Faculdade Canção Nova

Felipe Dias Lustosa Oliveira
Maria Luísa Marques da Silva
Maryana Rosa Feitosa de Oliveira

A Dublagem em *One Piece* - As distinções nas versões do anime e da série: Um podcast

Cachoeira Paulista
2025

Faculdade Canção Nova

Felipe Dias Lustosa Oliveira,
Maria Luísa Marques da Silva,
Maryana Rosa Feitosa de Oliveira

A Dublagem em *One Piece* - As distinções nas versões do anime e da série: Um *podcast*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência para obtenção do grau de Bacharel em Rádio e TV sob orientação do Prof. Me. Danielson de Oliveira Freire.

Cachoeira Paulista
2025

"Eu não sei usar espadas, não sei navegar, também não sei cozinhar e não sei mentir, o que eu sei é que dependo dos meus amigos se quiser continuar vivendo!"

Monkey D. Luffy

AGRADECIMENTOS

Manifestamos nossa profunda gratidão a Deus, que nos deu força, discernimento e paz em cada etapa desta caminhada. Agradecemos às nossas famílias, que foram nossa base desde o início. Cada conselho, abraço e palavra de incentivo nos sustentou nos momentos difíceis. Sem o amor e o apoio de vocês, não teríamos chegado até aqui. Também agradecemos ao grupo BTS, cuja música nos uniu, nos inspirou e fortaleceu nossa amizade. *Spring Day* e tantas outras canções nos acompanharam e tornaram a jornada mais leve e significativa.

Registramos nossa gratidão ao Prof. Me. Danielson de Oliveira Freire, por sua paciência, orientação e apoio constante, mesmo nos momentos mais desafiadores. Muito obrigado por acreditar em nós.

Agradecemos também ao Prof. Dr. Marcos Jolbert Cáceres Azambuja, que nos fez rir, chorar, aprender e até surtar com trabalhos e provas, sempre de um jeito que nos tornava melhores. No início, ele pode até dar um certo medo, mas logo descobrimos um coração enorme, um professor incrível e um amigo para a vida. Obrigado por tudo, professor, por estar presente nos momentos difíceis e por celebrar nossas vitórias junto conosco.

Estendemos nossa gratidão ao Prof. Dr. Henrique Alckmin Prudente, pelo carinho, pela ajuda e por sempre acreditar no nosso potencial, mesmo fora de sua área de especialidade. Agradecemos, ainda, a todos os professores que fizeram parte da nossa trajetória. Cada aula e cada orientação contribuíram para nossa formação acadêmica e pessoal.

Agradecemos aos incríveis entrevistados que fizeram parte do nosso projeto. Ao dublador Silvio Giraldi, nosso muito obrigado por abrir portas, oferecer suporte, participar do podcast e estar presente em nossa banca. Sua generosidade tornou nosso trabalho possível. Também agradecemos à Pollyana, que tornou esse contato possível e contribuiu diretamente para que tudo acontecesse. Aos dubladores Adrian Tatini, Fábio de Castro e Carol Valença, nosso agradecimento por compartilharem suas experiências e histórias. Conversar com vocês foi um

sonho, daqueles que guardamos para sempre. Obrigado por mostrarem que a dublagem é feita de talento, técnica, amor e entrega.

Este projeto nos fez enxergar ainda mais a grandiosidade dos profissionais que atuam com a dublagem e que, mesmo nos bastidores, dão vida a mundos inteiros. Nossa gratidão a todos os dubladores brasileiros.

E falando em mundos inteiros, chegamos a *One Piece*, obra que marcou nossa trajetória e iluminou nosso TCC. Obrigado, Eiichiro Oda, por criar um universo tão rico e cheio de significados, e por personagens que nos ensinam sobre sonhos, coragem e liberdade. Luffy e sua tripulação mostram que ninguém chega ao sucesso sozinho, algo que também vivemos nesta jornada. Seu amor pela arte nos inspirou a sermos profissionais mais criativos, dedicados e apaixonados pelo audiovisual. *One Piece* nos ensinou sobre coragem, liberdade, sonhos e, acima de tudo, amizade. Assim como os Chapéus de Palha, aprendemos que ninguém vai longe sozinho. Nós três somos prova disso: trabalhamos juntos, rimos juntos, caímos juntos e nos levantamos juntos. Como diz uma das frases marcantes do anime: Mesmo que percamos tudo, nunca desistiremos!

Frase que nos guiou nos momentos mais difíceis e representa quem somos: três pessoas diferentes, unidas pelo amor à arte e pela força da amizade. E falando em amizade, eu, **Maria Luísa** não poderia deixar de agradecer à minha melhor amiga Maryana Rosa. Em meio a brigas bobas, risadas intermináveis, problemas, soluções improvisadas e todas as situações malucas que vivemos juntas, eu vivi alguns dos melhores momentos da minha vida ao seu lado. Obrigada por ser essa pessoa que transforma qualquer dia ruim em algo mais leve, que me entende até no silêncio e que permanece comigo mesmo quando tudo parece desabar. Eu sei que posso confiar em você para absolutamente qualquer coisa, e pode ter certeza de que eu sempre vou estar ao seu lado também. Não importa a distância, o tempo ou a correria da vida… a gente sempre vai se encontrar de novo, porque nossa amizade é maior do que qualquer estrada. Obrigada por me acalmar em meio ao caos, por me ouvir sem julgamentos e me acolher nos momentos em que eu mais precisava. Obrigada por preparar minhas comidas favoritas e por cuidar de mim de um jeito que só você sabe fazer. Obrigada por me ajudar nessa trajetória tensa, cansativa e, ao

mesmo tempo, tão importante. Mas, acima de tudo, obrigada por me amar exatamente como eu sou: agitada, às vezes grossa, nervosa, intensa e cheia de manias (risos). Você nunca tentou me mudar ao contrário, você me abraça do jeitinho que eu sou. Eu te amo muito! Obrigada por existir e por caminhar comigo. E para o meu amor Felipe Dias, quero agradecer por estar comigo desde o início da faculdade. No começo, nem imaginávamos que nossos caminhos seguiriam juntos desse jeito tão bonito, mas a vida, com suas surpresas, e Deus, com seus planos perfeitos, nos uniu. E hoje estamos aqui, entregando o trabalho mais importante da nossa formação, lado a lado. Obrigada por me acolher nos meus dias difíceis, por me amar com paciência, intensidade e ternura, e por ser, além de tudo, o meu melhor amigo. Obrigada pelas risadas, pelas brincadeiras bobas que sempre me tiram um sorriso, por me fazer rir até nos dias mais pesados e por estar comigo em cada momento especial dessa jornada. Obrigada também pelas brigas porque, mesmo sendo difíceis, elas nos ensinaram, nos fortaleceram e nos aproximaram ainda mais. Cada desafio que enfrentamos juntos só provou o quanto nosso amor é firme, verdadeiro e resiliente. Obrigada por me proteger, por cuidar de mim como se eu fosse uma princesa, por me apoiar em cada sonho e por estar sempre disposto a caminhar ao meu lado. Obrigada por me amar do jeitinho que eu sou, com minhas manias, minhas inseguranças, meus medos e a minha intensidade. Finalmente estamos chegando ao fim da faculdade, mas ao mesmo tempo, estamos apenas começando a construir a nossa vida juntos. Eu te amo, hoje e sempre.

Mãe (Glória Cristina) e Pai (Francisco de Assis), vocês sempre foram o meu porto seguro, o lugar para onde eu posso voltar independentemente do que aconteça. Cada conselho, cada gesto de carinho, cada preocupação e até mesmo cada bronca construíram a pessoa que eu sou hoje. Vocês sempre acreditaram em mim, mesmo quando eu mesma não tinha tanta certeza assim. Sempre estiveram torcendo pelo meu melhor, me apoiando, me guiando e segurando minha mão quando o caminho parecia difícil demais. E agora, olhem para mim: estou entregando meu TCC e me formando na faculdade. Sei que, na cabeça de vocês, a frase clássica aparece imediatamente “não fez mais que sua obrigação!” e sim, vocês estão certos. Mas vocês também sabem que eu fiz mais

do que minha obrigação: eu dei o meu melhor. Eu me esforcei, estudei, perdi noites, enfrentei desafios e segui firme porque aprendi com vocês a nunca desistir. Tudo o que conquistei até aqui tem um pedacinho de vocês. Obrigada por me proporcionarem uma educação tão sólida, tão cheia de valores e princípios. Obrigada por confiarem em mim quando eu precisei ir morar em outra cidade, mesmo que isso tenha apertado o coração de vocês, e o meu também. Obrigada por acreditarem que eu seria capaz, por nunca deixarem faltar amor, apoio e força. Agora sou oficialmente uma adulta, caminhando com minhas próprias pernas, fazendo minhas escolhas e construindo meus sonhos. Às vezes isso assusta, eu sei, mas também é lindo. E se hoje eu posso seguir nesse caminho com segurança e coragem, é porque vocês me ensinaram a ser forte, responsável, gentil e determinada. Cada conquista minha é uma vitória de vocês também. Prometo honrar tudo que aprendi dentro dessa casa. Prometo continuar dando o meu melhor e construir uma vida bonita, cheia de propósito, alegria e dignidade. Só peço que continuem confiando em mim, como sempre fizeram. A confiança de vocês é o que me impulsiona e me ajuda a acreditar em mim mesma. Obrigada por absolutamente tudo. Vocês são os melhores pais que eu poderia ter e sou imensamente grata por caminhar com vocês ao meu lado, mesmo quando estamos longe fisicamente. Eu amo vocês.

(Maria Luísa Marques)

Eu, **Maryana Feitosa**, gostaria de começar expressando minha gratidão mais sincera aos meus pais, Ezilda Rosa Feitosa e Maurício Feitosa. Não agradeço apenas pelo apoio constante, mas pela formação de vida que vocês me deram uma formação construída diariamente em exemplos, valores, sacrifícios e amor. Tudo o que sou hoje carrega a marca de vocês. Se estou entregando este Trabalho de Conclusão de Curso, é porque vocês acreditaram em mim antes mesmo que eu acreditasse. Se lutei, insisti e não desisti, foi porque aprendi com vocês o verdadeiro significado de resiliência, persistência e dignidade ensinamentos que vieram não só em palavras, mas principalmente em gestos, atitudes e no modo como conduzem a própria vida, eu vos amo de uma forma que nem cabe no peito, um amor que transborda e que me acompanha em cada conquista. Dedico este TCC, primeiramente e com todo o meu coração, a vocês.

Gostaria também de estender meu agradecimento ao meu tio Ivan, que sempre foi presença firme e carinhosa; aos meus irmãos, Natália e seu marido Diego e

Felipe e sua esposa Carla, que sempre torceram por mim e celebraram cada passo dessa trajetória; e aos meus sobrinhos, Maria Antônia, Benjamin e Théo, que com sua inocência e alegria sempre renovaram minhas forças nos dias difíceis. Agradeço ainda à Suely Montrazi, cuja presença e apoio foram fundamentais, e a todas as outras pessoas que, de alguma maneira, foram peças essenciais nessa longa caminhada. Cada palavra de incentivo, cada gesto de carinho, cada demonstração de confiança foi decisiva para que eu permanecesse firme ao longo desses quatro anos de curso. A cada um de vocês, meu muito obrigada por acreditarem, por apoiarem, por fazerem parte desta conquista que é nossa, e não apenas minha.

Também não poderia deixar de agradecer, de coração, à Maria Luísa e ao Felipe. Muito obrigada por esses quatro anos vividos ao lado de vocês, anos que carregam tantas risadas, tantas alegrias e tantos momentos que guardarei para sempre. Cada instante que compartilhamos, por menor que parecesse na época, tornou-se único e especial na minha memória. Passamos por dias fáceis e por dias difíceis, e em todos eles vocês estiveram comigo. Nos momentos tristes, com carinho e sabedoria, soubemos juntos aliviar o peso, transformar lágrimas em força e seguir adiante. E isso, para mim, significa muito mais do que qualquer palavra pode expressar.

Obrigada por me aguentarem nesses últimos dois anos, com minhas ansiedades, minhas corridas contra o tempo e meus surtos ocasionais vocês foram um porto seguro. E obrigada, especialmente, por todo o apoio nesses dois últimos meses de faculdade. Sinceramente, não faço ideia do que teria sido de mim sem vocês ali, do meu lado, segurando as pontas comigo, me lembrando do meu valor e me ajudando a continuar. Vocês são parte essencial dessa conquista. Vocês fazem parte de mim. Eu amo vocês profundamente. (Maryana Rosa)

Eu **Felipe Dias** quero agradecer primeiramente, a Deus por ter me dado força, sabedoria e perseverança para concluir essa etapa tão importante da minha vida.

À minha mãe, Marinalva, meu mais profundo agradecimento. Foi ela quem me ensinou os valores que carrego comigo, quem esteve ao meu lado em todos os momentos e nunca deixou de acreditar em mim. Tudo o que sou hoje começou com os ensinamentos dela. Aos meus tios, que me acolheram em Cachoeira Paulista, onde pude morar por um ano e meio, deixo minha sincera gratidão pelo

carinho, apoio e por terem se tornado meu porto seguro longe de casa. Aos professores da faculdade, que foram essenciais na minha formação, agradeço por cada ensinamento, orientação e incentivo, que moldaram não apenas o profissional, mas também a pessoa que me tornei. À minha namorada, Maria Luísa Marques, deixo um agradecimento especial por ter sido meu apoio constante em todos os momentos. Sua presença, carinho, paciência e incentivo foram essenciais para que eu seguisse firme nos dias mais difíceis e confiasse em mim mesmo quando o cansaço falava mais alto. Sua fé em mim me deu forças para continuar, e sua parceria tornou essa caminhada muito mais leve e significativa. Também deixo meu agradecimento à minha sogra, Glória Cristina, pelo carinho, acolhimento e incentivo ao longo dessa jornada. Ao Prof. Me. Danielson de Oliveira Freire, meu muito obrigado por despertar em mim o interesse e a paixão pela edição de áudio. A partir de seus ensinamentos, pude desenvolver habilidades que hoje fazem parte da minha identidade profissional, tanto em áudio quanto em vídeo.

Agradeço ao Bruno Espindola, que acreditou em meu potencial e me deu a oportunidade de trabalhar como editor de vídeo na produtora audiovisual Mangata, abrindo portas e proporcionando experiências que marcaram profundamente minha trajetória que contribuiu muito para meu crescimento profissional e pessoal. E, de forma muito especial. (Felipe Dias)

Este TCC foi feito com amor, comprometimento, lágrimas, risadas e, principalmente, com uma amizade que se fortaleceu ainda mais ao longo do processo. Obrigado a todos que fizeram parte disso.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo analisar a dublagem na obra *One Piece*, identificando as distinções entre as versões do anime e do *live-action*, bem como seus impactos na recepção do público. A pesquisa realiza reflexão sobre a dublagem enquanto prática artística, técnica e cultural, ultrapassando o papel de mera tradução linguística para se afirmar como forma de mediação entre culturas. Para tanto, foi realizado um levantamento bibliográfico e conceitual acerca da dublagem, do processo de adaptação audiovisual e da produção sonora, com enfoque nos elementos de interpretação vocal e construção identitária dos personagens. A parte prática do estudo consiste na elaboração do *podcast Universo Dub*, composto por três episódios de aproximadamente 27 minutos cada, estruturados em formato de mesa redonda e entrevistas. A produção conta com a participação especial de quatro dubladores convidados. O *podcast* foi desenvolvido a partir da definição de roteiros, seleção de temas, organização das pautas e realização das etapas de gravação, edição e finalização sonora. Os resultados obtidos demonstram que as versões analisadas apresentam diferenças expressivas nas técnicas e intenções vocais, refletindo a especificidade de cada formato e sua influência na experiência do espectador. Conclui-se que a dublagem contribui significativamente para a construção do vínculo afetivo entre público e obra, reforçando sua relevância no campo da comunicação e na preservação da memória cultural e emocional dos fãs.

Palavras-chave: Dublagem; *One Piece*; Anime; *Live-action; Podcast*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Bando do Chapéu de Palha.....22
Figura 2 - Nacionalidades de cada integrante dos chapéus de palha……23
Figura 3 - Escravidão e supremacia dos dragões celestiais……24
Figura 4 - Governo mundial representado por 5 anciãos……25
Figura 5 - Representantes da Marinha, Almirantes Kizaru (Borsalino), Sakazuki (Akainu) e Kuzan (Aokiji).....25
Figura 6 - Soco de Luffy no Dragão Celestial……25
Figura 7 - Rainha Otohime……26
Figura 8 - Guerreiro Fisher Tiger……26
Figura 9 - Ilha Ohara……28
Figura 10 - Ohara sendo destruída……28
Figura 11 - Robin criança……28
Figura 12 - Enies Lobby……29
Figura 13 - Robin no arco de Enies Lobby……30
Figura 14 - Bandeira sendo incendiada.....30
Figura 15 - Protestos no Nepal.....31
Figura 16 - Manifestação no Nepal……31
Figura 17 - Gráfico de popularidade de One Piece……32

Sumário

INTRODUÇÃO.....13
1.1.OBJETIVOS.....17
1.1.1.OBJETIVO GERAL.....17
1.1.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....17
1.2.JUSTIFICATIVA.....18
2.REFERENCIAL TEÓRICO.....21
2.1.A OBRA *ONE PIECE*.....21
2.1.1.ORIGENS DE *ONE PIECE*.....33
2.1.2.DO CONCEITO A CARACTERÍSTICAS DO ANIME.....34
2.1.3.DO CONCEITO A CARACTERÍSTICAS DA SÉRIE.....37
2.1.4.A OBRA ENQUANTO ANIME.....39
2.1.5.A OBRA ENQUANTO SÉRIE.....41
2.2.DUBLAGEM.....44
2.2.1.HISTÓRICO E EVOLUÇÃO.....44
2.2.2.AS ESFERAS DA DUBLAGEM.....46
2.2.3.A DUBLAGEM EM DIFERENTES MÍDIAS AUDIOVISUAIS.....47
2.2.4.SUA DIMENSÃO COMUNICACIONAL E TRADUÇÃO AUDIOVISUAL.49
2.2.4.1.A PERFORMANCE VOCAL E O ATOR DE VOZ.....51
2.2.4.2.AS DIFERENÇAS ENTRE AS VERSÕES DUBLADA E ORIGINAL...53
2.3.O *PODCAST*.....57
2.3.1.BREVE HISTÓRICO E CONCEITUAÇÃO.....58
2.3.2.DAS CARACTERÍSTICAS DO *PODCAST*.....60
2.3.3.O FORMATO MESA REDONDA.....65
3.DESCRIÇÃO DO PRODUTO.....64
4.DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO.....66
4.1.PRÉ-PRODUÇÃO.....66
4.2.PRODUÇÃO.....68
4.3.PÓS-PRODUÇÃO.....69
5.SINOPSE.....71
6.ROTEIRO FINAL.....72
7.ORÇAMENTO IDEAL.....79
8.ORÇAMENTO REAL......80
9.PÚBLICO ALVO.....81
10.PROPOSTA DE VEICULAÇÃO.....82
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....83
REFERÊNCIAS.....86
APÊNDICE.....95
APÊNDICE A.....95
APÊNDICE B.....96
APÊNDICE C.....97
APÊNDICE D.....98
APÊNDICE E.....100
APÊNDICE F.....102
APÊNDICE G.....104
ANEXO.....105
ANEXO A.....105

INTRODUÇÃO

A dublagem, ou processo de substituição de vozes em obras audiovisuais, constitui uma prática complexa, multifacetada e profundamente significativa do ponto de vista artístico e técnico. Não há limitação à simples tradução, mas envolve interpretações vocais, escolhas expressivas e adaptações que preservam a intenção e a emoção originais das falas, garantindo naturalidade, sincronização e fidelidade narrativa. No Brasil, a dublagem é um aspecto claramente presente na recepção de produções audiovisuais, exercendo uma influência diferenciada em séries *live-action* e animações. De acordo com Lima (2023, p. 25), a dublagem compreende não apenas a ação realizada por indivíduo que modula e grava a própria voz, mas também o ato de dar voz àquele que emerge das caixas de som, acompanhando-a com gestos e reivindicando-a como uma expressão viva no contexto audiovisual.

Com mais de duas décadas em exibição desde 1999, *One Piece* conquistou uma audiência global e se tornou um fenômeno midiático que ultrapassa gerações. De acordo com o site da *Internet Movie Database* (2023)*, One Piece* foi o quarto programa de TV mais procurado no mundo em 2023, embora não tenha aparecido entre os mais pesquisados no Japão. A série *live-action* da Netflix alcançou 71 milhões de visualizações no primeiro semestre de 2024, consolidando-se como a produção mais assistida nesse período. Além disso, em fevereiro de 2025 o primeiro episódio de *Dragon Ball Daima*, produzido pela *Toei Animation* (a mesma de *One Piece*), foi exibido nos cinemas brasileiros, atraindo 30.042 espectadores em seu primeiro fim de semana, mesmo já estando disponível em *streaming* há quase cinco meses. O dado ilustra a força que a dublagem e a experiência coletiva exercem no engajamento do público.

Nesse contexto, a dublagem desempenha papel central na construção da identidade de personagens icônicos, como *Monkey D. Luffy*, e na imersão dos espectadores. No caso de *One Piece*, tanto o anime quanto o *live-action* apresentam versões dubladas que mostram diferenças importantes em termos de técnicas de adaptação, interpretação vocal e impacto na experiência do público brasileiro. A dublagem do anime, por sua natureza animada, privilegia uma maior fidelidade à expressão emocional e às características originais dos

personagens. Já a versão *live-action* passa por adaptações que priorizam a naturalidade e a coerência com a atuação dos atores em cena, o que traz diferenças perceptíveis na recepção pelo público.

De acordo com Baitello Jr. e Wodevotzky (2020, p. 174), o audiovisual original deve servir de referência para o desenvolvimento das imagens internas do dublador e para a delimitação formal da execução vocal. Embora o produto final preciso se pareça com a referência original, não pode se limitar totalmente a ela, sob risco de parecer apenas uma carcaça estética sem expressão genuína. Contudo, é igualmente fundamental que a dublagem não subverta ou perca o sentido conferido no original, nem ultrapasse os processos formais da obra. Dessa forma, o trabalho do dublador busca o equilíbrio delicado entre fidelidade e prejuízo na recriação vocal, contribuindo para que a experiência audiovisual seja verdadeira e significativa para o espectador.

No Brasil, a importância da dublagem é ainda mais evidente. Segundo o Askids, em 2022, cerca de 86% das crianças e adolescentes menores de 18 anos no Brasil consumiram filmes e séries em plataformas de *streaming*, com uma média de 11 horas semanais de consumo. Além disso, uma pesquisa do Kantar Ibope indica que crianças e adolescentes de 4 a 17 anos representam aproximadamente 35% da audiência no mercado digital, englobando também o consumo de conteúdos variados, incluindo filmes, séries e possivelmente animes. No contexto brasileiro, a relevância da dublagem ultrapassa a dimensão estética e atinge também uma função social. A dublagem possibilita o acesso de analfabetos, analfabetos funcionais e pessoas com deficiência visual, que não conseguem acompanhar as legendas, além de facilitar o consumo em telas reduzidas, como celulares e tablets e em ambientes onde a escuta prevalece sobre a leitura.

Baitello Jr. e Wodevotzky, (2020, p. 174) lembram que a dublagem desempenha um papel fundamental na democratização do acesso aos produtos audiovisuais, favorecendo uma relação afetiva e inclusiva entre o público e as obras. Ela possibilita o acesso a pessoas analfabetas, analfabetas funcionais e deficientes visuais que não conseguem acompanhar as legendas, as quais traduzem textualmente os diálogos originais para o idioma local. Além disso, a dublagem é essencial em contextos onde a leitura de legendas é dificultada, como em telas pequenas prática comum no consumo atual ou em ambientes nos

quais a escuta do áudio prevalece, seja devido ao uso simultâneo de múltiplas telas como celulares e *tablets*, ou a uma cultura de consumo audiovisual que privilegia o acompanhamento mesmo sonoro em dinâmicas, causando a concorrência de outros ruídos e elementos do ambiente. Essa função da dublagem reforça sua importância enquanto ferramenta de acessibilidade e inclusão cultural.

Segundo a *Proficient Market Insights* (2023) o mercado de dublagem apresentou crescimento expressivo: avaliado em 3,46 bilhões de dólares em 2024, projeta-se que alcance 5,46 bilhões até 2033, impulsionado principalmente pelas plataformas de *streaming*. Esse cenário evidencia a necessidade de regulamentação e valorização do trabalho dos dubladores, sobretudo diante dos debates atuais sobre o uso da inteligência artificial na substituição de vozes. De acordo com Guariento (2024), colaborador da Diálogos do Sul, no Brasil já foram registradas campanhas com mais de 50 mil assinaturas em defesa da preservação da dublagem, entendida como prática artística essencial para assegurar fidelidade, naturalidade e qualidade às obras audiovisuais.

A pesquisa proposta neste projeto tem como objeto de estudo a dublagem em animações e séries, tomando *One Piece* – em sua versão anime e *live-action*. Pretende-se realizar uma análise comparativa das versões dubladas, incluindo vozes, entonações, tradução, adaptação de diálogos e recepção do público. Também serão consideradas entrevistas com dubladores profissionais, para compreender as dificuldades e especificidades do processo tradutivo. O objetivo é identificar diferenças nas técnicas e interpretações entre as duas modalidades de dublagem e como essas escolhas influenciam a forma como os espectadores interpretam e se conectam com os personagens e a narrativa.

Assim, a dublagem, especialmente em obras como *One Piece*, configura-se como recurso artístico, técnico e comunicacional fundamental. Ela impacta diretamente a recepção do público, a construção de personagens e a promoção da inclusão social. Mais do que ferramenta de acessibilidade, deve ser reconhecida em sua dimensão estética e cultural, pois permite que personagens ganhem novas vozes e, com elas, novas camadas de significado. Ao adotar um olhar analítico e sensível, este trabalho busca contribuir para a valorização da dublagem como objeto legítimo de estudo acadêmico, reforçando seu papel como uma das mais importantes ferramentas de mediação cultural no

audiovisual

O que se espera como resultado do Trabalho de Conclusão de Curso é a identificação de diferenças acerca das técnicas e interpretações entre as duas modalidades de dublagem, anime e *live-action*, que reflitam as individualidades de cada formato audiovisual e como influenciam diretamente a forma de recepção do público que interpretam e se conectam com os personagens e a narrativa.

Com base nos resultados, espera-se que seja melhor compreender os desafios e estratégias da dublagem em diferentes formatos dentro de uma mesma franquia. Nesse sentido, busca-se refletir: O que se pode depreender de uma pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico e de entrevista, acerca da dublagem de animes e relacionada a séries do mesmo segmento do anime no *live-action* de *One Piece*?

Essa questão pode contribuir para práticas aprimoradas no mercado de dublagem e para o entendimento acadêmico sobre o impacto da dublagem no *live-action* e em animações.

1.1. OBJETIVO

1.1.1 OBJETIVO GERAL

Analisar a dublagem na obra *One Piece*, identificando as distinções entre as versões do anime e do *live-action* a fim de compreender impactos na recepção do público com posterior aplicação das reflexões em um *podcast* de mesa redonda.

1.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar levantamento bibliográfico e conceitual acerca da obra *One Piece*, abordando aspectos do anime, à adaptação *live-action* e ao formato *podcast*
- Elaborar o roteiro do *podcast Universo Dub* definindo estrutura, temas e desenvolvimento das discussões;
- Desenvolver pautas em vista das entrevistas com convidados e especialistas do *podcast*;
- Executar as etapas de gravação, edição e masterização do *podcast Universo Dub*, garantindo qualidade técnica e sonora.

1.2 JUSTIFICATIVA

A crescente importância da dublagem no cenário audiovisual globalizado decorre das transformações nas dinâmicas de consumo midiático e da ampliação do acesso a conteúdo em diferentes idiomas. Com o avanço das tecnologias digitais e a consolidação das plataformas de *streaming*, o público passou a interagir cotidianamente com produções oriundas de contextos socioculturais diversos. Nesse panorama a dublagem pode ser compreendida como um recurso que não apenas possibilita a compreensão linguística, mas também favorece a identificação do público com os personagens e as narrativas, influenciando o modo como as obras são recebidas e apreciadas (BRANNON; VIRKAR; THOMPSON, 2022).

De acordo com uma pesquisa realizada pela plataforma *Crunchyroll*, em parceria com a *National Research Group* (NRG), os animes têm conquistado uma relevância cada vez maior no cenário do entretenimento global, especialmente entre o público jovem. O estudo entrevistou 29 mil pessoas que consomem entretenimento em geral em países como Brasil, Estados Unidos, Reino Unido, Índia, Alemanha, França e México, revelando que 54% da Geração Z (pessoas nascidas entre 1997-2010) afirma ter preferência por animes, consumindo esse tipo de conteúdo pelo menos uma vez ao mês. Ainda segundo a pesquisa “as animações japonesas são mais populares entre a Geração Z do que várias celebridades como Kendrick Lamar, e quase tão populares quanto Beyoncé, LeBron James e Taylor Swift” (CRUNCHYROLL; NRG, 2025).

> A Crunchyroll e a National Research Group (NRG) fizeram uma pesquisa recentemente confirmando que mais da metade da Geração Z é fã de anime. [...] A pesquisa entrevistou um total de 29 mil pessoas que consomem entretenimento em geral nos EUA, Reino Unido, Índia, Alemanha, França, México e Brasil. [...]. 3.500 da Geração Z disseram que "gostam" ou "amam" animes e consomem algum conteúdo relacionado pelo menos uma vez ao mês. Esse é o grupo onde os animes são mais populares, revelando que 54% da Geração Z assistem animes frequentemente. (FATOS DO MUNDO GEEK, 2025).

Esses dados demonstram a relevância cultural das produções japonesas e a capacidade de dialogar com diferentes públicos e culturas ao redor do mundo. No cenário atual é possível observar que o interesse por animes não se restringe a um grupo específico, mas se estende por diferentes gerações. A Geração Z, por exemplo, representa o público mais engajado com esse tipo de

conteúdo. Entre os principais motivos para esse consumo estão a qualidade das animações, os personagens e os relacionamentos envolventes, além da criatividade e imaginação presentes nas narrativas. Ainda assim, esse interesse também se reflete entre outras faixas etárias, como os Millennials (pessoas nascidas entre 1981-1996), com 42% dos entrevistados declarando-se fãs de anime, e a Geração X (pessoas nascidas entre 1965-1980), com 24%. Esses números revelam que o fascínio pelas produções japonesas ultrapassa o tempo e as gerações, consolidando os animes como parte significativa da cultura pop contemporânea e reforçando o papel da dublagem como elemento essencial para aproximar o público brasileiro dessas obras.

> Entre os vários motivos da Geração Z para consumir animes, os principais são: qualidade da animação (37%), personagens e relacionamentos envolventes (35%) e criatividade e imaginação da narrativa (34%). [...] No grupo dos Millennials (de 29 a 44 anos) 42% das pessoas são fãs de anime, e 24% da Geração X (entre 45 e 54 anos) dizem ser fãs de anime. (FATOS DO MUNDO GEEK, 2025).

Nesse contexto, a dublagem desempenha um papel essencial como mediadora cultural, permitindo que as produções japonesas sejam compreendidas e apreciadas por espectadores que não dominam o idioma original. A tradução e a adaptação das falas tornam possível uma experiência mais próxima e emocional, contribuindo para que obras como *One Piece* alcancem tamanha popularidade e se tornem parte significativa da formação audiovisual destas gerações. Assim, é possível afirmar que o sucesso dos animes no Brasil está profundamente ligado à qualidade e ao cuidado com o processo de dublagem, que facilita o acesso e amplia a identificação do público com as histórias e personagens apresentados.

Diversos autores apontam que a dublagem ultrapassa a função de tradução verbal e assume o papel de mediação cultural e artística (CANU, 2012). Trata-se de um processo que envolve escolhas interpretativas e estilísticas capazes de transformar a experiência narrativa, conferindo novas camadas de sentido à obra (CHAUME, 2012). Jakobson (1959) havia destacado a tradução intersemiótica como um movimento de transposição de signos, enquanto Díaz Cintas e Remael (2007) defendem a dublagem como uma forma de reescrita, que demanda sensibilidade para lidar com referências culturais e contextuais. Assim, analisar a dublagem em diferentes formatos dentro de uma mesma

franquia, como no caso de *One Piece* em anime e *live-action*, contribui para preencher lacunas acadêmicas sobre os impactos estéticos, narrativos e culturais desse recurso.

A pesquisa também evidencia a dimensão prática da dublagem enquanto atividade artística e campo profissional consolidado no Brasil, país que possui uma tradição reconhecida internacionalmente nesse setor. Em um contexto marcado pela ascensão da inteligência artificial e das vozes sintéticas, torna-se necessário destacar o papel humano da dublagem, que envolve emoção, identidade cultural e representatividade.

O estudo dialoga com o mercado contemporâneo de comunicação ao apresentar, como produto final, um *podcast* voltado para discutir criticamente a prática da dublagem. Dessa forma, este trabalho de conclusão de curso não apenas aproxima o público leigo desse universo, como também oferece contribuições aplicadas para a valorização da profissão no campo de produções audiovisuais.

A motivação pessoal que sustenta esta pesquisa nasce da relação afetiva dos autores com a franquia *One Piece* e com a própria arte da dublagem. Desde a infância, as vozes dos personagens representaram não apenas um meio de compreensão, mas também uma ponte para experiências emocionais e memórias coletivas. Inserido no Curso de Comunicação Social, Rádio e Televisão, este trabalho de conclusão de curso dialoga com a linha de estudos sobre audiovisual e tradução, articulando rigor acadêmico e engajamento pessoal. Assim, reforça-se a pertinência institucional e científica da investigação, que busca unir teoria e prática, contribuindo para os debates contemporâneos sobre linguagem, mídia e cultura.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A OBRA *ONE PIECE*

A obra de aventura e fantasia acompanha a jornada de *Monkey D. Luffy* e sua tripulação de piratas em busca do tesouro lendário conhecido como *One Piece*. Criado por Eiichiro Oda, o mangá começou a ser publicado em julho de 1997 na revista *Weekly Shōnen Jump*, da editora *Shueisha*. *One Piece* se consolidou ao longo dos anos como uma das obras mais reconhecidas e duradouras da história dos mangás, ultrapassando gerações e conquistando leitores em diversos países. Prova disso é que a obra ocupou o primeiro lugar entre os mangás mais vendidos do mundo por 11 anos consecutivos, um feito impressionante que reforça sua relevância, seu impacto cultural e a grandiosidade do universo criado por Eiichiro Oda.

> Como esperado, a série de Eiichiro Oda, One Piece, popular internacionalmente, manteve sua posição de número 1 por 11 anos consecutivos desde 2008. (KOMATSU, 2018, tradução nossa).

A narrativa se passa em um mundo marítimo repleto de ilhas, civilizações e criaturas fantásticas. O enredo mistura ação, comédia e emoção, abordando temas como liberdade, amizade, justiça e perseverança. Essa combinação de fantasia e humanidade é um dos elementos que visam tornar *One Piece* uma obra especial, capaz de dialogar com o público de forma emocional e atemporal.

> Os fãs de *ONE PIECE* já se consideram, de fato, Chapéus de Palha, e está série será mais uma oportunidade de receber a bordo um contingente ainda maior de sonhadores com ideias semelhantes, de todas as esferas da vida, para se juntarem à equipe de Luffy. (BENNETT, 2023, tradução nossa).

Monkey D. Luffy é o coração e a alma da obra. Sonhador e determinado, ele carrega o grande objetivo de se tornar o Rei dos Piratas, embarcando em uma jornada que vai muito além da busca pelo lendário tesouro *One Piece*. Mais do que riquezas, o personagem deseja formar uma tripulação leal e unida, composta por pessoas que compartilham sonhos, esperanças e desejo de liberdade.

A tripulação dos Chapéus de Palha é o grupo principal de protagonistas de *One Piece*, liderado por *Monkey D. Luffy*. Formada por personagens com

personalidades, habilidades e histórias de vida muito diferentes, a tripulação representa união, coragem e amizade. Cada membro se junta ao bando para perseguir seus próprios sonhos, mas todos compartilham o mesmo objetivo maior: apoiar Luffy em sua jornada para se tornar o Rei dos Piratas. Juntos, eles enfrentam desafios, inimigos e aventuras que não apenas fortalecem seus laços, mas também simbolizam a importância do companheirismo e da lealdade ao longo da jornada conforme Figura 1.

Figura 1 - Bando do Chapéu de Palha.

Fonte: Ei Nerd (Pinterest)

Segundo Bennett (2023) é justamente essa diversidade de personalidades e a força dos vínculos entre os personagens que traduzem a essência de *One Piece*, ressaltando a importância dos laços criados durante a busca por um objetivo comum.

> O coração e a alma da história são Luffy (ñaki Godoy) e sua turbulenta e desorganizada equipe composta por talentosos desajustados chamados Chapéus de Palha. Roronoa Zoro (Mackenyu) é o espadachim ambicioso, porém reservado. Nami (Emily Rudd) é uma ladra que guarda seus segredos a sete chaves. Usopp (Jacob Romero) é outro sonhador com espírito aventureiro. E Sanji (Taz Skylar) é um cozinheiro habilidoso e um patife charmoso. Juntos, eles personificam o que ONE PIECE representa: o poder de realizar sonhos e o vínculo entre uma família e os nakama (amigos próximos) que enfrentam dificuldades juntos. (BENNETT, 2023, tradução nossa).

Juntos enfrentam mares tempestuosos, inimigos poderosos e inúmeros desafios, mas permanecem unidos como uma verdadeira família. A força do grupo não reside apenas em suas habilidades individuais, mas na lealdade, na amizade e na confiança que os ligam, valores centrais que refletem a essência

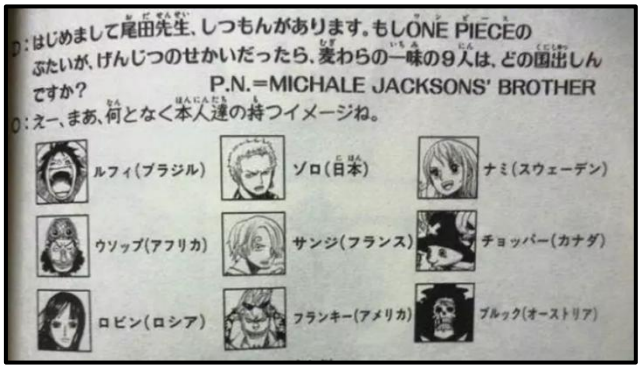
de *One Piece* e justificam o profundo vínculo emocional que a obra estabelece com seu público.

Em uma das seções de perguntas e respostas do mangá, Eiichiro Oda revelou como imaginaria as nacionalidades dos integrantes dos Chapéus de Palha se eles existissem no mundo real. Essa diversidade geográfica pode sugerir um caráter multicultural presente em *One Piece*, indicando uma narrativa que, possivelmente, ultrapassa fronteiras e dialoga com diferentes expressões da pluralidade humana.

> A pergunta do leitor foi: "Se o cenário de One Piece fosse o mundo real, quais seriam as nacionalidades dos nove integrantes dos Piratas do Chapéu de Palha? Ass: Irmão do Michael Jackson" [...] E a resposta de Oda foi: "Bem, vou colocar o que combina com a personalidade de cada um": Luffy: Brasil; Zoro: Japão; Nami: Suécia; Sanji: França; Usopp: África (não foi especificado um país); Chopper: Canadá; Robin: Rússia; Franky: Estados Unidos; Brook: Áustria. (PACHECO, 2023, tradução nossa**).**

Ao atribuir origens tão distintas aos personagens, Eiichiro Oda demonstra uma visão globalizada da amizade e da união, temas centrais em sua obra conforme Figura 2. A tripulação dos Chapéus de Palha, portanto, simboliza uma convivência harmônica entre culturas, ressaltando que a verdadeira força de um grupo está na diversidade e na solidariedade que os unem. A singularidade de *One Piece* está na forma como combina aventura épica, emoção e reflexão humana. Cada personagem é construído com profundidade e carrega um sonho pessoal, o que torna a jornada coletiva dos Piratas do Chapéu de Palha uma metáfora sobre amizade, lealdade e liberdade.

Figura 2 - Nacionalidades de cada integrante dos chapéus de palha (Bando do Luffy):



Fonte: Fandom One Piece

O universo de *One Piece* não se limita apenas à aventura. Funciona também como um espelho simbólico de questões éticas e sociais que atravessam o mundo real. Temas como desigualdade, poder, corrupção, racismo, escravidão, preconceito e justiça são articulados de forma contínua ao longo da narrativa conforme Figura 3.

Figura 3 - Escravidão e supremacia dos dragões celestiais.

Fonte: Medium (Pinterest)

A obra utiliza uma linguagem acessível, emocionalmente envolvente, e carregada de humor, o que permite que discussões complexas sejam apresentadas de maneira fluida e compreensível, sem perder o impacto crítico. Essa fusão entre entretenimento e reflexão social contribui para a relevância contínua da obra, mesmo após quase três décadas desde seu lançamento.

> Temas universais como amizade, liberdade e a busca por sonhos transmitem mensagens poderosas que conectam o público de todas as idades. O equilíbrio entre entretenimento e reflexão social, por meio de uma linguagem acessível e humor, permite que discussões complexas sejam apresentadas de forma fluida e compreensível, mantendo seu impacto crítico. (BENEDETTA, 2024, p. 38, tradução nossa).

Desde o início Eiichiro Oda apresenta um mundo marcado por hierarquias rígidas e sistemas de opressão. A própria estrutura governamental, composta pela Marinha, pelo Governo Mundial e por Nobres Mundiais conforme Figura 4 e Figura 5, revela um modelo injusto de poder, onde a lei nem sempre representa a justiça. Um exemplo evidente dessa crítica aparece no episódio 396 do anime, durante o arco do Arquipélago de Sabaody, quando Luffy reage e ataca um *Tenryuubito* (Dragão Celestial), conforme Figura 6. Os *Tenryuubitos* são descendentes diretos dos fundadores do Governo Mundial e, por isso, vivem como uma elite intocável, acreditando-se superiores ao restante da população e

estando acima das leis. No episódio, um desses nobres atira contra um amigo de Luffy apenas por se sentir no direito de fazê-lo devido ao seu status.

> As ações dos Dragões Celestiais são frequentemente retratadas como resultado de sua criação privilegiada e da estrutura social que permite seu comportamento, em vez de quaisquer crenças profundamente arraigadas ou intenções maliciosas. (BENEDETTA, 2024, p. 52, tradução nossa).

A força da cena não está apenas na ação física, mas no sentido simbólico, Luffy se recusa a aceitar um sistema que hierarquiza vidas baseadas no nascimento e no poder social.

Figura 4 - Governo mundial representado por 5 anciãos.

Fonte: Fandom One Piece (Pinterest)

Figura 5 - Representantes da Marinha, Almirantes; Kizaru (Borsalino), Sakazuki (Akainu) e Kuzan (Aokiji).

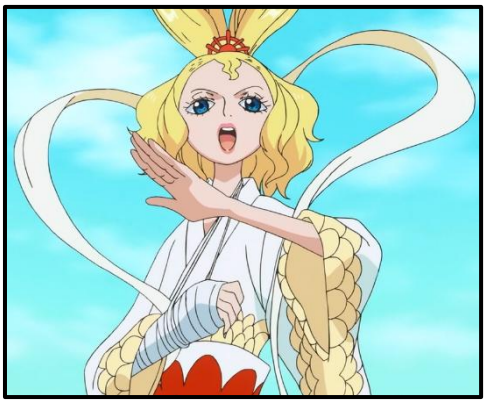
Fonte: criticalhits (Pinterest)

Figura 6 - Soco de Luffy no Dragão Celestial.

Fonte: Pinterest.

Outra representação profunda da desigualdade aparece no arco da Ilha dos Homens-Peixe. Nessa narrativa o anime desenvolve uma crítica direta ao racismo estrutural através da história da Rainha Otohime e do guerreiro Fisher Tiger conforme Figura 7 e Figura 8, ambas vítimas da violência gerada pelo preconceito entre humanos e homens-peixe. Os episódios 535 a 574 abordam como o ódio não é natural, mas construído socialmente e como é perpetuado ao longo de gerações

Figura 7 - Rainha Otohime.



Fonte: Fandom One Piece (Pinterest)

Figura 8 - Guerreiro Fisher Tiger.

Fonte: Fandom One Piece (Pinterest)

A obra questiona: como superar traumas históricos sem diálogo e reparação? É um debate que ecoa diretamente em questões contemporâneas sobre memória, opressão e resistência.

> O Distrito dos Homens-Peixe na Grand Line apresenta um microcosmo de discriminação racial e marginalização. Apesar de serem seres sencientes, os homens-peixe e o povo do mar são tratados como cidadãos de segunda classe, privados de direitos fundamentais e submetidos a duras condições de vida impostas por supremacistas humanos. Essa flagrante violação de princípios éticos alimenta o ressentimento e perpetua um ciclo vicioso de preconceito. (BENEDETTA, 2024, p. 77, tradução nossa).

O arco de Enies Lobby é uma das sagas mais importantes e emocionantes de *One Piece*. Ele acontece em uma ilha controlada pelo Governo Mundial, chamada Enies Lobby, também conhecida como a “Ilha da Justiça”. É lá que Luffy e a tripulação dos Chapéus de Palha enfrentam um dos maiores desafios da jornada: resgatar Nico Robin, que havia sido capturada pela organização CP9 uma unidade secreta do Governo Mundial composta por agentes altamente treinados em espionagem e combate. Diferente das organizações oficiais e visíveis ao público, a CP9 atua nas sombras, executando missões que envolvem vigilância, infiltração e eliminação de ameaças consideradas perigosas ao governo. Seus membros são especialistas em técnicas avançadas de luta, como o *Rokushiki*, o que os torna adversários extremamente poderosos. É essa organização que captura Nico Robin, desencadeando os eventos que levam os Chapéus de Palha até Enies Lobby. Para compreender o peso dessa narrativa, é importante lembrar o que ocorreu em Ohara, terra natal de Nico Robin conforme Figura 9. Ohara era um centro de conhecimento dedicado à arqueologia e ao estudo dos ‘séculos perdidos’, um período que o Governo Mundial proíbe que seja pesquisado. Ao descobrir que os estudiosos da ilha estavam próximos de revelar verdades que poderiam desestabilizar a autoridade política global, o governo ordenou o *Buster Call*, um ataque militar de extermínio que resultou na completa destruição da ilha e na morte de seus habitantes conforme Figura 10. Robin, então criança, foi a única sobrevivente, tornando-se alvo de perseguição internacional simplesmente por carregar consigo um conhecimento considerado ‘perigoso’ conforme Figura 11.

Figura 9 - Ilha Ohara:

Figura 10 - Ohara sendo destruída:

Fonte: Reddit.

Figura 11 - Robin criança:

Fonte: Pinterest.

O tema central desse arco é a disputa pelo significado de justiça, pois Enies Lobby expõe o choque direto entre a “justiça” institucional do Governo Mundial baseada no controle, na obediência e na eliminação de qualquer ameaça à ordem estabelecida e uma justiça construída a partir da dignidade humana, da memória e do direito à existência. ado de justiça.

> O Buster Call em Ohara é uma das descrições mais impressionantes do abuso de poder absoluto e do desrespeito pela vida humana inocente em narrativas ficcionais. Esta operação militar extrema, sancionada pelo Governo Mundial no universo de One Piece, traça paralelos profundos com alguns dos eventos mais sombrios da história registrada, envolvendo violência indiscriminada contra populações civis. A representação de Oda destaca o potencial horrível de regimes autoritários para exercerem força desenfreada a fim de suprimir o conhecimento e consolidar o controle, ecoando análises acadêmicas dos efeitos desumanizadores de tais ações. Como retratado no mangá, o Buster Call foi uma ofensiva ultrassecreta que envolveu a mobilização de toda a força das tropas de elite da Marinha contra a ilha de Ohara. Apesar da busca pacífica dos estudiosos para desvendar a história oculta do Século Perdido, o Governo Mundial considerou esse conhecimento perigoso e ordenou a completa destruição de Ohara sob o pretexto de eliminar uma ameaça percebida à sua dominância. (BENEDETTA, 2024, p. 48, tradução nossa).

Quando essa história retorna em Enies Lobby, o anime evidencia como regimes autoritários controlam informações e apagam memórias coletivas para manter sua versão oficial da história. Robin está prestes a desaparecer novamente, não por um crime cometido, mas por representar a continuidade de um passado que o governo deseja silenciar conforme Figura 12.

Figura 12 - Robin no arco de Enies Lobby:

Fonte: Pinterest.

A cena em que Luffy ordena que se incendeie a bandeira do Governo Mundial, declarando guerra para salvar sua companheira, torna-se um dos momentos mais emblemáticos da obra conforme Figura 13 e Figura 14. Esse gesto não é apenas heroico, simboliza a recusa em aceitar um sistema que define justiça com base na força e na censura. Para os Chapéus de Palha a

verdadeira justiça não se limita às leis formais impostas pelo Estado, mas se manifesta na defesa da dignidade humana, da memória histórica e da liberdade de existir.

Figura 13 - Bandeira sendo incendiada.

Fonte: Pinterest.

Figura 14 - Enies Lobby:

Fonte: Pinterest.

Assim, *One Piece* não se limita à jornada de piratas em busca de um tesouro, mas convida o público a refletir sobre o mundo em que vive. Ao apresentar histórias de resistência, liberdade e amizade, a obra evidencia que a luta por um mundo mais justo é coletiva e contínua. Esse impacto se estende para além da ficção. Na contemporaneidade são observadas manifestações em países como Nepal, Indonésia e Filipinas em que manifestantes utilizaram a bandeira dos Chapéus de Palha como símbolo de protesto e de resistência. conforme Figura 15 e Figura 16.

Figura 15 - Protestos no Nepal:

Fonte: CNN Brasil (2025)

Figura 16 - Manifestação no Nepal

Fonte: CNN Brasil (2025)

A imagem do Jolly Roger (símbolo de uma bandeira pirata) de Luffy passou a representar a recusa diante de governos considerados autoritários e a defesa da liberdade contra injustiças sociais, demonstrando como a narrativa do anime pode ser reinterpretada em contextos políticos reais.

> Mas, no mundo real, a bandeira de One Piece que adorna o navio de Luffy transcende fronteiras e idiomas para se tornar um grito de guerra e símbolo de movimentos de protesto liderados por jovens. [...] Na Ásia, a bandeira ganhou popularidade como ferramenta de expressão política e desafio durante protestos na Indonésia, Filipinas e Nepal, e também apareceu nas ruas de Paris. (HARVEY, 2025).

Oda transforma toda sua obra – *One Piece* – em um espaço de debate crítico, capaz de inspirar ações e significados que ultrapassam o entretenimento. Uma criação que dialoga com questões humanas universais como liberdade, pertencimento, solidariedade e resistência, de forma sensível e acessível, o que permite que diferentes públicos se identifiquem com suas mensagens. Ao mesmo tempo, a obra apresenta reflexões políticas e sociais ao mostrar personagens que enfrentam sistemas opressores, buscam construir seus próprios caminhos e questionam estruturas de poder estabelecidas. Essa

combinação entre aventura e crítica simbólica faz com que a narrativa permaneça relevante e atual, mesmo após décadas de circulação.

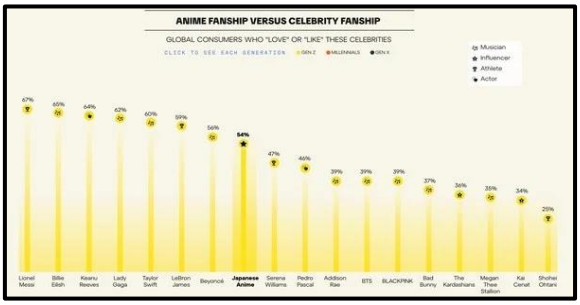
Talvez seja essa capacidade de unir fantasia e realidade, emoção e consciência, que mantém *One Piece* vivo, influente e emocionalmente eficaz para milhões de pessoas ao redor do mundo. A obra não apenas entretém, a obra move, inspira, provoca e forma imaginários. Ao acompanhar Luffy e sua tripulação, o público é convidado a refletir sobre o valor dos laços humanos, o sentido da luta coletiva e o desejo de construir um mundo onde todos tenham o direito de sonhar.

O sucesso da franquia também se estende de forma expressiva para o ambiente digital, demonstrando o significativo engajamento dos fãs e o alcance global da obra. Durante o lançamento da adaptação *live-action* pela Netflix, a *hashtag* #OnePieceNetflix ultrapassou quatro bilhões de visualizações no *TikTok*, refletindo o intenso envolvimento do público nas redes sociais e a relevância cultural que *One Piece* continua a exercer após décadas de existência. Esse resultado evidencia como a narrativa ultrapassa os limites do formato original, transformando-se em um fenômeno multimidiático que conecta diferentes gerações de espectadores.

> Uma sensação nas mídias sociais com mais de 4 bilhões de impressões de pesquisa para #onepiecenetflix somente no TikTok, ONE PIECE continua a gerar buzz e tendências globalmente em todas as plataformas sociais. (BENNETT, 2023, tradução nossa).

Esse fenômeno evidencia como *One Piece* ultrapassou as fronteiras de uma simples produção de entretenimento, consolidando-se como um verdadeiro símbolo cultural global. A obra deixou de ser apenas um anime ou mangá para se tornar parte do imaginário coletivo, inspirando discussões, releituras e manifestações criativas em diferentes partes do mundo conforme Figura 17.

Figura 17 - Gráfico de popularidade de One Piece.



Fonte: Fatos do mundo geek.

O engajamento dos fãs se expressa por meio de cosplays, fanarts, produções audiovisuais independentes, debates em fóruns e redes sociais, que mantêm a narrativa constantemente viva e reinterpretada sob novas perspectivas.

2.1.1 ORIGENS DE *ONE PIECE*

Em 2023 a chegada da adaptação *live-action* de *One Piece* à Netflix, realizada em parceria com a *Shueisha* e a *Tomorrow Studios*, inaugurou uma nova era para a franquia, reafirmando seu status como um fenômeno cultural que ultrapassa gerações e fronteiras.

> *ONE PIECE* é atualmente o título n° 1 globalmente na Netflix, com 37,8 milhões de visualizações acumuladas em menos de duas semanas desde seu lançamento. A série alcançou o Top 10 em 93 países e estreou em primeiro lugar 46. Certificada como FRESH com uma pontuação de audiência de 96% no Rotten Tomatoes, com mais de 10.000 avaliações, está entre as maiores pontuações de audiência da Netflix de todos os tempos. (BENNETT, 2023, tradução nossa).

Esse feito reafirma a força de *One Piece* como um fenômeno mundial, ultrapassando os limites do público de mangás e animes e consolidando-se como um dos maiores sucessos midiáticos do século XXI.

Ao longo de sua trajetória, *One Piece* conta com 20 temporadas e mais de 1.000 episódios exibidos, além de 15 filmes lançados desde o ano 2000, que expandem o universo criado por Eiichiro Oda e apresentam novas aventuras dos personagens. A franquia também se estendeu para o campo dos videogames, a empresa Bandai produziu mais de 40 títulos inspirados na obra, abrangendo diversos estilos de jogo.

> A série agora conta com 20 temporadas, com mais de 1.000 episódios de aventuras com Luffy e um enorme conjunto de personagens. O mundo de *ONE PIECE* também se expandiu para filmes de animação. Desde março de 2000, foram lançados 15 filmes que adicionam histórias originais à mitologia ou remixam histórias existentes para o Cinema. Para os gamers, a Bandai produziu 40 títulos de videogame diferentes ambientados no mundo, e os personagens de *ONE PIECE* aparecem nos vídeosgames da Shōnen Jump.(BENNETT, 2023, tradução nossa).

Esses números podem indicar a amplitude e o impacto do universo de *One Piece*, sugerindo que a obra vai além do formato original do mangá e possui potencial para ser percebida como uma das franquias influentes e duradouras da cultura pop japonesa. Além do alcance numérico *One Piece* simboliza uma ponte entre culturas. Sua temática universal, a busca por sonhos, a importância da amizade e a luta contra a opressão, ressoa em diferentes contextos sociais. Esses valores são representados de forma vívida na tripulação dos Chapéus de Palha, formada por jovens com personalidades distintas que se unem por lealdade e ambição compartilhadas.

> Uma saga épica de aventuras em alto mar, a história acompanha as aventuras de Luffy, um jovem entusiasmado com a aspiração singular de se tornar o Rei dos Piratas [...] Um fenômeno cultural com milhões de fãs apaixonados ao redor do mundo, *ONE PIECE* é uma história expansiva e contínua sobre um grupo de desajustados com o sonho de se unirem para se tornarem a equipe leal de Luffy, os Chapéus de Palha. (BENNETT, 2023, tradução nossa).

Ao longo de mais de duas décadas, *One Piece* consolidou-se não apenas como uma narrativa de aventura, mas como um símbolo de esperança, liberdade e perseverança. Sua longevidade e relevância se devem à profundidade emocional de seus personagens e à maneira como temas universais, como amizade, coragem e a busca por um propósito, são entrelaçados em uma história que continua a inspirar gerações. Mais do que uma obra de ficção, *One Piece* é um espelho da jornada humana: um lembrete de que os sonhos, mesmo diante das maiores adversidades, são a força que move o indivíduo a seguir em frente. Assim, o legado criado por Eiichiro Oda ultrapassa o entretenimento, tornando-se um verdadeiro fenômeno cultural que continua a navegar pelo imaginário coletivo do mundo.

2.1.2 DO CONCEITO A CARACTERÍSTICAS DO *ANIME*

Anime, ou *animê*, é o termo usado para designar o tipo de desenho animado produzido no Japão. No contexto japonês, porém, *anime* abrange todos os tipos de animações, independentemente de sua origem nacional ou estrangeira.

O *anime* não é um gênero específico, mas um meio de expressão que inclui diversos estilos como infantil, terror, romance, comédia, aventura e ficção

científica, destacando-se por suas histórias emocionantes, personagens carismáticos e arte única.

Essa definição enfatiza as diferenças culturais em relação às animações ocidentais, impulsionadas pelo estilo visual e narrativo característico das produções japonesas.

> Anime ou animê (como é dito no Brasil) é o nome dado para o tipo de desenho animado produzido no Japão. [...] No entanto, de acordo com o conceito japonês dos animes, este termo é utilizado para classificar todos os tipos de animações, ou seja, independente da sua origem. (SIGNIFICADOS, 2021).

O anime representa uma forma sofisticada de expressão audiovisual japonesa, que vai além da mera categorização como "desenho animado", configurando-se como um processo criativo de construção de mundos narrativos ricos em personagens e cenários imersivos. Segunda Silva Filho (2025), essa produção cultural evoluiu de manifestações locais para um fenômeno global a partir dos anos 1980, auxiliando o Japão na reconstrução de uma imagem pacífica pós-Segunda Guerra Mundial por meio de narrativas que aproximam valores e estilos de vida japoneses de audiências internacionais. Essa dinâmica reforça o caráter transnacional do anime, capaz de dialogar com diversas culturas e fomentar conexões diplomáticas sutis, como evidenciado nas estratégias do programa Cool Japan.

> Considerando que a especificação precisa desses estados não é geralmente acessível nas ciências comportamentais, psicólogos e etólogos adotaram uma abordagem mais ampla e vaga para nonverbal information, na qual há um sinal material emitido pelo emissor e decodificado pelo receptor. Nesse quadro, “nonverbal information” torna-se uma forma imperfeita de comunicação na qual o receptor pode “ler” um sinal através de um código inconscientemente ativo no emissor (KNAPP ; HALL, p. 71, 2013, tradução nossa).

Já a animação e a arte de criar ilusão de criar movimento em uma sequência de quadros estáticos que exibidos rapidamente dão a impressão de movimento contínuo, seja em imagens 2D, 3D, desenhos, objetos ou pessoas. Essa codificação visual tornou-se uma convenção que, ao mesmo tempo, diferencia o anime de outras formas de animação e possibilita a comunicação imediata de emoções complexas com economia de movimentos.

> Uma particularidade em relação a estética dos animes e mangás são os olhos dos personagens, desenhados de maneira desproporcionalmente grandes. Foram primeiramente desenhados

> desta forma por Osamu Tezuka, nos anos 1950, e desde então esta característica tornou-se um marco dos desenhos orientais. (BOURDOUKAN, p. 11, 2022).

Além da estética, a narrativa também se distingue pela complexidade. O anime não se restringe a um público infantil, abrangendo gêneros como *shōnen*, *shōjo* e *seinen (Shōnen, shōjo e seinen* são categorias demográficas de mangás e animes. *Shōnen* é voltado para jovens do sexo masculino, focando em ação, aventura e superação. *Shōjo* é direcionado a jovens do sexo feminino, com temas de romance e relacionamentos.

> Os animes podem abordar diferentes tipos de temáticas, atingindo um público-alvo específico. Os animes são classificados de acordo com o público e a temática que possuem, os mais comuns: shonen, shoujo, seinen.(SIGNIFICADOS,2021).

Seinen é para homens adultos, com narrativas mais maduras e complexas, podendo conter violência e temas pesados.), cada qual voltado a diferentes faixas etárias e interesses. Outro ponto característico é a técnica de produção. Historicamente, o anime se utilizou da *limited animation*, técnica que reduz o número de quadros por segundo em comparação à animação ocidental, mas que, longe de ser uma limitação, tornou-se uma escolha estética. Como afirma Lamarre (2009, p. 35, tradução nossa), “A animação limitada em anime não é simplesmente uma questão de economizar dinheiro, mas uma forma de criar uma temporalidade e efeito distintos”.

Dessa forma, a economia de movimento característica das animações japonesas é equilibrada por enquadramentos dinâmicos, composição visual detalhada e um uso expressivo da trilha sonora, que contribui para reforçar a atmosfera emocional e a intensidade das cenas. Cada elemento é pensado de maneira a potencializar o impacto narrativo, transformando limitações técnicas em escolhas estéticas deliberadas. Essa combinação faz com que o anime transcenda o mero entretenimento e se consolide como uma linguagem audiovisual híbrida, capaz de unir arte, narrativa e emoção.

Assim, o anime pode ser compreendido como uma forma de expressão que integra uma estética singular, convenções narrativas específicas e técnicas produtivas particulares, resultando em uma identidade própria dentro do campo

do audiovisual. Essa singularidade é o que permite ao anime comunicar valores culturais, emoções universais e experiências humanas de modo simbólico e sensível, reafirmando sua relevância como manifestação artística contemporânea.

2.1.3 DO CONCEITO À CARACTERÍSTICAS DA SÉRIE

A série de televisão se destaca por construir universos narrativos contínuos que se desenvolvem ao longo de vários episódios, criando um vínculo profundo com o público. Nesse sentido, a teoria narrativa de Ricoeur (1994) ajuda a compreender esse processo. Para o autor, a narrativa funciona como uma mediação entre concordância e discordância: de um lado, ela organiza os eventos de maneira coerente e compreensível; de outro, incorpora tensões e rupturas que movimentam a trama.

> A mimese II é mediadora por uma última razão: seus próprios elementos temporais. Essa mediação envolve duas dimensões: uma que considera a dimensão episódica da narrativa e que caracteriza a história como um conjunto de acontecimentos. Outra, a mais importante, que é a própria síntese configurante que transforma os meros episódios ou acontecimentos em história. (RICOEUR, 1994, v. I, p. 104).

Assim, a continuidade das séries pode ser entendida como esse equilíbrio permanente entre ordem e conflito, que sustenta o engajamento do espectador ao longo do tempo.

Essa capacidade de imersão é potencializada por estruturas narrativas complexas, que frequentemente apresentam múltiplas tramas entrelaçadas, personagens em desenvolvimento e uma temporalidade aberta. Mittell (2015, p. 42, tradução nossa) afirma que “Narrativas televisivas complexas geralmente envolvem múltiplas histórias e grandes conjuntos, com personagens cujo desenvolvimento e interações conduzem o enredo em andamento.”

Essa complexidade permite que o público se engaje de maneira mais profunda, exigindo atenção e reflexão contínuas sobre as relações entre personagens, suas motivações e os desdobramentos narrativos. Além disso, a existência de elencos numerosos e bem construídos contribui para a criação de universos ficcionais ricos, nos quais cada personagem possui importância e influência na dinâmica da trama.

Essa abordagem narrativa não apenas mantém o interesse do espectador ao longo de várias temporadas, como também favorece a construção de experiências emocionais. Em produções de alta qualidade, a combinação de conflitos internos, relações interpessoais complexas e continuidade temporal permite que a narrativa se desdobre em múltiplas camadas, proporcionando uma experiência estética mais completa e envolvente, Ricoeur (1994) diz que o tempo torna-se tempo humano na medida em que é configurado pela narrativa, e a narrativa institui um espaço onde a experiência temporal pode ser representada e compreendida em sua complexidade, permitindo uma continuidade que mantém o interesse e possibilita múltiplas camadas de significação.

> O mundo exibido por qualquer obra narrativa é sempre um mundo temporal. [...] o tempo torna-se tempo humano na medida em que está articulado de modo narrativo; em compensação, a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal" (RICOEUR, 1994, p. 15).

Assim, as séries contemporâneas transcendem o simples entretenimento, funcionando como espaços de exploração social e cultural, nos quais o espectador se torna participante ativo.

Outro elemento definidor das séries é a combinação de formação de mundos ficcionais com abertura narrativa, o que Mittell (2015) denominou de "complex TV". Ele destaca que essas produções desafiam abordagens tradicionais, como as da literatura ou do cinema, por sua flexibilidade narrativa e estética. Mittell (2015, p. 18, tradução nossa) indica que "A narrativa televisiva, especialmente na forma serial, opera com suas próprias convenções e exige métodos analíticos adequados ao seu meio."

Dessa forma, Mittell (2015) argumenta que a análise das séries exige novos paradigmas teóricos, capazes de compreender a riqueza narrativa, estética e a construção de universos ficcionais próprios desse formato, que envolvem múltiplos personagens, tramas entrelaçadas e temporalidade flexível.

2.1.4 A OBRA ENQUANTO ANIME

A adaptação realizada pela Toei Animation pode ser interpretada como próxima ao mangá original produzido por Oda. Nesse contexto, a obra pode ser observada não apenas pelo êxito comercial, mas também pela complexidade de sua construção estética e narrativa, marcada por cenários minuciosamente elaborados, pela aplicação de cores vibrantes e pelo uso de contrastes visuais.

Tais aspectos fortalecem a ideia principal da série, uma aventura fantástica, grandiosa. Segundo McCloud (1995, p. 152), os quadrinhos japoneses exploram o tempo e o espaço de forma singular, criando atmosferas imersivas e emocionais, algo que se reflete ou tenta se refletir ao máximo possível na transposição do mangá para o anime.

O uso de enquadramentos específicos aliado às sequências de batalhas coreografadas contribui para tornar a experiência audiovisual mais imersiva, dinâmica e envolvente. Eisner (2010, p. 143) afirma que a arte sequencial é uma forma de narrativa que combina palavras e imagens para transmitir uma história de maneira mais eficaz, ajudando assim o entendimento e como o anime ajuda no impacto do mangá. Tanto o aspecto visual quanto o narrativo podem ser considerados elementos de relevância semelhante na construção da perspectiva de uma obra. Caso um desses elementos se sobressaia em relação ao outro, existe a possibilidade de influenciar de maneira distinta a recepção do público.

Tal ponto pode ser percebido na animação de *One Piece.* A *Toei Animation* buscou manter tanto a organização dos arcos que equilibram os momentos de ação com as passagens de humor, quanto o drama e o desenvolvimento pessoal dos personagens, nesse caso, o ritmo narrativo cria uma relação de proximidade com o público, já que o espectador acompanha toda uma jornada de amadurecimento, descobertas, conquistas e desafios marcados por *Monkey D. Luffy* e sua tripulação. Para Chatman (1990), uma narrativa é composta pela história e pelo discurso, sendo a história o conteúdo e a expressão, isso explica a riqueza da animação de *One Piece.*

Partindo desse ponto, o anime pode ser compreendido não apenas como uma transposição direta do mangá, mas como uma versão que emprega estratégias próprias da linguagem audiovisual. Esse processo envolve o uso de recursos visuais, sonoros e narrativos que podem modificar, ampliar ou

reorganizar a percepção da história em relação ao suporte original. Para Jenkins (2013) toda boa adaptação contribui com novos pontos de vista à nossa compreensão da obra, e realiza adições e subtrações que remodelam a história de maneira significativa.

> [...]. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e a experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. (JENKINS, 2006, p. 142).

Sendo assim, *One Piece,* apresenta uma construção que conquista, um público à nível mundial e de diferentes faixas etárias. Segundo Napier (2005), o anime japonês combina entretenimento popular com complexidade artística e temática, tornando-se uma poderosa forma cultural, o que justifica o impacto da animação como marco da cultura pop global.

> [...]. Os aspectos distintivos do anime que vão desde a narrativa e caracterização ao gênero e estilos visuais – são os elementos que inicialmente capturam a atenção do espectador ocidental (e para alguns espectadores estas podem ser os principais pontos de atração), mas para outros são as histórias cativantes que os mantém voltando para mais. (NAPIER, 2005, p. 10, tradução nossa).

A reflexão proposta pelo autor parece evidenciar que o encanto do anime não reside apenas em sua estética diferenciada, mas na forma como ele articula elementos visuais, narrativos e emocionais para construir experiências significativas. Os traços estilizados, o dinamismo das cenas e a identidade visual própria podem funcionar como um ponto de contato inicial para o público ocidental. Além disso, a construção narrativa, o desenvolvimento dos personagens e os elementos simbólicos presentes nas histórias podem contribuir para a relação estabelecida entre o espectador e a obra.

Essa combinação entre forma e conteúdo é o que sustenta a longevidade e o impacto cultural de produções como *One Piece*, que consegue equilibrar aventura, emoção e reflexão dentro de um mesmo universo narrativo. O espectador não apenas assiste, ele se envolve, se identifica e, muitas vezes, se transforma ao longo da jornada dos personagens. Assim, o anime pode ser observado não apenas como uma manifestação visual, mas como um meio que

possibilita interações culturais, no qual valores e experiências podem ser compartilhados por meio de códigos estéticos específicos. Nesse sentido, ele é frequentemente analisado no âmbito artístico e comunicacional, considerando sua circulação e recepção em diferentes contextos socioculturais.

2.1.5 A OBRA ENQUANTO SÉRIE

A transcrição de *One Piece* no formato anime para o *live-action* (produção em que se usa pessoas reais para a reprodução de filmes, animes e séries em animação), acredita-se que envolveu um processo de adaptação profundo, que exigiu uma reescrita para permanecer fiel à essência. Oda (2023) afirmou que acompanhou de perto a produção da série *live-action*, revisando os roteiros e atuando como um “cão de guarda” para garantir que os personagens e a narrativa fossem adaptados de maneira fiel ao material original. Essa postura evidencia seu cuidado em manter a integridade da obra em diferentes formatos. Como observou Yoshimoto (2019) que as adaptações para a televisão tendem a reduzir a obra à temática da história, enquanto o anime tenta transcodificar a textualidade do mangá em sua própria retórica audiovisual.

> Naquela época, 26 anos atrás, quando comecei ONE PIECE, não era uma época em que um mangá como esse pudesse virar filme. No entanto, em certo momento, a tecnologia real de computação gráfica e efeitos visuais começou a melhorar, e tornou-se possível visualizar qualquer coisa. Eu já tinha visto muitas coisas assim, então decidi arriscar, pensando que, se eu pudesse ter uma equipe realmente confiável, talvez pudesse, de alguma forma, fazer um filme. (BENNETT, 2023, tradução nossa).

Para completar tal afirmativa, Mittell (2010, p. 7) destaca que “Textos existem apenas através de sua produção e recepção, por isso não podemos fazer a fronteira entre os textos e seus contextos culturais materiais de forma absoluta”.

No caso de *One Piece,* isso significa que a obra por si só se sustenta enquanto produto, visto que na mesma medida que ela é interpretada, ela também é ressignificada pelos diferentes públicos, em especial quando a uma migração entre formatos.

> A mediação da socialidade implica analisar os processos comunicativos não só do ponto de vista das determinações e estruturas, mas do ponto de vista das práticas, das apropriações cotidianas que podem fazer surgir processos não hegemônicos de significação (GOMES, 2011, p. 119).

Sendo assim, a recepção do *live-action* não se deu apenas pela fidelidade à obra original, mas pela ressignificação dada pelo público. Além do mais,

> Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. (JENKINS, 2009, p. 138).

Essa adaptação de *One Piece* para a série, permitiu que a narrativa se expandisse e se transformasse em diferentes modalidades linguísticas, porém sem perder a essência da narrativa, e também explorando novas possibilidades audiovisuais.

Nesse sentido, os desafios de *One Piece* foram além de uma simples tradução de cenas. Adaptar uma obra tão extensa e complexa para o formato de *live-action* implicou em lidar com uma série de decisões, envolvendo desde a seleção de quais arcos narrativos seriam representados até a forma como os elementos visuais e emocionais seriam transpostos para uma linguagem diferente. O processo de adaptação exigiu também atenção à coerência estética e à preservação da essência dos personagens, aspectos fundamentais para manter a identificação do público com a narrativa original.

> É claro que, para que a adaptação satisfaça os fãs, é preciso garantir que as cenas favoritas de todos — os grandes e importantes momentos — estejam presentes. Mas a maior constante ao longo da série são os personagens principais, então se o Luffy não se parece com o Luffy, ou se a Nami não se parece com a Nami, etc., nada mais importará. Portanto, manter-se fiel aos personagens foi o fator mais importante. (BENNETT, 2023, tradução nossa).

O *live-action* precisa equilibrar a expectativa dos fãs, que buscam fidelidade ao material original, onde envolve repensar enquadramentos, gestos, humor e até mesmo tensões dramáticas. Isso também foi uma das questões colocadas pela jornalista ao perguntar a Oda qual foi sua maior preocupação ao trazer *One Piece* para o *live-action,* ele respondeu

> Minha maior preocupação com o *live-action* era se conseguiríamos encontrar alguém como o Luffy. Então, assisti a vários vídeos de várias audições e, quando encontrei o Iñaki, meio que ri um pouco. (BENNETT, 2023, tradução nossa).

Por fim, a adaptação só se sustenta quando consegue preservar a essência dos personagens e do universo de *One Piece*. Mesmo com mudanças

visuais e estruturais, o carisma, os valores e as emoções que movem *Luffy* e sua tripulação permanecem como pontos centrais, mantendo viva a conexão emocional entre história e público

2.2 DUBLAGEM

Segundo Chaume (2020) o processo de substituição de voz ou a dublagem, é a arte de substituir a voz original por outra gravada em um idioma diferente ou para uma adaptação diferente (ex: uma adaptação textual para outro público). Mais do que uma simples tradução, a dublagem envolve aspectos técnicos e artísticos, já que é necessário sincronizar a fala com os movimentos labiais e a expressão corporal dos personagens, mantendo em foco a preservação do sentido do texto ou a carga emocional da cena,

> A tradução audiovisual, denominada localização de conteúdos audiovisuais ou acessibilidade aos meios de comunicação, dependendo do ponto de vista adotado (acadêmico, industrial ou sociológico, respectivamente), já conta com mais de um século de prática profissional e, recentemente, atribuído um volume de trabalhos científicos e a produção acadêmica que tem contribuído para tornar visível e empoderar esta prática profissional, que até muito recentemente estava reduzida a círculos profissionais herméticos e cujas práticas eram transmitidas de professor a aprendiz com uma elevada dose de prescritivismo. (CHAUME, 2024, p. 12)

Fazendo isso, a dublagem torna a recepção do público mais agradável, já que ela tende a adaptar produções audiovisuais a diversas culturas, permitindo que histórias globais sejam compreendidas e apreciadas por públicos locais.

2.2.1 HISTÓRICO E EVOLUÇÃO DA DUBLAGEM

A dublagem nasceu como uma solução tanto técnica quanto cultural, acompanhando os primeiros passos do cinema sonoro, a partir da década de 1920. À medida que os filmes começaram a cruzar fronteiras, surgiu a necessidade de adaptar as vozes às diferentes línguas e culturas, permitindo que mais pessoas, em diferentes partes do mundo, pudessem entender e se conectar com as histórias contadas nas telas. Assim, a dublagem passou a ser uma ponte entre o conteúdo original e os públicos internacionais, ganhando força e se consolidando ao lado da própria evolução do cinema.

> Mas, voltando… A dublagem foi mesmo se consolidar a partir da década de 1920 com o advento do cinema falado/sonoro. Surge *O Cantor de Jazz* (1927), o primeiro filme sonoro/falado da história, dando o pontapé inicial para sonorização da sétima arte e em seguida com a expansão da indústria cinematográfica americana os países exibidores logo passaram a dublar seus filmes, criando e desenvolvendo a arte da dublagem. (CAROLINE, 2020).

Nesse cenário de expansão do cinema para além das fronteiras linguísticas, a dublagem surgiu como uma das principais soluções encontradas pelos estúdios para aproximar o público dos filmes. Segundo Barbero (2023) “Neste campo, a dublagem surge como uma solução para a apreciação de entretenimento e arte de outros países, sem a necessidade de o espectador conhecer o idioma original, se tornando uma ferramenta de democratização da comunicação”.

A dublagem, nesse contexto, foi mais do que uma escolha técnica, tornou-se uma ponte entre culturas. Com a chegada do cinema sonoro, os estúdios precisam encontrar formas de levar suas histórias a públicos de diferentes línguas e costumes. A dublagem apareceu, então, como uma solução criativa e eficaz para tornar os filmes mais próximos das pessoas, permitindo que elas se conectassem emocionalmente com os personagens, ouvindo suas vozes em um idioma familiar e acolhedor.

> Essa substituição sonora deve seguir algumas condições, como o sincronismo entre os movimentos articulatórios visíveis e os sons que o público escuta na dublagem, chamado de sincronismo visual (BARROS; PUERTAS, 2017, p. 413).

A partir dessa perspectiva, compreende-se que a dublagem ultrapassa sua função técnica e assume um papel fundamental como mediadora cultural, artística e emocional. Ela não apenas traduz palavras, mas também interpreta sentimentos, recria atmosferas e reconstrói intenções narrativas, preservando o impacto da obra original ao mesmo tempo em que a aproxima de novos públicos. A dublagem é, portanto, um espaço de encontro entre vozes, culturas e identidades, capaz de transformar a experiência audiovisual em algo mais íntimo e significativo.

Mais do que um recurso de acessibilidade, a dublagem representa um gesto de tradução cultural, um processo que envolve emoção, sensibilidade e técnica. Ela possibilita que obras estrangeiras sejam compreendidas, sentidas e reinterpretadas dentro de outros contextos, sem perder sua essência. Assim, a dublagem reafirma seu papel como uma ponte entre mundos, conectando o público brasileiro a universos narrativos diversos e consolidando-se como uma expressão artística que perpetua o poder transformador do audiovisual.

2.2.2 AS ESFERAS DA DUBLAGEM

A dublagem, assim como a tradução, é um processo complexo que não se limita apenas a substituição, ela se desdobra em diferentes esferas para a sua compreensão e análise na área comunicacional.

> Ao adaptar filmes, séries e animações para o português, a dublagem tornou-se uma prática crucial para a disseminação de conteúdos audiovisuais internacionais no país. Mais do que simplesmente traduzir diálogos, a dublagem brasileira buscou incorporar nuances de culturais locais, tornando o conteúdo mais acessível e relevante para o público nacional. (NASCIMENTO; PACHECO, 2024, p. 3)

A primeira esfera é a técnica, essa envolve os aspectos como: sincronia labial, tempo de fala, e qualidade de áudio. Nesta etapa a precisão precisa ser intensa, pois qualquer falha de *timing* (cronologia detalhada de um processo qualquer; repartição no tempo das diferentes tarefas a serem executadas.) entre a fala e o movimento labial pode comprometer a experiência do público, nesse quesito a técnica garante a fluidez e a naturalidade das versões dubladas.

A segunda esfera é a artística, aqui se destaca o trabalho criativo dos dubladores, principais responsáveis pelas cargas emocionais das cenas, levando-as a ter diferentes contextos narrativos, gêneros e estilos.

Sendo assim, nesse quesito, o recurso que torna tudo mais intenso seja o drama, o humor e até mesmo a ação, é a voz. Vendo por esse lado tudo o que envolve universo de dublagem não é apenas técnico, é também artístico, interpretativo, sensível e criativo.

> Os elementos que devem ser duplicados, de maneira fiel e formal ao material original, são: volume, tom, intenção, intensidade da intenção e tempo-ritmo. Esses elementos, se não reproduzidos exatamente como aparecem no original, descolam a voz do dublador da imagem do ator no qual pretende se sincronizar – suspende-se o efeito de montagem entre a voz do dublador e a imagem do corpo do ator na tela. Isso ocorre pela habilidade humana de percepção, leitura e entendimento de gestos corporais, sobretudo os microgestos faciais [..] Logo, se a fala emitida pelo dublador não possuir esses elementos, não produzirá o efeito desejado. (BAITELLO JR; WODEVOTZKY, 2020, p. 178).

A terceira é a esfera cultural, onde o papel da dublagem corresponde a mediação entre os diferentes universos linguísticos e sociais. Quando a obra estrangeira é dublada, há todo um processo de adaptação onde o que prevalece é a essência narrativa juntamente com o contexto cultural (na maioria das vezes, a cultura

linguística) como afirma Oliveira, (2017, p. 49) “A neutralização consiste na substituição de elementos culturais específicos por outros mais acessíveis ao público brasileiro, o que permite uma maior fluidez e naturalidade na adaptação.”

Sob essa ótica, manter a identificação do público é necessário para garantir que os personagens e a história da cultura original, sejam traduzidos para outros contextos e culturas sem perder o significado real da obra.

Tudo isso torna a dublagem um fenômeno multidimensional, que combina técnica, arte e cultura, e é essa integração que viabiliza o audiovisual tornando-a narrativamente e emocionalmente forte, ainda que transite entre idiomas e diferentes públicos. Ao perceber que o equilíbrio da técnica, da arte e da cultura ampliam o alcance da obra, automaticamente percebe que o reforço do caráter universal, garante que as diversas narrativas mundiais encontrem repercussão em outras culturas.

2.2.3 A DUBLAGEM EM DIFERENTES MÍDIAS AUDIOVISUAIS

A dublagem, amplamente conhecida como processo de substituição de voz, desempenha um papel crucial na adaptação de conteúdos, já que esse processo é empregado em diversas mídias audiovisuais. Sua aplicação vai desde o cinema até as plataformas digitais (no *spotify*, plataforma de *streaming* de música, por exemplo a uma espécie de narrador no plano free que te incita a assinar o plano pago, e é usado o mesmo texto em todos os idiomas).

No cinema e na TV, a dublagem permite que as traduções estrangeiras sejam acessíveis a um público global.

> A dublagem pode ser definida como o processo de substituição da voz original em produções audiovisuais — como filmes, séries, desenhos animados, documentários, reality shows, e jogos — pela voz em outro idioma, de acordo com o público-alvo do país onde o conteúdo será exibido. Em alguns casos, a dublagem ocorre no mesmo idioma, como forma de melhorar a qualidade do som original ou corrigir falhas na gravação inicial. (NASCIMENTO; PACHECO, 2024, p. 14)

Tendo em vista isso, a compreensão e a apreciação de obras poderiam ser acessíveis devido a barreira linguística, por exemplo, animações e desenhos animados utilizam frequentemente a dublagem para adaptação de conteúdos, adaptando a cultura e a linguística.

Em vídeo *games*, a dublagem tem se tornado cada vez mais comum, principalmente em títulos que apresentam diálogos extensos e interatividade

com o jogador. Ao aprimorar a imersão, essa prática projeta o conteúdo para novos mercados e, consequentemente, impulsiona o crescimento e aumenta significativamente os lucros.

Já nos *streaming*, a dublagem pode ser observada como uma ferramenta recorrente em diferentes processos de distribuição de conteúdos em escala global. Ela permite que séries, filmes e animações sejam consumidos por audiências que preferem assistir os conteúdos em seu idioma nativo, além de aumentar a popularidade dos títulos.

Recentemente, a tecnologia tem desempenhado um papel crescente na dublagem, os atores de voz profissionais demonstram preocupação com a substituição de suas vozes por sistemas automatizados, o que poderia comprometer a riqueza interpretativa e afetar a autenticidade da atuação.

> O uso da IA foi um dos principais gatilhos da greve de atores e roteiristas em Hollywood no ano passado, e a mobilização forçou os estúdios a incluir cláusulas para proteger os atores de ter suas vozes replicadas por robôs. (CRUZ, 2024).

Outro ponto crítico envolve a questão da sincronização labial, um dos maiores desafios da dublagem. A Inteligência Artficial tem apresentado avanços também nesse aspecto, com *softwares* que ajustam automaticamente a imagem da boca dos personagens às novas falas.

> É uma luta inglória, porém: o uso da IA não só reduzirá custos, [...]. Os pontos positivos são inegáveis: a tecnologia consegue alterar o movimento dos lábios dos atores para sincronizar com as palavras ditas em outras línguas, além de copiar o timbre de voz dos intérpretes [...]. (CRUZ, 2024).

Apesar dos receios, há também otimismo quanto ao uso da IA como ferramenta complementar, não como substituta. A IA pode acelerar processos técnicos, facilitar adaptações linguísticas e permitir mais acessibilidade, especialmente para pessoas com deficiência visual, segundo Amaral (2025), "A tecnologia, em geral, faz com que novas possibilidades possam ser exploradas. No mundo do cinema, mais pessoas vão ter acesso a filmes e séries, através da reprodução dos idiomas com precisão". Percebe-se então que o processo de substituição de voz desempenha um papel vital na adaptação de conteúdos, sua aplicação em diversas mídias mostra sua importância perante a socialização audiovisual mundial.

2.2.4 SUA DIMENSÃO COMUNICACIONAL E TRADUÇÃO AUDIOVISUAL

No universo das produções audiovisuais, a voz vai muito além de simplesmente transmitir palavras. Como disse Chion (2011, p. 27) “A voz é o elemento sonoro que permite a comunicação mais imediata entre o personagem e o espectador.” A voz é um dos elementos mais potentes na criação de sentidos e na forma como o público se conecta com a narrativa. É pela voz que se expressam emoções, intenções e nuances culturais, dando vida aos personagens e profundidade às histórias. Cada entonação, pausa ou tom carrega algo que impacta diretamente a maneira como o espectador interpreta e sente o que está sendo contado. Nesse processo, a voz se torna uma ponte entre o enredo e quem o assiste, moldando a experiência de forma sensível e significativa.

> Para a dublagem, as circunstâncias dadas são a própria obra audiovisual, que já está completamente finalizada. É possível conferir nas cenas os personagens, os ambientes, os gestos, as intenções, a atmosfera, as ações etc. Imagens audiovisuais apresentam menos lacunas que imagens textuais: são capazes de transmitir elementos que serão absorvidos por duas sensorialidades (visão e audição), enquanto que textos são abstrações de imagens e/ou propostas de imagens e, assim sendo, apresentam lacunas que foram abstraídas da imagem que pretendem descrever ou que precisam ser preenchidas na imagem que podem construir. (BAITELLO JR.; WODEVOTZKY, 2020, p. 175)

A voz assume diferentes papéis ao mesmo tempo: ela informa, emociona, revela traços culturais e ajuda a dar credibilidade ao que se vê na tela. É por meio da voz que se estabelece uma conexão mais direta com os personagens e com o universo da narrativa. Quando se trata de obras dubladas, essa função pode vir a se tornar ainda mais delicada e desafiadora, pois a voz original é substituída por outra que precisa soar natural, transmitir as mesmas intenções e manter a harmonia com a atuação e o contexto visual.

> Ao dublar as falas de um personagem, o dublador utiliza sua interpretação oral para veicular as atitudes, emoções e demais efeitos de sentido concernentes às enunciações do personagem... a dublagem exige sensibilidade e precisão para que a nova voz pareça fazer parte daquele corpo e daquela história desde sempre. (BRISOLA DA SILVA, 2024, p. 21).

Nesse sentido, a voz funciona como um elemento performático, sendo inseparável do corpo e da imagem do personagem. O tom, o ritmo, a respiração

e a entonação constituem recursos que dão vida ao personagem, participando da sua construção simbólica e emocional.

Assim, para que a dublagem funcione bem e soe natural, o dublador precisa entender como a voz se comunica, indo além das palavras. Afinal, como bem aponta Nunes e Silva (2017), a voz que ouvimos na dublagem tem que conversar com o que vemos na tela, com o que o ator original queria transmitir e com o que a gente espera ouvir, precisando ser ao mesmo tempo preciso e ter um toque de criatividade.

No audiovisual, a voz assume diferentes papéis ao mesmo tempo: ela informa, emociona, revela traços culturais e ajuda a dar credibilidade ao que se vê na tela. É por meio da voz que se estabelece uma conexão mais direta com os personagens e com o universo da narrativa. No âmbito do audiovisual, a voz é muito mais do que um simples veículo de transmissão de informações; ela funciona como uma ferramenta multifacetada de comunicação. Conforme Bordwell e Thompson (2013, p. 410 a 416) explicam, que a voz no cinema e em outras mídias audiovisuais cumpre simultaneamente funções cognitivas e emocionais. Ela instrui o espectador sobre os acontecimentos na tela, mas também contribui sensivelmente para a construção da atmosfera e da empatia.

Por meio das entonações, ritmos e nuances vocais, a voz pode expressar emoções sutis, reforçar a identidade cultural representada e até influenciar a percepção da veracidade dos personagens e da narrativa. Quando se trata de obras dubladas, essa função se torna ainda mais delicada e desafiadora, já que a voz original é substituída por outra que precisa soar natural, transmitir as mesmas intenções e manter a harmonia com a atuação e o contexto visual.

> Quando dizemos que a voz de alguém é anasalada ou que certo tom musical é brando, estamos nos referindo ao timbre. O timbre, na verdade, é um parâmetro acústico menos fundamental do que a amplitude ou a frequência, mas é indispensável na descrição da textura ou "sensação" de um som. Na vida cotidiana, o reconhecimento de um som familiar é, em boa parte, uma questão de vários aspectos do timbre. (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 415)

No caso da dublagem, esse papel se intensifica: é preciso escolher, adaptar e interpretar a voz de forma que ela preserve a essência artística da obra original, mantendo a conexão com o público. Quando bem trabalhada, a voz dublada não apenas substitui a original, mas se integra de forma orgânica à narrativa, garantindo que a experiência seja fluida, envolvente e autêntica.

2.2.4.1 A PERFORMANCE VOCAL E O ATOR DE VOZ

No universo audiovisual o dublador desempenha um papel essencial na construção de personagens e na mediação da narrativa com o público. A atuação transcende a simples leitura de falas, configurando-se como uma performance vocal que exige técnica apurada, sensibilidade artística e domínio expressivo. O dublador pode ser compreendido como um ator cuja principal ferramenta de expressão é a voz, a qual é capaz de comunicar emoções, intenções e identidades, destacando a importância da sensibilidade para as nuances culturais e linguísticas no processo de tradução audiovisual.

> Os artistas da dublagem, que graças à internet ganharam um rosto, já possuem mais visibilidade que no fim do século passado, mas ainda assim as questões internas da profissão permanecem pouco abordadas e debatidas. Mas por que seria relevante analisar os conflitos que permeiam a dublagem brasileira? Porque eles dialogam com nosso mercado audiovisual, em especial na maneira como as distribuidoras hollywoodianas lidam com seus clientes externos. O cinema brasileiro e a dublagem já tiveram laços mais estreitos quando a produção fílmica nacional não tinha como padrão a captação de som direto, mas sim a regravação em estúdio de todos os seus diálogos. (SILVA, 2020, p. 17).

A performance vocal implica a manipulação consciente de elementos como entonação, ritmo, volume, pausas e respiração, com o objetivo de expressar uma variedade de estados emocionais e características de personalidade. Essa atuação não se desenvolve de forma isolada, mas em sincronia com a imagem e o som original da obra.

Seguindo a ideia de Briguente (2017) a performance vocal no audiovisual envolve a manipulação consciente de elementos como entonação, ritmo, volume, pausas e respiração para expressar estados emocionais e características da personalidade. Segundo estudos acadêmicos, essa atuação está integrada ao contexto da obra, sincronizando-se com a imagem e o som original para potencializar a comunicação expressiva. Além disso, a coordenação entre técnica vocal e elementos visuais é fundamental para alcançar a interpretação desejada, garantindo coerência entre gesto, emoção e narrativa sonora.

> A construção de uma imagem acontece em um duplo movimento: uma imagem exógena se apresenta em uma plataforma midiática (uma pintura em um papel, por exemplo, ou uma imagem audiovisual em movimento); uma pessoa frente a essa imagem exógena imagina-a de forma endógena; no encontro desses dois movimentos, no choque, se dá a imagem: a imagem exógena precisa ser animada por um corpo,

> enquanto que o corpo precisa de um suporte midiático para que as imagens possam ser fixadas e transportadas para além dele. A imagem, portanto, não está somente na plataforma midiática, tampouco apenas na imaginação de quem a concebe: está no duplo movimento criado entre ambas. (BAITELLO JR.; WODEVOTZKY, 2020, p. 176)

A dublagem, nesse sentido, pode ser compreendida como uma verdadeira arte de recriação vocal, que exige do profissional uma grande dose de versatilidade. O dublador precisa interpretar com sensibilidade e, ao mesmo tempo, ajustar sua voz ao tempo da fala original, mantendo a fluidez e a naturalidade da cena. O ator de voz carrega a responsabilidade de transmitir emoções de forma fiel, recriando o universo sonoro do personagem de maneira conveniente e adequada ao contexto cultural do público que irá recebê-lo. Segundo Cezar e Imediato (2018, *apud* CÉFALO; PEREIRA 2018, p. 23)

> [...] o dublador se coloca a serviço do ator que está em cena. Ele tem poucos minutos para entender a cena e o personagem. Quando se tem a experiência em atuação, a sensibilidade de ator e o entendimento de cena, ele consegue vestir a alma da personagem e fazer, com o tempo estipulado de estúdio o que o ator no original levou meses para preparar. (CEZAR; IMMEDIATO, 2018).

É comum que os dubladores desenvolvam estilos próprios ou se tornem associados a determinados atores ou personagens, criando um vínculo afetivo com o público. Esse reconhecimento demonstra o impacto de sua performance vocal na experiência audiovisual. Assim como Sobchack (1992), que no livro Fenomenologia da experiência fílmica destaca a ideia que a voz no cinema funciona como um “corpo ausente” que se faz presente por meio da sua potência emocional e comunicacional, integrando-se à experiência sensorial e corporal do espectador.

A formação de um ator de voz inclui conhecimentos técnicos e artísticos. Muitos iniciam sua carreira no teatro ou na locução, desenvolvendo habilidades interpretativas que serão fundamentais na dublagem. Como pontua Carmona (2024) “A qualidade hoje passa pelo conteúdo, pela estética, pelos jeitos de contar, pelo contexto, pela diversidade, pelas abordagens”.

Portanto, a performance vocal no audiovisual não se resume apenas a interpretar falas, ela representa uma prática sofisticada que une sensibilidade artística, domínio técnico e profunda compreensão cultural. O ator de voz

assume um papel central na adaptação de obras para novos contextos linguísticos e culturais, sendo o elo entre o personagem original e o espectador de outra realidade. É por meio de sua voz que emoções, intenções e personalidades são preservadas e reinventadas, garantindo que a essência dos personagens continue viva, autêntica e capaz de tocar públicos diversos ao redor do mundo.

2.2.4.2 AS DIFERENÇAS ENTRE AS VERSÕES DUBLADA E ORIGINAL

As comparações entre versões dubladas e originais de obras audiovisuais são bastante comuns, tanto em análises acadêmicas quanto nas reações do público em geral. Mais do que uma simples troca de idiomas, essas comparações revelam o quanto a dublagem é capaz de transformar a experiência de quem assiste.

Quando o som original é substituído por vozes em outro idioma, tudo muda: o tom, a intenção, o ritmo das falas e até a emoção que chega ao espectador. Por isso, muitas vezes, o público nota diferenças não apenas no conteúdo, mas na forma como esse conteúdo é sentido.

Essa percepção vai muito além da fidelidade literal às palavras do texto original. Como ressaltam Baitello Jr. e Wodevotzky (2020, p. 176 e 177), o processo de dublagem envolve múltiplas camadas de adaptação, como o ajuste ao tempo de fala, o respeito ao tom emocional das cenas e a adequação à cultura do público-alvo. O autor destaca que a dublagem não deve ser vista como uma simples conversão linguística, mas como uma reinterpretação que exige decisões criativas e técnicas a cada passo.

Além disso, o impacto emocional de uma obra dublada pode ser diferente do original justamente por conta da performance vocal dos atores de voz, que precisam transmitir com autenticidade os sentimentos dos personagens, mesmo sem os mesmos recursos da atuação visual. Na dublagem audiovisual, Baitello Jr. (via sua teoria do eco vazio) descreve o processo em que o dublador, dominado pelas imagens visuais e estéticas da obra original, reproduz falas de forma mecânica, sem emoção ou reflexão, gerando um "eco" vazio. Essa dinâmica reflete a crítica baitelliana à mídia terciária, onde traços abstratos verticais superexpostos rompem a proximidade tridimensional afetiva, transformando o dublador em receptor passivo de "lixo imaterial" iconofágico. A

perda de corporeidade criativa equivale ao "eco que se repete à exaustão" (Baitello Jr., 2010, p. 97), esvaziando horizontes relacionados na tradução.

Quando o intérprete se deixa dominar pelas imagens externas, perde-se a capacidade de refletir e criar, resultando numa dublagem que ecoa superficialmente o original, vazia de sentido e sentimento, com a voz robotizada e sem expressão artística. Sendo assim a performance vocal, que envolve escolhas de entonação, pausas e intensidade dramática, tem grande peso na recepção do espectador e pode modificar significativamente o modo como uma cena é percebida.

Outro ponto ressaltado pelo autor é a importância da adaptação cultural no processo de dublagem. Certos elementos que fazem sentido em uma cultura podem não funcionar em outra, o que exige do tradutor sensibilidade para adaptar piadas, referências e expressões idiomáticas de forma que mantenham o efeito pretendido pela obra original. Esse cuidado com a naturalidade do texto traduzido influencia diretamente na credibilidade e no envolvimento do público.

Nesse sentido, ao analisar uma mesma cena nas versões original e dublada, é possível perceber variações no tom, na velocidade, na musicalidade da fala e até mesmo nas escolhas vocabulares que podem alterar levemente a percepção do personagem ou da atmosfera. Franco (2000, p. 59) diz: “A dublagem é uma atividade que vai além da simples tradução; ela implica compreender o texto original e recriá-lo em outra língua, respeitando as características culturais do público-alvo.”

Um exemplo frequentemente citado por pesquisadores é a dublagem brasileira das animações da *Disney*. Personagens como o *Gênio de Aladdin*, dublado originalmente por Robin Williams e, no Brasil, por Márcio Simões, ganharam características distintas. Isso mostra que a dublagem não apenas traduz, mas localiza culturalmente a obra.

A dublagem tem o poder de transformar a forma como o público percebe determinadas cenas, principalmente quando há mudanças em gírias, expressões culturais ou até na entonação usada pelos personagens. Isso acontece porque nem sempre dá para manter tudo igual ao original. Alguns termos, por exemplo, não fazem sentido em outro idioma ou ficam estranhos quando traduzidos ao pé da letra.

Narvaes (2011, p. 29) destaca que a dublagem enfrenta o desafio de traduzir expressões idiomáticas, gírias e outras referências culturais que muitas vezes não podem ser mantidas literalmente, pois não fazem sentido ou soam forçadas em outro idioma. Ela analisa estratégias tradutórias que buscam manter o sentido e a naturalidade, como a substituição por paráfrase com manutenção do sentido, que pode incluir um componente cultural, para que a tradução seja adequada ao público receptor e respeite as características culturais originais.

Mesmo assim, essas adaptações não acontecem por acaso ou por descuido. Na verdade, muitas delas são fundamentais para que o diálogo soe natural aos ouvidos do novo público. É preciso considerar o tempo de fala, os movimentos labiais e o ritmo da cena. Por isso, o trabalho do tradutor e do dublador envolve um delicado equilíbrio: ajustar a fala sem perder a intenção da mensagem. No fim das contas, essas pequenas mudanças ajudam a manter a fluidez e a autenticidade da narrativa mesmo que, para isso, seja necessário reinterpretar alguns elementos.

> Textos audiovisuais são construções multissêmicas nas quais o sentido é transmitido por meio da combinação de códigos: linguísticos, paralinguísticos, musicais e visuais. (CHAUME, 2012, p. 107, tradução nossa).

Contudo, há também casos em que a dublagem é criticada por descaracterizar personagens, especialmente em obras com forte carga cultural ou simbólica. Nesses casos, a comparação com o original revela perdas na intenção do roteiro ou no estilo de atuação dos intérpretes originais.

> Um segundo aspecto que a autora aponta é o sincronismo de conteúdo, ou seja, o sincronismo entre a nova versão do texto e o argumento original [...] o cinema, por exemplo, exige um grau de sincronismo maior que a televisão, devido ao tamanho da tela do cinema e à qualidade dos produtos que exibe. (BARROS; PUERTAS, 2017, p. 415).

Ao comparar uma obra audiovisual dublada com sua versão original, é essencial considerar mais do que apenas a troca de idiomas. A dublagem envolve múltiplos aspectos que influenciam diretamente a forma como o público se conecta com a narrativa, desde a performance vocal até as adaptações culturais e o ritmo dos diálogos.

Quando realizada com sensibilidade e técnica, essa prática vai além da simples substituição linguística. Ela pode revelar novas nuances interpretativas,

tornar a história mais próxima do público local e até ampliar o impacto emocional de determinadas cenas. Em alguns casos, a dublagem alcança um nível de expressividade que permite ao espectador vivenciar a obra de maneira tão intensa quanto na versão original ou até mais.

Em entrevista sobre a dublagem do anime *Demon Slayer,* Tatiana Kelpmair (2025), também dubladora da personagem *Nami* de *One Piece,* para o portal Minha Série, ela disse que a dublagem realizada com sensibilidade e técnica vai além da simples substituição linguística, podendo revelar novas nuances interpretativas, aproximar a história do público local e ampliar o impacto emocional das cenas. Em muitos casos, a dublagem alcança um nível de expressividade que permite ao espectador vivenciar a obra com intensidade igual ou até maior que a versão original, funcionando como uma ponte criativa entre culturas que preserva e reinventa o sentido da obra. Isso mostra o quanto uma dublagem bem executada pode ser uma ponte criativa entre culturas, preservando o sentido da obra e, ao mesmo tempo, reinventando-o com autenticidade.

2.3 O *PODCAST*

O *podcast* é uma forma de mídia digital que se consolidou como um dos principais formatos de comunicação contemporânea. De forma bruta, *podcast* é um programa de áudio distribuído pela internet, geralmente em episódios e consumido de forma *on demand (*conteúdo consumido sob demanda, onde o público possui o controle de escolher o que, onde, e como irá consumir o conteúdo audiovisual).

> Com uma visão mais abrangente e desconectada de tecnologias específicas, eu concebo o podcast da seguinte maneira: como uma experiência auditiva que pode ser acessada onde,como e quando o ouvinte quiser. (BONTEMPO, 2021, p. 21).

Mais do que apenas gravar conversas, a produção de *podcast* exige um planejamento cuidadoso. Não se trata apenas de apertar o botão de gravação e falar sobre um tema, é necessário pensar em todo o processo, desde a escolha do assunto até a forma como ele será apresentado ao público: “Definir o que é *podcast* não é tão fácil como parece. Esta nova forma de levar conteúdo aos consumidores vem ganhando notoriedade, fazendo a tecnologia evoluir ao longo dos anos”. (BONTEMPO, 2021, p. 20).

Sendo assim o sucesso de um *podcast* não está atrelado ao conteúdo em si, mas a fatores que envolvem a qualidade do áudio, a regularidade na publicação, planejamento estratégico e a construção de uma identidade própria, capacitando assim o *podcast* a atrair e fidelizar o público. Além disso, é fundamental que os criadores compreendam as expectativas do público e adaptem suas produções para que o formato não se torne genérico, e que tenham uma identidade própria sendo envolvente e cativante, garantindo que cada episódio cumpra seu propósito comunicativo.

A principal diferença entre rádio e *podcast* está no modelo de consumo: a rádio transmite conteúdo ao vivo e em programação linear, enquanto o *podcast* é gravado e consumido sob demanda, permitindo ao ouvinte escolher quando, onde e o que ouvir. O *podcast* oferece maior flexibilidade, personalização e segmentação de público, ao passo que a rádio visa atingir uma audiência massiva simultaneamente. Ao contrário da rádio tradicional, e que em muitas vezes os conteúdos são consumidos de forma passiva, já no *podcast* a decisão sobre o quê, quando e onde ouvir, está completamente na mão do público.

Bontempo (2021, p. 22) afirma que, “Já o *podcast* é algo mais deliberado, você escolheu ouvir aquele conteúdo, talvez pelo seu humor do dia, ou pelo formato ou assunto do *podcast*. O importante é que foi algo pensado.”

Essa escolha intencional dá ao ouvinte um papel ativo, tornando-o um participante dessa experiência comunicativa e não apenas um mero receptor. O fato de poder ouvir episódios a partir da própria escolha permite uma conexão mais pessoal e direta com o conteúdo, criando assim não apenas um vínculo afetivo, mas também uma fidelização entre público e *podcasters*, isso reforça a importância de um bom planejamento é uma boa produção.

Outro aspecto essencial em um *podcast* é a definição de um público alvo, pois todas as decisões relacionadas ao conteúdo, a linguagem e a divulgação dependem do entendimento de quem são os ouvintes, como aponta o autor (2021) “Sem estabelecer com clareza quem são seus ouvintes (público-alvo), as ações que você criar só darão resultado por pura sorte” (BONTEMPO, 2021, p. 27). Essa definição não se restringe apenas a dados relacionados à etnia, idade, gênero e classe social, envolve também compreender interesses, hábitos de consumo de conteúdo, preferências de formato e até mesmo contextos como emocionais, psíquicos e financeiros. Com isso, é possível planejar episódios mais relevantes, escolher temas que ressoem com os ouvintes e adotar estratégias de comunicação mais assertivas, garantindo que cada ação tenha propósito e não dependa apenas do acaso para atingir resultados positivos.

2.3.1 BREVE HISTÓRICO E CONCEITUAÇÃO DO *PODCAST*

O *podcast*, enquanto meio de comunicação digital, surge no início dos anos 2000 como uma consequência direta do avanço das tecnologias de distribuição de conteúdo na internet, especialmente do *RSS* (*Really Simple Syndication*). O conceito de *podcast* se consolidou a partir da possibilidade de associar arquivos de áudio a feeds de notícias, permitindo que o público recebesse automaticamente episódios em seus dispositivos, inaugurando um modelo de consumo sob demanda e individualizado.

Um dos personagens centrais na história do *podcas* é Dave Winer, desenvolvedor e empreendedor, que desempenhou papel fundamental na adaptação do *RSS* para suportar a inclusão de arquivos de áudio, conhecidos como enclosures. Essa inovação técnica permitiu a criação de feeds que não

apenas entregavam textos e notícias, mas também conteúdo sonoro diretamente aos assinantes.

> Em 2003, Winer e o jornalista Christopher Lydon uniram esforços para criar episódios de entrevistas que poderiam ser automaticamente distribuídos por meio de RSS, marcando um dos primeiros exemplos de podcast como conhecemos hoje. (WALSH, 2011, tradução nossa)

Antes desse marco, Winer já havia realizado experimentos com feeds de áudio.

> O feed foi lançado em 20 de janeiro de 2001: o dia da posse, quando George W. Bush se tornou presidente dos Estados Unidos. O feed continha apenas um item: a música " US Blues " do Grateful Dead. Com o tempo, Dave adicionou algumas outras músicas do Grateful Dead ao feed. (NUZUM, 2011, tradução nossa).

Embora esses primeiros testes tenham recebido pouca atenção na época, eles estabeleceram o fundamento técnico necessário para o futuro crescimento do formato.

O episódio colaborativo entre Winer e Lydon, produzido na Universidade de Harvard, é frequentemente citado como o ponto de partida do *podcast* moderno. Lydon ficou responsável pelo conteúdo jornalístico, conduzindo entrevistas e selecionando temas, enquanto Winer desenvolveu a infraestrutura técnica que permitiu a distribuição automática dos episódios via feeds. A parceria combinou a experiência jornalística com inovações técnicas, criando um modelo que seria replicado por milhares de produtores de conteúdo. Esse modelo estabeleceu a principal característica do *podcast* a publicação periódica de episódios de áudio, disponibilizados de forma gratuita e assinável.

> A origem do podcast pode ser atribuída, em grande parte, a duas pessoas: Dave Winer , um desenvolvedor de software e entusiasta de blogs que chegou ao Berkman Center for Internet & Society de Harvard em 2003 determinado a colocar a universidade no mapa dos blogs, e Christopher Lydon , um jornalista e apresentador de programa de rádio ansioso para investigar o poder da internet. (WALSH, 2011, tradução nossa)

O termo “*podcast*” só passou a ser utilizado oficialmente em 2004, por Ben Hammersley, mas o conceito já estava em prática graças às contribuições de Winer e Lydon. O sucesso inicial do formato se deu pela possibilidade de democratização da produção de conteúdo, qualquer pessoa com acesso a um

computador e microfone poderia criar episódios e distribuí-los automaticamente para uma audiência global.

Com o tempo, o *podcast* expandiu-se para diversas áreas do conhecimento e entretenimento, consolidando-se como ferramenta de educação, jornalismo, narração de histórias e lazer. Sua principal característica continua sendo a flexibilidade de consumo, o público pode ouvir episódios quando quiser, em diferentes dispositivos, garantindo autonomia sobre a experiência de escuta. Assim, o *podcast* se diferencia de outros meios tradicionais por unir produção acessível, distribuição automática e consumo sob demanda, inaugurando um novo modelo de comunicação digital.

Em síntese, o *podcast* é definido como uma forma de distribuição digital de arquivos de áudio (ou vídeo) através de feeds, permitindo assinaturas automáticas e consumo flexível. Sua história está profundamente ligada à evolução da web, à inovação técnica de Dave Winer e à iniciativa de produtores pioneiros como Christopher Lydon. Esse histórico demonstra que o *podcast*, embora pareça recente, nasceu da convergência entre tecnologia, jornalismo e criatividade individual, consolidando-se como uma das principais formas de mídia digital do século XXI.

2.3.2 DAS CARACTERÍSTICAS DO *PODCAST*

O *podcast* apresenta um conjunto de características que o diferenciam de outros meios de comunicação e explicam sua crescente popularidade no contexto digital. Primeiramente, ele se caracteriza pela disponibilidade sob demanda, permitindo que o ouvinte escolha o momento e o local em que consumirá o conteúdo, seja em dispositivos móveis, computadores ou sistemas de automação de áudio. Essa flexibilidade proporciona autonomia e personalização da experiência de escuta

> Há opções para todos os gostos, desde apreciadores de gastronomia e esgrimistas até fashionistas e fãs de fantasy football. Com um clique do mouse, os usuários podem se conectar a um mundo de possibilidades.(COLLEEN WALSH, 2011, p. 2, tradução nossa).

Outra característica essencial é a periodicidade de publicação. Apesar de nem todos os *podcasts* seguirem um cronograma rigoroso, a maioria organiza seus episódios em séries ou temporadas, facilitando a fidelização do público e o

acompanhamento contínuo dos temas abordados. Essa estrutura periódica também permite que os produtores estabeleçam uma identidade clara e coerente, fortalecendo a marca do *podcast* e a relação com a audiência.

> A produção e a promoção consistentes e ativas são necessárias para alcançar um público mais amplo", reforçando a importância da regularidade como estratégia de crescimento e engajamento no meio podcaster. (PERSOHN; BRANSON, 2025).

O formato variado dos *podcasts* é outro aspecto marcante. Eles podem abranger entrevistas, bate-papos, debates, narrações, dramatizações ou análises críticas, podendo combinar áudio, música, efeitos sonoros e elementos de *storytelling*. Essa diversidade possibilita que o *podcast* seja usado para diferentes finalidades, como educação, jornalismo, entretenimento, divulgação científica e cultura geral, atendendo a públicos específicos ou generalistas. De acordo com Dong (2020) "Em suma, o *podcasting* é um meio eficiente, unificador, acessível e multimodal de comunicação com uma comunidade interessada."

A voz como elemento central constitui uma característica fundamental do *podcast*. A comunicação vocal permite estabelecer proximidade e intimidade com o ouvinte, criando uma experiência imersiva e direta. Por meio da entonação, pausas, ênfases e nuances de expressão, o produtor transmite informações, emoções e narrativas de maneira que outros meios não conseguem reproduzir com a mesma eficácia. Como observa o Jornal da USP (2021) sobre o "Ser Sonoro" , "É curioso como todos nós, de inúmeras formas, estamos imersos no mundo dos sons, mas muitas vezes não nos damos conta de quão poderosa é essa relação".

A produção sonora em *podcasts* exige atenção a elementos técnicos e estéticos. Vicente (2012, p. 45) afirma que "a comunicação sonora requer atenção aos elementos acústicos, ao espaço de escuta e à forma como a voz se insere nesse contexto", evidenciando que a voz não serve apenas para transmitir dados, mas como ferramenta expressiva que carrega emoção, ritmo e intenção comunicativa. Carboni (2011, p. 63) complementa que "o som, diferente da imagem, não tem bordas. Ele invade o espaço do ouvinte e se mistura com seu ambiente, exigindo um cuidado técnico e estético que garanta inteligibilidade e envolvimento", destacando a importância de manipular o áudio com precisão.

Para criar um *podcast* de qualidade, é necessário considerar a captação, edição e mixagem. A escolha de equipamentos como microfones, filtros e gravadores, além do uso de técnicas de isolamento acústico, é fundamental para eliminar ruídos indesejados. Carboni (2011, p. 59) observa que “a captação deve prezar por um sinal limpo e sem ruídos; a edição, por cortes naturais e fluidez; e a mixagem, por equilíbrio entre voz, trilha e efeitos sonoros, tudo isso visando uma escuta confortável e envolvente”.

> O produtor de podcast precisa pensar a técnica a partir do cotidiano do ouvinte: a compressão dinâmica, a mixagem balanceada e a inteligibilidade da voz tornam-se, portanto, elementos essenciais e não apenas desejáveis. (OLIVEIRA, 2011, p. 117).

Além da técnica, a expressividade sonora é um diferencial artístico. Efeitos sonoros, trilhas e nuances vocais ampliam as possibilidades de narrar histórias e evocar emoções. Carboni aponta que “O uso consciente do silêncio, da pausa e da intensidade sonora configura uma verdadeira gramática da linguagem, capaz de estabelecer conexões profundas com o ouvinte.” (CARBONI, 2011, p. 67).

A atenção a esses detalhes assegura que a experiência auditiva seja agradável, cativante e memorável.

Por fim, o *podcast* se destaca por sua democratização da produção e integração tecnológica. Qualquer pessoa com equipamento básico pode criar episódios e distribuí-los globalmente via feeds *RSS*, permitindo assinaturas automáticas e garantindo que o conteúdo chegue ao público sem necessidade de busca ativa. Assim, combina flexibilidade, diversidade de formatos, centralidade da voz, periodicidade, democratização da produção e integração tecnológica, consolidando-se como mídia digital inovadora e adaptável às demandas do público contemporâneo.

2.3.3 O FORMATO MESA REDONDA

O *podcast*, enquanto mídia digital, apresenta múltiplos formatos, entre os quais se destaca o bate-papo ou mesa redonda. Esse modelo se diferencia pela informalidade e pela abertura à interação espontânea, criando uma atmosfera de proximidade entre apresentadores, convidados e ouvintes.

Segundo Tigre (2021, p. 34), o chamado *mesacast* pode ser compreendido como “uma espécie de mesa-redonda do áudio digital”. Em vez de seguir o formato tradicional de entrevistas, os programas tentam simular um diálogo espontâneo. Os apresentadores preparam questões para os convidados, mas o objetivo é criar uma conversa mais íntima e autêntica para o público. A ideia é que os ouvintes se sintam integrados ao bate-papo, como se estivessem participando ativamente.

> Se anteriormente, a ideia era somente distribuir o conteúdo em áudio, com o crescimento da popularidade, o material em vídeo também passou a ser explorado e distribuído, ampliando o potencial de monetização do conteúdo. (ARAÚJO ; PAIVA, 2022, p. 8).

Esse caráter participativo também se evidencia quando os *podcasts* são transmitidos ao vivo, já que nesse contexto, fazer parte se torna realmente possível, uma vez que os ouvintes podem enviar comentários ao longo do programa e até ‘conversar’ diretamente com o convidado do momento. (TIGRE, 2021, p. 34).

Sob a ótica da criação de notícias, o estilo lembra uma entrevista, embora com algumas mudanças. Essa liberdade aumenta a naturalidade e destaca a conversa solta, algo fundamental para distinguir *podcasts* de programas de rádio comuns.

> A entrevista, nas suas diferentes aplicações, é uma técnica de interação social, de interpretação informativa, quebrando assim isolamentos grupais, individuais, sociais; pode também servir à pluralização de vozes e à distribuição democrática da informação. Em todos estes ou outros usos das Ciências Humanas, constitui sempre um meio cujo fim é o interrelacionamento humano. (MEDINA, 1986, p. 8).

O sucesso dos podcasts nesse formato revela o desejo do público por narrativas mais abertas e inclusivas. A mesa redonda se destaca por promover espontaneidade, interatividade e diversidade de vozes.

3. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O *podcast Universo Dub* foi desenvolvido neste Trabalho de Conclusão de Curso como um espaço de análise crítica e comparativa sobre a dublagem em *One Piece*, em suas duas vertentes, a série e o anime. Elaborado no formato de mesa redonda, o *podcast* tem o objetivo de unir teoria e prática, abordando a dublagem em seus aspectos técnicos e artísticos.

O *Universo Dub* foi desenvolvido em três episódios, com duração de mais ou menos quarenta minutos cada. O primeiro episódio foi dedicado à introdução, apresentando o projeto, seus objetivos e a relevância da dublagem enquanto objeto de estudo acadêmico, além de um bate-papo sobre a obra. Nele, os autores do TCC participam de uma roda de conversa, compartilhando suas experiências na criação do produto e no processo de gravação do *podcast*.

O segundo episódio aborda a dublagem do anime *One Piece*, destacando o papel da performance vocal, da adaptação cultural e da expressividade na construção dos personagens animados. Neste episódio, participam Adrian Tatini (dublador de Usopp), Carol Valença (dubladora de Luffy), Fábio Castro (dublador de Buggy) e Silvio Giraldi (dublador de Shanks).

O terceiro episódio é voltado à dublagem da série, enfatizando os principais desafios desse formato, como a necessidade de manter a naturalidade da interpretação e a fidelidade às atuações originais dos atores. Esse episódio conta com as participações de Fábio Castro (dublador de Buggy), Silvio Giraldi (dublador de Shanks) e Adrian Tatini (dublador de Usopp) e Carol Valença (dubladora de Luffy).

Os três episódios contaram com dois apresentadores, Maria Luísa Marques e Felipe Dias, além de quatro dubladores convidados nos episódios 2 e 3. Para a gravação do *podcast* entrevistando os dubladores, foi usado um computador de mesa, conectado ao *Google Meet*. A entrevista foi realizada de forma *on-line* e para a captação e gravação da mesma, foi utilizado o programa do *OBS Studio*, onde foi feita a gravação de tela do *Google Meet* e áudio dos convidados e entrevistadores. Já em questão dos entrevistadores, eles utilizaram 1 *headset* da *Superframe p*ara escutar os entrevistados e 1 headset *Red Dragon Zeus* 510 para a captação de suas vozes, foi utilizado também uma caixinha de som para retorno dos entrevistados, e uma *webcam Emeet* 4k para

a conversa com os dubladores. Os episódios 2 e 3 foram consecutivamente gravados no dia 14 de novembro de 2025. O episódio introdutório foi gravado no dia 22 de novembro, e nele foi utilizado uma placa de audio ssl 12 para captação do áudio dos microfones, 3 microfones dinâmicos cardioides, 3 tripés para os microfones e uma câmera *Blackmagic* 4k para gravação.

Após a gravação, o material foi encaminhado para as etapas de edição e finalização, desenvolvidas no *software DaVinci Resolve 20*. Nesse processo, foram aplicadas técnicas de limpeza e equalização de áudio, inserção de trilhas sonoras, inserts para a dinamicidade e melhor entendimento dos assuntos tratados e masterização final dos episódios.

Esse cuidado técnico teve como objetivo assegurar qualidade profissional ao produto final, tornando a experiência de escuta mais fluida, agradável e compatível com os padrões do mercado de *podcasts*. Dessa forma, o *Universo Dub* se apresenta como um produto que, ao combinar teoria e prática, valoriza o dublador como artista comunicacional, ao mesmo tempo em que aproxima o público acadêmico e os fãs de *One Piece* de uma reflexão crítica sobre o papel da voz no audiovisual contemporâneo.

4. DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

O *podcast Universo Dub* foi desenvolvido como um produto audiovisual integrante deste Trabalho de Conclusão de Curso, com o objetivo de promover uma reflexão sobre o processo de dublagem na obra *One Piece*, especialmente a partir das diferenças existentes entre o anime e sua adaptação em *live-action*.

A proposta do *podcast* visa discutir aspectos técnicos, interpretativos e comunicacionais da dublagem, por meio de entrevistas e debates que evidenciam a importância dessa prática no contexto audiovisual contemporâneo.

A construção do produto buscou não apenas informar, mas também valorizar o trabalho dos profissionais da dublagem, aproximando o público dos bastidores desse processo e ampliando a compreensão sobre sua relevância na experiência do espectador. Dessa forma, o *Universo Dub* configura-se como um espaço de diálogo, análise e divulgação, contribuindo para o debate acadêmico e cultural acerca da dublagem enquanto elemento essencial da linguagem audiovisual.

4.1 PRÉ-PRODUÇÃO

A etapa de pré-produção consiste no planejamento inicial do produto audiovisual, sendo fundamental para a organização e execução eficiente do *podcast Universo Dub*. Nessa fase foram definidos os conceitos, objetivos, estrutura e diretrizes que nortearam todo o desenvolvimento do projeto, garantindo coerência entre proposta teórica e prática.

O primeiro passo da pré-produção foi a definição do formato do *podcast,* optando-se pelo modelo de mesa redonda aliado a entrevistas, por possibilitar maior dinamismo nas discussões e ampliar a pluralidade de pontos de vista acerca da dublagem em *One Piece*. A escolha desse formato visou promover um diálogo fluido entre os participantes, favorecendo reflexões sobre as distinções entre o anime e o *live-action*, bem como suas implicações na recepção do público.

Em seguida, foram estabelecidos os objetivos específicos do produto, alinhados à proposta do Trabalho de Conclusão de Curso, que buscava analisar as diferenças técnicas e interpretativas da dublagem nas duas versões da obra. A partir disso, foram definidos os temas centrais de cada episódio, organizando

o conteúdo em três programas, de modo a garantir aprofundamento sem comprometer a atenção do ouvinte.

Outro aspecto relevante dessa etapa foi a elaboração das pautas e roteiros preliminares, estruturados de acordo com o planejamento presente neste documento. As perguntas foram pensadas de forma a conduzir a discussão de maneira clara e objetiva, abordando temas como processo de interpretação vocal, desafios da adaptação, diferenças entre animação e a serie *live-action*.

Ainda na fase de pré-produção realizou-se o contato com os convidados, estabelecendo uma comunicação formal para apresentação do projeto, explicação dos objetivos e agendamento das entrevistas. Os convidados selecionados foram dubladores diretamente envolvidos com a obra *One Piece*, o que contribuiu para a legitimidade e relevância do conteúdo abordado no *podcast*.

Ressalta-se que todas as etapas do trabalho foram desenvolvidas de maneira colaborativa entre os integrantes do grupo, que se apoiaram mutuamente em todas as fases do projeto, desde a elaboração dos roteiros até a condução das entrevistas, captação sonora, organização geral e execução das atividades práticas. Essa cooperação constante fortaleceu o trabalho em equipe e contribuiu para um processo mais integrado, eficiente e alinhado com os objetivos do produto final.

Dessa forma, a pré-produção configurou-se como uma etapa estratégica, responsável por estruturar o *podcast Universo Dub* de maneira organizada e coerente, assegurando que as fases seguintes, produção e pós-produção, fossem realizadas com maior clareza, qualidade técnica e consistência narrativa, resultando em um produto final alinhado às propostas acadêmicas e comunicacionais do Trabalho de Conclusão de Curso.

4.2 PRODUÇÃO

A etapa de produção corresponde ao momento de execução prática do *podcast Universo Dub*, no qual foram realizadas as gravações das entrevistas e a operacionalização dos recursos técnicos previamente planejados na pré-produção. Nessa fase, buscou-se garantir a qualidade sonora e a organização do registro audiovisual, respeitando a estrutura dos roteiros definidos pelo grupo.

As entrevistas remotas foram gravadas por meio de um computador de mesa conectado à plataforma *Google Meet*, que possibilitou a interação em tempo real entre os entrevistadores e os convidados. Para a captação e gravação do conteúdo, foi utilizado o *software OBS Studio*, responsável pelo registro simultâneo da tela do *Google Meet* e do áudio tanto dos entrevistados quanto dos entrevistadores, assegurando maior controle sobre o material bruto produzido.

No que se refere aos equipamentos utilizados nessa etapa, foram empregados dois microfones do tipo *headset*, sendo um da marca *SuperFrame*, destinado ao monitoramento e escuta das falas dos convidados, e um *headset Redragon Zeus 510*, responsável pela captação da voz dos entrevistadores. Também foi utilizada uma caixa de som para retorno do áudio dos entrevistados, contribuindo para uma comunicação mais clara durante a gravação, além de uma *webcam Emeet* 4K para a captação de imagem.

Já para a gravação do primeiro episódio do *podcast*, realizada de forma presencial, foi utilizada uma estrutura técnica diferenciada, visando maior qualidade sonora e visual. Ressalta-se que esse episódio teve caráter introdutório, sendo produzido exclusivamente com a participação dos integrantes do grupo, com o objetivo de apresentar o projeto, contextualizar a proposta do *podcast* e introduzir os temas que seriam abordados ao longo da série. Nessa ocasião, empregou-se uma placa de áudio *SSL 12* para a captação do som dos microfones, juntamente com três microfones dinâmicos cardioides, dispostos em três tripés específicos para melhor posicionamento e estabilidade durante a gravação. A captação de imagem foi realizada com uma câmera *Blackmagic* 4K, proporcionando maior definição e qualidade ao registro audiovisual do episódio.

Durante todo o processo de produção, os integrantes do grupo atuaram de maneira colaborativa, auxiliando-se mutuamente em todas as atividades,

desde a condução das entrevistas até o suporte técnico e organização do ambiente de gravação. Essa cooperação contribuiu para um fluxo de trabalho mais eficiente, permitindo ajustes em tempo real e garantindo maior qualidade ao material produzido.

Dessa forma, a etapa de produção configurou-se como fundamental para a concretização do projeto, transformando o planejamento em prática audiovisual, assegurando um conteúdo sonoro e visual alinhado aos objetivos acadêmicos e à proposta comunicacional do *podcast* Universo Dub.

4.3 PÓS-PRODUÇÃO

A etapa de pós-produção corresponde ao processo de tratamento, edição e finalização do material gravado, sendo fundamental para a construção da identidade sonora e organização narrativa do *podcast Universo Dub*. Nessa fase, o conteúdo bruto registrado durante a produção passou por ajustes técnicos e estruturais, visando melhorar sua qualidade e adequação ao padrão proposto pelo projeto.

Inicialmente, foi realizada a seleção do material gravado, com a análise das falas dos entrevistados e entrevistadores, identificando trechos relevantes e eliminando partes desnecessárias, como pausas excessivas, ruídos e repetições. A edição buscou preservar a coerência do discurso, mantendo a fluidez da narrativa e a compreensão clara dos temas abordados.

O processo de edição sonora incluiu ajustes de volume, equalização e redução de ruídos, de modo a proporcionar maior clareza e equilíbrio entre as vozes, garantindo melhor experiência auditiva ao público. Também foram inseridas trilhas e elementos sonoros que contribuíram para a identidade do *podcast*, reforçando sua proposta comunicacional e estética.

Além disso, foi realizada a organização estrutural dos episódios, respeitando a sequência previamente estabelecida nos roteiros, incluindo abertura, desenvolvimento e encerramento, de forma a manter uma narrativa lógica e envolvente. O controle do tempo final de cada episódio também foi considerado, assegurando que o conteúdo permanecesse dentro da média de duração planejada.

Após a finalização dos episódios, foram realizados testes de reprodução para verificação da qualidade do áudio e identificação de possíveis falhas técnicas, permitindo ajustes finais antes da publicação. Esse cuidado garantiu que o material estivesse adequado tanto para plataformas digitais quanto para apresentações acadêmicas.

Dessa forma, a pós-produção configurou-se como uma etapa essencial para consolidar o *podcast Universo Dub* como um produto audiovisual coeso, tecnicamente qualificado e alinhado aos objetivos do Trabalho de Conclusão de Curso, valorizando o conteúdo produzido e potencializando sua recepção pelo público.

5. SINOPSE

Universo Dub é um podcast criado para explorar o universo da dublagem brasileira por meio de conversas profundas, leves e informativas com profissionais da área. Dividido em três episódios, o programa apresenta reflexões sobre técnica, interpretação vocal, e desafios da adaptação de grandes obras, com destaque especial para *One Piece*. Universo Dub mergulha no fascinante mundo da dublagem brasileira com conversas vibrantes junto a lendas como Carol Valença, Silvio Giraldi, Fábio de Castro e Adrian Tatini. Os três episódios eletrizantes, exploram técnicas vocais inovadoras, os bastidores da adaptação de *blockbusters* e um foco épico em *One Piece*, equilibrando a fidelidade ao original com o som natural do português brasileiro, além da importância cultural da dublagem no audiovisual. Resultado de uma produção impecável dividida entre pesquisa acadêmica produção artesanal, o podcast transforma expertise técnica em entretenimento cativante para fãs *hardcore*, estudantes e apaixonados por audiovisual, celebrando o impacto cultural da dublagem que dá vida às telas.

6. ROTEIRO FINAL

EPISÓDIO 1: INTRODUÇÃO AO TRABALHO | PODCAST: UNIVERSO DUB
Autores: Felipe Dias Lustosa Oliveira, Maria Luísa Marques da Silva e Maryana Rosa Feitosa de Oliveira
Orientação: Prof.º Me. Danielson Freire

DATA DA GRAVAÇÃO:	**TÍTULO:**	**TEMPO:**	**EPISÓDIO:**
23/11/2025	INTRODUÇÃO AO TRABALHO	**37'00**	**#01**

INTERVIEW: Maryana Rosa Feitosa de Oliveira (entrevistada). Felipe Dias e Maria Luísa Marques (entrevistadores)

TIME	FALA
40'	**Introdução** **Malu:** Olá pessoal!! Estamos começando o nosso primeiro episódio do Universo Dub! O podcast onde a estrela, é a dublagem!! Eu sou a Malu. **Felipe:** E eu sou o Felipe! E hoje, nesse primeiro episódio nós vamos falar sobre o nosso trabalho. Pra você que caiu de paraquedas nesse podcast de nome diferenciado, o Universo Dub é um trabalho de conclusão de curso de um grupo de estudantes de comunicação social, rádio e tv da faculdade Canção Nova. **Malu:** Eu e o Felipe somos dois dos integrantes do grupo e agora vamos chamar a terceira participante para uma entrevista/conversa sobre o nosso TCC. Convidada por favor se apresente. *Maryana se apresenta.* **Malu:** Agora com a nossa terceira integrante aqui podemos começar a falar sobre, **A Dublagem *em One Piece*** - As distinções nas versões do anime e da série: Um podcast.
	Explicar o TCC **- Qual o tema e a pergunta principal** **- Qual o objetivo geral e uma rápida explicação dos específicos.** **- Falar sobre a dublagem** **Como você explicaria, de forma simples, o que é dublagem e qual é a sua importância dentro do audiovisual?** **O que diferencia a dublagem de outras formas de tradução, como a legenda?** **- Falar sobre One piece (anime e *live-action*)**

	O que motivou o grupo a escolher justamente One Piece como objeto de estudo e discussão? **Entre tantas obras disponíveis, o que fez One Piece se destacar para vocês?** **- Falar sobre a dublagem de one piece** **O que torna a dublagem de One Piece uma experiência tão única dentro do universo dos animes?** **Por que vocês acham que a obra tem uma conexão tão forte com o público brasileiro, especialmente na versão dublada?** **- Falar sobre o podcast em geral e Universe Dub.** **- Falar rapidamente sobre a entrevista.** *Se possível ir comentando ao longo das respostas.*
	Malu: Muita coisa aconteceu até a gente conseguir os dubladores, e nós conseguimos uma banca de entrevistados muito boa. Quais eram as expectativas de vocês para a entrevista? *Se possível ir comentando ao longo das respostas deles.*
	Felipe: O nosso trabalho é bem robusto, tanto na questão de relatório de projeto quanto na questão de conteúdo do podcast. Qual foi a parte que vocês mais encontram dificuldade para desenvolver? E qual foi a parte que vocês mais gostaram de desenvolver? *Se possível ir comentando ao longo das respostas delas.*
	Malu: Nós não podemos esquecer de One Piece, a obra em si é muito importante para nós. O que vocês levam pra vida em questão da obra em si? *Se possível ir comentando ao longo das respostas deles.*
	Malu: Nosso primeiro episódio chegou ao fim. Foi uma grande conversa sobre a experiência desse projeto. Os próximos dois episódio já estão no ar e são uma entrevista dividida em dois, tá muito legal e com um elenco super legal, vale super a pena assistir. Maryana algum recado? *Maryana dá o recado.*
	Felipe: Muito obrigado a você que assistiu esse primeiro episódio e lembrando que os outros dois já estão disponíveis. **Malu:** Muito obrigada a você que nos acompanhou, um tchau e até a próxima. **Mary, Malu e Felipe:** VALEU GALERA!!

EPISÓDIO 2 : UMA CONVERSA SOBRE O ANIME | PODCAST: UNIVERSO DUB
Autores: Felipe Dias Lustosa, Maria Luísa Marques da Silva e Maryana Rosa Feitosa de Oliveira.
Orientação: Prof.º Me. Danielson Freire

DATA DA GRAVAÇÃO: 13/11/2025	**TÍTULO:** UMA CONVERSA SOBRE O ANIME	**TEMPO:** **37'00**	**EPISÓDIO:** **#02**

INTERVIEW: Adrian Tatini, Ana Carolina Silva Gomes, Fábio Roberto de Castro Cesar, Silvio Giraldi (entrevistados). Felipe Dias e Maria Luísa Marques (entrevistadores).

Time	Fala
37'	**Introdução** **Malu:** Olá, pessoal!! Sejam bem vindos ao Universo Dub! O podcast onde a dublagem é a estrela! Eu sou a Malu! (locução bem animada) **Felipe:** E eu sou o Felipe! E o podcast de hoje, gente, dá pra dizer que é a realização de um sonho, né Malu?! **Malu:** E um sonho dos grandes, ok!! Nós estamos aqui com um elenco, que assim galera, pensem em um elenco de um anime grande, um dos maiores animes atualmente em escala global! **Felipe**: Vamos chamar eles logo, porque eu acredito que assim como nós, vocês também estão muito animados para essa entrevista. Vale lembrar que esse episódio é a primeira parte dessa entrevista, e que o segundo episódio já está disponível, ele também está super legal e vale super a pena conferir. **Malu:** Com certeza!! Então, com vocês galera, o elenco de ONE PIECE!!! *Dubladores se apresentam, falam seus nomes e os personagens que dublam, não importa a ordem!!*
	Felipe: Primeiramente queremos desde já agradecer a participação de vocês, dizer que é uma honra para nós ter vocês aqui, e como nós dissemos é a realização de um sonho. **Malu:** Nós estamos muito felizes de ter essa oportunidade com vocês, e nós gostaríamos de iniciar perguntando, se antes de ganharem os papeis, vocês já conheciam One Piece? Vocês já acompanhavam a obra enquanto mangá? Se não, qual foi a primeira impressão de vocês?

	Se possível ir comentando ao longo das respostas deles.
	Malu: E como que foi o processo de preparação para dar voz ao seus personagens em *One Piece*, a adaptação deles a linguagem brasileira, porque a dublagem do anime ela é bem abrasileirada, isso é notório e ao longo dos episódios também, e gostaríamos de saber como foi esse processo. *Se possível ir comentando ao longo das respostas deles.*
	Felipe: Pela vista de fã, tanto da dublagem como de One Piece, ver vocês falando sobre esse processo, é muito legal porque nós conhecemos a teoria, mas ouvir sobre a prática, é único. E seguindo essa linha nós queremos saber se vocês se identificam de alguma forma com o seu personagens, ou se há algo dele que vocês levaram para a sua vida pessoal, talvez uma fala, ou cena que marcou muito vocês. *Se possível ir comentando ao longo das respostas deles.*
	Malu: É muito incrível tudo isso. Nós como fãs, também sempre acabamos levando algo pra vida, ou trazendo alguma característica dos nossos personagens favoritos para nós mesmos. E uma curiosidade de fã, Carol, você é o Luffy, e ele é um personagem masculino que é dublado por uma mulher, e não apenas aqui no Brasil, mas a dubladora original dele também é uma mulher, e nós gostaríamos de saber o porque isso ocorre, se é uma questão de técnica ou só preferência. *Se possível ir comentando ao longo das respostas dela.*
	Felipe: Agora sobre o Buggy, Fábio, você já conhecia One Piece antes de pegar o papel? E quando você recebeu o personagem, qual foi sua primeira impressão do Buggy, porque nós sabemos que ele é um personagem bem expressivo, mas que também evolui ao longo da história. E é claro que a sua interpretação evoluiu junto, para você a diferença entre o Buggy lá do começo e o de agora é muito grande? *Se possível ir comentando ao longo das respostas dele.*
	Malu: “Música do Usopp”, Adrian, nós sabemos que o Usopp, ele é um personagem muito expressivo também, ele é um personagem muito emocionante, ele alterna muito rápido entre medo, coragem, comédia e heroísmo, como que é pra você trabalhar essa variação tão intensa dele, e pra você qual é a parte mais difícil de dublar o Usopp?? *Se possível ir comentando ao longo das respostas dele.*
	Felipe: Silvio, você mesmo comentou conosco que Shanks é um personagem de poucas palavras, mas de muito impacto, e existe uma diferença entre dublar força pela agressividade e dublar força pela presença. Como você trabalha essa “força silenciosa” do Shanks? *Se possível ir comentando ao longo das respostas dele.*

	Malu: E pra fechar essa primeira parte da entrevista, nós gostaríamos que vocês definissem seus personagens em uma palavra. *Se possível ir comentando ao longo das respostas dele.*
	Malu: Nós concordamos com todas! Pessoal o Universo Dub, infelizmente chegou ao fim! **Felipe:** E nós queremos agradecer a Carol, ao Fábio, ao Adrian e ao Silvio por terem aceitado participar conosco, foi muito bom!! *Comentários finais deles.* **Malu:** Lembrando que essa é a primeira parte dessa entrevista, e a segunda parte já está disponível também. **Felipe:** Foi um prazer ter vocês conosco, muito obrigado, e esperamos vocês lá na segunda parte! Valeu, galera!!

EPISÓDIO 3: UMA CONVERSA SOBRE O LIVE-ACTION | PODCAST: UNIVERSO DUB
Autores: Felipe Dias Lustosa Oliveira, Maria Luísa Marques da Silva e Maryana Rosa Feitosa de Oliveira
Orientação: Prof.º Me. Danielson Freire

DATA DA GRAVAÇÃO: 13/11/2025	**TÍTULO:** UMA CONVERSA SOBRE O *LIVE-ACTION*	**TEMPO:** **37’00**	**EPISÓDIO:** **#03**

INTERVIEW: Adrian Tatini, Ana Carolina Silva Gomes, Fábio Roberto de Castro Cesar, Silvio Giraldi (entrevistados). Felipe Dias e Maria Luísa Marques (entrevistadores).

TIME	FALA
37’	**Introdução** **Malu:** Oii, gentiii!! Estamos começando mais um Universo Dub! O podcast onde a estrela, é a dublagem!! Eu sou a Malu. **Felipe:** E eu sou o Felipe! E nós estamos aqui com a perte dois da nossa entrevista com o elenco de dublagem de One Piece. Novamente é uma honra ter vocês aqui conosco, e estamos muito felizes por isso!

	Na primeira parte nós falamos sobre o anime e agora nós iremos falar sobre a série. **Malu:** Se você não assistiu a parte 1, corre lá porque está super legal, e vale super a pena conferir! Vamos para a nossa entrevista? Mas, antes nós vamos pedir para vocês se apresentarem, ok? *Dubladores se apresentam, falam seus nomes e os personagens que dublam, não importa a ordem!!*
	Felipe: Qual foi a maior diferença para vocês em relação a dublagem do anime e da série? Houve alguma grande diferença? E como foi o processo de preparação para a dublagem deles enquanto *live-action*? E não apenas na questão da dublagem, mas como foi esse processo para a direção também? *Se possível ir comentando ao longo das respostas dele.*
	Malu: E seguindo isso, quais foram os maiores desafios em adaptar as falas e emoções de atores reais, em comparação com a dublagem de animação? Vocês receberam alguma orientação especial da Netflix ou da Toei sobre o tom ou estilo da dublagem? *Se possível ir comentando ao longo das respostas dele.*
	Felipe: Acho que quando foi anunciado o *live-action*, muita gente ficou com medo de que a adaptação perdesse um pouco da essência do anime, vocês também sentiram esse medo? E sobre moldar o seu personagem, as animações elas tendem a ser um pouco mais caricatas, por exemplo em questão de expressões, mas no *live action* não, até porque há algumas coisas que se tornam impossíveis de se reproduzir, como foi pra vocês manter a essência deles nesse quesito? *Se possível ir comentando ao longo das respostas dele.*
	Malu: Acredito que não podemos esquecer que One Piece, é uma obra atemporal, ela envolve muitos conflitos, tanto dos personagens consigo mesmo, quanto dos personagens com o mundo, sempre abordando questões que como o preconceito, como o racismo por exemplo na ilha dos homens peixes, e acreditamos que isso seja muito importante. Na visão de vocês, isso torna One Piece único? Isso faz *One Piece* ser tão diferente de outros animes e histórias de aventura? *Se possível ir comentando ao longo das respostas dele.*
	Malu: Carol, Fábio, Adrian e Silvio, muito obrigada por terem participado dessa entrevista, foi uma experiência incrível, não só eu, mas acredito que o Felipe, e toda a produção envolvida está sem palavras, do quão sensacional foi, esse e o outro episódio. E pra fechar será que um de cada vez poderia falar com a voz dos seus personagens, um tchau para o pessoal que assistiu ao Universo Dub? *Se possível ir comentando ao longo das respostas dele.*

	Felipe: Essa entrevista foi muito legal, e nós ficamos muito felizes por vocês terem participado e por quem acompanhou, o universo dub fica por aqui! **Malu:** Muito obrigada a você que nos acompanhou, um tchau e até a próxima. **Malu e Felipe:** VALEU GALERA!!

7. ORÇAMENTO IDEAL

Para garantir a transparência e demonstrar a viabilidade econômica das etapas de gravação e edição propostas neste Trabalho de Conclusão de Curso, a tabela abaixo apresenta a estimativa orçamentária detalhada.

Tabela 1 – Previsão de custos

ITEM	QUANTIDADE	VALOR
Microfone Shure Cardiode Dinâmico	2	2.000
Microfone Sennheiser md 421 li	2	4000
Placa de Áudio SSL12	1	3.500
VALOR TOTAL DA PRODUÇÃO	-	9.500
Assistente de produção	1	680
Operadodr de áudio	1	500
Gaffer	1	650
Logger	1	680
Valor pra 3 diárias	3	7.800
Aluguel do estúdio para 3 dias	3	6.500
Edição	1	1.500
VALOR TOTAL DA EQUIPE	**-**	**25. 300**

Fonte: Produtora Mangata (Anexo A)

8. ORÇAMENTO REAL

Com o objetivo de conferir rigor e transparência à gestão de recursos do projeto, a tabela abaixo apresenta o orçamento real consumido durante todas as etapas do Trabalho de Conclusão de Curso. Este detalhamento reflete os custos efetivamente, sejam eles com materiais, serviços especializados ou equipamentos, e permite uma análise comparativa com a estimativa orçamentária inicial.

Tabela 2 – Custo reais do Trabalho

ITEM	QUANTIDADE	VALOR
Microfone Shure Cardiode Dinâmico	0	0
Microfone Sennheiser md 421 li	0	0
Placa de Áudio SSL12	1	0
Microfone Cardiode Dinâmico	3	0
Câmera Blackmagic 4k	1	0
VALOR TOTAL DA PRODUÇÃO	-	0
Assistente de produção	0	0
Operadodr de áudio	0	0
Gaffer	0	0
Logger	0	0
Valor pra 3 diárias	0	0
Aluguel do estúdio para 3 dias	0	0
Impressão do TCC e Encardenação	1	100
Edição	0	0
VALOR TOTAL DA EQUIPE	-	**100**

Fonte: Discentes (Elementos com base no Orçamento Mangata)

9. PÚBLICO ALVO

O público-alvo deste projeto é composto majoritariamente por jovens e adultos que consomem animes, séries e outros produtos audiovisuais relacionados à cultura pop e à cultura *geek*, com destaque para os fãs de *One Piece*. A cultura pop refere-se a obras e referências amplamente difundidas e compartilhadas socialmente, alcançando grande circulação por meio das mídias de massa e das plataformas digitais. Já a cultura *geek* corresponde a um segmento específico desse universo, caracterizado pelo interesse aprofundado em narrativas ficcionais, jogos, quadrinhos e produções de fantasia ou ficção científica, bem como pela participação ativa em comunidades e debates sobre essas obras. Esse grupo costuma manifestar alto engajamento em ambientes digitais e busca conteúdos que ampliem e aprofundem sua experiência de fruição de suas obras favoritas.

O podcast *Universo Dub* busca também atingir público interessado nas áreas de comunicação, audiovisual e tradução, como estudantes e pesquisadores de Letras, Cinema, Rádio e TV, e Estudos da Tradução. Nesses casos, o conteúdo funciona como recurso complementar para compreender a prática da dublagem e suas implicações artísticas e comunicacionais, dialogando com interesses tanto práticos quanto teóricos desse público.

10. PROPOSTA DE VIABILIZAÇÃO

A publicação do *podcast* Universo Dub será realizada em plataformas digitais de *streaming* de áudio, como *Spotify*, *Deezer*, *YouTube Music* e Google *Podcasts*, que concentram grande parte da audiência de *podcasts* no Brasil. A escolha dessas plataformas justifica-se pelo fácil acesso, pela gratuidade para o público e pela ampla difusão em dispositivos móveis, que são hoje o principal meio de consumo de mídia digital. Além disso, tais ambientes oferecem recursos que potencializam a experiência do ouvinte, como possibilidade de download para escuta offline, algoritmos de recomendação que ampliam o alcance dos episódios e integração com redes sociais, o que contribui para a circulação do conteúdo em diferentes esferas da *web*.

Isso evidencia que a viabilização do projeto deve priorizar plataformas que atendam ao perfil conectado do público-alvo, caracterizado pelo consumo em mobilidade, pela preferência por conteúdos sob demanda e pela busca por experiências interativas. Para potencializar o engajamento, serão utilizadas estratégias de divulgação no Instagram, por meio de bastidores, enquetes, reels e interações com a audiência, de modo a criar uma narrativa complementar à do *podcast*. A presença em redes sociais amplia não apenas a difusão, mas também a sensação de pertencimento e proximidade entre criadores e ouvintes, fortalecendo a comunidade em torno do *Universo Dub*.

Os fãs não são mais apenas consumidores de conteúdo, mas agentes ativos que circulam, compartilham e ressignificam as produções culturais no ambiente digital. Nessa perspectiva, a circulação dos episódios ultrapassa a simples lógica da distribuição técnica, assumindo um caráter participativo, no qual a audiência colabora com a visibilidade do produto ao interagir, comentar, recomendar e até mesmo produzir conteúdos derivados.

Dessa forma, a viabilização da publicação e exibição do *Universo Dub* contempla tanto a distribuição técnica em plataformas de áudio quanto a estratégia de circulação em redes sociais, assegurando que o produto alcance seu público-alvo de forma eficaz, dinâmica e participativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo, ao debruçar-se sobre a prática da dublagem na franquia *One Piece* em sua vertente animada (anime) e na adaptação com atores reais (*live-action*), confirmou a hipótese inicial de que uma análise qualitativa seria o caminho mais eficaz para revelar as complexas especificidades dessa modalidade de tradução audiovisual e compreender sua profunda ressonância na recepção do público brasileiro. Em suma, demonstrou-se que a dublagem transcende a mera tradução linguística, estabelecendo-se como uma poderosa ferramenta criativa e um processo de mediação cultural e artística que constrói pontes afetivas e narrativas entre universos ficcionais e audiências globais.

A principal conclusão reside na identificação de que a dublagem constitui uma prática inerentemente híbrida, entre as dimensões técnica, cultural e artística que se articulam de maneira intrínseca, e assumem feições notadamente distintas conforme a mídia em que se inserem.

No caso do anime, a dublagem é marcada por uma notável fidelidade à estética e à carga emocional da obra original. O dublador deve alinhar sua performance vocal à expressividade sonora e à amplificação emocional características da animação japonesa. Isso demanda o emprego de nuances vocais intensas, muitas vezes estilizadas e até exageradas, que são essenciais para reforçar a identidade única e a dramaticidade dos personagens, consoante ao estilo visual da obra.

Em contraste, a dublagem da série *live-action* impõe um conjunto de desafios distintos, pautados pela necessidade de se aproximar da naturalidade da atuação humana. A voz deve não apenas traduzir o texto, mas integrar-se perfeitamente à expressão corporal, aos gestos e, crucialmente, ao **sincronismo labial** dos atores em cena, garantindo a verossimilhança. O ritmo da fala deve respeitar a cadência e os tempos dramáticos do ato performático ao vivo, exigindo uma performance vocal mais sutil, que equilibre a fidelidade ao texto original com a naturalidade da expressão humana em português, proporcionando uma experiência audiovisual coesa e crível.

Dessa forma, o estudo solidificou a compreensão do **papel artístico do dublador**, reconhecendo-o como um **coautor** da experiência audiovisual. A performance vocal transcende a função técnica de substituição, envolvendo

escolhas interpretativas complexas que definem a personalidade, o humor e a intensidade emocional dos personagens. O dublador empresta sua sensibilidade e intenção à narrativa, enriquecendo-a para o público local.

Adicionalmente, a pesquisa reforça que a dublagem possui uma dimensão cultural irrefutável. Enquanto mediador essencial na transposição de obras estrangeiras, ela não se limita a traduzir palavras, mas reinterpreta o conteúdo para que referências culturais, humor e expressões idiomáticas se tornem compreensíveis e pertinentes para a audiência local. Essa mediação cultural é vital para obras transnacionais como *One Piece*, que, apesar de sua forte raiz japonesa, precisam se conectar emocionalmente com a audiência brasileira, adaptando ritmos discursivos e dialógicos sem descaracterizar a essência dos conteúdos originais.

Do ponto de vista metodológico, o *podcast Universo Dub* e a entrevista com profissionais se revelaram fundamentais. Essa abordagem prática serviu como ponte entre a teoria acadêmica e a realidade do estúdio, oferecendo acesso privilegiado a perspectivas internas sobre técnica, interpretação e a dinâmica de estúdio, o que enriqueceu a análise e validou as discussões teóricas.

Por fim, é imperativo reconhecer as **limitações** que moldaram este percurso e que, ao mesmo tempo, demarcam o caminho para futuras investigações. A escassez de fontes acadêmicas e científicas diretamente dedicadas à obra *One Piece* e a novidade do *live-action* impuseram o desafio de fundamentar a análise com rigor, sinalizando a necessidade urgente de ampliação e fortalecimento dos estudos acadêmicos sobre a cultura pop japonesa nas áreas de comunicação, tradução e artes.

Outrossim, a influência crescente das tecnologias de Inteligência Artificial (IA) na sincronização labial e na atuação vocal surge como um campo promissor para investigações futuras. Embora se reconheça que a IA não pode substituir a complexidade da performance humana e artística, torna-se essencial analisar seu impacto ético, estético e técnico na prática profissional da dublagem.

Em conclusão definitiva, a dublagem em *One Piece* constitui uma prática que exige uma negociação constante entre a fidelidade ao universo simbólico original e a necessidade de adequação cultural, sonora e estética a diferentes contextos midiáticos. É um processo de reconstrução da linguagem afetiva que

garante que a narrativa permaneça envolvente e significativa para públicos diversos, reforçando a relevância da dublagem enquanto **prática artística autônoma** e veículo de mediação cultural. Torna-se vital ampliar o olhar sobre suas relações com a *performance* vocal e a consolidação da identidade cultural brasileira no consumo de mídia global.

REFERÊNCIAS

ADM LUFFY. **ZORO SOLA EM 4K**. Publicado em: 22 jul. 2022. 1 vídeo (35 s). In: YOUTUBE. Disponível em: https://youtube.com/shorts/isaN_9rSSy0?si=otv8re6IeicyyLWa. Acesso em: 25 nov. 2025.

ALVAREZ, Beethoven; PAGANINE, Carolina. **Tradução é arte.** Tradução em Revista, n. 35, 2023.2. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/64572/64572.PDF. Acesso em: 12 nov. 2025.

AMARAL MANCINI FONTES TOLEDO, Isabella. **O uso da inteligência artificial nas dublagens.** Politize!, 2025. Disponível em: https://www.politize.com.br/uso-da-inteligencia-artificial-nas-dublagens/. Acesso em: 30 set. 2025.

ANIMAX 09. **Luffy cantando em Skypiea Dublado - PT-BR**. Publicado em: 22 maio 2022. 1 vídeo (1 min, 7 s). In: YOUTUBE. Disponível em: https://youtu.be/j6VrHPjS_is?si=traX-f5Pj-FrH8wS. Acesso em: 25 nov. 2025.

ARAÚJO, Isadora G. O. **A produção de podcasts como ferramenta de reconhecimento e divulgação de artistas locais.** In: PAIVA (org.). Professores transformadores de ambientes multimodais de aprendizagem: projetos de ensino de linguagens. São Carlos: Pedro & João Editores, 2022. p. 147-162.

BARBERO, Bárbara. **A dublagem como ferramenta de democratização da comunicação.** Portal Conteúdo Aberto, 2023. Disponível em: https://portalconteudoaberto.com.br/enem-e-vestibular/dicas/a-dublagem-como-ferramenta-de-democratizacao-da-comunicacao/. Acesso em: 30 set. 2025.

BARROS, Isabella Calafate de; PUERTAS, Júlia Cheble. **A dublagem como modalidade de tradução em um mundo globalizado.** Caracol, São Paulo, n. 14, Ago. 2017. Disponível em: https://revistas.usp.br/caracol/article/download/131752/136927/278717. Acesso em: 16 set. 2025.

BAITELLO JÚNIOR, Norval. *As irmãs gêmeas: comunicação e incomunicação* . [Sl]: CISC, [sd]. Disponível em: http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/BAITELLO%20JUNIOR%20Norval/as_irms_gmeas_comunicao_e_incomunicao.pdf . Acesso em: 14 nov. 2025.

BAITELLO JR. Norval; WODEVOTZKY, Robson Kumode. **Processos de criação em dublagem.** Novos Olhares, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 173-184, jan./jun. 2020. Disponível em: https://revistas.usp.br/novosolhares/article/download/163697/161942/420042. Acesso em: 20 out. 2025.

RAVAGLIA, Benedetta**. Deciphering the World with One Piece: The power of manga in the study of international politics.** 2024. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais) – Università Ca' Foscari Venezia, Veneza, 2024.

BENNETT, Tara. **What's "One Piece" About? And What's the Treasure? Creator Eiichiro Oda Explains.** Tudum by Netflix, 24 ago. 2023. Disponível em: https://www.netflix.com/tudum/articles/what-is-one-piece. Acesso em: 27 ago. 2025.

BEZERRA, Wendel. **ANALISANDO A DUBLAGEM DE ONE PIECE LIVE ACTION.** YouTube, 6 conjuntos. 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GA9ItXC78gM . Acesso em: 25 nov. 2025.

BONNIE GRACE. **Sea Adventures**. [Gravação sonora]. In: EPIDEMIC SOUND. Disponível em: https://www.epidemicsound.com/music/tracks/c23f3495-ff2c-3545-9bb2-3766bd2244c3/. Acesso em: 25 nov. 2025.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução.** Tradução de Roberta Gregoli. Campinas, SP: Editora Unicamp; São Paulo, SP: Edusp, 2013.

BOURDOUKAN, Júlia Delgado. **Identificação com personagens de animes e mangás.** 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2022. Disponível em: https://repositorio.pucsp.br/handle/27570. Acesso em: 25 set. 2025.

BRANNON, William; VIRKAR, Yash; THOMPSON, Brian. **Dubbing in Practice: A Large Scale Study of Human Localization With Insights for Automatic Dubbing.** 2022. Disponível em: https://arxiv.org/abs/2212.12137. Acesso em: 30 set. 2025.

BRISOLA DA SILVA, Everton. U**m estudo experimental sobre o estilo de fala em dublagem.** 2024. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2024. Disponível em:
https://repositorio.pucsp.br/handle/41788. Acesso em: 26 set. 2025.

BRIGUENTE, Daniele. **Procedimentos interdisciplinares para a formação do cantor: aplicações na performance da canção de câmara.** 2023. Tese (Doutorado em Música) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", São Paulo, 2023. Disponível em:
https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/2f853227-3d16-4955-bc1f-449f59ffc4cb/conten. Acesso em: 30 set. 2025.

BONTEMPO, Renato. **Podcast descomplicado: crie podcasts impossíveis de serem ignorados**. 2. ed. Patos de Minas: Edição do Autor, 2021.

CANU, Lidia. **Dubbing: adapting cultures in the global communication era**. Between, Cagliari, v. 2, n. 4, p. 1-14, nov. 2012. Disponível em:

https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/397/317. Acesso em: 15 out. 2025.

CAROLINE, Maisa. **Processo e evolução do fazer na Dublagem.** Versão Dublada, 23 set. 2020. Disponível em: https://versaodublada.com.br/maisa-caroline/processo-e-evolucao-do-fazer-na-dublagem/4296/. Acesso em: 12 nov. 2025.

CARBONI, R. W**.** ***A linguagem radiofônica: fundamentos e práticas*****.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

CHATMAN, Seymour. **Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine**. España: Taurus Humanidades, 1990.

CHAUME, Frederic. Audiovisual **Translation: Dubbing**. Manchester: St. Jerome Publishing, 2012.

CHION, Michel. **A Audiovisão: som e imagem no cinema.** Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

COMANDO GEEK. **Anime no Trono Pop: nova pesquisa revela seu poder entre jovens.** Comando Geek Blog, 6 ago. 2025. Disponível em: https://comandogeek.com.br/blog/2025/08/06/anime-no-trono-pop-nova-pesquisa-revela-seu-poder-entre-jovens/. Acesso em: 23 set. 2025.

CRUNCHYROLL; NATIONAL RESEARCH GROUP (NRG). **Gráfico: Consumo de entretenimento da Geração Z**. [Gráfico]. [S.l.]: [S.n.], 2025. In: **PESQUISA FEITA PELA CRUNCHYROLL CONFIRMA...**.Fatos do Mundo Geek, 28 maio 2025. Disponível em: https://www.fatosdomundogeek.com.br/2025/05/pesquisa-feita-pela-crunchyroll.html. Acesso em: 27 nov. 2025.

CRUNCHYROLL. **One Piece dominou o ranking anual de vendas de mangá no Japão por 11 anos consecutivos** . Crunchyroll News, 2 dez. 2018. Disponível em: https://www.crunchyroll.com/news/latest/2018/12/2/one-piece-has-dominated-japans-yearly-manga-sales-ranking-for-11-consecutive-years . Acesso em: 10 dez. 2025.

CRUZ, Felipe Branco. **Dubladores x IA: a batalha que demarca uma nova era do entretenimento.** Veja, São Paulo, 31 mar. 2024. Disponível em: https://veja.abril.com.br/cultura/dubladores-x-ia-a-batalha-que-demarca-uma-nova-era-do-entretenimento/. Acesso em: 30 set. 2025.

D'ALAMA, Luna. **Para Beth Carmona a educação midiática na sociedade é primordial.** Sesc São Paulo, São Paulo, 29 maio. 2024. Disponível em: https://www.sescsp.org.br/editorial/para-beth-carmona-a-educacao-midiatica-na-sociedade-e-primordial/. Acesso em: 02 jun. 2025.

DIAN SHUAI. **On the Brink of Glory**. [Gravação sonora]. In: EPIDEMIC SOUND. Disponível em: https://www.epidemicsound.com/music/tracks/a5b8c42b-a800-4ad2-9070-482021b9e6e5/. Acesso em: 25 nov. 2025.

DONG et al. **MacEmerg Podcast: uma iniciativa inovadora para conectar uma comunidade de prática distribuída.** *AEM Education and Training* , v. 5, n. 3, p. 2472-5390, 2021.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FIGURA 1 – **Imagem do site Ei Nerd sobre o bando do Chapéu de Palha.**
Fonte: Ei Nerd, 2025. Disponível em: https://www.einerd.com/one-piece-o-bando-do-chapeu-de-palha-tera-novos-membros/ . Acesso em: 22 nov. 2025.

FIGURA 2 - ONE PIECE FANDOM. **Post de fórum: Imagem do One Piece [Sem título específico]**. [Imagem]. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/f/p/4400000000003408702. Acesso em: 27 nov. 2025.

FIGURA 3 – **Imagem do artigo sobre One Piece.**
Fonte: Medium, 2025. Disponível em: https://emilkergabriel.medium.com/one-piece-arco-ilha-dos-homem-peixe-eb9ed5b934b5 . Acesso em: 21 nov. 2025.
FIGURA 4 – **Personagem Otohime em One Piece.**
Fonte: One Piece Wiki, 2025. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Otohime . Acesso em: 22 nov. 2025.

FIGURA 5 – **Arte ou personagem de One Piece.**
Fonte: Critical Hits, 2025. Disponível em: https://criticalhits.com.br/anime/one-piece-entenda-como-funciona-a-hierarquia-da-marinha . Acesso em: 21 nov. 2025.

FIGURA 6 – **Ilustração relacionada ao universo de One Piece.**
Fonte: Pinterest, 2025. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/587579082604972110/ . Acesso em: 21 nov. 2025.

FIGURA 7 – **Personagem Otohime em One Piece.**
Fonte: One Piece Wiki, 2025. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Otohime . Acesso em: 22 nov. 2025.

FIGURA 8 – **Personagem do universo One Piece.**
Fonte: One Piece Wiki, 2025. Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Cinco_Anci%C3%B5es. Acesso em: 22 nov. 2025.

FIGURA 9 – **Ilustração relacionada ao universo de One Piece.**
Fonte: Pinterest, 2025. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/640988959458805096/ . Acesso em: 21 nov. 2025.

FIGURA 10 – **Mapa relacionado a One Piece no Reddit.**
Fonte: Reddit, 2025. Disponível em: https://www.reddit.com/r/OPBR/comments/1dtcy1r/map_idea_ohara/?tl=pt-br . Acesso em: 22 nov. 2025.

FIGURA 11 –**Ilustração relacionada ao universo de One Piece.**
Fonte: Pinterest, 2025. Disponível em: https://es.pinterest.com/pin/703194929350531975/ . Acesso em: 22 nov. 2025.
FIGURA 12 – **Ilustração relacionada ao universo de One Piece.**
Fonte: Pinterest, 2025. Disponível em: https://ar.pinterest.com/pin/697002479865364587/ . Acesso em: 21 nov. 2025.

FIGURA 13 – **Cena de One Piece na postagem do Facebook.**
Fonte: Facebook, 2025. Disponível em: https://www.facebook.com/PortalPiece/posts/seria-essa-a-melhor-cena-de-one-piece-usopp-mitando-ao-queimar-a-bandeira-do-gov/1553915191383904 . Acesso em: 22 nov. 2025.

FIGURA 14 – **Ilustração relacionada ao universo de One Piece.**
Fonte: Pinterest, 2025. Disponível em: https://br.pinterest.com/pin/635640934884516758/. Acesso em: 21 nov. 2025.

FIGURA 15 – **Imagem do artigo da CNN Brasil sobre One Piece.**
Fonte: CNN Brasil, 2025. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/bandeira-do-manga-one-piece-vira-simbolo-da-geracao-z-em-protestos-no-nepal/ . Acesso em: 22 nov. 2025.

FIGURA 16 – **Manifestantes da Geração Z protestam contra a corrupção do governo em Katmandu, Nepal**. CNN Brasil, 4 out. 2025. Disponível em: https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/manifestacoes-da-geracao-z-estao-levando-milhares-de-jovens-as-ruas/. Acesso em: 14 nov. 2025.

FIGURA 17 – **Gráfico da pesquisa Crunchyroll e NRG sobre consumo de animes**.

FRANCO, Eliana. **Dublagem: um estudo sobre a tradução para a voz.** Salvador: EDUFBA, 2000.

FATOS DO MUNDO GEEK (2025); CRUNCHYROLL, 2025. Disponível em: https://www.fatosdomundogeek.com.br/2025/05/pesquisa-feita-pela-crunchyroll.html. Acesso em: 14 nov. 2025.

GOMES, Wilson da Mata. **A comunicação mediada pela socialidade: notas para um reexame da mediação**. Revista FAMECOS: Mídia, Cultura e Tecnologia, Porto Alegre, v. 18, n. 3, p. 118-125, set./dez. 2011.

HALL, Judith A.; KNAPP, Mark L. (Eds.). **Nonverbal Communication**. Berlim/Boston: Walter de Gruyter, 2013. p. 71. Disponível em: https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9783110238150_A20136799/preview-9783110238150_A20136799.pdf. Acesso em: 15 out. 2025.

HARVEY, Lex. **Bandeira do mangá One Piece vira símbolo da Geração Z em protestos no Nepal.** CNN Brasil, 20 set. 2025. Disponível em:

https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/bandeira-do-manga-one-piece-vira-simbolo-da-geracao-z-em-protestos-no-nepal/. Acesso em: 04 nov. 2025.

HELMUT SCHENKER. **Treasure Hunt**. [Gravação sonora]. In: EPIDEMIC SOUND. Disponível em: https://www.epidemicsound.com/music/tracks/fbd3c331-c827-4892-85b5-e48ba0635806/. Acesso em: 27 nov. 2025.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
Jornal da USP, 16 ago. 2022. Disponível em: https://jornal.usp.br/atualidades/dubladores-fixam-identidade-de-personagens-no-imaginario-popular/](https://jornal.usp.br/atualidades/dubladores-fixam-identidade-de-personagens-no-imaginario-popular/). Acesso em: 02 jun. 2025.

JO WANDRINI. **The Sky Remembers Us**. [Gravação sonora]. In: EPIDEMIC SOUND. Disponível em: https://www.epidemicsound.com/music/tracks/a98854a8-9250-473a-b1f7-d26f0ae8cba8/. Acesso em: 27 nov. 2025.

KIKORU. **Gather Your Men**. [Gravação sonora]. In: EPIDEMIC SOUND. Disponível em: https://www.epidemicsound.com/music/tracks/e3931c8c-2205-31d2-88ae-fd0dcec1470f/. Acesso em: 25 nov. 2025.

MARCELO SILVA. **USOPP MORRENDO DE MEDO DO GOD ENEL SANJI TARADAO CENAS ENGRAÇADAS ONE PIECE DUBLADO**. Publicado em: 23 jul. 2022. 1 vídeo (1 min, 19 s). In: YOUTUBE. Disponível em: https://youtu.be/I8RQVNfvauE?si=UBzAgYqOXVnefiWq. Acesso em: 25 nov. 2025.

MARCELO SILVA. **USOPP QUER SER O CAPITAO LUFFY FALANDO QUE QUASE VIROU UM SUBORDIDADO DO USOP ONE PIECE DUBLADO**. Publicado em: 26 ago. 2022. 1 vídeo (1 min, 53 s). In: YOUTUBE. Disponível em: https://youtu.be/YwKlk_SzT5M?si=Mz1CnfiqmcP4Y42P. Acesso em: 25 nov. 2025.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MEDINA, Cremilda. **Entrevista: o diálogo possível**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1986.

MITTELL, Jason. **Complex TV: The Poetics of Contemporary Television**. New York: New York University Press, 2015.

NASCIMENTO, Cíntia Beatriz Oliveira do; PACHECO, Vera. **Evolução da tradução e da dublagem no Brasil e seu impacto cultural: uma abordagem historiográfica**. Revista Observatorio de la Economia Latinoamericana, Curitiba, v. 22, n. 10, p. 1–21, 2024. DOI: 10.55905/oelv22n10-268. Disponível em: https://doi.org/10.55905/oelv22n10-268. Acesso em: 12 nov. 2025.

NAPIER, Susan J. **Anime: from Akira to Howl's moving castle – Experiencing contemporary Japanese animation**. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

NARVAES, Patrícia. **A tradução de expressões idiomáticas e gírias na versão audiovisual**. 2023. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023. Disponível em: https://dlm.fflch.usp.br/sites/dlm.

NUNES E SILVA, Igor Bastos Xavier. *O vozerio: reflexões sobre a dublagem brasileira através de seus realizadores* . 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) - Instituto de Artes e Design, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

NETFLIX BRASIL. **Buggy VS Luffy ☠️ #onepiece**. Publicado em: 2 set. 2023. 1 vídeo (59 s). In: YOUTUBE. Disponível em: https://www.youtube.com/shorts/8ICC2XR_UWg. Acesso em: 27 nov. 2025.

NOZOMU YOUTOPIA. **A Primeira vez que Luffy usou o GOMO GOMU no ROCKET (BR Dublado) - One Piece**. Publicado em: 22 mar. 2022. 1 vídeo (27 s). In: YOUTUBE. Disponível em: https://youtu.be/ZYNl0bcwCbM?si=OTsH0mtxz2_BuDJ4. Acesso em: 25 nov. 2025.

NÚCLEO DE INFORMAÇÃO E COORDENAÇÃO DO PONTO BR. **Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil 2024.** São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), 2025. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20250512154312/tic_kids_online_2024_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 11 nov. 2025.

NUZUM, Eric. **The story of the first podcast feed.** Podnews, 20 Jan. 2021. Disponível em: https://podnews.net/article/first-podcast-feed-history/. Acesso em: 12 nov. 2025.

ODA, Eiichiro. **One Piece.** Tóquio: Shueisha, 1997.

ODA, Eiichiro. **Entrevista ao The New York Times. Legião dos Heróis**, 2023. Disponível em: https://www.legiaodosherois.com.br/2023/one-piece-eiichiro-oda-desafios-live-action.html. Acesso em: 28 ago. 2025.

OLIVEIRA, Bruno**. Produção de podcast: técnicas de gravação e edição sonora.** Revista Comunicando, [S.l.], v. 8, n. 1, p. 112–123, 2019.
OLIVEIRA, Gregório Magno Viana. ***A tradução de referências culturais na dublagem de "Everybody Hates Chris"*.** 2011. 49 f. Monografia (Especialização em Formação de Tradutores) - Universidade Estadual do Ceará, Centro de Humanidades, Fortaleza, 2011.

PAGANINE, Ronaldo. **Anime: estética e narrativa.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

PALÁCIO DA MEMÓRIA. **Binks no sake chega dublado na netflix.** YouTube, 30 jun. 2023. 1 vídeo. Disponível em: https://youtu.be/2AxaAXeL3jQ. Acesso em: 25 nov. 2025.

PEREIRA, Laise Lima; CÉFALO, Marcos Luiz de Souza**. Versão brasileira: dublagem, mais que uma arte.** Campo Limpo Paulista: UNIFACCAMP, 2021. Disponível em: https://www.unifaccamp.edu.br/repository/artigo/arquivo/05122021075750.pdf. Acesso em: 16 nov. 2025.

PERSOHN, Lindsay; BRANSON, Stephanie. **Podcasting acadêmico para disseminação de pesquisa: uma revisão de escopo**. *SAGE Open* , v. 15, n. 1, 2025. DOI: 10.1177/21582440241311694.

PORDEUS, Diana. Tatiana Keplmair revela bastidores da dublagem de Shinobu Kocho em Demon Slayer Castelo Infinito. **Minha Série**, 12 set. 2025. Disponível em: https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/602078-tatiana-keplmair-revela-bastidores-da-dublagem-de-shinobu-kocho-em-demon-slayer-castelo-infinito.htm. Acesso em: 26 set. 2025.

PETNYS, Yuri. **Dublagem de 'Dragon Ball Daima' nos cinemas brasileiros atrai 30 mil espectadores na Semana do Cinema.** JBox, 12 fev. 2025. Disponível em: https://www.jbox.com.br/2025/02/12/dublagem-de-dragon-ball-daima-nos-cinemas-brasileiros-atrai-30-mil-espectadores/. Acesso em: 22 set. 2025.

RIBEIRO, Paula**. A dublagem no Brasil: história, processo e reconhecimento profissional.** 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) — Universidade Federal do Piauí, Teresina, 2021. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/05122021075750.pdf. Acesso em: 12 nov. 2025.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa.** Tomo I. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1994.

SILVA FILHO, R. T. da. ***A indústria de animes e o programa Cool Japan: soft power e diplomacia cultural do Japão (2000-2020)*.** 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Relações Internacionais) - Instituto de Economia e Relações Internacionais, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2025.

SILVA, José Roberto da. ***A voz traduzida: relações de poder e trabalho na dublagem brasileira*.** 2020. 153 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2020.

SOBCHACK, Vivian. ***The address of the eye*: a phenomenology of film experience.** Princeton: Princeton University Press, 1991.

TEIXEIRA, Vitor de Souza. **Dublagem: um estudo sobre a tradução para a voz.** Campinas: Pontes Editores, 2011.

TIGRE, Rodrigo. **Podcast S/A: uma revolução em alto e bom som**. São Paulo: Gente, 2021.

TOBI ツ. **Cenas engraçadas do Buggy Dublado One Piece**. Publicado em: 29 jun. 2022. 1 vídeo (2 min, 32 s). In: YOUTUBE. Disponível em: https://youtu.be/_Y1j2CK26yc?si=3tH-XLJup4kCooqz. Acesso em: 25 nov. 2025.

TOMAZ, Renata. **Acesso à Internet por crianças e adolescentes: dicas de como auxiliar os pais nesse processo de vida conectada.** In: FGV Portal, 08 abr. 2024. Disponível em: https://portal.fgv.br/artigos/acesso-internet-criancas-e-adolescentes-dicas-auxiliar-pais-nesse-processo-vida-conectada?nid=15454. Acesso em: 12 nov. 2025.

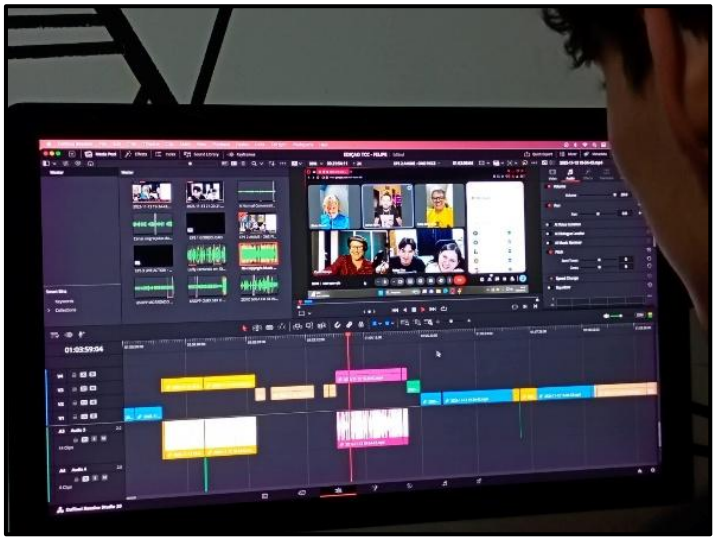
VICENTE, Eduardo. **Dubladores fixam identidade de personagens no imaginário popular.** Jornal da USP, 16 ago. 2022. Disponível em: https://jornal.usp.br/atualidades/dubladores-fixam-identidade-de-personagens-no-imaginario-popular/. Acesso em: 02 jun. 2025.

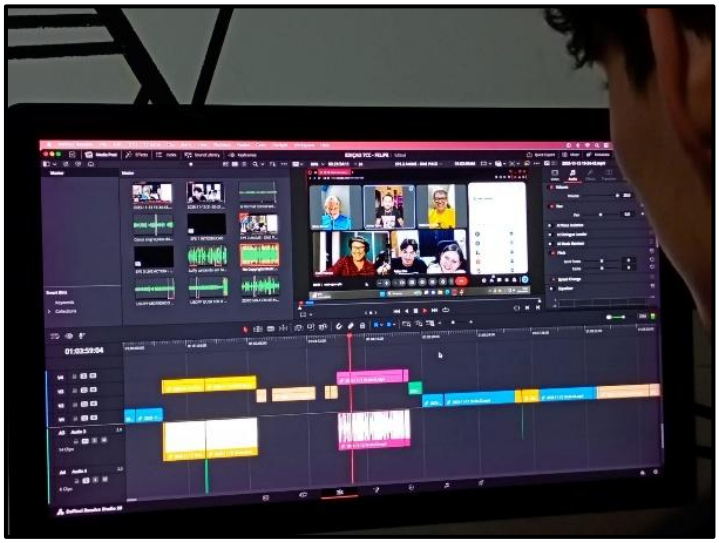
WALSH, Colleen. **The podcast revolution**. Harvard Gazette, 27 out. 2011. Disponível em: https://news.harvard.edu/gazette/story/2011/10/the-podcast-revolution/. Acesso em: 12 nov. 2025.

YOSHIMOTO, Mitsuhiro. **In This Corner of the World and the Challenges of Intermedial Adaptation.** SERIES: International Journal of TV Serial Narratives, Bologna, v. 5, n. 2, p. 11-24, 2019. Disponível em: https://series.unibo.it/article/view/9157. Acesso em: 28 ago. 2025.

APÊNDICES

APÊNDICE A - REGISTROS DA EDIÇÃO DO SEGUNDO EPISÓDIO:





APÊNDICE B - REGISTROS DA EDIÇÃO DO SEGUNDO EPISÓDIO:

APÊNDICE C - REGISTRO DA GRAVAÇÃO DO TERCEIRO EPISÓDIO:

APÊNDICE D - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE VOZ E IMAGEM.

ADRIAN TATINI - DUBLADOR DO USOPP.

Canção Nova
FACULDADE

Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Nome: __Adrian Bergo Tatini_____

Nacionalidade: ___Brasileiro_____

Estado Civil: ___Solteiro_____

Profissão: __Dublador_____

RG nº: _[redacted]_____

CPF nº: _[redacted]_____

Residente e domiciliado:[redacted]___

Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/nº, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

_____

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.

Rua Carlos Pinto Filho, Vila Cacarro - Cachoeira Paulista - SP - 12.630-000
Telefone: (12) 3186-2441 | 3186-2400
E-mail: faleconosco@fcn.edu.br
fcn.edu.br | /faculdadecn

Canção Nova
FACULDADE

Formando Homens Novos para o Mundo Novo

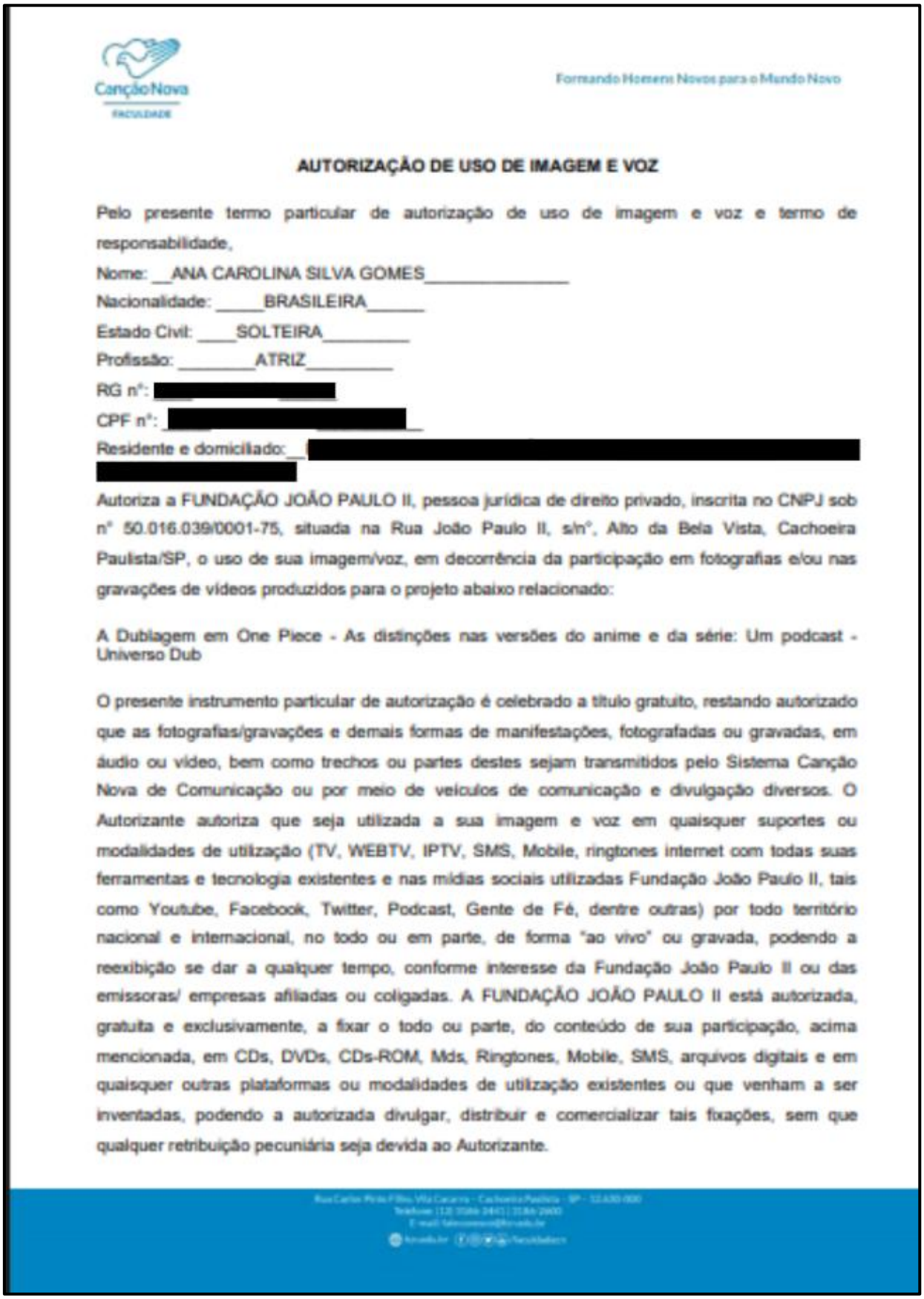
Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irretratável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista ,__25___ de __Novembro_____ de ___2025_____.

x _____ _ Autorizante

APÊNDICE E - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE VOZ E IMAGEM.

ANA CAROLINA SILVA GOMES - DUBLADORA DO LUFFY



Canção Nova
FACULDADE

Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,

Nome: __ANA CAROLINA SILVA GOMES_____

Nacionalidade: _____BRASILEIRA_____

Estado Civil: ____SOLTEIRA_____

Profissão: _____ATRIZ_____

RG nº: [redacted]

CPF nº: [redacted]

Residente e domiciliado: [redacted]

Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/nº, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

A Dublagem em One Piece - As distinções nas versões do anime e da série: Um podcast - Universo Dub

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.

[redacted]

Canção Nova
FACULDADE

Formando Homens Novos para o Mundo Novo

Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irretratável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

São Paulo, 23 de Novembro de 2025.

Documento assinado digitalmente
gov.br
[illegible]

_____ Autorizante

APÊNDICE F - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE VOZ E IMAGEM. FÁBIO DE CASTRO - DUBLADOR DO BUGGY

Canção Nova
FACULDADE

Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade,
Nome: _____Fábio de Castro_____
Nacionalidade: _____Brasileiro_____
Estado Civil: _____Casado_____
Profissão: _____Ator/dublador_____
RG n°: [redacted]
CPF n°: [redacted]
Residente e domiciliado: [redacted]
Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob n° 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/n°, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

_____

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.

Rua Carlos Pinto Filho, Vila Cacarro - Cachoeira Paulista - SP - 12.630-000
Telefone: (12) 3186-2441 | 3186-2600
E-mail: faleconosco@fcn.edu.br
fcn.edu.br /faculdadecn

Canção Nova
FACULDADE

Formando Homens Novos para o Mundo Novo

Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irretratável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

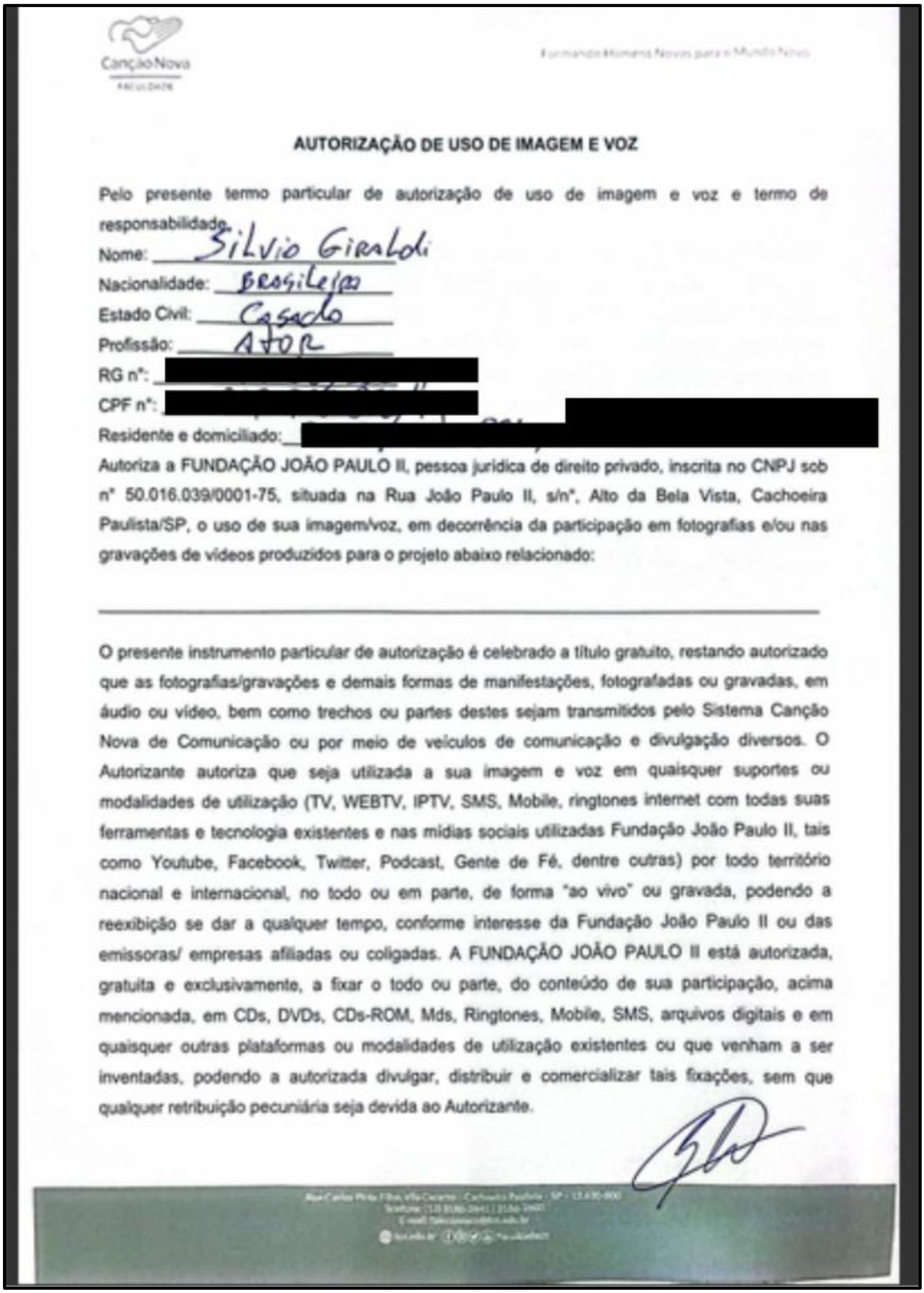
Cachoeira Paulista ,___24__ de _____novembro_____ de _____2025____.

_X_____Fábio de Castro Autorizante

Nome completo: _____Fabio Roberto de Castro Cesar_____

APÊNDICE G - TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE VOZ E IMAGEM.

SILVIO GIRALDI - DUBLADOR DO SHANKS



Canção Nova

Formando Homens Novos para o Mundo Novo

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Pelo presente termo particular de autorização de uso de imagem e voz e termo de responsabilidade.

Nome: Silvio Giraldi

Nacionalidade: Brasileiro

Estado Civil: Casado

Profissão: ATOR

RG nº: [redacted]

CPF nº: [redacted]

Residente e domiciliado: [redacted]

Autoriza a FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 50.016.039/0001-75, situada na Rua João Paulo II, s/nº, Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista/SP, o uso de sua imagem/voz, em decorrência da participação em fotografias e/ou nas gravações de vídeos produzidos para o projeto abaixo relacionado:

_____

O presente instrumento particular de autorização é celebrado a título gratuito, restando autorizado que as fotografias/gravações e demais formas de manifestações, fotografadas ou gravadas, em áudio ou vídeo, bem como trechos ou partes destes sejam transmitidos pelo Sistema Canção Nova de Comunicação ou por meio de veículos de comunicação e divulgação diversos. O Autorizante autoriza que seja utilizada a sua imagem e voz em quaisquer suportes ou modalidades de utilização (TV, WEBTV, IPTV, SMS, Mobile, ringtones internet com todas suas ferramentas e tecnologia existentes e nas mídias sociais utilizadas Fundação João Paulo II, tais como Youtube, Facebook, Twitter, Podcast, Gente de Fé, dentre outras) por todo território nacional e internacional, no todo ou em parte, de forma "ao vivo" ou gravada, podendo a reexibição se dar a qualquer tempo, conforme interesse da Fundação João Paulo II ou das emissoras/ empresas afiliadas ou coligadas. A FUNDAÇÃO JOÃO PAULO II está autorizada, gratuita e exclusivamente, a fixar o todo ou parte, do conteúdo de sua participação, acima mencionada, em CDs, DVDs, CDs-ROM, Mds, Ringtones, Mobile, SMS, arquivos digitais e em quaisquer outras plataformas ou modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas, podendo a autorizada divulgar, distribuir e comercializar tais fixações, sem que qualquer retribuição pecuniária seja devida ao Autorizante.

Rua Carlos Pinto Filho, Vila Cesarino - Cachoeira Paulista - SP - 12.630-000

Canção Nova
FACULDADE

Formando Homens Novos para o Mundo Novo

Autoriza-se, pois, que a Fundação João Paulo II, mediante observância da lei 13.709/2018 - LGPD, utilize, além dos testemunhos eventualmente colhidos, os dados pessoais concernentes à divulgação de imagem, voz, nome e pseudônimo do Autorizante para fins publicitários, bem como para demais fins congruentes com o presente termo. O presente instrumento particular de Autorização é celebrado em caráter definitivo, irretratável e irrevogável, obrigando as partes por si e por seus sucessores a qualquer título, a respeitarem integralmente os termos e condições estipuladas no presente instrumento.

Cachoeira Paulista, 25 de Novembro de 2025

X _____ Autorizante

ANEXOS

ANEXO A – ORÇAMENTO DE PRODUÇÃO PRODUTORA MANGATA

CLIENTE: Felipe Dias, Maria Luísa e Maryana Rosa

ORÇAMENTO

Produção Podcast

Descrição dos equipamentos:
2 microfones Shure Cardioid - R$ 2.000,00
2 microfones Sennheiser Md-421 Ii - R$ 4.000,00
1 placa de audio SSL12 - R$ 3.500,00

Valor total: R$ 9.500,00

Equipe:
1 assistente de produção - R$ 680,00
1 operador de áudio- R$ 500,00
1 gaffer - R$ 650,00
1 logger - R$ 680,00

Valor para 3 diárias: R$ 7.800,00

Aluguel de estúdio para 3 diárias: R$ 6.500,00

Edição: R$ 1.500,00

VALOR TOTAL DA PROPOSTA: R$ 25.300,00

Data de emissão: 28/09/2025 - Orçamento válido por 60 dias

MANGATA AUDIOVISUAL
Maiara Elaine de Augusto 12713056748

Rua Alexandrina Teodoro
Gomes, 283 -Alto da Igreja
Cachoeira Paulista-SP
CNPJ: 26.555.001.0001/96
Inscrição Municipal: 22514

MAIARA ELAINE DE AUGUSTO

contato@mangataproducoes.com.br (12) 98277-2642