIBRAS é preferível à LSE, visto que o aprendizado da língua portuguesa ocorre após o aprendizado de LIBRAS na comunidade surda. Contudo, essa mesma pesquisa também afirma que “os surdos, em sua maioria, preferem se lançar para fora de suas zonas de conforto a fim de aprenderem mais, de

conquistarem autonomia linguística” (2016, p. 73). Assim, considerando que a LSE serve, muitas vezes, como instrumento de alfabetização da língua portuguesa e ajuda, dessa forma, o desenvolvimento da competência linguística dos indivíduos, acreditamos que a elaboração de legendas acessíveis para programas infantojuvenis, proposta deste trabalho, tendo como público-alvo crianças e adolescentes que já possuem certo nível de alfabetização em língua portuguesa (entre 11 e 15 anos, hipoteticamente) é bastante importante e desejável.

Além disso, a TAVa é também uma forma de possibilitar o acesso ao lazer à comunidade surda, integrando-a culturalmente. Sabendo-se que, muitas vezes, pais surdos que possuem filhos ouvintes não podem desfrutar de seu tempo livre assistindo programas televisivos com as crianças<sup>2</sup>, devido à falta de acessibilidade, essa proposta busca preencher essa lacuna.

A pesquisa que segue foi organizada da seguinte maneira: após essa introdução, tem-se o capítulo 1, em que é feita uma revisão de literatura e fundamentação teórica, conceituando-se a grande área da TAV e suas modalidades, a TAVa e uma conceitualização geral de suas submodalidades, junto à abordagem do Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, material que serviu de base para a produção da LSE. Na sequência, há um aprofundamento sobre a LSE e suas características, além de detalhamentos sobre o objeto de estudo. No capítulo 2, encontra-se a metodologia da pesquisa, em que são explicados os passos metodológicos tomados durante todo o trabalho de investigação e produção das legendas. No capítulo 3, apresenta-se a análise dos dados. Primeiramente, há comentários sobre o estudo de observação realizado e, posteriormente, sobre a proposta de legendagem, em que os comentários sobre as legendas foram divididos em três tópicos: músicas, efeitos sonoros e questões tradutórias. No capítulo 4, as considerações finais sobre trabalho são apresentadas, expondo-se as conclusões tiradas a partir dele.

---

2 A fim de exemplificar, Rui Pinheiro, um pai surdo de Portugal que não podia assistir os programas infantis com sua filha ouvinte, foi o primeiro peticionário de uma petição que pedia a “rápida inclusão” de legendas em toda a programação infantil. Notícia disponível em: <<https://www.publico.pt/2017/11/29/p3/noticia/acessibilidade-e-se-os-programas-infantis-tivessem-legendas-1828880>>.

## 1. OBJETO DE ESTUDO

*She-Ra e as Princesas do Poder* é um *remake* do famoso desenho *She-Ra: A Princesa do Poder*, lançado em 1985 pelo *Filmation Studios* e exibido no Brasil pela Rede Globo em 1986. A adaptação, realizada pela *DreamWorks Animation Television* e o serviço de *streaming* Netflix, foi lançada em 2018 com autoria de Noelle Stevenson. A animação de Noelle, assim como a obra de partida, conta a história da rebelião de She-Ra contra Hordak e sua Horda. A premissa é que a adolescente Adora, até então parte da Horda, ao descobrir uma espada no meio da floresta, também descobre que ela pode se transformar em She-Ra, a Princesa do Poder. Junto a essa descoberta, percebe que estava do lado “errado” da luta e se une à Rebelião, grupo liderado pelas princesas, garotas com poderes mágicos e guardiãs dos reinos de Etéria, para resistir a Hordak.

Figura 1 – pôsteres de *She-Ra: A Princesa do Poder* (1985) e de *She-Ra e as Princesas do Poder* (2018)



Fonte: reprodução da internet<sup>3</sup>

O desenho de 2018 manteve pontos-chave da versão de 1985, como a história central, as personagens e até o famoso bordão de Adora ao se transformar em She-Ra (“Pela honra de Grayskull!”). Entretanto, tendo em vista que o desenho original foi lançado com o objetivo de ‘conquistar’ o público feminino da animação *He-Man e os Mestres do Universo*, em que She-Ra é irmã gêmea do protagonista, a adaptação buscou mudar aspectos essenciais a fim de atualizar o desenho e trazê-lo para mais próximo da realidade dos dias atuais.

3 Disponível em: <<https://images.app.goo.gl/wHpC33udbwggttH1m6>> e <<https://images.app.goo.gl/yYBPjh398t6JNVbQ8>>. Acessado em: 19 abr 2021.

Dessa forma, o elenco é formado majoritariamente por personagens femininas, com *designs* inclusivos e diversificados. No desenho de 1985, os *designs* das personagens eram todos iguais, no sentido de que todas possuíam o “corpo ideal” (alto e atlético) e a maioria era branca. Não havia diversidade, considerando que, naquela época, essa questão ainda não era um tema discutido. Contudo, atualmente, esse tipo de caracterização pode ser considerado como ‘problemático’, principalmente em um desenho infantil. Assim, o *remake* de Noelle trouxe o universo para a realidade atual, fazendo com que a cada personagem possuísse um *design* diferente, com corpos que representam melhor a realidade. Esse tipo de caracterização é importante para que crianças e adolescentes que não se encaixam em um padrão “tradicional” de beleza possam se conectar melhor com as personagens e com o desenho em si, de modo que elas se sintam representadas pelo que veem. Além disso, a animação de 2018 possui um estilo mais suave, parecido com o estilo de *anime*, que faz com que as personagens tenham características mais ‘infantis’ em comparação com o desenho original.

Figura 2 – Design da personagem Cintilante em 1985 e 2018



No mais, a animação também adicionou representação LGBT de forma natural ao universo do desenho, como as personagens Spinnerella e Netossa, que são um casal desde o início do programa. Esse tipo de representação é essencial para que as crianças e adolescentes possam se familiarizar com esses temas ‘difíceis’ de serem discutidos de uma forma fácil e descomplicada.

Por todos esses motivos, a animação foi um sucesso, sendo aclamada pela crítica<sup>4</sup> em todas as suas cinco temporadas, além de ter sido nomeada a diversos prêmios ao longo dos anos. Em 2019 e 2020, recebeu a indicação ao prêmio *Outstanding Kids & Family Programming* (melhor programa infantil e familiar), do *GLAAD Media Awards* (uma premiação que visa reconhecer representações justas e inclusivas da comunidade LGBT), finalmente ganhando o prêmio em 2021. Ganhou também, em 2020, um *Daytime Emmy Award*, do *46th Daytime Emmy Awards*.

A escolha de *She-Ra e as Princesas do Poder*, como objeto de estudo, deu-se, então, por entendermos sua importância para o desenvolvimento das crianças, por abordar tantos temas e questões importantes atualmente, e por acreditarmos que as crianças e adolescentes surdos e ensurdecidos também possuem o direito de ter contato com o desenho e tudo o que ele traz.

---

<sup>4</sup> Informação disponível em: [https://www.rottentomatoes.com/tv/she\\_ra\\_and\\_the\\_princesses\\_of\\_power](https://www.rottentomatoes.com/tv/she_ra_and_the_princesses_of_power). Acessado em 20 de maio de 2021.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta monografia insere-se nos Estudos da Tradução, especialmente sobre a Tradução Audiovisual, abordando a Tradução Audiovisual acessível (TAVa), uma vez que o objetivo é produzir uma legenda que atenda a um público específico, que é aquele que possui alguma dificuldade auditiva. Sendo assim, para melhor compreensão dos conceitos principais dessas áreas, no próximo item realizamos uma revisão da literatura estudada sobre o assunto (a saber, FRANCO; ARAÚJO, 2011; ARAÚJO; VIEIRA; MONTEIRO, 2013; ARAÚJO; ALVES, 2017; DIAZ CINTAS, 2007, entre outros).

### 2.1 Tradução audiovisual

Apesar do termo TAV ter se tornado comum nos dias atuais, a terminologia da área não é constante e homogênea entre os pesquisadores. Diversos termos foram e continuam sendo utilizados para denominá-la. Jorge Díaz Cintas (2007) cita todos os termos usados para se referir a TAV nos primórdios das pesquisas da área, sendo eles: *constraint translation*, *film translation*, *cinema translation*, *screen translation*, *audiovisual translation*, *multimedia translation* e *multidimensional translation*.

O autor explica que *constraint translation* e *film/cinema translation* logo começaram a receber críticas; o primeiro por suas conotações negativas, e o segundo, por restringir a área de estudo à apenas um produto, ignorando séries, desenhos animados e documentários. Assim, os termos *screen translation* e *audiovisual translation* ganharam força no meio acadêmico. O primeiro “tenta acomodar todos os produtos e programas distribuídos e consumidos através de uma tela, seja de televisão, cinema, computador ou, mais recentemente, de DVD portátil e celular”<sup>5</sup> (2007, p. 12). Porém, o termo pode englobar também a tradução de páginas da *web*, programas informáticos e jogos, traduções essas que são melhores definidas como “localização”. Além disso, Eliana Franco e Vera Lúcia Santiago Araújo (2011), ao recapitularem a terminologia da área, apontam que Yves Gambier, autor que propôs o termo *screen translation*, em seu artigo de mesmo nome, não o utiliza para denominar a área, mas sim o termo AVT (*audiovisual translation*) – tradução audiovisual.

A TAV, então, segundo Díaz Cintas, é um termo que:

---

5 "Trata de dar cabida a todos aquellos productos y programas que se distribuyen y consumen a través de una pantalla, ya sea ésta de televisor, de cine, de ordenador o, más recientemente, de reproductor portátil de DVD y de teléfono móvil."

[...] tem sido usado como um conceito global que inclui as diferentes práticas tradutórias implementadas nas mídias audiovisuais ao transferir uma mensagem de uma língua para outra, em um formato em que existe uma interação semiótica entre som e imagem. (DÍAZ CINTAS, 2007, p. 13)<sup>6</sup>

Essa divergência de terminologia ocorre porque a área de pesquisa da TAV é recente, tendo em vista que, apesar de ser uma prática que existe desde as origens do cinema, ela era, até pouco tempo atrás, bastante desconhecida tanto de forma profissional quanto acadêmica e teve seu *boom* de pesquisas apenas no fim do século XX (DÍAZ CINTAS, 2009). Essa realidade mudou por conta da necessidade cada vez maior de se traduzir materiais entre culturas, em todos os setores e meios, uma vez que a globalização e internacionalização da sociedade estão em pleno desenvolvimento. Dessa forma, a TAV, além de ter crescido como atividade profissional, passou a ser uma área de pesquisa importante dentro dos Estudos da Tradução.

Por ser um campo em constante desenvolvimento, as modalidades da área e suas definições, assim como a terminologia da área, também foram um tópico que causou grande discussão entre os estudiosos. Essa divergência se dá pelo fato de a conceitualização da área ter sofrido mudanças ao longo dos anos, uma vez que a TAV está diretamente ligada aos avanços tecnológicos e, com isso, dependendo da conceitualização acolhida por cada autor, era possível enquadrar mais ou menos modalidades possíveis na área.

Hurtado Albir (2001), por exemplo, elenca quatro possíveis modalidades: *voice over*, dublagem, legendagem e interpretação simultânea de filmes. Porém, segundo Yves Gambier (2002), um dos pioneiros da área, a quantidade de modalidades é mais numerosa; ele lista, nessa ordem, as seguintes modalidades: legendagem interlinguística ou legenda aberta (interlingual subtitling ou open caption), legendagem bilíngue (*bilingual subtitling*), dublagem (*dubbing*), dublagem intralingual (*intralingual dubbing*), interpretação consecutiva (*consecutive interpreting*), interpretação simultânea (*simultaneous interpreting*), interpretação de sinais (*sign language interpreting*), voice-over ou meia-dublagem (*voice over* ou *half dubbing*), comentário livre (*free commentary*), tradução a prima vista ou simultânea (*simultaneous or sight translation*), produção multilinguística (*multilingual production*), legendagem intralinguística ou closed caption (*intralingual subtitling* ou *closed caption*), tradução de roteiro (*scenario/script translation*), legendagem ao vivo ou em tempo real (*live or real time subtitling*), supralegendagem ou legendagem eletrônica (*surtitling*) e

---

<sup>6</sup> "[...] se ha venido usando como concepto global que encapsula las diferentes prácticas traductorales que se implementan en los medios audiovisuales a la hora de trasvasar un mensaje de una lengua a otra, en un formato en el que hay una interacción semiótica entre el sonido e las imágenes."

audiodescrição (*audiodescription*). Já Díaz Cintas (2005) elencou: dublagem, legendagem voice-over, dublagem parcial, narração e interpretação.

Franco e Araújo, em seu artigo “Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV)”, de 2011, discorrem sobre essa divergência. As autoras criticam a taxonomia de Gambier, apontando certa ironia do autor em sugerir o termo *screen translation* para denominar a área, como foi explicado aqui, mas incluir práticas de tradução de produtos que não acontecem através de uma tela, como a tradução à prima vista, que pode acontecer em um tribunal, por exemplo; a tradução de roteiro; e a supra-legendagem, que acontece em obras de teatro. Apontam também que diversas das modalidades citadas pelo autor não são distintas, mas apenas subcategorias de outra modalidade, como a legenda ao vivo, que é apenas outro tipo da legendagem convencional. Além disso, para as pesquisadoras, a interpretação e a narração não deveriam ser incluídas na lista, pois não pertencem apenas à modalidade audiovisual.

Após o estudo desses autores, conforme exposto, entendemos que essas discussões de terminologia são normais e benéficas, pois a Tradução Audiovisual ainda é uma área de estudo relativamente nova e, por isso, diversas pesquisas e visões diferentes foram e continuarão sendo adicionadas ao campo ao longo dos anos. Contudo, para este trabalho, decidimos seguir a terminologia proposta por Franco e Araújo por concordar com a posição das autoras e acreditar que é necessário ter uma abordagem mais objetiva nesta monografia. Assim, elencaremos e conceitualizaremos as modalidades consideradas por elas: legendagem para ouvintes, legendagem eletrônica ou *surtitling*, dublagem, *voice-over*, audiodescrição e legendagem para surdos e ensurdecidos:

- **Legendagem para ouvintes:** consiste em traduzir um texto audiovisual oral (como falas, músicas) de uma língua fonte para um texto escrito na língua meta. O texto audiovisual original permanece intacto e o texto traduzido aparece ao produto de forma simultânea.
- **Legendagem eletrônica ou *surtitling*:** uma subcategoria da legendagem comum, usada em peças de teatro e óperas. Uma tela é posicionada em cima, embaixo ou ao lado do palco, onde são projetadas as legendas na língua meta, que podem variar dependendo da interpretação dos atores.
- **Dublagem:** consiste na substituição do texto oral original de um produto audiovisual por um texto oral na língua meta. É necessário que o texto oral traduzido tenha o máximo de sincronia labial possível com o texto audiovisual original, para haja uma impressão de naturalidade.

- **Voice-over:** o texto oral original se mantém, porém seu volume é reduzido e o texto oral traduzido é sobreposto ao original, acontecendo simultaneamente. A fala traduzida começa alguns segundos após a fala original e termina ao mesmo tempo. Técnica utilizada geralmente em documentários e programas informativos.

As informações acima foram compiladas e resumidas por nós, a partir da leitura de vários trabalhos das autoras, em especial o artigo “Questões terminológico-conceituais no campo da Tradução Audiovisual (TAV)”, de 2011. As modalidades de LSE e AD serão discutidas em detalhes junto à conceitualização da TAVa, na seção seguinte.

## 2.2 Tradução audiovisual acessível (TAVa)

Segundo o que foi discutido anteriormente, a área da TAV está em constante evolução e mudança e, dessa forma, com os avanços dos estudos, observou-se a necessidade de uma mudança de paradigma. Em seu artigo “*Audiovisual Translation Today: A Question of Accessibility for All*” (2005), Díaz Cintas afirma que o conceito de tradução, antigamente, era entendido apenas de forma interlingual, ou seja, era necessário que houvesse a “transferência” de uma língua fonte para uma língua meta. Contudo, o autor faz a seguinte colocação:

[...] Gostaria de expandir o conceito e argumentar que, em essência, dublar, legendar ou traduzir em voice-over um programa possui a mesma ideia de acessibilidade que a LSE ou AD. O que difere é apenas o público-alvo. Seja o obstáculo uma barreira linguística ou sensorial, o objetivo do processo tradutório é sempre o mesmo: facilitar o acesso à uma fonte de informação e entreterimento que antes era considerada hermética. Nesse sentido, a acessibilidade se torna um denominador comum que sustenta essas práticas. (DÍAZ CINTAS, 2005, p.4)<sup>7</sup>

Portanto “toda tradução é, por definição, uma forma de tornar acessíveis os mais diversos tipos de produção (artística, técnica e outras)” (ARAÚJO; ALVES, 2017, p. 311). Assim, apesar de ser, de certa forma, redundante, dentro da TAV existe uma subárea de estudo que se dedica às modalidades que priorizam à acessibilidade e às pessoas com deficiência: a TAVa.

De acordo com Vera Lúcia Santiago Araújo e Soraya Ferreira Alves (2017), tal termo foi proposto por Jimenez Hurtado (2007) e vem sendo usado em diversas pesquisas sobre TAV e acessibilidade desde 2014 (2017, p. 310-311). A importância dessa divisão está no fato

<sup>7</sup> "I would like to expand the concept and argue that, in essence, to lip-sync, to subtitle or to voice-over a programme shares as much the idea of accessibility as SDH or AD. Only the intended audiences are different. Whether the hurdle is a language or a sensorial barrier, the aim of the translation process is exactly the same: to facilitate the access to an otherwise hermetic source of information and entertainment. In this way, accessibility becomes a common denominator that underpins these practices."

de que a questão da acessibilidade tem ganhado cada vez mais atenção e reconhecimento, tanto de forma acadêmica, social como legal.

Em 2007, foi lançada pela ONU a Convenção Internacional dos Direitos da Pessoa com Deficiência (CIDPD), assinada em 30 de março de 2007 e ratificada em 1º de agosto 2008. De acordo com Naves *et al.* (2016), a convenção “pode ser considerada uma síntese do processo histórico vivido em relação à inclusão das pessoas com deficiência e um marco para as próximas décadas” (p. 6). A CIDPD foi ratificada pelo Congresso Nacional, por meio do Decreto Legislativo nº 186/2008 e do Decreto Executivo nº 6.949/2009, sendo incorporada, então, ao texto Constitucional. Naves *et al.* ressaltam a importância da interpretação dada pela CIDPD e adotada pela legislação brasileira sobre deficiência, em que a “deficiência não diz respeito somente ao indivíduo, mas **relaciona as barreiras** e a interação das pessoas com deficiência com o ambiente” (2016, p. 6, grifo nosso).

No Brasil, as primeiras leis que continham questões sobre acessibilidade apareceram no ano 2000, sendo elas as Leis nº 10.048/00 e 10.098/00, que foram regulamentadas posteriormente pelo Decreto nº 5.296/04. De acordo com o Decreto, em seu artigo 8, a acessibilidade foi definida como a:

[...] condição para utilização, com segurança e autonomia, total ou assistida, dos espaços, mobiliários e equipamentos urbanos, das edificações, dos serviços de transporte e dos dispositivos, sistemas e meios de comunicação e informação, por pessoa portadora de deficiência ou com mobilidade reduzida. (BRASIL, 2004)

Ainda no mesmo artigo, o decreto define ‘barreira’ como “**qualquer entrave ou obstáculo que limite ou impeça o acesso**, a liberdade de movimento, a circulação com segurança e a possibilidade de as pessoas se comunicarem ou terem acesso **à informação**” (BRASIL, 2004, grifos nossos).

Dessa forma, o Decreto da Acessibilidade, de 2004, regulamentou as leis que asseguram os direitos das pessoas com deficiência e assim, mais recentemente, a Lei Brasileira de Inclusão, LEI Nº 13.146 de 6 de julho de 2015 (em vigor a partir de 02 de janeiro de 2016), promoveu a inserção de grupos de pessoas com deficiência, com aplicação obrigatória (ARAÚJO; ALVES, 2017, p. 306). Os artigos 42º e 67º determinam que “a pessoa com deficiência tem direito à cultura, ao esporte, ao turismo e ao lazer em igualdade de oportunidades com as demais pessoas” e “os serviços de radiodifusão de sons e imagens devem permitir o uso dos seguintes recursos, entre outros: I – subtítuloção por meio de legenda oculta; II – janela com intérprete da Libras; III – audiodescrição”.

Posteriormente à Instrução Normativa<sup>8</sup> lançada em 2016 pela Ancine, estabelece (artigos 6º e 7º) prazos para a adequação da regra de “dispor de tecnologia assistiva voltada à fruição dos recursos de legendagem, legendagem descritiva, audiodescrição e LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais”, sendo que, em dois anos, toda distribuição deveria conter tais recursos.

Desse modo, com a obrigatoriedade da distribuição acessível dos materiais audiovisuais e dada a falta de consenso sobre os parâmetros para a produção destes, Naves, Mauch, Alves e Araújo, junto a outros pesquisadores da área e com o apoio do Ministério da Cultura e da Secretaria do Audiovisual (SaV), lançaram em 2016 o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, que “[...] tem o objetivo de orientar os profissionais da área a produzir material acessível de qualidade para ser exibido para o público com deficiência” (ARAÚJO; ALVES, 2017, p. 310).

De acordo com Gabriela Caetano Boaventura, uma das colaboradoras do projeto, disse em entrevista que o guia não foi algo encomendado, mas sim algo “feito de coração”. Sylvia Bahiense Naves, idealizadora do projeto, em mesma entrevista também disse “Percebemos que não existia nada que norteasse o produtor (sobre esse tema) e que há uma demanda grande espontânea”<sup>9</sup>. Ou seja, o guia surgiu da necessidade em haver algo que servisse de base para as produções audiovisuais acessíveis, para que o direito das pessoas com deficiência fosse garantido. Vale frisar que os parâmetros apresentados nele não são, de forma alguma, uma norma que deva ser seguida à risca. O guia apenas reuniu todas as conclusões encontradas e discutidas por pesquisadores da área durante anos em um só lugar, de forma a orientar melhor as produções de tais produtos. É importante frisar que tais parâmetros foram encontrados por meio de pesquisas de recepção realizadas com pessoas com deficiência auditiva e visual e, dessa forma, é possível dizer que as produções que seguem a proposta do guia terão um resultado mais satisfatório para quem as utiliza.

O guia apresenta, então, parâmetros de produção para as principais modalidades da TAVA: audiodescrição, janela de interpretação de Língua de Sinais (LIBRAS) e legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE). De acordo com o guia, a AD pode ser definida como:

---

<sup>8</sup> Disponível em: <[https://www.in.gov.br/materia/-/asset\\_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/21918405](https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/21918405)> Acessado em 19 maio de 2021.

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://pnc.cultura.gov.br/2016/09/12/minc-publica-guia-para-producoes-audiovisuais-acessiveis/>> Acessado em: 22 maio de 2021.

A audiodescrição é uma modalidade de tradução audiovisual, de natureza intersemiótica, que visa tornar uma produção audiovisual acessível às pessoas com deficiência visual. Trata-se de uma locução adicional roteirizada que descreve as ações, a linguagem corporal, os estados emocionais, a ambientação, os figurinos e a caracterização dos personagens. (NAVES *et al.* 2016, p. 10)

Ou seja, a AD tem como objetivo tornar acessível, para pessoas com deficiência visual, não só produções audiovisuais, mas também qualquer objeto, seja filmes, séries, peças de teatro, eventos esportivos, uma obra de arte, espetáculos de dança etc. Ela funciona por meio de um roteiro e pode ser pré-gravada ou ao vivo. Geralmente, as unidades descritivas (tudo aquilo que é a audiodescrição, seja caracterização de personagem, ambientação etc.) são inseridas nos intervalos entre as falas (no caso de filmes e programas de TV), para não interferir no roteiro original da obra.

Quanto à janela de LIBRAS:

É o espaço destinado à tradução entre uma língua de sinais e outra língua oral ou entre duas línguas de sinais, feita por Tradutor e Intérprete de Língua de Sinais (TILS), na qual o conteúdo de uma produção audiovisual é traduzido num quadro reservado, preferencialmente, no canto inferior esquerdo da tela, exibido simultaneamente à programação. (NAVES *et al.* 2016, p. 10)

O guia discorre sobre a LSE e, em sua seção, divide os parâmetros de produção desta em três tipos: questões técnicas, linguísticas e tradutórias. No subcapítulo seguinte, abordaremos essas questões.

### 2.3. Legendas para surdos e ensurdecidos

Dentre as modalidades de TAVa, a LSE foi a escolhida para ser tema desta pesquisa. Sua importância e características principais serão discutidas em seguida.

De acordo com o Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, a LSE é definida como:

É a tradução das falas de uma produção audiovisual em forma de texto escrito, podendo ocorrer entre duas línguas orais, entre uma língua oral e outra de sinais ou dentro da mesma língua. Por ser voltada, prioritariamente, ao público Surdo e Ensurdido, a identificação de personagens e efeitos sonoros deve ser feita sempre que necessário. (NAVES *et al.* 2016, p. 10)

O termo Legendagem para surdos e ensurdecidos veio do termo em inglês *Subtitles for deaf and hard of hearing* (SDH), que é usado para denominar as legendas voltadas ao público

surdo e ensurdecido, tendo em vista que, além destes não terem acesso aos áudios do objeto audiovisual, também não possuem acesso a nenhuma característica acústica do mesmo (NASCIMENTO, 2018). Dessa forma, essa legenda necessita de informações adicionais, além da tradução das falas, como a tradução de efeitos sonoros, música e identificação de falantes.

No Brasil, a LSE é confundida com as legendas fechadas, pois estas são as usadas pelos canais televisivos nacionais. Porém, há diferenças cruciais entre as duas. As legendas fechadas podem ser toda e qualquer legenda que possa ser acionada pelo controle remoto, não necessariamente precisam ser voltadas ao público surdo e ensurdecido. Tal sistema foi incorporado pelo Brasil a partir do sistema de legendagem *closed-caption* americano, que permite veicular legendas em programas abertos pelo controle remoto. (NASCIMENTO, 2018). Contudo, o processo de legendagem para as *closed captions* difere do processo de legendagem para ouvintes. As *closed captions* são uma transcrição palavra por palavra dos diálogos dos programas, feitas por estenotipistas (ARAÚJO, 2013) e não seguem os parâmetros técnicos da legendagem.

Contudo, o guia defende a ideia de que a LSE deve seguir parâmetros semelhantes àqueles destinados à ouvintes (NAVES *et al.* 2016, p. 31). Dessa forma, a seção 5.1 discorre sobre as questões técnicas de qualquer legenda convencional, sendo elas o número de linhas, a velocidade, o formato, a marcação de tempo, a duração e a posição das legendas. A LSE, além desses parâmetros, também conta com informações adicionais: a identificação de falantes e a tradução dos efeitos sonoros.

Em suma, os parâmetros técnicos descritos pelo guia são: máximo de duas linhas por legenda; máximo de 37 caracteres por linha; duração mínima de 1 segundo e máxima de 6 segundos; formato da legenda retangular ou piramidal; a marcação das legendas deve seguir o fluxo de falas ou os cortes de cena; a legenda deve estar centralizada na parte inferior e as informações adicionais como identificação de falantes e tradução de efeitos sonoros deve vir entre colchetes.

Sobre a velocidade de leitura, o guia aponta que existem três velocidades em que o telespectador consegue ler as legendas e acompanhar o filme de forma confortável: 14-15, 16 ou 18 caracteres por segundo (cps). Para este trabalho, pensando que nosso público-alvo são crianças e adolescentes, preferimos trabalhar com a velocidade de leitura mais baixa, 14-15 cps.

Já as questões linguísticas, que estão no item 5.2 do guia, envolvem as edições linguísticas que são “manipulações no texto audiovisual relacionadas à segmentação da fala em blocos semânticos, à redução da informação textual e à explicitação de informações

sonoras” (NAVES *et al.* 2016, p. 38). Ressalta-se a importância de uma boa segmentação para o entendimento do público. De acordo com o guia, a segmentação se dá entre as linhas de uma legenda e entre uma legenda e outra (2016, p. 39), sendo que a “segmentação é realizada pelo visual (com base nos cortes das cenas), pela retórica (com base no fluxo da fala) e pela linguística (com base nas unidades semânticas e sintáticas)” (REID, 1990 apud NAVES *et al.* 2016, p. 39).

A segmentação linguística, de acordo com os estudos do grupo LEAD (Legendagem e Audiodescrição) da Universidade Estadual do Ceará, é um dos parâmetros mais importantes. Cada legenda deve ser um bloco de informação completo e se esse bloco não couber em apenas uma linha, deve-se segmentá-lo em duas linhas de legenda, mantendo a maior quantidade de carga semântica possível em cada uma (2016, p. 40). Ou seja, durante a segmentação, deve-se analisar a estrutura sintática e semântica da oração, a fim de não se “quebrar” nenhum sintagma (verbal, nominal, adverbial, preposicional etc.), pois “[...] essas quebras podem exigir maior esforço do espectador para recuperar a carga semântica contida na informação, o que pode causar prejuízos na recepção do produto audiovisual” (2016, p. 42).

Ainda na seção linguística, o guia afirma que as legendas da LSE são mais explícitas que as legendas para ouvintes, pois, além das falas, contam também com informações adicionais. A identificação dos falantes deve vir entre colchetes e pode ser feita pelo nome do falante ou, quando este não possui nome, pode ser feita pelo sexo ou pelas características físicas. As músicas podem ser marcadas tanto entre colchetes quanto com o símbolo da colcheia. Quanto aos efeitos sonoros, deve-se traduzir apenas aqueles que são importantes para o acompanhamento da trama ou aqueles que ajudem na ambientação das cenas.

Por último, na seção 5.3, são descritas as questões tradutórias: “estão relacionadas à operacionalização dos parâmetros técnicos e linguísticos de uma legendagem, [...] como distribuir um texto audiovisual em legendas” (2016, p. 59). É preciso ressaltar que, para a realização de uma tradução de um texto audiovisual, é importante entender que os parâmetros técnicos e linguísticos estão correlacionados e que se deve pensá-los de forma simultânea (2016, p. 60).

Na presente monografia, os conceitos e parâmetros utilizados são embasados nos autores aqui citados.

### 3. METODOLOGIA

Antes mesmo de se iniciar efetivamente essa pesquisa, teve-se a preocupação de, primeiramente, fazer um teste piloto com o primeiro episódio do desenho animado *She-Ra e as Princesas do Poder*. Acreditamos que esse seria o episódio mais adequado para esta proposta, pois apresenta o público ao universo do desenho. Dessa forma, foram analisados as falas, os sons e a trilha sonora do material a fim de verificar as possibilidades de trabalho. Por conter, além das falas, diversos sons de luta, ruídos de dor, trilha sonora e personagens diversificados, o episódio mostrou-se adequado.

Em seguida, decidiu-se qual seria o texto fonte para a realização do trabalho, ou seja, se seria baseado no áudio original em inglês, na dublagem em português, na legendagem em português ou nas *closed captions* (CC) em inglês. As três opções foram comparadas a fim de se decidir a melhor escolha para a pesquisa. No quadro 1, há dois exemplos. A quebra de linha das legendas foi marcado com "/" e o fim do segmento de legenda com "//".

Quadro 1 – Comparação das legendas CC, legendas em português e dublagem para o português.

Nº	LEGENDAS (CC)	LEGENDAS (PT)	DUBLAGEM
1	I saw talent in you the moment/ I found you as an orphan child//  and took you in.	Eu vi talento em você/ assim que te achei no orfanato//  e te acolhi.	Eu enxerguei seu valor no momento em que a encontrei, pobre orfã, e a trouxe comigo.
2	Why should I respect her?//  She's bitter that she doesn't have any real power//  that doesn't come from Hordak/ and everyone knows it.//	Como não ser? Ela fica brava//  Por não ter poder que não venha de Hordak.	Por que eu tenho que respeitá-la? Ela é assim porquê o poder que ela impõe vem do Hordak e todo mundo sabe disso.

Fonte: as autoras.

Após a análise do episódio 1, percebemos que as CC eram uma transcrição exata do áudio original, com algumas poucas adições de informações extras (alguns ruídos e nomes de personagens). Pensando que a tradução para dublagem contém características específicas dessa modalidade, como marcas orais e escolhas tradutórias que visam o *lipsync*, e considerando que o ideal seria partir do zero e realizar uma tradução própria para o episódio, descartamos, assim, o uso das legendas em português e da tradução para a dublagem e

decidimos que o uso das CC seria o mais adequado. As legendas CC foram extraídas da plataforma de *streaming* Netflix.

Quadro 2 – Exemplo de legendas closed caption extraídas da Netflix.

Nº	TCR ( <i>time code recording</i> )	Legenda
01	00:00:50,968 --> 00:00:52,427	[grunting]
02	00:00:57,849 --> 00:00:58,976	[mimics gunshots]
03	00:01:00,060 --> 00:01:01,186	[grunting]
04	00:01:05,065 --> 00:01:06,608	Hey, Princess.
05	00:01:07,109 --> 00:01:08,694	You looking at me? [shouts]
06	00:01:10,320 --> 00:01:11,697	[woman over PA] All squadrons,
07	00:01:11,780 --> 00:01:14,074	report to training area immediately for evaluation.
08	00:01:18,662 --> 00:01:21,373	-[whispers] Psst. Anyone seen Catra? -[mumbles]
09	00:01:21,873 --> 00:01:23,375	[scoffs] Not again.
10	00:01:23,458 --> 00:01:28,255	At attention, cadets. Your simulation is about to begin. Here's your scenario.

Fonte: Netflix.

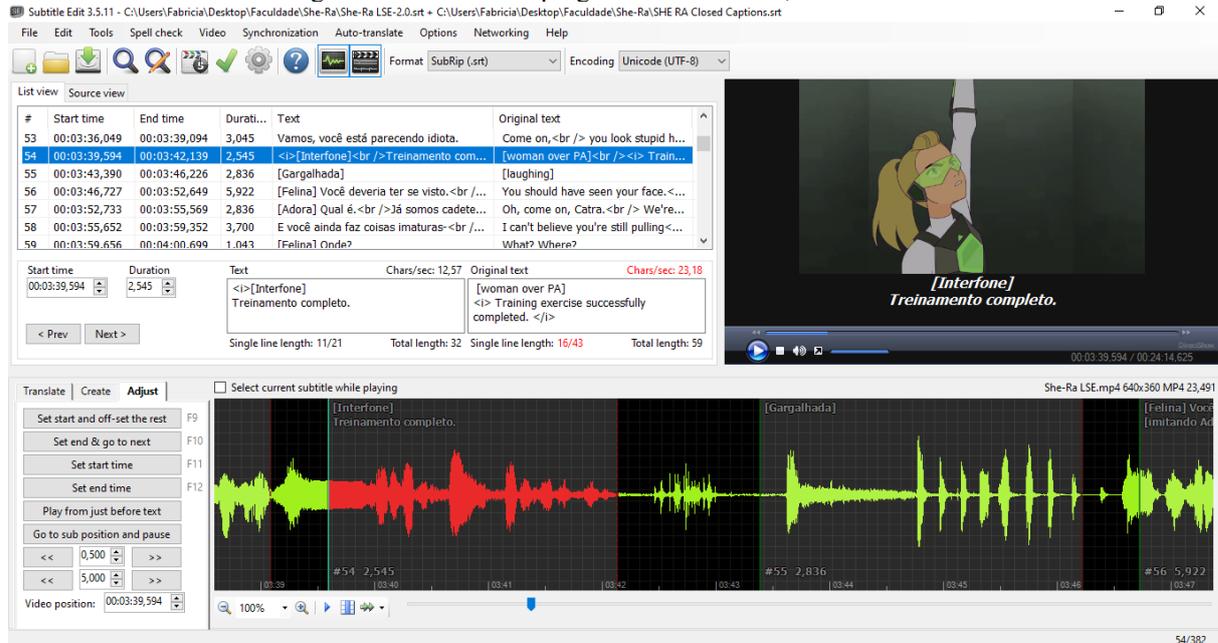
Antes de iniciar a produção das legendas de forma concreta, realizou-se uma pequena pesquisa para verificar se as produções audiovisuais acessíveis disponíveis atualmente estão utilizando o guia (NAVES *et al*, 2016) como base para a produção de LSE. O objetivo era observar o uso do guia na prática, ou seja, verificar se ele está sendo seguido ou não, pois, apesar dos autores do guia dizerem, em sua conclusão, que as sugestões de legendagem apresentadas não devem ser vistas como única opção, acreditamos que é necessário haver uma padronização das produções acessíveis no Brasil.

Para essa investigação, foram analisados programas da TV INES, o primeiro canal de *webTV* acessível para todos, que conta com janela de LIBRAS, legendas e locução. Esse canal é uma parceria do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES) e da Associação de Comunicação Educativa Roquette Pinto (ACERP); foi inaugurado em 24 de abril de 2013. Como nosso objeto de estudo é um desenho infantil, foram observados dois programas infantis, sendo eles *Bau do Tito* e *Chocolix*. O resultado desse estudo investigativo consta em nossa análise de dados.

Na sequência, decidimos que o programa utilizado para a criação das legendas seria o programa *Subtitle Edit*, versão 3.5.11 (Figura 3). O programa é gratuito, mas oferece o essencial para auxiliar a legendagem. Nele, é possível configurar os parâmetros desejáveis das legendas, visualizar o material audiovisual, as ondas sonoras do áudio, sincronizar as legendas

etc. Além disso, é possível abrir dois arquivos de legendas simultaneamente, no chamado “modo tradutor”, em que a legendagem original fica paralela às legendas traduzidas. Utilizamos esse método para a realização do roteiro, de modo que as legendas CC sempre estivessem ao lado para facilitar o trabalho.

Figura 3 – Interface do programa Subtitle Edit, versão 3.5.11



Fonte: a autora.

Então, com a ajuda do *Subtitle Edit*, passamos à produção do roteiro de LSE, seguindo os parâmetros indicados pelo Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis, porém considerando sempre que o público-alvo eram crianças e que, por isso, teríamos que fazer algumas modificações nesses parâmetros, assim como na linguagem escolhida. Após a finalização do roteiro, refletimos sobre nossas escolhas tradutórias, as dificuldades que encontramos durante o processo tradutório e, assim, tecemos comentários para explicar como chegamos ao resultado final.

## 4. ANÁLISE DE DADOS

Neste capítulo, demonstramos a forma como analisamos materiais que julgamos serem exemplos/apoio e, em seguida descrevemos nossas reflexões para a elaboração da LSE.

### 4.1 Estudo de observação

Conforme mencionado na metodologia desse trabalho, realizamos um estudo de observação, a fim de obter uma pequena amostra de como e se o guia está sendo (ou não) seguido pelas produções audiovisuais acessíveis no Brasil, pois acreditamos que tal trabalho é importante, uma vez que busca facilitar e padronizar as produções de TAVas. Como suas orientações são feitas com base nas pesquisas de recepção que foram realizadas pelos autores e que, por essa razão, demonstram o que o público-alvo espera, acreditamos que deveria ser seguido. Analisando os programas infantis disponibilizados pela TV INES, a primeira *webtv* que tem como objetivo a disponibilização de materiais acessíveis para surdos e ensurdecidos, observamos (programas infantis: *Báu de Tito* e *Chocolix*):

Figura 4 – Reprodução do programa Báu de Tito



Figura 5 – Reprodução do programa Báu de Tito



Fonte: TV INES

Figura 6 – Reprodução do programa Chocolix



Fonte: TV INES

A figura 4 é um exemplo de como as informações musicais são inseridas na legenda. Como a música foi qualificada, o guia estabelece o uso de tais informações entre colchetes, sem o uso da colcheia. A colcheia deveria ser usada apenas sozinha. As letras das músicas do desenho também são colocadas entre colcheias e sem o uso do itálico, que, segundo o guia, é importante para que os surdos possam entender que se trata de letras de música e não de falas.

Nas figuras 5 e 6, podemos perceber a marca de oralidade presente nas legendas com a repetição da letra “a” e o uso excessivo das reticências. Tal marca de oralidade não é necessária e, em um texto, é vista como “errada”. Um estudo de recepção com surdos também comprovou que eles preferem que a legenda seja escrita na norma culta, “[...] pois, como bilíngues, provavelmente só lidarão com o português escrito. Esse tipo de tradução seria mais uma maneira de lidar com essa modalidade de nosso idioma” (ARAÚJO, 2008, p. 72).

É possível perceber que as legendas fazem o uso correto dos colchetes, colocando os nomes dos personagens entre eles, porém, diversas vezes, percebemos que as legendas eram grandes demais e passavam do tempo de leitura adequado e, além disso, alguns erros de segmentação também foram percebidos, como demonstrado nos exemplos abaixo:

Quadro 3 – Exemplo de legendas do programa Chocolix 1

TCR (time code recording)	[Chocomark] Desculpa, Docecookie!/ É que eu estava tendo outro pesadelo!
00:00:20,343 --> 00:00:23,679	

Fonte: TV INES

Nesse exemplo, temos uma legenda de 70 caracteres com duração de 3,336 segundos e 20,98 cps, ou seja, o tempo de leitura da legenda é muito maior do que o recomendado pelo

guia. O máximo de cps de acordo com o guia, seria 18. Todavia, considerando que é um programa destinado às crianças, o ideal seria 14/15 cps.

Quadro 4 - Exemplo de legendas do programa Chocolix 2

1	00:00:25,702 --> 00:00:28,138	Eu tenho certeza de que vou/ ter mais pesadelos
2	00:00:28,238 --> 00:00:29,660	como nas noites passadas,
3	00:00:29,842 --> 00:00:33,137	com monstros grandões, peludos, de garras enormes,
4	00:00:33,237 --> 00:00:36,038	dentes gigantes/ e pés tao grandes
5	00:00:36,139 --> 00:00:38,129	que amassam tudo/ pelo caminho!

Fonte: TV INES.

Já no segundo exemplo, temos uma sequência de legendas, com cinco segmentos. Os segmentos dizem respeito a apenas uma fala da personagem, que possui 10 segundos. O ideal seria que cada segmento de legenda fosse o mais completo possível, contendo sempre uma sentença inteira. Ao continuar a mesma sentença em diversos segmentos, o leitor pode se confundir, pois a leitura se torna “truncada”, mais difícil e menos fluida. Além disso, os segmentos 1 e 2 excedem, novamente, a quantidade de cps recomendada, tendo 18,59 e 17,58 cps, respectivamente.

Trouxemos apenas alguns exemplos a título de ilustração, mas, com o estudo, foi possível ver que as questões apontadas se repetem diversas vezes em outros episódios dos programas. Dessa forma, podemos concluir que a legenda disponível parece ser apenas uma transcrição do áudio e que não houve processo de redução ou adequação, ou seja, as legendas são basicamente *closed captions* e, por isso, não seriam consideradas, do nosso ponto de vista, LSE. Acreditamos que isso se deva ao fato de que o foco da TV INES é a janela de LIBRAS e as legendas teriam apenas a função de acompanhamento ou apoio. Entendemos a importância de tal canal e seu trabalho, porém acreditamos que a LSE e a padronização de tais legendas é essencial para se obter um material acessível de qualidade. Daí a importância do guia.

## 4.2 Análise das legendas

A proposta de legendagem deste trabalho foi realizada com o auxílio do programa *Subtitle Edit*, usando como base as legendas *closed captions* em inglês, disponíveis pela *Netflix*. Nesta seção, relataremos como se deu o processo tradutório, analisando quais foram as maiores dificuldades encontradas e como resolvemos tais questões. Dividimos nossa

análise em tópicos, que remetem aos tipos de dificuldades encontradas, sendo eles: música, efeitos sonoros e questões tradutórias.

Contudo, antes de levantar as questões encontradas, acreditamos ser importante dizer que, durante a produção das legendas, deparamo-nos, após reler o guia, com uma informação na qual não havíamos prestado a devida atenção antes: no item relacionado a LSE, quando trata dos parâmetros da legendagem para ouvintes, os autores comentam, de maneira superficial e bem brevemente, que as legendas no Brasil raramente ultrapassam 4 segundos de duração, apesar de o máximo ser 6 segundos. Entendemos que não se trate de um parâmetro em si, mas, sim, de uma descrição do que efetivamente acontece. Todavia, pensamos que seria interessante tentar seguir esse tempo nessa elaboração de LSE. Porém, após mudar a configuração do programa usado para duração máxima de 4 segundos, percebemos que algumas legendas ultrapassavam esse tempo e que o trabalho de redução já estava no limite, sendo muito difícil adequá-las sem eliminar conteúdo essencial. Seria, talvez, possível dividi-las em segmentos distintos, mas, se isso fosse feito, a legenda perderia o pretendido pensamento completo e teria de ser continuada no próximo segmento, o que não é recomendado. Por isso, tomamos a decisão de que, apesar de ser algo que ocorra nas legendas do Brasil, em nosso trabalho, isso poderia ser prejudicial. Além disso, acreditamos também que manter a duração máxima das legendas em 6 segundos seria o ideal para a proposta, tendo em vista que nosso objeto é um desenho infantil e que nosso público-alvo são crianças e adolescentes surdos ou ensurdecidos que podem apresentar dificuldade na leitura. Ainda assim, ressaltamos que nenhum segmento de legenda chegou aos 6 segundos de duração, pois fizemos a divisão dos discursos grandes em dois ou três segmentos de legenda, sempre que possível, cuidando para que a segmentação adequada não fosse prejudicada. O segmento com maior duração teve 4,820 segundos.

Apresentamos o início das legendas abaixo como exemplificação, pois nelas existem algumas das questões que serão discutidas a seguir. Outros trechos de legendas serão apresentados ao longo da análise, para ilustrarmos pontos importantes, mas ressaltamos que as legendas completas estarão disponíveis no fim deste trabalho. Para melhor visualização e compreensão, fizemos um quadro para as legendas, dividido em três colunas: na primeira, está a numeração de cada segmento de legenda; na segunda, o TCR (*time code recording*) e na terceira, os segmentos de legenda.

Quadro 5 – Proposta de LSE

Nº	TCR ( <i>time code recording</i> )	Legenda
1	00:00:07,000 --> 00:00:09,900	UMA SÉRIE ORIGINAL NETLIX
2	00:00:15,300 --> 00:00:17,315	SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER
3	00:00:18,671 --> 00:00:22,515	[Música instrumental suave]
4	00:00:28,224 --> 00:00:30,609	[Vozes suaves se juntam à música]
5	00:00:34,766 --> 00:00:38,697	[Vozes suaves param] [Música instrumental se intensifica]
6	00:00:41,574 --> 00:00:44,353	EPISÓDIO 1 A ESPADA - PARTE 1
7	00:00:50,968 --> 00:00:52,427	[Resmungos]
8	00:00:57,849 --> 00:00:58,976	[Imita disparos]
9	00:01:00,060 --> 00:01:01,186	[Resmungos]
10	00:01:05,065 --> 00:01:06,508	[Adora] Ei, princesa.
11	00:01:07,109 --> 00:01:08,309	Está me encarando?
12	00:01:08,410 --> 00:01:09,735	[Grito]
13	00:01:10,220 --> 00:01:14,032	<i>[Interfone] Atenção, cadetes. Dirijam-se à área de treino.</i>
14	00:01:18,662 --> 00:01:21,599	-[Adora sussurra] Viram a Felina? -[Resmungos]
15	00:01:21,958 --> 00:01:23,375	[Adora] De novo não.

Fonte: a autora.

#### 4.2.1 Músicas

Logo no começo do episódio, ficamos em dúvida sobre como classificar a música de fosso inicial, representada pelas legendas 3, 4 e 5 que constam abaixo.

Quadro 6 – Exemplo 1

3	00:00:18,671 --> 00:00:22,515	[Música instrumental suave]
4	00:00:28,224 --> 00:00:31,169	[Vozes suaves se juntam à música]
5	00:00:34,766 --> 00:00:38,697	[Vozes suaves param] [Música instrumental se intensifica]

O episódio começa no espaço, com um planeta à vista, Etéria. A câmera se aproxima para um enquadramento de *close* até entrarmos no planeta e, a partir daí, avançamos até chegarmos na Zona do Medo, o território da Horda. A música se inicia de forma suave, calma, com uma harmonização vocal que a eleva a um patamar quase místico e, ao avançarmos para dentro de Etéria até a Zona do Medo, a música começa a ficar mais “pesada”, com

instrumentais mais fortes, intensos, e com um ritmo mais caótico. Em nossa opinião, essa caracterização do ambiente e do contexto, logo no início do desenho, é essencial para a construção do universo cinematográfico do programa, pois podemos supor, logo de cara, que Etéria é um planeta pacífico e tranquilo, enquanto que a Zona do Medo e, conseqüentemente, a Horda, não é. Dessa forma, acreditamos que a caracterização da música nessa parte deveria ser minuciosa, para que a pessoa surda possa entender, sentir essa ambientação, mas não tínhamos certeza de como conseguir esse resultado, ainda mais levando em consideração o nosso mais provável público-alvo, crianças e adolescentes.

O Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis não discorre muito sobre o assunto de como caracterizar músicas. Em sua seção 5.2, que trata das questões linguísticas da LSE, o guia diz apenas que a tradução de música deve aparecer entre colchetes ou com o uso da colcheia. Depois, apresenta a classificação de efeitos sonoros proposta por Nascimento (2013), em que a música entra como: música de fosso (não diegética) aquela que não está dentro da ação e não interage com as personagens; música de tela (diegética), provém de dentro do local de ação e pode interagir com as personagens; sons de instrumentos; música qualificada, aquela que possui adjetivação e música não qualificada, sem adjetivação. A classificação citada apenas mostra para os tradutores os possíveis efeitos sonoros que devem ser traduzidos, mas não ajuda na questão de *como* traduzi-los, sendo esse um problema. Como afirma Neves (2005, p. 245), não existem recomendações específicas de como devem ser feitas as descrições de sons.

Assim, com essa “lacuna” em pesquisas e nos guias ou recomendações sobre o assunto, a tradução das músicas tornou-se um tanto complicada; se, de acordo com Nascimento (2017), as músicas são importantes para a compreensão do filme, considerando que elas muitas vezes guiam a emoção do espectador e criam uma noção de continuidade, elas precisam, portanto, ser traduzidas da melhor forma possível

No exemplo das legendas 3, 4 e 5 (Quadro 6), a música seria de extrema importância para se ter uma primeira impressão do universo cinematográfico do desenho. O que tentamos fazer foi explicar as músicas, o máximo possível, para tentar transmitir a ambientação correta. Optamos em usar os adjetivos “instrumental” e “suave”, para o início, para remeter a algo calmo e controlado, e depois usamos “[Vozes suaves se juntam a música]” para tentar proporcionar o efeito “místico” da cena, apesar não termos certeza se tal efeito foi conseguido com esta tradução; discorreremos mais sobre esse exemplo na seção 3.2.3 deste capítulo. Na segunda parte, em que a música começa a ficar mais intensa, optamos por assinalar essa mudança com “[Música instrumental se intensifica]”, e entendemos que talvez essa escolha

tenha ficado um tanto ambígua, pois pode-se entender que a música suave de antes ficou simplesmente mais alta ou mais rápida, o que não deixa de ser verdade. Entretanto, não transmite toda informação necessária. Mantivemos essa escolha por não termos conseguido opção melhor até o momento do fechamento dessa análise.

Quadro 7 – Exemplo 2

282	00:15:46,337 --> 00:15:48,337	<i>[Som agudo vindo de longe]</i>
283	00:15:54,460 --> 00:15:56,410	[Som agudo] [Música majestosa]

Nesse caso, ainda em relação à tradução das músicas, entendemos que é importante padronizar a tradução, para proporcionar uma continuidade e familiarizar os espectadores com aquele som, quando necessário. No episódio, toda vez que a espada mágica aparecia, uma música começava a tocar. Decidimos marcar isso com “[Música majestosa]” (legenda 283) em todas as ocasiões, para que quem assiste entenda que aquela é a música tema da espada. Usamos tal adjetivo para que se entenda que a espada é algo grandioso e especial.

Além disso, havia também um tinido, que provinha da espada. Pensando que talvez crianças e adolescentes surdos pudessem não entender o sentido de “tinido”, optamos por marcar esse som com “[Som agudo]” em todas as ocasiões também, como mostrado nos exemplos acima. Nessa cena em específico, Adora está procurando a espada pela floresta, distraída, e percebe sua localização primeiro pelo tinido vindo de longe, e depois, por sua luz. Portanto, na legenda 282, optamos por deixar explícito que o som vinha de longe, primeiramente ([Som agudo vindo de longe]), para depois, quando Adora já está em frente a espada, marcá-lo apenas com “[Som agudo]”.

Vale ressaltar que, por termos escolhido o adjetivo “majestosa” para marcar a música tema da espada, tivemos que mudar uma tradução feita anteriormente, em que havíamos usado o mesmo adjetivo para uma música distinta. Esta música em questão apareceu em uma cena em que Cintilante foi conversar com a Rainha Angella. A música de fosso apareceu quase que para anunciar a entrada da Cintilante à sala do trono, e acreditamos que a música sirva para entender a importância da realeza. Por isso, nossa escolha inicial tinha sido “música majestosa” e trocamos por “música grandiosa” para diferenciar da música tema da espada; acreditamos que a troca favoreceu o entendimento.

No total, tivemos 18 ocorrências de tradução de músicas em nossas legendas. Nem todas constam em nossa análise, de forma detalhada, por não trazerem grandes dificuldades. Entretanto, gostaríamos de mencioná-las aqui: “música de ação”; “música misteriosa”;

“música animada”; “música dramática”. Portanto, em suma, sobre as músicas, tentamos sempre qualificá-las com adjetivos que pudessem transmitir a ambientação da cena. Não usamos o símbolo da colcheia e nem [Música] para indicar músicas em nenhuma ocasião, uma vez que, segundo Nascimento (2013), “para que [os surdos] façam a conexão entre o som e sua significação dentro do filme, é preciso que a música seja qualificada” (p. 63). Ademais, tentamos padronizar a tradução das músicas e evitar a repetição da mesma tradução para músicas distintas.

#### 4.2.2 Efeitos sonoros

Outro item que causou dificuldade durante a elaboração da LSE foi a tradução dos efeitos sonoros. Foi necessário interromper a elaboração diversas vezes para refletir sobre alguns aspectos importantes. Por exemplo, tivemos que pensar se o que estávamos propondo ficaria cansativo para os espectadores lerem ou se tais efeitos eram realmente necessários para a compreensão da obra. Na sequência de legendas a seguir, demonstramos um desses momentos que necessitou de diversas marcações para os efeitos sonoros.

Quadro 8 – Exemplo 3

169	00:09:57,514 --> 00:09:59,390	[Adora] Espera! [Gritos]
170	00:09:59,951 --> 00:10:01,670	[Felina gritando animada]
171	00:10:02,028 --> 00:10:04,004	[Felina rindo] [Música tensa]
172	00:10:05,293 --> 00:10:07,333	[Motor da nave acelerando]
173	00:10:08,066 --> 00:10:09,317	[Ambas gritam]
174	00:10:10,985 --> 00:10:12,195	Felina, devagar!
175	00:10:13,655 --> 00:10:15,532	[Adora] Olha a árvore!
176	00:10:44,310 --> 00:10:45,310	[Música se intensifica]
177	00:10:19,577 --> 00:10:22,539	[Som de impacto] [Gemido] [Felina] Adora!
178	00:10:23,665 --> 00:10:24,916	[Gritos] [Som de impacto]
179	00:10:26,524 --> 00:10:27,860	[Gemido]

Nessa sequência, Adora e Felina acabaram de chegar à Floresta do Sussurro, lugar que, segundo as histórias, possui diversos monstros e outros itens sinistros. Felina decide entrar na floresta mesmo contra a vontade de Adora. Ela então acelera a nave que estão usando e, sem prestar atenção no caminho, bate em uma árvore, o que faz com que Adora caia. Como pode ser percebido pelo exemplo, essa sequência de legendas ficou sobrecarregada de efeitos

sonoros, contendo poucas falas entre eles.

Na seção 5.2, o guia diz, baseado em pesquisas (ARAÚJO, 2008; ARAÚJO; NASCIMENTO, 2011), que “apenas aqueles sons importantes para o acompanhamento da trama, ou que influenciam na ambientação da história de forma mais direta, precisam ser legendados” (NAVES *et al*, 2016, p. 55). Refletindo sobre essa orientação, acreditamos que a contradição de “[Felina gritando animada]” e “[Felina rindo]” com “[Música tensa]”, transmite a ambientação caótica da cena e consegue caracterizar, um pouco, a personalidade da personagem Felina (o fato de ela ter colocado a si mesma e Adora, por vontade própria, em uma situação de perigo, agindo de forma animada, eufórica sobre isso, diz muito a respeito da personagem e, apesar de, talvez, só ser possível entender isso com o apoio das imagens do desenho, cremos que os sons ajudam a melhor captar essa essência).

Já nas legendas 177, 178 e 179, existe certa repetição de efeitos. Nessa parte, a nave bate em uma árvore e derruba Adora. Isso foi marcado pelo primeiro [Som de impacto] [Gemido] (legenda 177), sendo o gemido referente ao som que Adora emite ao se chocar com o galho. Enquanto caía, Adora gritava o tempo todo e, antes de se chocar com o chão, bateu em outro galho, o que talvez não fosse perceptível apenas com a imagem, então marcamos com [Gritos] [Som de impacto] (legenda 178). Por fim, quando ela finalmente chega ao chão, ela cai dentro de um arbusto e, portanto, a cena da personagem se chocando com o chão não foi “visível”. Assinalamos, então, o acontecido com “[Gemido]” (legenda 179). Acreditamos que, por termos marcado “[Música se intensifica]” (legenda 176), fazendo referência à “[Música tensa]” (legenda 171), o espectador percebe que a situação piorou e que algo ruim vai acontecer; por isso, a explicitação dos efeitos sonoros se faz muito necessária. Além disso, no decorrer do episódio, Felina e Adora fazem referência à queda de Adora, dizendo que ela bateu a cabeça e por isso teve uma alucinação com uma espada mágica. Assim, percebemos que a repetição seria benéfica e auxiliaria a criança ou adolescente que está assistindo a cena a apreender a quantidade de impactos que a personagem sofre, para entender melhor a continuidade do programa. Em outras palavras, repetir os sons propicia a percepção da intensidade e agitação da cena, algo importante para o espectador que seguirá ao enredo do desenho.

Algumas outras cenas tiveram um problema similar ao apresentado acima, principalmente as cenas de ação e luta, como no exemplo abaixo.

Quadro 9 – Exemplo 4

375	00:21:04,597 --> 00:21:05,723	[Guinchado]
376	00:21:07,042 --> 00:21:08,309	[Arqueiro] Cuidado!
377	00:21:08,409 --> 00:21:10,409	[Música de ação]
378	00:21:10,487 --> 00:21:11,877	[Gemidos]
379	00:21:12,565 --> 00:21:13,977	[Gritos] [Guinchado]
380	00:21:15,963 --> 00:21:17,080	[Gritos]
381	00:21:24,177 --> 00:21:25,505	[Som de disparos]
382	00:21:25,605 --> 00:21:27,605	[Disparos continuam] [Berros]
383	00:21:35,871 --> 00:21:38,249	[Música de ação continua]
384	00:21:40,953 --> 00:21:42,544	[Arqueiro gritando]
385	00:21:45,054 --> 00:21:47,764	[Som de disparos] [Cintilante gritando]
386	00:21:49,613 --> 00:21:51,613	<i>[Gritos e disparos continuam]</i>

Novamente, há uma sequência de legendas em que aparecem apenas marcações de vários efeitos sonoros. Nesse trecho do episódio, Cintilante e Arqueiro discutem com Adora sobre o que a Horda realmente fazia em Etéria. Cintilante então se afasta e depois volta correndo, pois um monstro a vinha perseguindo. O exemplo começa quando o monstro chega até o lugar onde Arqueiro e Adora estão. “[Guinchado]” (legenda 375) marca a chegada do monstro. A partir daí, os três lutam com o monstro freneticamente. Apesar de parecer um exagero de marcação de efeitos, a cena dura bastante tempo e existem alguns intervalos grandes entre uma legenda e outra, como entre as legendas 380 e 381, com um tempo de quase 10 segundos. Dessa forma, por ser uma cena em que muitas coisas acontecem ao mesmo tempo, com muita ação, acreditamos que talvez não seja cansativo, mas que ajude, novamente, a ambientar a cena.

Outro ponto importante para inserirmos as marcações de sons e que nos exigiu bastante atenção foi o fato de diferenciar, quando necessário, qual personagem fazia qual som, como em “[Arqueiro gritando]” (legenda 384) e “[Cintilante gritando]” (legenda 385), para que a tradução dos efeitos não ficasse apenas como o geral “[Gritos]”, de modo a traduzir, da forma mais próxima possível, o que se passava.

Além disso, tivemos sempre o cuidado de colocar em itálico os sons que estivessem acontecendo fora do enquadramento da cena, como sugere o guia, para que quem esteja assistindo possa entender que os sons estão vindo de algo ou algum lugar que não se pode ver em cena. Pode-se perceber isso na legenda 386, "<i>[Gritos e disparos continuam]</i>" (Quadro 9). Nessa cena em específico, Adora estava pensando em fugir com a espada enquanto Cintilante e Arqueiro lutavam com o monstro. O enquadramento estava apenas em

Adora, porém os efeitos sonoros provinham da luta.

Quadro 10 – Exemplo 5

248	00:14:06,763 --> 00:14:09,515	<i>[Vozes discutindo]</i> [Aparelho apitando]
249	00:14:09,599 --> 00:14:11,825	<i>[Discussão continua]</i>
250	00:14:12,200 --> 00:14:13,200	<i>[Porta bate]</i>

Já nessa cena, o enquadramento mostra apenas Arqueiro, que está na floresta mexendo em seu rastreador, enquanto Cintilante e Angella discutem dentro do castelo. O único som que provinha, de fato, de algo que estava em cena, eram os apitos do aparelho, que aconteciam simultaneamente aos barulhos da discussão. Dessa forma, todos os efeitos sonoros da discussão foram marcados com itálico (representados pelos comandos <i> e </i>), enquanto a marcação de "[Aparelho apitando]" foi feita com caracteres no formato normal. Exemplificamos o uso do itálico com efeitos sonoros, porém, ele não foi usado apenas para a tradução destes; também para falas de personagens que não estão em cena, o recurso foi utilizado, como aconteceu na legenda 13 ("<i>[Interfone] Atenção, cadetes./ Dirijam-se à área de treino.</i>") (Quadro 5).

Portanto, de maneira geral, com relação aos efeitos sonoros, tentamos ao máximo investigar, analisar e refletir sobre quais sons interfeririam de forma direta nas cenas e no desenvolvimento da história, descartando os demais. Vale notar que também preferimos não usar onomatopeias em nossa tradução, acreditando que a explicação dos sons seria a melhor escolha para o público-alvo em questão.

Tivemos como objetivo, quando da inserção dessas legendas, não tornar a tradução cansativa e nem fazer com que as marcações de efeitos perdessem seu valor por estarem constando em excesso. Baseamo-nos na pesquisa de Nascimento (2013) e em suas descobertas para tentar produzir uma legenda que atendesse as necessidades da comunidade surda, considerando que o guia não continha, a nosso ver, informações suficientes sobre o assunto. Porém, ainda assim, o trabalho de tradução de efeitos sonoros se mostrou árduo e complicado, já que ainda não existem parâmetros específicos disponíveis para auxiliar o tradutor sobre esse aspecto. Além disso, tivemos que nos preocupar com a recepção da tradução destes efeitos pelo público-alvo e, considerando que não conseguimos encontrar exemplos de desenhos animados que possuíssem LSE, não tivemos uma base de qual seria a forma ideal de traduzir tais efeitos para crianças e adolescentes.

### 4.2.3 Questões tradutórias

Da mesma forma como os parâmetros tradutórios das legendas para ouvintes são pensados baseados no produto, público-alvo e objetivo da tradução, a LSE também segue esse raciocínio. Portanto, considerando que nosso objeto de estudo é um desenho infantil, que possui um público-alvo potencialmente e majoritariamente formado por crianças e adolescentes, foi necessário refletir muito para realizar uma tradução adequada. Além disso, é importante frisar que, por ser uma LSE, o público-alvo da nossa proposta são crianças e adolescentes surdos ou ensurdecidos e que possuem a língua portuguesa como segundo língua. Consideramos, para nosso projeto tradutório, uma faixa etária em que os espectadores já possuam uma base de alfabetização na língua portuguesa, tendo em vista que “a aquisição do português por crianças surdas deve ser aprendida posteriormente à Libras, que é sua língua natural” (SILVA; FARIA, 2016, p. 73); dessa forma, crianças menores não seriam capazes de ler as legendas, pois não teriam ainda compreensão em língua portuguesa.

Contudo, mesmo pressupondo crianças e adolescentes com o básico da alfabetização em língua portuguesa, é crucial lembrar que a língua portuguesa não é a língua natural delas e, por isso, tínhamos que fazer uma tradução “simples”, que pudesse ser entendida com facilidade, mas que também pudesse servir de ajuda para o aprendizado e entendimento da língua portuguesa.

Encontramos, então, alguns desafios durante a elaboração da LSE, principalmente na escolha de palavras para a tradução dos efeitos sonoros. No exemplo 1 (Quadro 6), mencionado na sessão 3.2.1 deste trabalho, fizemos a escolha de marcar a música com [Vozes suaves se juntam a música]. Como já explicado, acreditamos que essa tradução tenha sido a melhor escolha linguística, porém, talvez essa escolha não tenha o efeito necessário para transmitir a ambientação da cena. É preciso sempre pensar em todos os parâmetros ao mesmo tempo durante a produção das legendas, mas, por vezes, torna-se complicado equilibrar todos eles. Em uma proposta inicial, pensamos em traduzir essa música com “[Harmonização de vozes]”, por acreditar que esse seria o melhor termo para explicar o que acontece, porém temos consciência de que o público-alvo poderia não conhecer o termo “harmonização”, nem tampouco entender o que seria uma harmonização de vozes e como não havia, nesse caso específico, nenhuma ajuda visual que auxiliasse a compreensão, o sentido da legenda seria perdido, assim como a relevância da música para a construção do universo. Portanto, escolhemos a alternativa “vozes suaves se juntam a música”, para que as crianças e adolescente pudessem entender melhor. Todavia, como a música não continha letra e eram

apenas vozes harmonizando com o ritmo, a escolha final talvez também tenha ficado ambígua e poderia passar um sentido diferente. No final, não tínhamos certeza do que seria melhor e, portanto, nesse caso, acabamos por priorizar um os parâmetros em detrimento de outro, ou seja, acabamos por priorizar uma escolha linguística simples que pudesse ser entendida de uma forma diferente à que foi proposta, em vez de priorizar uma escolha que seria a mais “correta” em termos de explicitação. Ambos aspectos são de grande importância para a compreensão, mas nem sempre coincidem.

Outro exemplo de efeitos sonoros que causaram dúvidas foi o de número 4 (Quadro 9), sendo ele “[Guinchado]”. Guinchado é o som que o monstro faz, um som agudo típico de certos animais. Novamente, colocamo-nos a questão sobre os espectadores não conhecerem o termo e com isso se confundirem sobre ao que a legenda se referia. Porém, estudando mais a fundo a cena, é possível ver claramente que é o monstro em questão que está fazendo o barulho. Assim, mantivemos o termo na legenda, dessa vez com o objetivo de contribuir para a aquisição de vocabulário dos espectadores, pois ao relacionar a legenda do som com a imagem, possivelmente aprenderão uma nova palavra.

É importante dizer que mantivemos sempre esse mesmo pensamento, ou seja, como um produto audiovisual, as imagens do desenho podem auxiliar o espectador, caso tenhamos usado alguma palavra pouco conhecida nas legendas; quando isso não era possível, ou seja, quando a associação direta não se dava (imagem e som específico), tentamos simplificar.

Quanto à linguagem, no geral, mantivemos a norma culta da língua portuguesa escrita, com nenhuma marcação de oralidade. Fizemos isso pensando principalmente que “[...] a legenda age como motivador e promotor de melhoras na habilidade de leitura, já que desafia o telespectador a identificar rapidamente as palavras-chave e a associar palavras e imagens” (GOMES, 2006 apud SILVA; FARIA, 2016, p. 72).

Também preferimos adotar uma linguagem mais “simples”, tendo em mente nosso público-alvo. Desse modo, simplificamos alguns termos usados no desenho, como mostram os exemplos a seguir.

Quadro 11 – Exemplos 6, 7 e 8

Ex.	Legendas CC	Nossa Legenda
6	00:12:41,427 --> 00:12:45,598 -[groans] I'm so mad at my mom. -Is this about <b>the siege</b> on Elberon?	222 00:12:43,792 --> 00:12:45,659 [Arqueiro] É sobre Elberon?
7	00:09:12,010 --> 00:09:14,220 I can't believe you actually stole <b>a skiff</b> .	153 00:09:11,799 --> 00:09:13,940 Não creio que roubou <b>uma nave</b> .
8	00:09:51,758 --> 00:09:55,720 Every Horde <b>squadron</b> they've sent in there has never come out again.	167 00:09:51,849 --> 00:09:55,411 As <b>equipes</b> da Horda que vieram nunca voltaram.

No desenho, são utilizados alguns termos militares, tendo em vista que tanto a Horda como a Rebelião possuem exércitos. Dessa forma, tentamos simplificar tais termos de forma que eles fossem entendidos com mais facilidade pelas crianças e adolescentes surdos. No exemplo 6, pode-se notar que optamos por excluir o termo “siege” (cerco) por completo, pois, com a duração da legenda, não seria possível fazer uma explicação do termo. Já os exemplos 7 e 8 mostram como optamos por traduzir os termos “skiff” e “squadron”. No caso do exemplo 7, *skiff* seria um tipo de nave pequena usada para locomoção, e sua tradução seria “esquife”. Porém, acreditando que crianças e adolescentes surdos poderiam não entender a que se referia essa palavra, preferimos usar “nave”, na tentativa de chegar a um equivalente funcional. Já no caso de *squadron*, apesar de sua tradução (esquadrão) ser mais conhecida, ainda sim optamos por simplificá-la, usando “equipe”. Fizemos tais escolhas linguísticas em toda a proposta, a fim de padronizar e facilitar a recepção das informações pelo público-alvo.

Além disso, como é comum em produções de legendas, usamos muito a técnica de redução ou síntese, como mostrado nos exemplos abaixo. O quadro está dividido em três colunas: a primeira, com o número do exemplo, a segunda, com as legendas CC e a terceira, com a nossa legenda acessível. O TCR e a numeração da legenda estão acima de cada bloco de legenda.

Quadro 12 – Exemplos 9, 10, 11 e 12

Ex .	Legendas CC	Nossa legenda
9	00:08:06,319 --> 00:08:08,279 She's bitter that she doesn't have any real power  00:08:08,363 --> 00:08:10,532 that doesn't come from Hordak and everyone knows it.	136 00:08:06,431 --> 00:08:10,345 Ela tem raiva porque, sem o Hordak, não tem poder nenhum.
10	00:09:46,669 --> 00:09:49,172 They say there are strange, old monsters in there,  00:09:49,255 --> 00:09:51,674 and the trees move when you're not looking.  00:09:51,758 --> 00:09:55,720 Every Horde squadron they've sent in there has never come out again.	166 00:09:46,805 --> 00:09:51,674 [Adora] Dizem que há monstros e que as árvores se movem sem vermos.  167 00:09:51,849 --> 00:09:55,411 Os esquadrões da Horda que vieram nunca voltaram.
11	00:13:18,172 --> 00:13:21,467 Only reason you got out of there is because of your teleportation powers,  00:13:21,551 --> 00:13:24,137 and, let's face it, they don't always work that well.	233 00:13:18,172 --> 00:13:21,367 Você só saiu de lá por causa do teletransporte.  234 00:13:21,551 --> 00:13:24,137 E convenhamos, ele nem sempre funciona.
12	00:13:26,055 --> 00:13:28,349 I'm just saying, if you wanna prove yourself,  00:13:28,433 --> 00:13:31,728 it's gonna take more than running recklessly into any old battle.	236 00:13:26,375 --> 00:13:31,195 [Arqueiro] Você precisa fazer mais se quer provar do que é capaz.

A redução no processo de legendagem, em geral, é algo necessário para que as linhas de legenda consigam seguir o fluxo de fala das personagens; essa redução acontece por meio da exclusão de informações desnecessárias, como marcas de oralidade, repetições, pronomes desnecessários etc. Também aqui, na LSE, esse procedimento é muito necessário, principalmente considerando que na LSE existem informações adicionais que usam caracteres das legendas, como a identificação dos falantes. Dessa forma, a redução se faz necessária para que todas as informações indispensáveis sejam traduzidas junto às informações adicionais, de forma que isso não comprometa a leitura das legendas.

Além de ser possível notar as reduções feitas, os exemplos colocados acima mostram

também como decidimos distribuir o texto das legendas. Em todos os exemplos em inglês, pode-se perceber que os segmentos não continham um bloco de informação completo da fala e sempre continuavam no próximo segmento, terminando, muitas vezes, em vírgula (exemplos 11 e 12 do Quadro 12). Isso impede que a leitura seja fluida e pode, muitas vezes, dificultar a compreensão da informação. Por esse motivo, em todo o roteiro por nós elaborado, tentamos sempre fazer com que cada segmento de legenda contenha o máximo de carga semântica possível usando a técnica de redução e quando mesmo assim não coubesse tudo em um único segmento, buscamos ao máximo reformular a sentença para que ela seja o mais completa possível por si só, mas que ainda assim fizesse ligação com o próximo bloco de informação.

Como já foi explicado neste trabalho, a segmentação é um dos parâmetros mais importantes para a produção de uma LSE. Araújo, Vieira e Monteiro (2013), através de um estudo de recepção com surdos da região sudeste do Brasil, concluíram que uma legenda bem segmentada ajuda muito mais as pessoas surdas a entenderem o produto audiovisual do que legendas que possuem uma velocidade de leitura mais baixa, porém má segmentadas. Isso acontece porque a quebra dos sintagmas de uma oração pode prejudicar a leitura, de forma que os telespectadores necessitam fazer um esforço maior para compreender a informação. Essa conclusão foi comprovada pela pesquisa de Vieira e Araújo (2017) intitulada “A influência da segmentação linguística na recepção de legendas para surdos e ensurdecidos (LSE) em documentários televisivos”. Por meio de rastreamento ocular, os pesquisadores estudaram como a segmentação influenciava o entendimento das legendas, tendo como conclusão:

Nossa hipótese de que as legendas, independentemente da velocidade (145 ou 180ppm), quando mal segmentadas, teriam a recepção prejudicada foi confirmada, tanto pelos dados gerados pelo comportamento do olhar como pelos relatos. Conforme os dados, a má segmentação influenciou tanto a duração das fixações como a sensação dos participantes em relação à velocidade das legendas. (VIEIRA; ARAÚJO, 2017, p. 1821)

Ou seja, uma má segmentação linguística afeta diretamente a recepção das legendas pelas pessoas surdas e ensurdecidas e, portanto, tal parâmetro deve ser pensado cuidadosamente durante a produção da LSE.

Considerando esses dados, fez-se necessário um cuidado maior, de nossa parte, sobre essa questão, para ter certeza que estávamos fazendo a segmentação adequada. De fato, esse trabalho se mostrou complexo, principalmente porque a LSE necessita de informações

adicionais, e da identificação dos falantes em específico. Considerando que cada linha de legenda pode ter no máximo 37 caracteres, quando adicionados os nomes das personagens, perdemos uma boa quantidade de caracteres disponíveis para a primeira linha. Por exemplo, se identificarmos uma fala de Adora em alguma legenda, a possibilidade de caracteres dessa linha de legenda reduz de 37 para 29 caracteres; o que, dependendo do tamanho da fala e sua duração, pode complicar o trabalho de segmentação.

A solução encontrada, para alguns casos, foi deixar a identificação do falante na primeira linha de legenda e a fala na segunda, como mostramos nos exemplos abaixo.

Quadro 13 – Exemplos 13, 14 e 15

Ex.	Legendas CC	Nossa legenda
13	00:05:30,413 --> 00:05:33,917 Then she should have worked harder to prove herself to me.	89 00:05:30,459 --> 00:05:33,561 [Sombria] Ela já deveria ter provado isso.
14	00:07:08,762 --> 00:07:12,098 Oh, I'm embarrassing you?	117 00:07:08,956 --> 00:07:12,175 [Cintilante gritando] Eu estou te envergonhando?
15	00:07:54,349 --> 00:07:57,143 Shadow Weaver says you're not coming.	131 00:07:54,349 --> 00:07:56,889 [Adora] Sombria disse que você não vai.

No exemplo 13, nota-se a redução “drástica” que foi feita por nós para que a informação da fala coubesse no bloco de legenda junto à informação adicional, sem quebras de sintagma. Se tentássemos traduzir a fala de forma mais “completa” como, por exemplo, “ela deveria ter se esforçado mais para me provar isso”, com a quebra de linha acontecendo após “mais”, junto à informação do nome, a primeira linha ficaria com 43 caracteres. Além disso, o tempo da fala é de 3 segundos e essa tradução teria uma velocidade de leitura de 21,28 cps. Dessa forma, pode-se ver como seria inviável traduzir esse exemplo de forma “completa”. Porém, com a redução, o conteúdo principal da fala continuou o mesmo e, assim, pudemos segmentar a legenda da forma que julgamos a melhor possível.

Já no exemplo 14, a identificação do falante veio junto à explicitação de efeitos sonoros ([Cintilante gritando]). Julgamos ser importante marcar o tom de voz da Cintilante nesse caso, pois, pela cena, há um contraste entre o volume de voz de Angella com a de Cintilante. Angella sussurra que está passando vergonha por conta da Cintilante, que responde a isso em tom de gritos propositalmente. Dessa forma, dividimos as informações adicionais

das informações textuais entre as linhas.

No mais, quando não foi possível fazer essa divisão, atentamo-nos ao máximo para realizar a segmentação linguística correta entre as linhas de um mesmo segmento de legenda, reformulando as frases até que elas ficassem ideais para isso.

Portanto, em suma, nesse trabalho de elaboração de uma proposta de LSE, buscamos produzir uma tradução simples, porém eficaz, que pudesse transmitir todas as informações necessárias sem demandar um grande esforço por parte do espectador e que, ainda sim, pudesse servir de auxílio para os adolescentes surdos ou ensurdecidos se familiarizarem com a língua portuguesa.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo contribuir para os estudos da Tradução Audiovisual, mais especificamente da Tradução Audiovisual acessível e da Legendagem para Surdos e Ensurdidos, por meio da produção de um roteiro de LSE baseado no Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis (2016). O trabalho justifica-se pela grande demanda de traduções acessíveis, devido às leis que tornaram, atualmente, a disponibilização destas produções, obrigatória.

Após a realização da presente pesquisa, compreendemos que se faz necessária a capacitação dos profissionais que atuam nesse nicho, de forma que essas produções atendam às necessidades das pessoas com deficiências visuais ou auditivas. Assim, por meio dos comentários acerca de como se deu a experiência de colocar parâmetros de um guia sobre TAVa em prática, discorrendo sobre todas as dificuldades encontradas e as reflexões sobre as tomadas de decisão durante o processo, esse trabalho buscou também auxiliar tradutores e profissionais que se interessam pela área a compreender melhor o processo tradutório em uma produção acessível.

As dificuldades tradutórias podem variar de acordo com o produto audiovisual a ser traduzido e, no nosso caso, trata-se de um desenho infantil que possuía diversas cenas de ação e de luta, em que haviam diversos efeitos sonoros acontecendo ao mesmo tempo. Nesse quesito, foi possível perceber que existe uma lacuna dentre as pesquisas no que tange os parâmetros que pudessem auxiliar nesse tipo de situação. Sabemos que o tradutor deve tentar entender qual o objetivo de cada som, a fim de priorizar os efeitos sonoros que interfiram diretamente no enredo ou que ajudem com a ambientação ou contextualização, porém, não conseguimos encontrar nenhum parâmetro que explicasse, de fato, *como* traduzi-los de forma eficaz. O mesmo ocorre com a tradução de músicas. Os parâmetros dizem apenas que se deve traduzi-las entre colchetes; pesquisas apontam que músicas qualificadas possuem uma melhor recepção pelo público surdo, porém, novamente, não encontramos nada que nos guiasse em relação a *como* qualificá-las de forma adequada. Como consequência, a produção desse roteiro se tornou árdua em determinadas partes, tendo em vista que tivemos que analisar as cenas diversas vezes para primeiro identificar quais efeitos sonoros eram essenciais e depois, encontrar a melhor maneira de traduzi-los.

Durante o trabalho, ressaltamos diversas vezes importância do Guia para Produção Audiovisuais Acessíveis, argumentando que ele colabora para uma padronização das

produções. Apesar de ainda acreditarmos nisso, após utilizá-lo para a produção de um texto audiovisual, podemos dizer que, sem um embasamento teórico anterior sobre a LSE e auxílio de outras pesquisas da área, o produto traduzido não ficaria satisfatório. O guia apresenta todas as questões de forma sucinta, já que tem como objetivo agrupá-las em um só documento, mas não discorre sobre aspectos importantes, como os citados acima. Assim, defendemos a ideia de que o tradutor de TAVa deva estudar a área previamente, consultar materiais teóricos e pesquisas diversas para conseguir superar os obstáculos que serão encontrados.

Finalmente, podemos considerar que este trabalho monográfico contribuiu para a área da TAVa, demonstrando uma aplicação do Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis na prática, colaborando também para que alunos em formação possam ter uma ideia de quais dificuldades esperar e como superá-las, além de abrir a possibilidade de pesquisas futuras, como uma pesquisa de recepção com o público-alvo em questão, a saber, surdos e ensurdecidos, em especial adolescentes e crianças.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBIR, A. H. *Traducción y traductología: introducción a la traductología*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2001. 695p.
- ARAÚJO, V. L. S. *Por um modelo de legendagem para Surdos no Brasil*. Tradução e Comunicação, Revista Brasileira de Tradutores, 2008, n. 17, p. 59–76.
- ARAÚJO, V. L. S.; VIEIRA, P; MONTEIRO, S. *Legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE): Um estudo de recepção com surdos da região Sudeste*. TradTerm, São Paulo, v. 22, Dezembro/2013, p. 283-302
- ARAÚJO, V. L. S.; ALVES, S. *Tradução audiovisual acessível (TAVa): audiodescrição, janela de libras e legendagem para surdos e ensurdecidos*. Trabalhos em Linguística Aplicada. v. 56, p. 305-315, 2017.
- BRASIL. *Decreto nº 5.296*, de 2 de dezembro de 2004. Regulamenta as Leis nº 10.048, de 8 de novembro de 2000 e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, Diário Oficial [da] União, Brasília, DF, 3 dez. 2004. Disponível em: <[www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2004/decreto/d5296.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/decreto/d5296.htm)> Acesso em: 27 nov. 2019.
- BRASIL. *Lei nº 10.048*, de 8 de novembro de 2000. Diário Oficial [da] União, Brasília, DF, 9 nov. 2000. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L10048.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L10048.htm)>. Acesso em: 27 nov. 2019.
- BRASIL. *Lei nº 10.098*, de 19 de dezembro de 2000. Diário Oficial [da] União, Brasília, DF, 20 dez. 2000. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L10098.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L10098.htm)>. Acesso em: 20 out. 2019.
- BRASIL. *Lei Brasileira de Inclusão*, Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Diário Oficial [da] União, Brasília, DF, 7 de julho de 2015. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm)>. Acesso em: 27 nov. 2019.
- DÍAZ CINTAS, J. *Audiovisual Translation today: a question of accessibility for all*. Translating Today, Porto, n. 4, p.3-5, jul. 2005.
- DIAZ CINTAS, J. *New Trends in Audiovisual Translation*. Salisbury: Cromwell Press Group Ltd., 2007. 270p.
- FARIA, N. G.; SILVA, D. C. *Legendas e janelas: questão de acessibilidade*. Revista Sinalizar, v.1, n.1, p. 65-77, 2016.
- FRANCO, E.; ARAÚJO, V.L. *Questões terminológico-conceituais no campo da Tradução Audiovisual (TAV)*. Tradução em Revista, Rio de Janeiro, n. 11, p. 2-23, 2011. Semestral.
- GAMBIER, Y. Screen Translation: an overview. *Tradução e Comunicação*. São Paulo, n. 11, p. 93-104, 2002.

NASCIMENTO, A. K. P. *Linguística de corpus e legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE): uma análise baseada em corpus da tradução de efeitos sonoros na legendagem de filmes brasileiros em DVD*. 2013. 109f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza.

NASCIMENTO, A. K. P. Traduzindo sons em palavras nas legendas para surdos e ensurdecidos: uma abordagem com linguística de corpus. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, SP, v. 56, n. 2, p. 561–587, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/tla/article/view/8649221>>. Acesso em: 20 maio 2021.

NASCIMENTO, A. K. P. *Convencionalidade nas legendas de efeitos sonoros na legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE)*. 2018. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. doi:10.11606/T.8.2018.tde-31072018-164135. Acesso em: 22 maio 2021.

NEVES, J. *Audiovisual translation: subtitling for the deaf and hard of hearing*. Tese (Doutorado). Universidade de Surrey Roehampton, Inglaterra, 2005.

NAVES, S. et al. *Guia para Produções Audiovisuais Acessíveis*. Brasília: Ministério da Cultura, 2016. 80 p. Disponível em: <<https://inclusao.enap.gov.br/wp-content/uploads/2018/05/Guia-para-Producoes-Audiovisuais-Acessiveis-com-audiodescricao-das-imagens-1.pdf>> Acesso em: 20 out. 2019

SILVA, D. C.; FARIA, N. G. Legendas e janelas: questão de acessibilidade. *Revista Sinalizar, [S. l.]*, v. 1, n. 1, p. 65–77, 2016. DOI: 10.5216/rs.v1i1.36156. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/revsinal/article/view/36156>>. Acesso em: 20 abr. 2021.

VIEIRA, P. A.; ARAUJO, V. L. S. A influência da segmentação linguística na recepção de legendas para surdos e ensurdecidos (LSE) em documentários televisivos. *Domínios de Linguagem*, v. 11, n. 5, p. 1797-1824, 21 dez. 2017. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/view/36913>>. Acesso em: 29 maio 2021.

## APÊNDICE – ROTEIRO DE LEGENDAS

Nº	TCR ( <i>time code recording</i> )	Legenda
1	00:00:07,000 --> 00:00:09,900	UMA SÉRIE ORIGINAL NETLIX
2	00:00:15,300 --> 00:00:17,315	SHE-RA E AS PRINCESAS DO PODER
3	00:00:21,780 --> 00:00:25,624	[Música instrumental suave]
4	00:00:28,224 --> 00:00:31,169	[Vozes suaves se juntam à música]
5	00:00:34,766 --> 00:00:38,697	[Vozes suaves param] [Música instrumental se intensifica]
6	00:00:41,574 --> 00:00:44,353	EPISÓDIO 1 A ESPADA - PARTE 1
7	00:00:50,968 --> 00:00:52,427	[Gemidos]
8	00:00:57,849 --> 00:00:58,976	[Imita disparos]
9	00:01:00,060 --> 00:01:01,186	[Gemidos]
10	00:01:05,065 --> 00:01:06,508	[Adora] Ei, princesa.
11	00:01:07,109 --> 00:01:08,309	Está me encarando?
12	00:01:08,410 --> 00:01:09,735	[Grito]
13	00:01:10,220 --> 00:01:14,032	<i>[Interfone] Atenção, cadetes.</i> <i>Dirijam-se à área de treino.</i>
14	00:01:18,662 --> 00:01:21,599	-[Adora sussura] Viram a Felina? -[Resmungos]
15	00:01:21,958 --> 00:01:23,375	[Adora] De novo não.
16	00:01:23,562 --> 00:01:27,562	[Homem] Atenção. A simulação começará. Eis o cenário.
17	00:01:28,338 --> 00:01:31,008	Vocês atravessarão a Floresta do Sussuro.
18	00:01:31,091 --> 00:01:33,969	E chegarão ao centro da revolta, Lua Clara.
19	00:01:34,239 --> 00:01:37,801	Derrotem a Rainha das Princesas e salvem Lua Clara.
20	00:01:39,364 --> 00:01:42,102	-[Homem] Cadê a Felina? -[Adora] Ela virá.
21	00:01:43,006 --> 00:01:45,772	[Resmungo] A floresta está cheia de princesas.

22	00:01:46,273 --> 00:01:48,025	<i>Violentas e instigadoras.</i>
23	00:01:48,108 --> 00:01:52,237	Acabaráo com vocês se tiverem chance. Não deixem.
24	00:01:52,321 --> 00:01:53,592	<i>[Homem] Boa sorte.</i>
25	00:01:56,810 --> 00:01:58,412	[Aparelho apita]
26	00:01:58,619 --> 00:02:00,971	[Adora] Cuidado! [Cadete] Não, não!
27	00:02:01,054 --> 00:02:03,822	[Som de disparos] [Gemidos]
28	00:02:08,420 --> 00:02:10,172	[Adora] Por aqui.
29	00:02:10,672 --> 00:02:11,672	[Rosna]
30	00:02:15,093 --> 00:02:16,219	[Gritos]
31	00:02:17,405 --> 00:02:18,561	[Som de estática]
32	00:02:22,434 --> 00:02:23,894	[Kyle] Ah, que saco.
33	00:02:23,977 --> 00:02:26,313	-[Adora] Sério? -[Lonnie] Parabéns.
34	00:02:29,045 --> 00:02:30,683	[Aparelho apita]
35	00:02:30,859 --> 00:02:32,319	[Lonnie] Sério?!
36	00:02:33,487 --> 00:02:34,687	[Adora] Corram!
37	00:02:35,038 --> 00:02:37,606	[Disparos continuam]
38	00:02:40,142 --> 00:02:42,846	[Alarme apitando] <i>[Lonnie] Adora!</i>
39	00:02:43,705 --> 00:02:44,705	[Ofega]
40	00:02:56,705 --> 00:02:59,876	[Música animada]
41	00:03:06,186 --> 00:03:07,604	[Grito]
42	00:03:16,572 --> 00:03:18,275	<i>[Som do robô caindo]</i>
43	00:03:19,658 --> 00:03:21,459	[Alarme apita] [Adora grita]
44	00:03:21,827 --> 00:03:23,620	[Felina] Oi Adora, e aí?
45	00:03:23,704 --> 00:03:24,913	[Adora] Felina.
46	00:03:25,122 --> 00:03:27,958	Você se atrasou só para não ajudar?
47	00:03:28,041 --> 00:03:29,960	Isso é baixo, até para você.

48 00:03:30,043 --> 00:03:31,336 [Felina] Aw.

49 00:03:31,420 --> 00:03:34,047 Nada é baixo demais para mim.

50 00:03:34,131 --> 00:03:35,549 [Risada]

51 00:03:36,049 --> 00:03:39,094 Vamos, você está parecendo idiota.

52 00:03:39,594 --> 00:03:42,139 <i>[Interfone]</i>  
<i>Treinamento concluído.</i>

53 00:03:43,390 --> 00:03:46,226 [Gargalhada]

54 00:03:46,727 --> 00:03:52,649 [Felina] Você deveria ter se visto.  
[Imitando Adora] "Ah! Fui traída!".

55 00:03:52,733 --> 00:03:55,569 [Adora] Qual é.  
Já somos cadetes seniores.

56 00:03:55,652 --> 00:03:59,352 E você ainda faz coisas imaturas...  
Aquilo é um rato?

57 00:03:59,656 --> 00:04:00,699 [Felina] Onde?

58 00:04:00,782 --> 00:04:01,950 [Risada]

59 00:04:02,033 --> 00:04:05,462 -[Adora] Quando vai superar isso?  
-[Felina] Não sei.

60 00:04:05,720 --> 00:04:08,181 Quando você vai parar?

61 00:04:08,365 --> 00:04:09,766 Aconteceu só uma vez.

62 00:04:09,850 --> 00:04:12,890 [Adora] Eu sei,  
mas é sempre engraçado.

63 00:04:13,086 --> 00:04:14,421 <i>[Mulher] Adora.</i>

64 00:04:16,298 --> 00:04:17,383 [Adora] Sombria.

65 00:04:17,727 --> 00:04:19,266 [Sombria] Você foi bem.

66 00:04:19,367 --> 00:04:22,258 Terminou o percurso em tempo recorde.

67 00:04:22,674 --> 00:04:25,744 [Adora] Não foi só eu.  
Felina também conseguiu.

68 00:04:25,869 --> 00:04:27,049 [Sombria]  
Ah, sim.

69 00:04:27,150 --> 00:04:30,775 Como alguém tão desmotivada  
conseguiu fazer esse tempo?

70 00:04:31,018 --> 00:04:32,150 É um mistério.

71 00:04:35,517 --> 00:04:39,056 [Felina] Sombria,  
sempre me elogiando.

- 72 00:04:50,203 --> 00:04:52,897 [Sombria] Silêncio!  
Não seja insolente comigo, cadete.
- 73 00:04:39,157 --> 00:04:40,493 [Música sombria]
- 74 00:04:40,594 --> 00:04:42,000 [Felina] Sinto muito.
- 75 00:04:42,258 --> 00:04:44,008 Adora, venha comigo.
- 76 00:04:46,912 --> 00:04:48,079 <i>[Sombria] Adora!</i>
- 77 00:04:50,203 --> 00:04:52,897 [Sombria] Lorde Hordak  
tem te observado.
- 78 00:04:52,998 --> 00:04:56,671 Ele te considera uma boa candidata  
a Capitã da Força.
- 79 00:04:56,755 --> 00:05:00,509 [Adora] Capitã da Força, sério?  
Ele disse isso sobre mim?
- 80 00:05:00,592 --> 00:05:03,637 [Sombria] Sim.  
Ele acredita muito em você.
- 81 00:05:03,951 --> 00:05:07,490 Tanto que você terá a honra  
de liderar uma equipe.
- 82 00:05:07,591 --> 00:05:10,388 Vocês irão invadir  
uma Fortaleza Rebelde.
- 83 00:05:11,195 --> 00:05:14,143 Quer dizer que finalmente  
vamos para a ativa?
- 84 00:05:14,761 --> 00:05:16,858 Você vai para a ativa.
- 85 00:05:17,237 --> 00:05:19,444 Mas poderei levar minha equipe?
- 86 00:05:19,545 --> 00:05:22,882 [Sombria] Eles não estão prontos.  
Te atrapalharão.
- 87 00:05:23,447 --> 00:05:27,158 [Adora] Sombria,  
eles também treinaram para isso.
- 88 00:05:27,361 --> 00:05:30,259 A Felina só quer provar que é capaz.
- 89 00:05:30,459 --> 00:05:33,561 [Sombria]  
Ela já deveria ter provado isso.
- 90 00:05:34,381 --> 00:05:37,139 [Sombria] Foi para isso  
que eu te criei.
- 91 00:05:38,639 --> 00:05:41,883 [Sombria] É a sua chance  
de mostrar seu valor.
- 92 00:05:43,475 --> 00:05:47,475 Eu vi seu potencial desde  
que te achei quando criança.

93	00:05:47,670 --> 00:05:48,896	E te acolhi.
94	00:05:50,109 --> 00:05:54,015	Não é isso que você sempre desejou desde que era pequena?
95	00:05:54,254 --> 00:05:55,254	[Adora] Sim.
96	00:05:55,519 --> 00:05:59,495	[Sombria] Com sua liderança destruiremos a rebelião.
97	00:05:59,902 --> 00:06:01,322	De uma vez por todas.
98	00:06:01,738 --> 00:06:03,597	Não me decepcione.
99	00:06:11,955 --> 00:06:13,248	<i>[Angella] Entre.</i>
100	00:06:13,603 --> 00:06:15,275	[Música grandiosa]
101	00:06:22,799 --> 00:06:24,420	[Cintilante] Majestade.
102	00:06:24,623 --> 00:06:28,623	[Angella] Desobedeceu ordens e levou a Rebelião à batalha.
103	00:06:28,794 --> 00:06:30,843	Após receber ordens de recuar.
104	00:06:31,007 --> 00:06:34,482	Eu queria impedir que a Horda destruísse uma vila.
105	00:06:34,802 --> 00:06:38,773	Você foi imprudente. Pôs os outros e si própria em perigo.
106	00:06:38,857 --> 00:06:41,067	[Cintilante] Mas lutar é perigoso!
107	00:06:41,168 --> 00:06:44,770	Como vamos dar conta da Horda se continuarmos recuando?
108	00:06:44,871 --> 00:06:47,520	Logo não haverá mais nada para defender.
109	00:06:47,621 --> 00:06:51,094	[Angella] Estou cansada dessa insolência, Comandante.
110	00:07:12,933 --> 00:07:14,601	[Cintilante] Por que sou comandante se não posso lutar?
111	00:06:55,281 --> 00:06:56,562	Chega! Você está...
112	00:06:57,163 --> 00:06:58,171	De castigo!
113	00:06:58,920 --> 00:07:00,795	-Mãe! -Você me ouviu.
114	00:07:00,879 --> 00:07:03,216	[Cintilante] Não posso fazer nada!
115	00:07:03,317 --> 00:07:05,121	Não discutiremos isso hoje.

116	00:07:05,222 --> 00:07:08,557	[Sussurro] Está me envergonhando em frente à corte!
117	00:07:08,956 --> 00:07:12,175	[Cintilante gritando] Eu estou te envergonhando?
118	00:07:12,760 --> 00:07:14,831	[Angella] Vá para o seu quarto!
119	00:07:15,268 --> 00:07:16,900	[Cintilante] Estou indo!
120	00:07:19,606 --> 00:07:20,649	[Suspira]
121	00:07:23,913 --> 00:07:27,772	[Música dramática]
122	00:07:31,284 --> 00:07:32,284	[Adora grita]
123	00:07:32,384 --> 00:07:34,604	[Felina] O que ela disse? E isso?
124	00:07:34,705 --> 00:07:36,122	[Adora] Ei, devolve!
125	00:07:37,666 --> 00:07:40,072	[Felina] Não acredito! Foi promovida.
126	00:07:40,314 --> 00:07:43,985	Bom, mais ou menos. Quer dizer, acho que sim.
127	00:07:44,255 --> 00:07:48,208	-[Adora] Mas não é nada. -[Felina] Mentira, isso é incrível.
128	00:07:48,310 --> 00:07:50,231	Vamos conquistar o mundo!
129	00:07:50,332 --> 00:07:52,806	[Ronronando] Eu preciso explodir algo.
130	00:07:52,889 --> 00:07:54,265	-[Adora] Ah. -O quê?
131	00:07:54,349 --> 00:07:56,889	[Adora] Sombria disse que você não vai.
132	00:07:57,161 --> 00:07:59,980	O quê? Meu tempo foi tão bom quanto o seu.
133	00:08:00,063 --> 00:08:01,564	O que eu fiz pra ela?
134	00:08:01,684 --> 00:08:04,567	[Adora] Você não tem muito respeito por ela.
135	00:08:04,651 --> 00:08:06,330	[Felina] Por que deveria?
136	00:08:06,431 --> 00:08:10,345	Ela tem raiva porque, sem o Hordak, não tem poder nenhum.
137	00:08:10,492 --> 00:08:13,833	Mas deve ser fácil agradecer a todos sendo puxa-saco.

138 00:08:13,934 --> 00:08:15,944 Eu não sou...  
<i>[Metal estalando]</i>

139 00:08:16,045 --> 00:08:17,280 [Adora] Espera!

140 00:08:18,365 --> 00:08:19,374 [Suspira]

141 00:08:24,918 --> 00:08:26,059 [Estalo de metal]

142 00:08:32,838 --> 00:08:34,611 [Adora] Desculpa.

143 00:08:34,806 --> 00:08:37,350 Não sabia que você queria ser Capitã.

144 00:08:37,434 --> 00:08:40,379 [Felina] Não quero.  
Toma sua insígnia idiota.

145 00:08:41,609 --> 00:08:43,011 [Adora] Poxa, Felina.

146 00:08:43,274 --> 00:08:46,751 Eu me esforcei por isso  
minha vida inteira.

147 00:08:47,498 --> 00:08:50,866 Queria que você se alegrasse por mim.

148 00:08:52,349 --> 00:08:55,427 [Felina] Tanto faz.  
Eu não me importo com isso.

149 00:08:55,693 --> 00:08:59,615 Eu só quero sair desse lixo  
antes que eu morra de tédio.

150 00:09:00,415 --> 00:09:03,422 Me pergunto o que existe  
fora da Zona de Medo.

151 00:09:05,420 --> 00:09:06,954 [Adora] Quer descobrir?

152 00:09:08,757 --> 00:09:11,698 [Felina] Retiro o que disse.  
Você é incrível.

153 00:09:11,799 --> 00:09:13,940 Não creio que roubou uma nave.

154 00:09:14,041 --> 00:09:16,389 [Adora] Não faça eu me arrepender.

155 00:09:16,901 --> 00:09:19,871 [Felina] Sempre quis dirigir isso.

156 00:09:19,972 --> 00:09:22,573 [Adora]  
Guarde combustível para voltar.

157 00:09:22,674 --> 00:09:25,299 Isso é um problema para o futuro.

158 00:09:25,399 --> 00:09:26,649 [Motor acelerando]

159 00:09:26,816 --> 00:09:29,886 -[Felina] Estou dirigindo.  
-[Adora] Eu quero!

160 00:09:30,042 --> 00:09:31,887 [Gritos de ambas]

161 00:09:31,988 --> 00:09:36,363 -[Adora] Deixa eu dirigir.  
-[Felina] Não, eu que vou dirigir!

162	00:09:36,472 --> 00:09:37,573	[Adora gritando]
163	00:09:37,673 --> 00:09:38,722	Felina!
164	00:09:40,548 --> 00:09:41,986	[Sussuros sinistros]
165	00:09:42,790 --> 00:09:46,461	-[Felina] O que é isso? -[Adora] A Floresta do Sussurro.
166	00:09:46,805 --> 00:09:51,674	[Adora] Dizem que há monstros e que as árvores se movem sem vermos.
167	00:09:51,849 --> 00:09:55,411	As equipes da Horda que vieram nunca voltaram.
168	00:09:56,429 --> 00:09:57,430	[Felina] Vamos.
169	00:09:57,514 --> 00:09:59,390	[Adora] Espera! [Gritos]
170	00:09:59,951 --> 00:10:01,670	[Felina gritando animada]
171	00:10:02,028 --> 00:10:04,004	[Felina rindo] [Música tensa]
172	00:10:05,293 --> 00:10:07,333	[Motor da nave acelerando]
173	00:10:08,066 --> 00:10:09,317	[Ambas gritam]
174	00:10:10,985 --> 00:10:12,195	Felina, devagar!
175	00:10:13,655 --> 00:10:15,532	[Adora] Olha a árvore!
176	00:10:17,740 --> 00:10:19,303	[Música se intensifica]
177	00:10:19,577 --> 00:10:22,539	[Som de impacto] [Gemido] [Felina] Adora!
178	00:10:23,485 --> 00:10:25,196	[Gritos] [Som de impacto]
179	00:10:26,524 --> 00:10:27,860	[Gemido]
180	00:10:31,202 --> 00:10:32,654	[Sussurros sinistros]
181	00:10:34,968 --> 00:10:36,084	[Gemidos de dor]
182	00:10:38,138 --> 00:10:39,139	Felina?
183	00:10:40,298 --> 00:10:42,013	[Música majestosa]
184	00:10:44,310 --> 00:10:45,310	Nossa.
185	00:10:49,983 --> 00:10:50,983	Legal.
186	00:10:55,071 --> 00:10:56,477	[Respiração ofegante]

187	00:10:56,823 --> 00:10:59,565	<i>[Mulher] O equilíbrio</i> <i>deve ser restaurado.</i>
188	00:10:59,768 --> 00:11:02,287	<i>Etéria deve buscar uma heroína.</i>
189	00:11:03,371 --> 00:11:04,873	[Choro de bebê]
190	00:11:04,956 --> 00:11:07,375	<i>[Mulher] Adora. Adora.</i>
191	00:11:07,750 --> 00:11:08,877	[Felina] Adora?
192	00:11:09,210 --> 00:11:10,210	Adora!
193	00:11:11,761 --> 00:11:15,730	-Felina? O que houve? -Você caiu depois de bater a nave.
194	00:11:16,034 --> 00:11:17,385	[Adora] Você bateu!
195	00:11:17,557 --> 00:11:19,377	[Felina] Discutível. Vamos.
196	00:11:19,573 --> 00:11:21,245	[Adora] Calma, onde está?
197	00:11:21,346 --> 00:11:24,283	-[Felina] Oi? -[Adora] Tinha uma espada aqui.
198	00:11:24,384 --> 00:11:26,907	Tentei tocá-la, mas começou a brilhar.
199	00:11:27,008 --> 00:11:29,282	[Felina] Teve algum dano cerebral?
200	00:11:29,383 --> 00:11:30,790	Sombria vai me matar.
201	00:11:30,891 --> 00:11:34,027	[Adora] Meu cérebro está bem. Ela estava aqui.
202	00:11:34,195 --> 00:11:37,572	[Felina] Não tem nada aqui. Vamos embora.
203	00:11:39,086 --> 00:11:40,297	[Motor da nave]
204	00:11:50,036 --> 00:11:52,443	[Música misteriosa] [Rumor de folhas]
205	00:11:53,713 --> 00:11:56,966	<i>[Cintilante] Mãe,</i> <i>eu sei que nunca lerá isso.</i>
206	00:11:57,237 --> 00:11:58,885	Mas preciso desabafar.
207	00:11:59,181 --> 00:12:01,946	Sinto que você...
208	00:12:03,134 --> 00:12:05,524	Não me respeita.
209	00:12:06,001 --> 00:12:07,624	[Música misteriosa]
210	00:12:10,853 --> 00:12:11,993	[Grito agudo]
211	00:12:13,644 --> 00:12:14,699	OLHE PARA FORA

212 00:12:17,528 --> 00:12:19,447 Cuidado! Quase me acertou.

213 00:12:20,865 --> 00:12:23,138 -[Gritando] Oi Cintilante!  
-Quieto!

214 00:12:23,576 --> 00:12:25,662 Arqueiro, por que está aqui?

215 00:12:25,745 --> 00:12:27,914 [Gritando]  
Não ouvi. Desce aqui.

216 00:12:27,997 --> 00:12:31,604 -[Cintilante] Estou de castigo.  
-[Arqueiro] O quê?

217 00:12:54,073 --> 00:12:57,860 [Sussurrando] Estou de castigo!

218 00:12:34,837 --> 00:12:35,837 O quê?

219 00:12:37,171 --> 00:12:38,171 Estou...

220 00:12:38,272 --> 00:12:39,757 De castigo.  
[Grito]

221 00:12:41,207 --> 00:12:43,613 [Cintilante] Que raiva da minha mãe.

222 00:12:43,792 --> 00:12:45,659 [Arqueiro] É sobre Elberon?

223 00:12:45,760 --> 00:12:49,760 [Cintilante] Eu queria evitar  
que outra vila fosse destruída!

224 00:12:49,894 --> 00:12:53,894 Ela me posicionou lá  
porque é remoto demais para atacarem.

225 00:12:54,479 --> 00:12:57,705 Mas atacaram  
e pude provar que sou capaz.

226 00:12:57,862 --> 00:13:01,781 Mas para ela eu não sou capaz de nada  
por ser uma princesa.

227 00:13:01,889 --> 00:13:02,889 [Resmungo]

228 00:13:03,992 --> 00:13:07,459 Isso não faz sentido.  
Todo mundo aqui é uma princesa.

229 00:13:07,560 --> 00:13:10,039 Sou o único que não é uma princesa.

230 00:13:10,140 --> 00:13:12,296 [Cintilante] Fale isso para ela.

231 00:13:12,397 --> 00:13:15,811 -[Arqueiro] Ei, e isso?  
-[Cintilante] Última gaveta.

232 00:13:15,976 --> 00:13:18,089 Enfim, sua mãe pode ter razão.

233 00:13:18,172 --> 00:13:21,367 Você só saiu de lá  
por causa do teletransporte.

234 00:13:21,551 --> 00:13:24,137 E convenhamos,  
ele nem sempre funciona.

235	00:13:24,238 --> 00:13:25,954	Eu quero apoio, Arqueiro.
236	00:13:26,375 --> 00:13:31,195	[Arqueiro] Você precisa fazer mais se quer provar do que é capaz.
237	00:13:32,014 --> 00:13:35,889	Por sorte, eu tenho o que precisa. Olha só isso.
238	00:13:36,107 --> 00:13:39,402	Encontrei tecnologia dos Primeiros na floresta.
239	00:13:39,485 --> 00:13:42,405	Uma bem poderosa de acordo com as leituras.
240	00:13:42,558 --> 00:13:46,417	Se você trazê-la de volta sua mãe vai ficar impressionada.
241	00:13:46,518 --> 00:13:49,791	[Cintilante] Lembra do castigo? [Batidas na porta]
242	00:13:49,893 --> 00:13:51,900	<i>[Angella] Cintilante? Está aí?</i>
243	00:13:53,572 --> 00:13:54,822	[Gemido]
244	00:13:55,244 --> 00:13:57,596	[Batidas] [Cintilante] Estou aqui.
245	00:13:57,697 --> 00:13:59,970	Tem mais alguém aí? Escutei vozes.
246	00:14:00,822 --> 00:14:03,423	Não tem ninguém aqui. Me deixe em paz.
247	00:14:04,056 --> 00:14:06,525	Não fale desse jeito comigo, mocinha.
248	00:14:06,763 --> 00:14:09,515	<i>[Vozes discutindo]</i> [Aparelho apitando]
249	00:14:09,599 --> 00:14:11,825	<i>[Discussão continua]</i>
250	00:14:12,200 --> 00:14:13,200	<i>[Porta bate]</i>
251	00:14:13,662 --> 00:14:14,942	[Cintilante] Vamos.
252	00:14:15,605 --> 00:14:16,647	[Roncos]
253	00:14:21,736 --> 00:14:22,779	[Gemido]
254	00:14:22,892 --> 00:14:24,962	[Som agudo] <i>[Mulher] Adora.</i>
255	00:14:25,365 --> 00:14:26,449	<i>Adora.</i>
256	00:14:27,116 --> 00:14:29,035	<i>Adora!</i> [Sobressalto]
257	00:14:31,158 --> 00:14:32,189	[Roncos]

258 00:14:41,281 --> 00:14:42,882 [Felina] Onde está indo?

259 00:14:43,163 --> 00:14:45,765 Para a floresta.  
Preciso descobrir algo.

260 00:14:45,865 --> 00:14:47,677 [Felina] O quê? Você não...

261 00:14:47,778 --> 00:14:49,777 [Robô apitando]

262 00:14:50,621 --> 00:14:53,825 [Felina] Você está estranha desde que voltamos.

263 00:14:53,926 --> 00:14:55,371 Está bem mesmo?

264 00:14:55,472 --> 00:14:59,136 [Adora] Sei que vi algo lá.  
Só preciso checar de novo..

265 00:14:59,237 --> 00:15:01,315 Sinto que é importante.

266 00:15:01,681 --> 00:15:03,622 -[Felina] Vamos.  
-[Adora] Não.

267 00:15:03,723 --> 00:15:06,017 Não quero que tenha problemas.

268 00:15:06,118 --> 00:15:09,891 Só cobre para mim.  
Voltarei antes que percebam.

269 00:15:10,076 --> 00:15:11,076 Adora!

270 00:15:11,661 --> 00:15:12,661 Adora!

271 00:15:14,372 --> 00:15:16,207 [Arqueiro] Qual é!

272 00:15:16,307 --> 00:15:18,963 [Som de estática]  
Estamos perdidos?

273 00:15:19,166 --> 00:15:21,166 Não, essa coisa está estranha.

274 00:15:21,462 --> 00:15:24,391 Parece que está sobrecarregado pelo sinal.

275 00:15:24,549 --> 00:15:25,744 Deve estar perto!

276 00:15:26,033 --> 00:15:29,040 [Som agudo vindo de longe]  
Acho que é para lá.

277 00:15:29,154 --> 00:15:30,388 Por que acha isso?

278 00:15:32,432 --> 00:15:34,491 Ah, sim. Isso serve.

279 00:15:36,064 --> 00:15:40,033 [Adora] O que faço aqui?  
Felina tem razão, não tem sentido.

280 00:15:40,356 --> 00:15:43,151 Não tem nenhuma espada,  
só bati a cabeça.

281	00:15:43,234 --> 00:15:46,237	Eu deveria ir embora e esquecer tudo isso.
282	00:15:46,337 --> 00:15:48,337	<i>[Som agudo vindo de longe]</i>
283	00:15:54,460 --> 00:15:56,410	[Som agudo] [Música majestosa]
284	00:15:57,331 --> 00:16:00,126	<i>[Cintilante] Deixa que eu guio.</i>
285	00:16:00,668 --> 00:16:02,877	<i>[Arqueiro] A luz veio lá do fim.</i>
286	00:16:02,978 --> 00:16:06,947	-[Cintilante] Sim, é ali. -[Arqueiro] O rastreador discorda.
287	00:16:07,048 --> 00:16:08,524	-É por aqui... [Ofega]
288	00:16:08,624 --> 00:16:09,624	[Ofega]
289	00:16:10,462 --> 00:16:12,305	-Soldado da Horda! -Eu vi!
290	00:16:12,657 --> 00:16:14,474	[Ambos gritam]
291	00:16:16,497 --> 00:16:17,567	[Música animada]
292	00:16:18,436 --> 00:16:19,436	[Ofega]
293	00:16:20,938 --> 00:16:21,939	[Gemido]
294	00:16:23,191 --> 00:16:24,448	[Cintilante] Pega!
295	00:16:26,853 --> 00:16:28,392	[Adora] Dê-me a espada.
296	00:16:28,493 --> 00:16:30,543	[Cintilante gritando]
297	00:16:30,865 --> 00:16:32,074	[Adora] Sai!
298	00:16:37,653 --> 00:16:40,192	<i>[Adora] Pare,</i> <i>eu não quero te machucar.</i>
299	00:16:40,293 --> 00:16:43,192	Desde quando a Horda se importa com isso?
300	00:16:45,963 --> 00:16:49,884	[Gemidos e gritos]
301	00:16:58,809 --> 00:17:00,061	O quê?
302	00:17:00,811 --> 00:17:02,897	[Mulher] Olá, Adora.
303	00:17:03,804 --> 00:17:06,140	Quem é você? O que está acontecendo?
304	00:17:06,567 --> 00:17:10,488	Meu nome é Esperança da Luz. Esperei muito tempo por você.

- 305 00:17:10,571 --> 00:17:14,575 Mas não podia te contatar até você se conectar com a espada.
- 306 00:17:14,659 --> 00:17:16,258 Você mandou a espada?
- 307 00:17:16,358 --> 00:17:18,279 [Esperança da Luz]  
Ela é sua.
- 308 00:17:18,623 --> 00:17:20,647 <i>Etéria precisa de você.</i>
- 309 00:17:21,207 --> 00:17:25,839 Você responderá seu chamado?  
Lutará pela honra de Grayskull?
- 310 00:17:25,962 --> 00:17:29,031 [Adora] Do que está falando?  
O que é Grayskull?
- 311 00:17:29,188 --> 00:17:31,790 [Adora] Não faz sentido.  
Eu não entendo.
- 312 00:17:32,202 --> 00:17:33,803 -Você entenderá.  
-Espera!
- 313 00:17:35,596 --> 00:17:36,681 [Gemido]
- 314 00:17:39,350 --> 00:17:40,643 [Resmungos]
- 315 00:17:41,972 --> 00:17:43,183 [Arqueiro]  
Acordou!
- 316 00:17:44,394 --> 00:17:47,683 -[Adora] O que houve?  
-[Cintilante] Quieta, espiã.
- 317 00:17:48,401 --> 00:17:50,502 Como conseguiu chegar até aqui?
- 318 00:17:50,776 --> 00:17:54,065 [Adora] Eu só entrei.  
E não sou uma espiã.
- 319 00:17:54,501 --> 00:17:58,142 [Cintilante] Claro.  
Você está aqui por coincidência.
- 320 00:17:58,330 --> 00:18:01,866 Tentou roubar nossa espada só por coincidência também.
- 321 00:18:02,053 --> 00:18:04,292 [Adora] Não é sua.  
Achei primeiro.
- 322 00:18:04,393 --> 00:18:07,666 [Cintilante] A floresta é protegida pela Rebelião.
- 323 00:18:07,767 --> 00:18:10,174 Conseguiu chegar até aqui por sorte.
- 324 00:18:10,275 --> 00:18:12,619 Vamos levá-la de volta a Lua Clara.
- 325 00:18:12,720 --> 00:18:14,790 Interrogá-la da maneira certa.
- 326 00:18:16,012 --> 00:18:17,221 Isso é perfeito.

327	00:18:17,305 --> 00:18:19,640	Temos a tecnologia para a Rebelião.
328	00:18:19,724 --> 00:18:24,386	E capturamos uma espiã da Horda. Minha mãe vai se impressionar.
329	00:18:24,771 --> 00:18:26,856	Vamos, de pé.
330	00:18:28,190 --> 00:18:30,596	[Arqueiro] Estamos no caminho certo?
331	00:18:30,697 --> 00:18:34,655	[Cintilante] Sei o que estou fazendo. Pode confiar em mim?
332	00:18:34,739 --> 00:18:38,784	[Arqueiro] Eu sempre confio, mas estou ficando com medo.
333	00:18:39,059 --> 00:18:43,331	Eu praticamente cresci nessa floresta e nunca vi essa parte dela.
334	00:18:43,414 --> 00:18:46,167	Ouvi histórias de coisas estranhas aqui.
335	00:18:46,268 --> 00:18:49,604	[Cintilante] Está tudo bem. Deixa eu entender isso.
336	00:18:49,705 --> 00:18:51,881	[Arqueiro] Que sensível.
337	00:18:52,007 --> 00:18:55,092	Peço desculpas por ela. Geralmente ela é legal.
338	00:18:56,180 --> 00:18:58,056	Não é de falar muito, não é?
339	00:18:58,157 --> 00:19:00,782	[Adora] Não quero falar com captores.
340	00:19:00,883 --> 00:19:02,032	[Arqueiro] Justo.
341	00:19:05,858 --> 00:19:08,999	[Adora] Ela é uma princesa. Como pode segui-la?
342	00:19:09,100 --> 00:19:12,100	Princesas são uma ameaça para todos em Etéria.
343	00:19:12,411 --> 00:19:16,412	-[Arqueiro] Hordak diz isso? -[Adora] Achei que todos sabiam.
344	00:19:16,513 --> 00:19:19,659	São violentas e não sabem controlar os poderes.
345	00:19:19,742 --> 00:19:20,868	[Gritos]
346	00:19:22,612 --> 00:19:25,748	[Arqueiro] Nunca conheceu uma, não é?
347	00:19:26,582 --> 00:19:28,847	Talvez não pessoalmente, mas...
348	00:19:28,947 --> 00:19:30,947	[Som de choro]
349	00:19:34,296 --> 00:19:37,616	[Música dramática]

- 350 00:19:43,659 --> 00:19:45,331 [Adora] O que houve aqui?
- 351 00:19:45,432 --> 00:19:49,174 [Cintilante] Não minta.  
Aposto que você fez parte disso.
- 352 00:19:49,275 --> 00:19:52,191 [Adora] Como assim?  
A Horda não fez isso.
- 353 00:19:55,824 --> 00:19:57,098 [Cintilante] Sério?
- 354 00:19:58,403 --> 00:20:01,492 Você é uma destruidora cruel,  
igual ao resto.
- 355 00:20:01,593 --> 00:20:03,310 [Adora] Não sou.
- 356 00:20:03,411 --> 00:20:06,350 Hordak diz que fazemos  
o melhor para Etéria.
- 357 00:20:06,451 --> 00:20:09,326 Queremos deixar tudo melhor,  
mais tranquilo.
- 358 00:20:09,693 --> 00:20:12,380 [Cintilante]  
Isso é o melhor para Etéria?
- 359 00:20:12,776 --> 00:20:16,205 A Horda envenenou as terras  
e queimou as cidades.
- 360 00:20:16,834 --> 00:20:20,545 Destruíram tudo pelo caminho.  
E você faz parte disso.
- 361 00:20:20,845 --> 00:20:22,131 Isso é tranquilo?
- 362 00:20:26,966 --> 00:20:29,103 [Adora] Isso não faz sentido.
- 363 00:20:29,262 --> 00:20:31,473 A Horda nunca faria algo assim.
- 364 00:20:31,574 --> 00:20:34,179 [Arqueiro] Você não sabia disso?
- 365 00:20:34,316 --> 00:20:38,195 Quero dizer,  
chamam seu exército de Horda do Mal.
- 366 00:20:38,279 --> 00:20:39,363 Quem diz isso?
- 367 00:20:40,073 --> 00:20:41,081 Todo mundo.
- 368 00:20:41,782 --> 00:20:44,994 [Adora] A Horda me resgatou  
e me deu uma casa.
- 369 00:20:45,452 --> 00:20:48,855 Eles são minha família.  
Você não os conhece como eu.
- 370 00:20:48,956 --> 00:20:51,542 Talvez você não os conheça  
como pensa.
- 371 00:20:51,625 --> 00:20:53,335 [Cintilante gritando]

372	00:20:54,444 --> 00:20:57,445	-Tem algo grande ali. -[Arqueiro] Grande como?
373	00:20:57,546 --> 00:20:59,588	[Chão tremendo]
374	00:21:02,149 --> 00:21:03,888	[Arqueiro] Ok, bem grande.
375	00:21:04,597 --> 00:21:05,723	[Guinchado]
376	00:21:07,042 --> 00:21:08,309	[Arqueiro] Cuidado!
377	00:21:08,409 --> 00:21:10,409	[Música de ação]
378	00:21:10,487 --> 00:21:11,877	[Gemidos]
379	00:21:12,565 --> 00:21:13,977	[Gritos] [Guinchado]
380	00:21:15,963 --> 00:21:17,080	[Gritos]
381	00:21:24,177 --> 00:21:25,505	[Som de disparos]
382	00:21:25,605 --> 00:21:27,605	[Disparos continuam] [Berros]
383	00:21:35,871 --> 00:21:38,249	[Música de ação continua]
384	00:21:40,953 --> 00:21:42,544	[Arqueiro gritando]
385	00:21:45,054 --> 00:21:47,764	[Som de disparos] [Cintilante gritando]
386	00:21:49,613 --> 00:21:51,613	<i>[Gritos e disparos continuam]</i>
387	00:21:53,896 --> 00:21:55,235	<i>[Adora] Ei, insetão!</i>
388	00:21:56,750 --> 00:21:58,157	Vamos, Espada Mágica.
389	00:21:58,544 --> 00:22:01,013	Cadê o flash de luz quando se precisa?
390	00:22:01,113 --> 00:22:03,113	[Berro] [Guinchado]
391	00:22:11,332 --> 00:22:12,942	<i>[Esperança da Luz]</i> <i>Adora.</i>
392	00:22:15,209 --> 00:22:16,216	<i>Adora.</i>
393	00:22:16,877 --> 00:22:17,920	Adora.
394	00:22:18,003 --> 00:22:19,129	<i>[Choro de bebê]</i>
395	00:22:20,714 --> 00:22:23,050	<i>Lutará pela honra de Grayskull?</i>
396	00:22:23,133 --> 00:22:25,928	<i>[Ecoando] Pela honra de Grayskull?</i>
397	00:22:26,929 --> 00:22:30,266	[Adora] Pela honra de Grayskull!

- 398 00:22:30,366 --> 00:22:32,366 [Estrondo]
- 399 00:22:32,833 --> 00:22:35,575 [Música majestosa]