

MESTRADO EM TRADUÇÃO E SERVIÇOS LINGUÍSTICOS

Tradução Multimédia na Buggin Media

Relatório de estágio

Helena Sousa Oliveira

M

2024



Helena Sousa Oliveira

Tradução Multimédia na Buggin Media

Relatório de estágio

Relatório de estágio realizado no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos, orientado pela Professora Doutora Françoise Bacquellaine

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2024

Sumário

Declaração de honra	5
Agradecimentos	6
Resumo.....	7
Abstract	8
Índice de Figuras	9
Índice de Tabelas.....	10
Índice de Gráficos.....	11
Lista de abreviaturas e siglas.....	12
Introdução.....	13
1.Contextualização do estágio e empresa	15
1.1. A Buggin Media.....	15
1.1.1. Recursos humanos.....	15
1.1.2. Funcionamento / Fluxo de trabalho	16
1.2. Tarefas realizadas	18
1.2.1. Tarefas de legendagem.....	18
1.2.2. Tarefas de dobragem.....	19
1.2.3. Tarefas de audiodescrição	21
1.3. A Ferramenta.....	23
1.3.1. Funcionalidades	24
1.3.2. Comparação com outras ferramentas de tradução audiovisual	28
2.Revisão da literatura	31
2.1. Legendagem	32
2.2. Dobragem	35
2.3. Audiodescrição	37
2.4. Desafios terminológicos e culturais.....	39
3.Exemplos de desafios na TAV.....	42
3.1. Desafios técnicos na legendagem	42
3.1.1. Parâmetros de clientes	42
3.1.2. Divisão das falas em legendas e segmentação interna de legendas	42
3.2. Desafios linguísticos na legendagem.....	45
3.2.1. Terminologia do domínio do futebol.....	45

3.2.2. Terminologia no domínio da culinária	47
3.2.3. Terminologia administrativa dos Estados Unidos da América	48
3.2.4. Terminologia política	48
3.2.5. Terminologia da área da saúde	50
3.2.6. Terminologia religiosa	50
3.2.7. Terminologia zoológica	52
3.2.8. Erro no texto de partida	53
3.2.9. Expressões específicas	53
3.2.10. Expressões não permitidas	54
3.2.11. Toponímia	55
3.2.12. Oráculos	55
3.2.13. Conversões	57
3.2.14. Humor	58
3.2.15. Aplicação das estratégias de Gottlieb na legendagem	62
3.3. Desafios na dobragem	65
3.3.1. Sincronização das falas com a boca das personagens	65
3.3.2. Dobragem de canções	66
3.3.3. Reações de personagens	66
3.3.1. Adaptação de nomes	67
3.3.2. Vídeo em japonês traduzido a partir da versão inglesa	68
3.3.3. Desafios linguísticos na dobragem	69
3.3.4. Coerência entre episódios	70
3.4. Desafios na Audiodescrição	71
3.5. Outros desafios	72
Considerações Finais	73
Referências Bibliográficas	75
Anexos	78
Anexo 1. Excerto de guião de programa de futebol	78
Anexo 2. Documento da Buggin Media com parâmetros da legendagem	79
Anexo 3. Documento da Buggin Media com parâmetros da dobragem e audiodescrição	84
Anexo 4. Parecer da entidade de acolhimento	88

Declaração de honra

Declaro que o presente relatório é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras de atribuição de autoria, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas, de acordo com as normas de referência. Tenho consciência de que a prática de plágio e auto-plágio constitui um ilícito académico.

Declaro, ainda, que não utilizei ferramentas de inteligência artificial generativa (*chatbots* baseados em grandes modelos de linguagem) para realização de partes do presente relatório.

Porto, 03 de junho de 2024

Helena Sousa Oliveira

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a todas as pessoas que tornaram possível a realização deste trabalho e que contribuíram para a sua conclusão bem-sucedida.

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha orientadora Françoise Bacquellaine pela sua orientação, paciência e apoio durante todo este processo. Os seus conselhos e opiniões foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço também ao meu supervisor Tiago Silva e à Bárbara Silveira, da Buggin Media, por me darem a oportunidade de estagiar na empresa e por toda a ajuda que me deram durante o estágio.

À minha família, o meu mais profundo agradecimento pelo amor, apoio moral e encorajamento ao longo desta jornada académica. O vosso apoio foi fundamental para me manter focada e determinada durante os momentos mais desafiadores.

Aos meus amigos e colegas, agradeço pelo apoio mútuo e pelo compartilhamento de conhecimentos ao longo desses anos, e particularmente durante a realização não só do estágio como também deste relatório. As suas contribuições foram inestimáveis para o sucesso deste trabalho.

Este trabalho não teria sido realizado sem o apoio e contribuições generosas de todas essas pessoas e instituições. Sou profundamente grata a cada um de vocês.

Muito obrigada.

Resumo

O presente relatório tem como objetivo apresentar o trabalho realizado durante o meu estágio curricular de três meses na empresa Buggin Media e uma reflexão sobre os desafios, fracassos e sucessos de tradução com que me deparei, no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade do Porto em geral e do estágio em particular.

No decorrer do estágio nesta empresa, trabalhei com legendagem, dobragem e audiodescrição, em diversos tipos de conteúdo multimédia, incluindo séries de televisão, documentários, programas desportivos, programas de culinária, programas infantis, telenovelas e telejornalismo.

Este relatório pretende também dar a conhecer a ferramenta de tradução audiovisual utilizada durante este estágio, o Sub + Dub, uma versão Beta ainda em fase de desenvolvimento, assim como apresentar as suas funcionalidades e compará-la com outras ferramentas anteriormente utilizadas na legendagem.

Palavras-chave: legendagem, dobragem, audiodescrição, terminologia, Sub + Dub

Abstract

The purpose of this report is to present the work completed during my three-month internship at Buggin Media, and reflect on the translation challenges, failures and successes I faced, as part of the master's degree in Translation and Language Services at the Faculty of Arts and Humanities of University of Porto in general and the internship in particular.

During my internship in this company, I worked with subtitling, dubbing and audio description, on a variety of multimedia content, including television series, documentaries, sports programs, cooking shows, children's programs, soap operas and news programs.

This report also aims to highlight the audiovisual translation tool used during this internship, Sub + Dub, a Beta Version still in the development phase, as well as show its functionalities and compare it to other tools previously used when subtitling.

Key-words: subtitling, dubbing, audio description, terminology, Sub + Dub

Índice de Figuras

FIGURA 1- ORGANOGRAMA DA EMPRESA	16
FIGURA 2 – FLUXO DE TRABALHO.....	17
FIGURA 3- JANELA PRINCIPAL DO SUB + DUB	24
FIGURA 4- JANELA SECUNDÁRIA DO SUB + DUB.....	25
FIGURA 5- JANELA PRINCIPAL, ATRIBUIÇÃO DE FALAS A PERSONAGENS	27
FIGURA 6- JANELA SECUNDÁRIA, INTRODUÇÃO DE PERSONAGENS NO SUB + DUB	28
FIGURA 7- LEGENDAS SEM SEPARAÇÃO	43
FIGURA 8- LEGENDAS DIVIDIDAS.....	43
FIGURA 9- ORÁCULO 1.....	56
FIGURA 10- ORÁCULO 2.....	56

Índice de Tabelas

TABELA 1- PARÂMETROS DOS CLIENTES	26
TABELA 2- EXEMPLOS DE DIVISÃO INTERNA DAS LEGENDAS.....	44
TABELA 3- EXPRESSÕES E A SUA TRADUÇÃO NO GLOSSÁRIO DE FUTEBOL.	46
TABELA 4- EXEMPLO DE TRADUÇÃO DO TERMO " <i>DOG WHISTLE</i> "	49
TABELA 5 - TRADUÇÃO DE PASSAGENS DA BÍBLIA	50
TABELA 6- TRADUÇÃO DE NOMES DE ANIMAIS.....	52
TABELA 7- TRADUÇÃO DE NOMES DE PEIXES	52
TABELA 8- EXEMPLO DE TRADUÇÃO MAL OUVIDA E A SUA CORREÇÃO	53
TABELA 9- TRADUÇÕES DA EXPRESSÃO "OK"	54
TABELA 10- PIADA RELACIONADA COM A PALAVRA ALMALHO	59
TABELA 11- PIADA RELACIONADA COM A PALAVRA POTRO	59
TABELA 12- PIADA RELACIONADA COM CERVEJA	60
TABELA 13- PIADA RELACIONADA COM UMA ATLETA	60
TABELA 14- PIADA RELACIONADA COM VEÍCULOS	61
TABELA 15- PIADA RELACIONADA COM A LONGAR	61
TABELA 16- EXEMPLOS DE UTILIZAÇÃO DAS ESTRATÉGIAS DE GOTTLIEB	62
TABELA 17- PROPOSTA DE NOMES DE PERSONAGENS TRADUZIDOS	68
TABELA 18- EXEMPLO DE EXPRESSÃO "OLIVE JUICE"	69

Índice de Gráficos

GRÁFICO 1- GÉNEROS TELEVISIVOS TRABALHADOS NA LEGENDAGEM POR PROGRAMAS	18
GRÁFICO 2- GÉNEROS TELEVISIVOS TRABALHADOS NA DOBRAGEM POR PROGRAMAS	20
GRÁFICO 3- TIPO DE TRADUÇÃO MULTIMÉDIA POR NÚMERO DE EPISÓDIOS	21
GRÁFICO 4- PARES DE LÍNGUAS UTILIZADOS POR PROGRAMAS	22

Lista de abreviaturas e siglas

AD	AUDIODESCRIÇÃO
TAV	TRADUÇÃO AUDIOVISUAL
TC	TEXTO DE CHEGADA
TP	TEXTO DE PARTIDA
LC	LÍNGUA DE CHEGADA
LP	LÍNGUA DE PARTIDA
MTSL	MESTRADO EM TRADUÇÃO E SERVIÇOS LINGUÍSTICOS

Introdução

No âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos (MTSL) da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, o presente relatório tem como objetivo apresentar o trabalho realizado durante o meu estágio curricular de três meses na empresa Buggin Media, a ferramenta utilizada e uma reflexão sobre os desafios, fracassos e sucessos de tradução com que me deparei.

Ao seguir este mestrado, consegui realmente adquirir várias competências de tradução, assim como aprender mais sobre a parte técnica da tradução e obter mais informações sobre o mundo do trabalho da tradução por especialistas na área.

Eu optei pelo estágio, por oposição à dissertação, uma vez que queria obter experiência na área e praticar trabalhos reais em tradução e legendagem para poder entrar no mundo do trabalho com mais competências, tendo trabalhado com profissionais da área, ou seja, os meus supervisores na Buggin Media. Ao longo dos três meses de estágio, tive a oportunidade de trabalhar em legendagem, dobragem e audiodescrição, em diversos tipos de conteúdo multimédia, aprendi e utilizei funcionalidades como o glossário e correção ortográfica.

Além disso, decidi focar-me na ferramenta audiovisual Sub + Dub, por ter dedicado bastante tempo a aprender a utilizá-la durante o estágio e por ser uma parte fundamental da tradução de conteúdos multimédia.

Sempre tive uma paixão por línguas e um interesse por filmes e séries, e a integração, no segundo semestre, de uma disciplina de tradução multimédia, onde fomos desafiados a produzir legendas em conteúdo multimédia, despertou o meu interesse por esse ramo, levando-me a apreciá-lo ainda mais, por isso um estágio em tradução audiovisual revelou-se a escolha perfeita para mim.

Este documento está organizado em três capítulos. No primeiro, apresento detalhadamente a empresa onde realizei o estágio, a Buggin Media, assim como os recursos humanos da empresa, os programas que legendei e dobrei e a ferramenta e as suas principais funcionalidades que facilitam o processo de tradução. No segundo

capítulo, será abordado o enquadramento teórico em que me baseei para fazer as escolhas de tradução que fiz durante o estágio, em particular sobre estratégias tradutivas, e focando-me na vertente audiovisual: legendagem, dobragem e audiodescrição. Finalmente, no terceiro capítulo, exponho os problemas, fracassos e sucessos que surgiram ao longo do estágio, sobretudo desafios técnicos e linguísticos das modalidades da tradução audiovisual.

Através da recolha de informação, nomeadamente, teses e livros sobre tradução e, mais especificamente, legendagem, dobragem e audiodescrição, consegui relacionar os meus desafios e soluções encontradas com a teoria que aprendi durante a parte letiva do MTSL, o que era o objetivo principal do trabalho.

1. Contextualização do estágio e empresa

Após ter enviado um currículo e uma carta de motivação a exprimir interesse, a Buggin Media ofereceu-me um estágio curricular de três meses.

O estágio, de 375 horas, teve início dia 12 de fevereiro e terminou dia 26 de abril. Após vários emails trocados sobre o funcionamento do mesmo, no dia 12 de fevereiro, fui a Oeiras, para o primeiro dia de formação, onde a coordenadora do departamento de tradução, Bárbara Silveira, apresentou a empresa aos estagiários e explicou o plano de estágio, assim como as regras que tínhamos de seguir na legendagem e tradução de conteúdo multimédia. Apesar de termos um dia de formação na empresa presencialmente, a restante parte do estágio foi feita remotamente, através da ferramenta Sub + Dub beta tester. Além disso, tivemos uma formação de dobragem remota a meio do estágio, antes de começarmos a dobragem de guiões, para nos preparar e explicar os procedimentos para este tipo de tradução especializada.

1.1. A Buggin Media

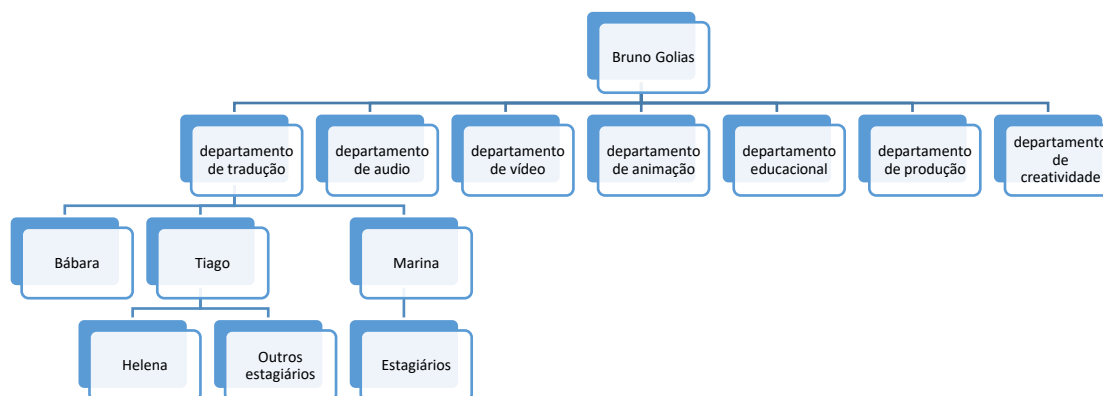
Segundo o site da empresa (s.d.)¹, a Buggin Media - Audiovisual Creativity & Studios é um estúdio de produção audiovisual especializado em serviços criativos (produção de vídeos, gravação de som, animação 2D e 3D e redação de guiões) e serviços de tradução (legendagem, dobragem e audiodescrição). A empresa foi fundada em 2013 e está localizada em Oeiras, Lisboa.

1.1.1. Recursos humanos

Abaixo apresento um organograma da empresa.

¹ <https://www.bugginmedia.com/>

Figura 1- Organograma da empresa

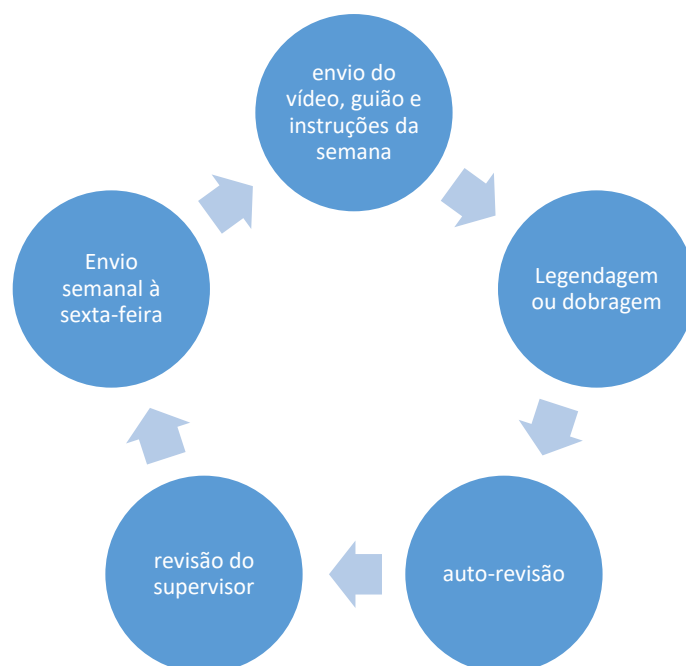


Como podemos ver, o Bruno Golias é o diretor-geral da Buggin Media, e esta empresa possui vários departamentos, incluindo o departamento de tradução. As pessoas com quem tive contacto na empresa foram a Bárbara Silveira, a coordenadora do departamento de tradução que trata de selecionar os estagiários e comunicar com eles antes do começo do estágio, e os supervisores, Tiago Alves da Silva e Marina Pinto, que mandam os ficheiros a traduzir aos estagiários e fazem a revisão dos seus trabalhos.

1.1.2. Funcionamento / Fluxo de trabalho

O trabalho semanal consiste no envio, pelo supervisor, do conteúdo a traduzir com o guião (que contém as falas dos intervenientes e os tempos das legendas e, no caso da dobragem, o nome de cada personagem com as respetivas falas e tempos; ver excerto no Anexo 1), na realização da tradução e legendagem ou dobragem, na auto-revisão, e na entrega na sexta-feira até às 18h, como podemos ver na figura 2. Além disso, no início do estágio, durante duas semanas, revi o trabalho de tradução e legendagem de outra estagiária.

Figura 2 – Fluxo de trabalho



Antes de começarmos a fazer legendagem e dobragem, o supervisor enviou dois ficheiros com as regras dos clientes (Anexos 2 e 3). No caso da legendagem, tínhamos regras em relação a limites de caracteres e duração de legendas, o que traduzir ou não traduzir, como traduzir certas expressões, divisão e segmentação de legendas, o que colocar em itálico e onde colocar travessões em diálogos, pontuação e, por fim, números e conversões de moedas ou medidas. No caso da dobragem, as regras diziam respeito a oráculos (informação textual apresentada no ecrã que seja essencial à compreensão da ação e que não seja passada oralmente), tradução de músicas, reações de personagens (manifestações de sentimentos ou efeitos sonoros auditivos que causem reações nas personagens), movimentos de bocas e linguagem. Além disso, também tinha informação sobre o que fazer na audiodescrição (qual a informação mais importante a descrever) e na legendagem para surdos (qual o público-alvo, objetivos e procedimentos a fazer), apesar de não ter tido oportunidade de trabalhar nesta última modalidade de tradução audiovisual.

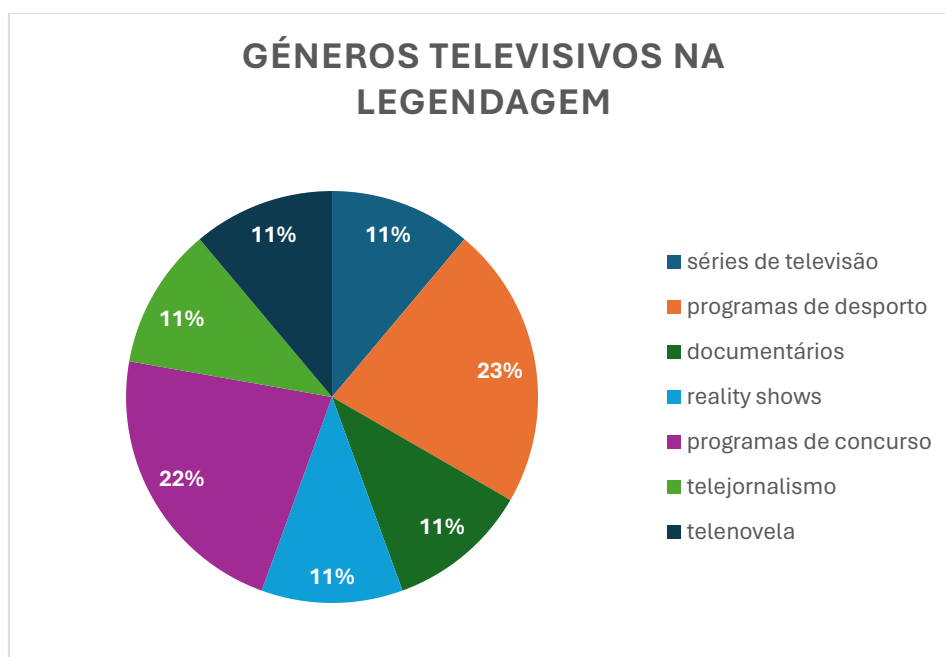
1.2. Tarefas realizadas

Durante o estágio, tive a oportunidade de trabalhar com diferentes tipos de tradução multimédia, assim como diversos géneros de programas televisivos. Nos seguintes subcapítulos, apresentarei o tipo de programas com que trabalhei, não podendo dizer os nomes de cada um por questões de confidencialidade. Ainda, apresento gráficos que demonstram a percentagem de tipos de tradução multimédia, pares de línguas (e língua de partida (LP) e de chegada (LC), ou seja, a direcionalidade), e géneros televisivos, tanto na legendagem como na dobragem.

1.2.1. Tarefas de legendagem

O Gráfico 1 dá uma ideia dos géneros televisivos com que trabalhei durante o estágio.

Gráfico 1- Géneros televisivos trabalhados na legendagem por programas



Os programas que legendei e traduzi do inglês para o português foram: um episódio de 50 minutos de uma série de televisão norte-americana sobre espionagem na primeira semana, que voltei a legendar no fim do estágio para comparar a velocidade e avaliar as

melhorias na qualidade; dois episódios de 26 minutos de dois programas diferentes de futebol, que resumem momentos de destaque de vários jogos de futebol; 8 minutos de um episódio do género documentário sobre a floresta da Amazónia; um episódio de 44 minutos de uma série de competição culinária da África do Sul; 5 minutos de um episódio de um *reality show* sobre a exibição de casas e carros de luxo; 55 minutos de um episódio de um programa de telejornal norte-americano; e dois episódios de cerca de 45 min de uma telenovela norte-americana. Também fiz uma retroversão, isto é, tradução do português para o inglês, de um episódio de 1 hora de um concurso de televisão português.

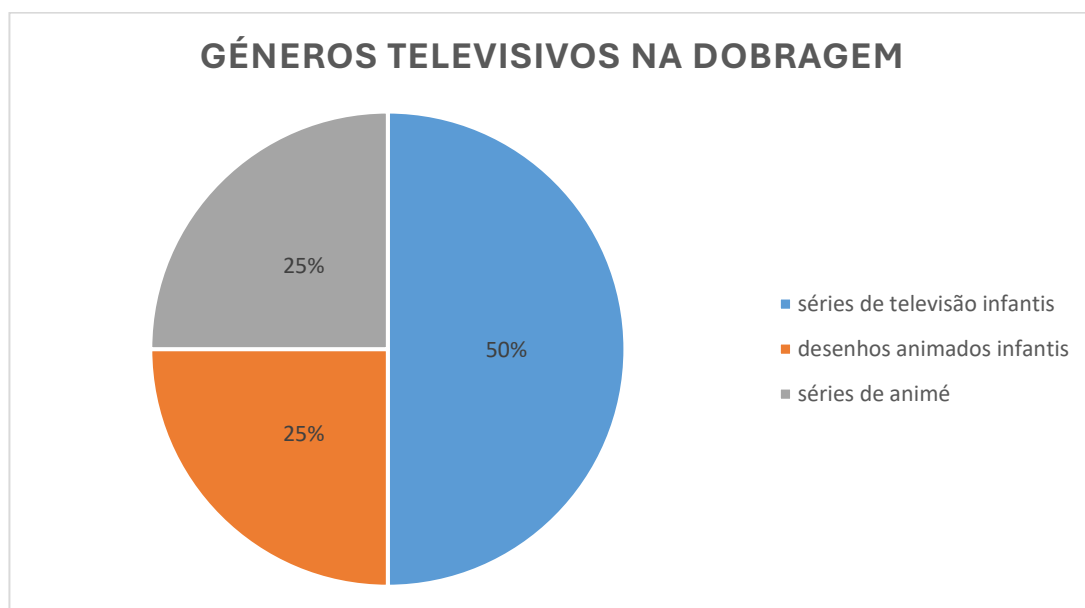
As percentagens indicadas no gráfico são de acordo com a quantidade de programas dos determinados géneros televisivos que legendei. Essas percentagens podem ser uma indicação que, no mercado da legendagem em Portugal, existe uma procura maior por programas de futebol, por exemplo.

1.2.2. Tarefas de dobragem

Durante o estágio, não fiz trabalho de voz, mas traduzi os guiões da LP (inglês) para a LC (português), fazendo com que soe o mais natural possível, que é, essencialmente, uma das primeiras fases no processo de dobragem. Adicionalmente, atribuí as personagens às suas falas e designei-lhes um género, para saber que tipo de voz – feminina ou masculina - deverá ter o ator de voz, e dei-lhes um nome traduzido, caso fosse preciso fazer essa adaptação. O supervisor disse que se achássemos que faria mais sentido manter os nomes originais, não teríamos de os traduzir. Porém, em trabalhos reais, devemos perguntar sempre ao cliente.

O Gráfico 2 apresenta uma visão geral dos diferentes géneros televisivos com os quais trabalhei na dobragem.

Gráfico 2- Géneros televisivos trabalhados na dobragem por programas



O conteúdo com que trabalhei na área da dobragem inclui: um episódio de 42 minutos de um programa de fantasia infantil; um episódio de 10 minutos de um programa de desenhos animados infantil; três episódios de cerca de 20 minutos de uma série de televisão de ficção científica infantojuvenil; e um episódio de 23 minutos de uma série de *animé*, isto é, desenhos animados japoneses.

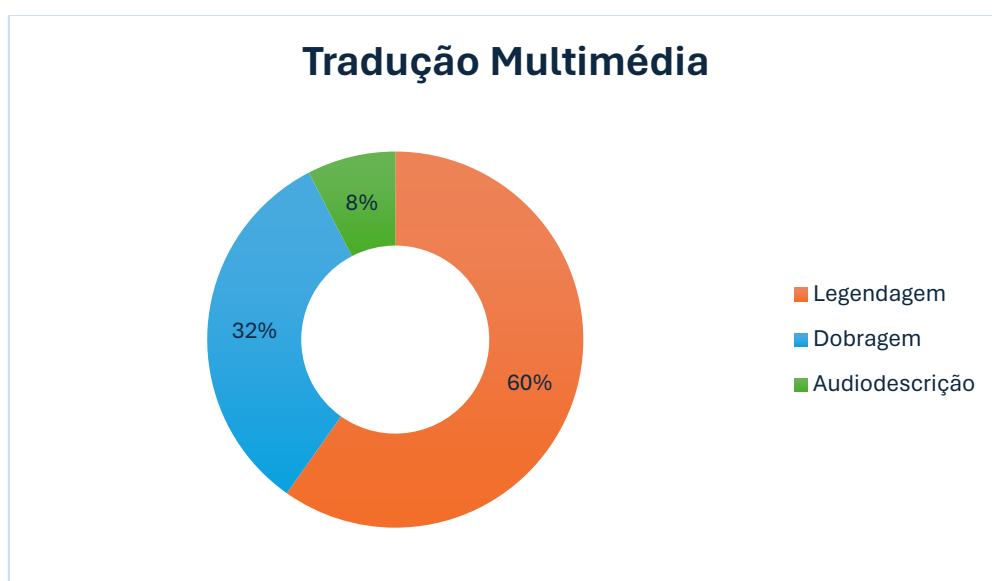
As percentagens indicadas neste gráfico são de acordo com a quantidade de programas dos determinados géneros televisivos que trabalhei na dobragem. Com este gráfico, e conhecendo o mercado da tradução audiovisual em Portugal, podemos afirmar que a dobragem é feita, na sua grande maioria, para crianças, em programas infantis e de desenhos animados.

1.2.3. Tarefas de audiodescrição

Em relação à audiodescrição, só tive a oportunidade de fazer a audiodescrição de um episódio de 47 minutos de uma série televisiva policial portuguesa.

O Gráfico 3 apresenta as percentagens das modalidades de tradução multimédia com que trabalhei durante o estágio, por número de episódios de cada modalidade.

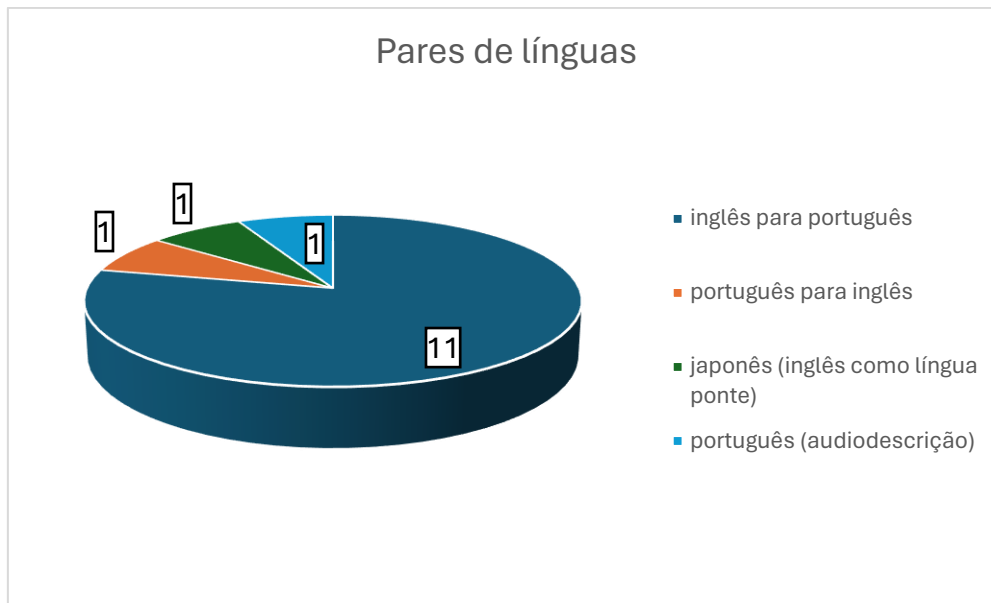
Gráfico 3- Tipo de tradução multimédia por número de episódios



Como podemos observar no gráfico 3, nesta empresa portuguesa, a legendagem é mais procurada do que a dobragem, como era de esperar para o público português, e a audiodescrição ainda não tem uma grande procura. Este desequilíbrio explica-se certamente por razões financeiras. A legendagem tem menos custos que a dobragem, esta é feita maioritariamente para crianças e não há verba para a audiodescrição apesar das tentativas da União Europeia (Diretiva de serviços audiovisuais sem fronteiras, 2007) para impor o ideal de “media for all” ou acessibilidade ardentemente defendido por Josélia há duas décadas (Neves, 2011).

O gráfico seguinte apresenta os diferentes pares de línguas com que trabalhei.

Gráfico 4- Pares de línguas utilizados por programas



As percentagens do gráfico foram calculadas tendo em conta os diferentes pares de línguas trabalhados durante o estágio. Como podemos observar, na maioria das vezes, a tradução foi feita do inglês para o português e o resto dos pares de línguas foram empregues somente uma vez. Assim, o gráfico tende a confirmar que, em Portugal, não há um mercado grande para a legendagem do português para o inglês e que a tendência é para legendar e dobrar para a nossa língua nativa, tal como foi explicado nas aulas de mestrado.

1.3. A Ferramenta

Este relatório pretende dar a conhecer a ferramenta de tradução audiovisual utilizada durante este estágio, a Sub + Dub, uma versão Beta ainda em fase de desenvolvimento, isto é, ainda não corresponde à versão final que será lançada no mercado². Pretendo, também, apresentar as suas funcionalidades, vantagens e desvantagens no processo de legendagem e dobragem.

Neste Programa de Teste Beta da Sub + Dub, os estagiários têm um papel essencial na fase de desenvolvimento do software ao responderem ao Questionário de Usabilidade, com questões sobre os tipos de erros que encontrámos na ferramenta ou sugestões sobre que funcionalidades poderiam ser melhoradas ou introduzidas. É através destas respostas que conseguem detetar bugs, resolver problemas e aperfeiçoar as soluções que estarão disponíveis na versão oficial.

Como em qualquer software novo, tive dificuldades iniciais a utilizar a ferramenta e localizar as funcionalidades, mas esta aplicação é bastante intuitiva e fácil de utilizar e, além do mais, forneceram um manual de utilização a explicar as funcionalidades para ajudar os utilizadores a começarem a fazer traduções audiovisuais.

Perto do fim do estágio, em abril, a ferramenta teve uma atualização. Notou-se uma melhoria no reconhecimento do áudio e sincronização das legendas com o diálogo, fazendo com que não necessitemos mais de usar os guiões que incluem as falas e tempos de entrada e saída das legendas. Nos projetos de dobragem, passou a ser possível importar personagens de projetos anteriores (as suas características: imagem, género e nome) sem ter de as criar de raiz e houve uma eficiência acrescida nas ferramentas automáticas.

² Hiperligação para o website oficial para inscrição no programa de Teste Beta da Sub + Dub e descarregar a ferramenta: <https://subplusdub.com/pt-br>

1.3.1. Funcionalidades

Na primeira semana do estágio, o meu supervisor enviou o projeto da semana, por *WeTransfer*, com as configurações definidas, isto é, com as línguas de partida e de chegada escolhidas, os parâmetros do cliente definidos e o vídeo e guião importados na ferramenta. Só tinha de começar a traduzir o programa e ajustar os tempos de entrada e de saída das legendas. Contudo, nas semanas seguintes, tive de ser eu própria a definir as configurações dos programas a legendar ou dobrar.

A interface da ferramenta é bastante moderna e apresenta duas janelas: a janela principal (figura 3) que contém o painel de visualização do vídeo com o menu da tradução no lado esquerdo e a onda de som; e a janela secundária (figura 4) que apresenta a lista de legendas do determinado projeto com que estamos a trabalhar, o glossário, anotações e, no modo de dobragem, os detalhes das personagens (figura 6).

Figura 3- Janela principal do Sub + Dub

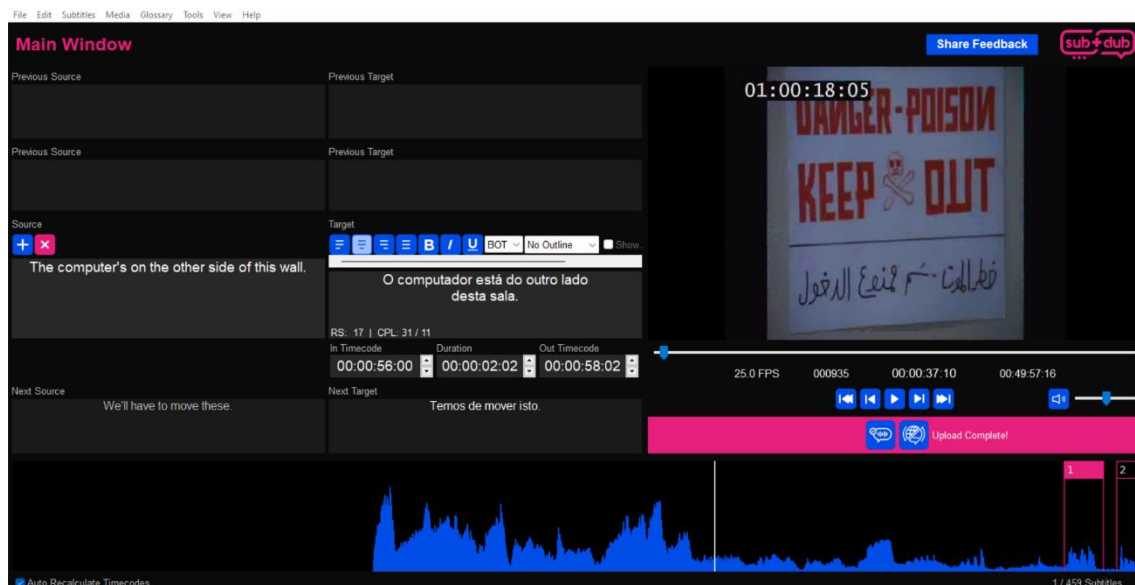
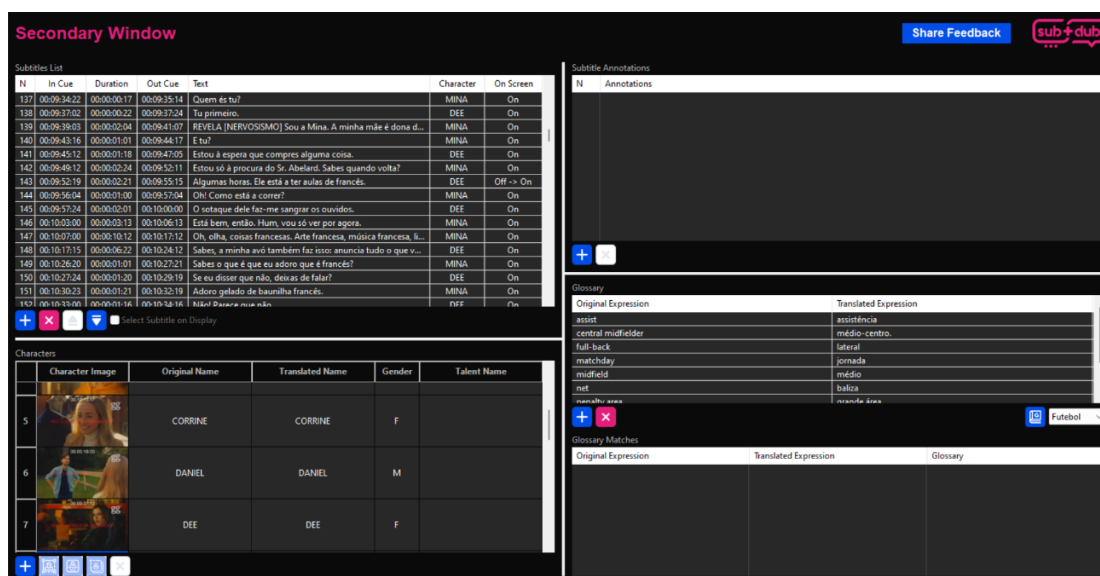


Figura 4- Janela secundária do Sub + Dub



A visualização das duas janelas é útil para quem tem dois ecrãs, caso contrário, só podem ver uma delas de cada vez. Uma vantagem da ferramenta é o simples facto de poder abrir vários projetos ao mesmo tempo, o que é prático quando preciso de consultar outros projetos por questões de coerência terminológica entre diferentes episódios da mesma série.

O Sub + Dub tem várias funcionalidades úteis para o tradutor. Por exemplo, em relação ao guião, antes de começarmos a legendar, podemos eliminar palavras que estejam em maiúsculas ou entre parênteses, uma vez que estas costumam ser oráculos ou comentários desnecessários ou nomes de intervenientes, o que não é útil na legendagem; eliminar palavras repetidas e números (números de tempos de entrada e de saída que deveriam aparecer como tal e não como texto); e até dividir legendas em função dos sinais de pontuação, para evitar legendas demasiado longas.

Além disso, dentro da ferramenta, podemos criar vários perfis de clientes e definir os parâmetros de cada um. Durante o estágio, trabalhei com 3 clientes cujos parâmetros se apresentam na Tabela 1:

Tabela 1- Parâmetros dos clientes

PARÂMETROS	Cliente 1	Cliente 2	Cliente 3
<i>caracteres por linha</i>	37	40	38
<i>duração mínima</i>	01:00	01:00	01:00
<i>duração máxima</i>	06:00	08:00	07:00
<i>Intervalo mínimo entre legendas (em número de fotogramas)</i>	3	2	2
<i>Número de caracteres por segundo</i>	17 cps	19 cps	17 cps

Como podemos ver pela tabela, o cliente 2 apresenta as regras mais fáceis de aplicar porque, como tem maior duração de legendas (8 segundos), maior número de caracteres por linha (40), maior número de caracteres por segundo e menor intervalo mínimo entre legendas (2 fotogramas, tal como o cliente 3), facilita o trabalho do tradutor, dando-lhe mais margem de manobra para traduzir, sem ter de condensar tanto o texto. Um maior número de caracteres por segundo é uma vantagem para o tradutor, visto que este pode adicionar mais informação às legendas, mas é menor favorável para o espetador pois implica um maior esforço ao ter de ler mais caracteres. Pelo contrário, as regras do cliente 1 são as piores, pois é difícil traduzir do inglês para o português, língua analítica que requer mais palavras e palavras mais longas do que o inglês, língua sintética com muitas palavras monossilábicas. Daí a necessidade de encurtar frases e falas.

Outra funcionalidade excelente da ferramenta é o glossário. Dentro do Sub + Sub, podemos importar um glossário que já tenhamos ou criar um novo. É possível criar diferentes glossários sobre diferentes domínios, e dentro desses, inserir palavras e a sua tradução nas diferentes línguas de trabalho. Assim, no processo de tradução, quando nos depararmos com palavras que estão no glossário, a ferramenta realça-as e mostra-as no menu do glossário, o que permite melhorar a coerência terminológica.

A funcionalidade que, na minha opinião, é provavelmente a mais útil durante o processo de tradução e legendagem, é o relatório de erros. No relatório de erros, podemos verificar o que está errado nas legendas como, por exemplo: legendas por traduzir, duração máxima das legendas ultrapassada, duração demasiado curta, número de CPS excedido, intervalo entre legendas insuficiente, sobreposição de legendas ou excesso de caracteres por linha. Ainda, dentro do relatório de erros, a ferramenta possibilita definir o perfil do cliente para o qual estamos a detetar os erros.

Por outro lado, algo a destacar do Sub + Dub é o facto de, ao contrário da maior parte das ferramentas de tradução multimédia, ter funcionalidades tanto de legendagem como de dobragem. Na secção da tradução, na janela principal, podemos atribuir as falas a cada uma das personagens e, também, acrescentar se essas falas são ditas no ecrã ou fora dele. Na janela secundária do software, podemos introduzir personagens e atribuir-lhes um género, um nome traduzido, se o cliente pretender adaptar os nomes, o nome do ator de voz (que irá ser adicionado depois pelo departamento de produção) e uma imagem da cara da personagem, que escolhemos do determinado programa ou filme para o qual estamos a traduzir o guião para dobragem.

Figura 5- Janela principal, atribuição de falas a personagens

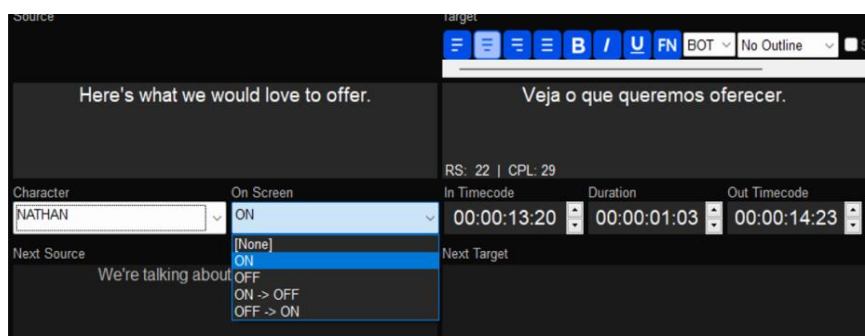


Figura 6- Janela secundária, introdução de personagens no Sub + Dub



	Character Image	Original Name	Translated Name	Gender	Talent Name
3		AVA		NONE	
4		BRETT		NONE	
5		CORRINE		NONE	
6		DANIEL		NONE	
7		DEE		NONE	

Como referi acima, o Sub + Dub teve uma atualização para melhorar o reconhecimento de voz e a sincronização da fala com a imagem. Porém, achei que os guiões eram mais úteis, pois tinham os nomes corretos das personagens e de locais e, no geral, acertavam mais na grafia correta das falas das personagens do que o reconhecimento de voz. Além disso, em relação à sincronização, a ferramenta conseguia sincronizar as falas com as imagens, mas eu tinha de estar constantemente a ajustá-los manualmente para que ficassem exatamente no sítio certo quando as personagens começam e param de falar. Finalmente, antes de entregar cada projeto, fazia a correção ortográfica de cada programa. A ferramenta não mostra os erros ortográficos visualmente, ao longo da tradução, só numa janela à parte, ao clicar em “spell check”. Mesmo assim, esta função foi útil para verificar e corrigir a maioria dos erros, apesar de uma grande parte destes erros reportados se referirem a nomes de pessoas, que geralmente eram estrangeiros e estavam certos.

1.3.2. Comparação com outras ferramentas de tradução audiovisual

As ferramentas de tradução audiovisual (TAV) com que mais tenho experiência, além do Sub + Dub, é o Subtitle Edit e a ferramenta de legendagem do Youtube. Porém, esta última é bastante básica, pois só permite colocar legendas e os respetivos tempos de entrada e de saída, e fazer a tradução automática de legendas. Assim, irei focar-me mais

na comparação entre o Sub + Dub e o Subtitle Edit, que utilizámos nas aulas de tradução multimédia e que apresenta mais funcionalidades que a ferramenta do Youtube.

Como vimos acima, a interface do Sub + Dub é bem moderna, se compararmos com outros programas de TAV tais como o Subtitle Edit, e permite não só legendar e dobrar, como também criar personagens na dobragem, inserir anotações e criar ou importar um glossário, tal como nas ferramentas de apoio à tradução que permitem criar e manter bases de dados terminológicas além das memórias de tradução.

Esta funcionalidade do glossário é útil na tradução, pois ajuda a manter coerência na escolha de termos e expressões ao longo dos projetos de legendagem e dobragem. Infelizmente, o Subtitle Edit ainda não possui esta função, mas tem outras funcionalidades bastante práticas como o destaque a vermelho no ecrã quando não estamos a cumprir com os parâmetros dos clientes, em relação a limites de caracteres por linha ou por segundo.

Além disso, apesar das duas ferramentas poderem mudar o tipo de letra, tamanho e cor, no Subtitle Edit é possível criar legendas com codificação rígida (*hard-coding* ou *burning*), que consiste em incorporar as legendas diretamente no vídeo, sem as poder desativar. Este tipo de legendas permite que as legendas sejam visíveis em qualquer dispositivo, independentemente de este ser compatível ou não com legendas, significa que os criadores podem personalizar as legendas como quiserem (qualquer tipo de letra, tamanho, cor) e, principalmente para pessoas com deficiências auditivas, garante que as legendas estão sempre disponíveis, sem ter de as ativar.

As duas ferramentas de TAV ainda têm funcionalidades muito úteis no ramo da tradução multimédia, como as teclas de atalho para localizar e utilizar funcionalidades mais facilmente, a tradução automática de legendas e a sincronização automática de legendas, o que poupa tempo e torna o processo de legendagem mais prático.

Outra vantagem dessas duas ferramentas é a capacidade de correção ortográfica em vários idiomas. Isso é especialmente útil para tradutores que trabalham com múltiplas línguas, pois ajuda a garantir a correção ortográfica e a qualidade das legendas em

diferentes idiomas ou quando se trata de línguas com outras variantes, como o português.

Uma das funções mais úteis que o Sub + Dub possui é o facto de poder criar vários perfis de clientes com parâmetros diferentes para cada um deles. No Subtitle Edit, é preciso aplicar manualmente regras diferentes para limites de caracteres e códigos de tempo, ajustando-os conforme necessário para cada ficheiro de legendas.

Além de oferecer uma série de recursos para legendagem, o que torna o Sub + Dub uma ferramenta revolucionária é a sua natureza abrangente enquanto software de TAV. Não se limita apenas à legendagem, mas também apresenta funcionalidades essenciais para dobragem e audiodescrição. Esta é uma grande vantagem porque, apesar da dobragem não ser tão comum em Portugal, várias empresas de TAV fazem trabalhos tanto de legendagem como de dobragem e é mais prático deter de um só software capaz de fornecer funcionalidades para ambas, em vez do tradutor ter de aprender a trabalhar com dois softwares diferentes para ambas as modalidades, tornando o Sub + Dub consideravelmente mais eficaz para os profissionais de TAV.

2. Revisão da literatura

De forma a sustentar a reflexão sobre o curso em geral e o estágio em particular, definem-se aqui as modalidades de TAV trabalhadas durante o estágio e nas aulas de tradução multimédia: legendagem, dobragem e audiodescrição. Também se aborda a questão da pesquisa terminológica que é relevante na TAV de programas com terminologia específica, tais como programas de culinária e de futebol e notícias de telejornal sobre política.

É importante notar a classificação da tradução por Roman Jakobson, considerado um dos pioneiros no desenvolvimento da área da TAV, que reforça a ideia de que a tradução não é somente um processo linguístico, mas é também cultural e semiótico. Jakobson (1959), classifica a atividade da tradução em três maneiras: intralinguística, que consiste na interpretação de signos verbais por outros signos na mesma língua, interlinguística, que se trata da interpretação de signos verbais por outros signos numa outra língua e intersemiótica, a interpretação dos signos verbais por meio de sistemas não-verbais e vice-versa.

Chiaro define a TAV, também denominada de tradução multimédia, como “interlingual transfer of verbal language when it is transmitted and accessed both visually and acoustically, usually, but not necessarily, through some kind of electronic device”³ (Chiaro, 2008, p.141). A TAV engloba quatro modalidades: a legendagem, a dobragem, a audiodescrição e a legendagem para surdos (ou adaptação).

Nos subcapítulos seguintes, apresentam-se as modalidades da TAV com as quais trabalhei (a legendagem, a dobragem e a audiodescrição) e os desafios que se levantam. O último subcapítulo aborda estratégias para resolução de desafios terminológicos em geral (Cabré 1998 e 2010) e de desafios terminológicos e culturais na TAV em particular (Diaz-Cintas e Remael, 2021).

³ Tradução minha: a transferência interlinguística da linguagem verbal através da sua transmissão e acesso visual e acústico, geralmente por meio de um aparelho eletrónico”.

2.1. Legendagem

A legendagem é uma prática de tradução que consiste em apresentar um texto escrito, a legenda, geralmente na parte inferior do ecrã. Estas procuram recontar as falas originais dos intervenientes, tendo em conta a imagem e outros elementos sonoros. Assim, as legendas devem estar sincronizadas com essas informações visuais e elementos sonoros, fornecer uma descrição correspondente ao diálogo na LP, e permanecer no ecrã o tempo suficiente para que os espetadores as possam ler na LC (Díaz-Cintas e Remael, 2021, p.9).

Devido à evolução tecnológica e à emergência de conteúdo digital para satisfazer necessidades de informação, educação e entretenimento, e por ser uma alternativa económica, rápida e de fácil acesso, a legendagem tornou-se crucial não apenas para alcançar audiências em todo o mundo, mas também para atender às necessidades de pessoas com dificuldades auditivas (Díaz-Cintas, 2014, p. 632-634).

No ramo da legendagem, saber a língua, a cultura e o tema do TP não é suficiente, é necessário saber utilizar as ferramentas de legendagem, muitas delas gratuitas, bem como manter-se atualizado com as tecnologias mais recentes, que tornam todo o processo mais fácil e acessível, maximizando a produtividade e, consequentemente, reduzindo custos ao automatizar certas tarefas como a sincronização das legendas com o áudio e a deteção e distinção entre as falas e os efeitos sonoros (idem, p.634-638).

Existem, essencialmente, dois tipos de legendagem: a legendagem interlinguística, que consiste na transferência da oralidade para a escrita, e a legendagem intralinguística, que também consiste na transferência da oralidade para a escrita, mas mantém-se sempre na mesma língua (pode incluir diferentes sotaques ou dialetos), e é especificamente destinadas a pessoas com deficiências auditivas ou para efeitos de aprendizagem de línguas (Díaz-Cintas e Remael, 2021, p. 9-15).

A legendagem tem parâmetros e regras específicas em relação ao limite do número de caracteres, variando, normalmente, entre 35 e 42, além do padrão de máximo de duas linhas por legenda, do tempo mínimo e máximo de exposição da legenda, do intervalo mínimo entre legendas e do número de caracteres por segundo. Assim, os clientes com

quem trabalhei permitem 37, 38 ou 40 caracteres por linha, com o mínimo da duração da legenda de 1 segundo e máximo de 8. O intervalo entre legendas variam entre 2 ou 3 fotogramas por segundo e o número máximo de caracteres por segundo é situado entre 17 e 19, dependendo do cliente (Tabela 1).

No processo de legendagem, assim como na dobragem, existem métodos para ajudar a combater as restrições de tempo e espaço impostos quer pelos parâmetros dos clientes, quer pelos próprios meios audiovisuais, sem perder a mensagem transmitida. Gottlieb (1992, p. 166-169) apresenta as seguintes dez estratégias de legendagem: transferência (*transfer*), paráfrase (*paraphrase*), condensação (*condensation*), dizimação (*decimation*), omissão (*deletion*), expansão (*expansion*), transcrição (*transcription*), deslocação (*dislocation*), imitação (*imitation*) e resignação (*resignation*). A transferência é a tradução literal do TP para um TC. A paráfrase é a tradução do conteúdo de origem, mas por outras palavras. Outras estratégias mais comuns são a condensação ou resumo do TP, e a dizimação ou abreviação de conteúdo, utilizadas para encurtar legendas, devido a limites de tempo que ocorrem frequentemente na legendagem, por exemplo quando o ritmo da fala é acelerado. Porém, a condensação, ao contrário da dizimação, implica uma perda de conteúdo redundante, mas mantém o significado e a maior parte do conteúdo estilístico do original. Por outro lado, a expansão é a adição de palavras para facilitar a compreensão pelo espetador em caso de particularidade essencialmente de natureza cultural. A expansão do texto não é muito comum, nomeadamente na legendagem interlinguística, devido às restrições de tempo e de espaço no meio audiovisual. A transcrição é a tradução por uma expressão anómala (“anomalous expression”) mas adequada, enquanto a imitação é a tradução equivalente de uma expressão (mais comumente nomes próprios e saudações) e a deslocação, uma tradução adaptada, diferente do original (mais comum na legendagem do que na tradução impressa, em situações musicais ou específicas da imagem no ecrã, por exemplo). A omissão de conteúdo e a resignação, uma expressão diferente com significado distorcido, para expressões não traduzíveis, são duas estratégias mais raras, mas podem ser utilizadas devido aos limites de caracteres e tempo de leitura que os

clientes impõem, e devido a piadas e expressões idiomáticas que não têm equivalentes na LC.

A legendagem enquadra-se na tradução intersemiótica (Jakobson, 1959) dado que este meio de comunicação apresenta vários elementos que acompanham o texto escrito: imagem (a aparência das personagens, o local da ação, expressões faciais, etc.), som (falas, banda sonora, efeitos sonoros, etc.) e efeitos de iluminação que, quando combinados, contribuem para comunicar a mensagem do enredo, além de ajudarem o legendador a tomar as suas decisões tradutivas. A coesão intersemiótica na legendagem referencia a forma como o TC das legendas está diretamente ligada às imagens no ecrã e aos elementos sonoros (Díaz-Cintas e Remael, 2021, p.168).

Ao legendar, transformamos um código verbal, os elementos sonoros, num código textual, a legenda ou, como afirma Li (2013, p.104), “as legendas são meios de tradução intersemiótica de diálogos audíveis para legendas visíveis no primeiro patamar, e é, numa grande escala, do palco para a página”⁴. Os produtos audiovisuais são “polissémicos[...] constituídos por numerosos códigos que interagem para produzir um único efeito”⁵ (Chiaro, 2008, p.142). Assim, é possível verificar o carácter multidimensional da legendagem, destacando a interação dos códigos verbais e não verbais (imagem, elementos sonoros, elementos de iluminação, diálogo, e até o silêncio) com o suporte textual para criar um significado coerente, sem perder a intenção do original, possibilitando a compreensão do conteúdo a pessoas com deficiências auditivas ou que não entendem o idioma do TP.

Para concluir este subcapítulo, as estratégias sugeridas por Gottlieb (1992), como a condensação, dizimação e omissão, ajudam a contornar as restrições de tempo e de espaço, assim como outros desafios de legendagem como falas demasiado rápidas ou a

⁴ “Subtitles are means of intersemiotic translation from audible dialogues into visible subtitles on the first level, and it is to a large extent from stage to page.” (Li, 2013, p. 104)

⁵ “Screen products are polysemiotic; in other words, they are made up of numerous codes that interact to produce a single effect” (Chiaro, 2008, p.142)

falta de compreensão de falas devido a falhas de som ou erros do guião. As outras estratégias também são bastante úteis no contexto audiovisual, pois facilitam a tradução de termos de carácter cultural, ao traduzir de forma mais natural da LP para a LC.

2.2. Dobragem

Chaume (2006) descreve a dobragem como:

a replacement of the original track of a film containing the source language dialogs, for another track on which translated dialogs in the target language are recorded. The remaining tracks are kept inviolable (the soundtrack – including music and special effects – and the track containing the images)⁶ (Chaume, 2006, p.6).

A dobragem estabeleceu-se como principal método de TAV em países como o Brasil, a Espanha, a França, a Itália, China, Japão, e muitos outros países. Devido ao tamanho do público-alvo, Portugal é um país marcado por favorecer a legendagem assim como, por exemplo, os países escandinavos e a Grécia (Díaz-Cintas e Remael, 2021, p. 8-9). Assim, é importante notar que cá, a dobragem não é tão comum, e o seu público-alvo são habitualmente, crianças, visto que a maioria dos programas dobrados em Portugal são programas infantojuvenis.

A dobragem, como as outras modalidades da TAV, impõe restrições ao dobrador, pois este tem de conciliar o diálogo com a imagem, mas esta modalidade apresenta ainda mais limitações. Por um lado, as falas traduzidas devem durar exatamente o mesmo tempo que as falas das personagens ou dos locutores; por outro lado, têm de respeitar o mais fielmente possível os movimentos labiais das personagens visíveis no ecrã. De facto, o objetivo da dobragem é fazer com que os diálogos na LC aparentem estar a ser

⁶ Tradução minha: a substituição da faixa original de um filme que contém os diálogos na LP por outra faixa onde são gravados os diálogos traduzidos na LC. As restantes faixas são mantidas inalteradas (a banda sonora - incluindo a música e os efeitos especiais - e a faixa que contém as imagens).

enunciados pelos atores originais, para que o público possa apreciar melhor os produtos estrangeiros (Chiaro, 2008, p.144).

Outro desafio associado à dobragem é o alto custo da sua produção, já que as empresas responsáveis pela dobragem têm despesas relativas à contratação de um tradutor para fazer a tradução do guião, à contratação de atores de voz e ao elevado custo dos estúdios de gravação de som. No entanto, apesar de a dobragem ser mais demorada e dispendiosa, esta modalidade alcança um público maior, especialmente em países onde o conhecimento de línguas estrangeiras é limitado e pessoas têm dificuldade em acompanhar legendas, além do facto de um número elevado de pessoas preferirem assistir a conteúdo na sua própria língua.

Ao classificarmos a dobragem, podemos inseri-la no contexto da domesticação, um conceito introduzido por Venuti (1995), uma vez que consiste na adaptação de um produto audiovisual para outro local, ajustando referências culturais, como antropónimos, topónimos, medidas, comidas, celebridades, filmes e livros, garantindo assim que os espetadores não notem essas diferenças. No entanto, há casos em que não necessitamos de adaptar esses conteúdos e podemos mantê-los iguais ao original, aplicando a estratégia da estrangeirização, mas, neste tipo de situações, o cliente é que decide como prosseguir.

Por outro lado, poderíamos, também, classificá-la na tradução interlinguística que, como referi anteriormente, é definida por Jakobson (1959) como a interpretação de uma língua para outra pois, embora seja diferente de uma tradução “normal”, a dobragem não deixa de ser a tradução de um TP para um TC, num contexto audiovisual.

Assim, ao utilizar a estratégia de domesticação na dobragem de programas infantis, é possível adaptar o conteúdo ao público-alvo, mantendo ao mesmo tempo o sentido da língua original dos programas, principalmente em aspetos como a adaptação de nomes de personagens, dobragem de canções e desafios linguísticos tais como expressões específicas da LP que não existam na LC. Ainda, podemos aplicar as estratégias de Gottlieb para reduzir as falas das personagens, devido à natureza restritiva da dobragem

ao ter de conciliar o diálogo das personagens com elementos visuais e outros elementos sonoros.

2.3. Audiodescrição

Josélia Neves, define a audiodescrição (AD) como a arte de descrever mensagem visuais presentes em conteúdos multimédia ou ambientes ao vivo, como museus ou peças de teatro, “através de uma narrativa descritiva ou outras técnicas verbais”, com o intuito de os tornar acessíveis a pessoas cegas ou com baixa visão” (Neves, 2011, p.13). Esta narração adicional ajuda as pessoas com baixa visão a seguirem o enredo da história, a identificarem o local da ação e a compreenderem a linguagem corporal, expressões faciais e aparência das personagens (Díaz-Cintas e Remael, 2021, p. 8-9).

É importante fazer a distinção entre criação de AD e tradução de uma AD já criada noutra língua. A AD, apesar de ser uma parte integrante da TAV, suscita uma confusão terminológica visto que não implica a transferência de um TP para um TC, uma característica definidora no processo de tradução (Díaz-Cintas e Remael, 2014, p.12).

Apesar de ter entrado no mercado há relativamente pouco tempo, e devido ao facto da sua produção ser dispendiosa, esta modalidade visando a acessibilidade para todos⁷ tem vindo a crescer devido a legislações destinadas a melhorar o acesso de pessoas com deficiências sensoriais aos meios audiovisuais (Diretiva de serviços audiovisuais sem fronteiras, 2007). Podemos observar o seu desenvolvimento recente com as plataformas de *streaming*, por exemplo, a *Netflix* ou a *Disney +*, que têm AD para a maior parte dos vídeos, pelo menos em uma língua.

A AD insere-se na categoria da tradução intersemiótica (Jakobson 1959), uma vez que consiste na interpretação de signos não verbais, ou seja, elementos visuais, e na sua ‘tradução’ por meio de signos verbais. Como os meios audiovisuais costumam conter

⁷ Como confirma a conferência “Media for All” organizada de dois em dois anos desde 2005.

imagem, diálogo, música e efeitos sonoros, é essencial interpretar esses signos, na língua e cultura de partida e, por conseguinte, traduzi-los para a língua e cultura de chegada. A AD é uma tradução intersemiótica, pois obriga a que elementos verbais expressem uma mensagem idêntica às veiculadas através de códigos (áudio)visuais, o que nem sempre é possível (Neves, 2011, p.16).

Titford (1982) inclui a AD na categoria da tradução subordinada, uma vez que as limitações de tempo que este meio impõe condicionam a margem de manobra do audiodescritor, assim como os variados elementos sonoros existentes (falas, música, ruídos diversos). Assim, a AD é subordinada a outros componentes audiovisuais e, muitas vezes, o maior desafio para o audiodescritor é arranjar tempo, espaço ‘mudo’ ou com barulho de fundo no desenrolar do filme ou série, para conseguir descrever componentes meramente visuais.

Para produzir uma boa AD, é necessário dominar técnicas específicas e ter competências em relação à psicofisiologia da visão e da cegueira, isto é, estar familiarizado com limitações sensoriais, assim como os processos sociocognitivos envolvidos. Um bom audiodescritor, deve ter sempre competências linguísticas, possuindo técnicas de escrita clara e simples. Ainda, deve dominar capacidades vocais e de locução, mesmo que não seja a pessoa que irá dar a voz à AD, tendo conhecimentos sobre, por exemplo, controlo da voz, pronúncia, dicção e ritmo. Por fim, o audiodescritor deve ter em conta o processo de produção da AD, que implica diversos passos (Neves, 2011, p.15-18).

O processo de AD de conteúdo visual tem várias fases, nomeadamente a análise do conteúdo original, quer seja os elementos visuais, quer seja os elementos sonoros, e determinação do estilo do texto, assim como do tempo disponível para a descrição da narrativa; a escrita do guião da AD com todos os elementos imprescindíveis; a sincronização do texto da AD com a imagem e som do conteúdo audiovisual; o ensaio, ou seja, a revisão e correção do texto e escolha da voz para a narração; e, finalmente, a gravação da AD (Neves, 2011, p.35-45).

Uma das tarefas mais desafiantes na AD é saber o que descrever e quais as informações mais essenciais no desenrolar da história. O mais importante é descrever os elementos

base do enredo e incluir os elementos estilísticos, como características de personagens, se houver tempo para tal. No entanto, o audiodescritor não deve acrescentar informação a mais, para não sobrecarregar o espetador com demasiada informação, para este não se perder. Os constituintes mais relevantes a descrever são as personagens, as ações destas, o cenário e o tempo em que ocorre, bem como efeitos sonoros se estes forem importantes para a ação, e oráculos no ecrã.

Deste modo, para fazer uma boa AD, é necessário considerar todos os aspetos intersemióticos da TAV, dominar técnicas específicas da AD e descrever os elementos estruturantes da narrativa, de modo a melhorar a acessibilidade de conteúdos audiovisuais a pessoas com deficiências visuais.

2.4. Desafios terminológicos e culturais

Um desafio comum para os tradutores é o facto de se depararem com terminologia especializada com a qual não estão familiarizados. Segundo Cabré (2010), a terminologia permite aos tradutores resolverem desafios terminológicos, isto é, ficar a perceber algum termo específico na LP, encontrar um equivalente na LC ou selecionar o equivalente mais próximo entre diferentes termos. Para tal, o tradutor ou o terminólogo deve procurar soluções em documentos especializados ou dicionários monolíngues na LC, em dicionários bilingues e multilingues ou corpus comparável, mas sempre em fontes fiáveis (Cabré, 2010, p.356-361), pois “terminological equivalence is the key to multilingual terminology⁸” (Cabré, 1998, p.48).

Partindo das propostas de classificação de Guinot (2001), e adaptando as estratégias de tradução sugeridas por Vinay e Darbelnet (1958), Díaz-Cintas e Remael (2021, p.207-217) apresentam as seguintes estratégias de tradução mais comuns para combater os problemas de carácter cultural na TAV: empréstimo (*loan*), tradução literal (*literal*

⁸ Tradução minha: A equivalência terminológica é a solução para a terminologia multilingue.

translation), calque (*calque*), explicitação (*explicitation*), substituição (*substitution*), transposição (*transposition*), recriação lexical (*lexical recreation*), compensação (*compensation*) e omissão (*omission*). O empréstimo é a utilização de uma palavra estrangeira numa LC, com o mesmo sentido da LP, a mesma pronúncia e a mesma ortografia quando as línguas têm o mesmo alfabeto ou com uma adaptação para a LC e são, geralmente, termos no domínio da tecnologia, culinária ou política (p.207). A tradução literal é a transferência, palavra a palavra, de cada um dos elementos na estrutura de um texto de partida (TP) para um texto de chegada (TC), caso a expressão ou frase soe natural no TC. Por outro lado, o calque não soa tão natural, pois é a tradução literal de uma expressão de uma LP para uma LC, dando mais prioridade à forma do que ao sentido. A explicitação é a adição de informação, que precisa de ser esclarecida no TC, para tornar o texto numa língua estrangeira mais acessível ao público-alvo. A explicitação pode ser feita através de especificação, com um hipónimo, através de generalização com um hiperónimo, ou através da introdução de informação extra. A generalização é mais comum, uma vez que um termo genérico pode designar, mais facilmente, algum conceito, e a adição de informação extra é menos comum, devido às limitações temporais e espaciais da TAV. A substituição consiste em substituir uma referência cultural no TP por outra referência semelhante mais curta no TC, devido às restrições espaço-temporais da TAV, mesmo que exista na LC. A transposição é a substituição de um conceito cultural de um país por outro conceito cultural do país de chegada. Recorre-se a esta estratégia porque é provável que os telespetadores não entendam o conceito mencionado. Porém, esta estratégia pode ser comprometida se o termo original aparecer visualmente no ecrã e for diferente da tradução. A recriação lexical ou a invenção de um neologismo no TC justifica-se quando uma personagem do TP inventa palavras novas. Por vezes, é colocada entre aspas, para os espetadores saberem que não se trata de um erro tipográfico. A compensação é a recuperação de uma perda de tradução numa legenda, sendo mais criativa ou acrescentando algo extra noutra, embora nem sempre seja praticável na legendagem devido à sincronização entre o áudio e a imagem no TP e TC. Finalmente, a omissão é frequentemente utilizada no caso de falas de ritmo acelerado, devido a limitações de espaço-tempo. Além disso,

esta estratégia também pode ser utilizada quando a referência original é desconhecida e não existe qualquer palavra ou termo correspondente na LC, ou no caso da legendagem de palavras tabu e tópicos sensíveis como política, comportamento sexual e religião⁹. Assim, com estas estratégias de legendagem, os tradutores possuem diversas alternativas para decidir a maneira mais adequada de traduzir problemas de terminologia e de natureza cultural, especialmente numa área que não lhes é familiar. Isso permite garantir que a terminologia seja traduzida com precisão no idioma de chegada, mantendo a integridade do conteúdo original.

No âmbito da legendagem, a pesquisa de termos equivalentes em português foi necessária em vários domínios como, por exemplo, o desporto, culinária, religião, política, por isso, foram utilizadas as soluções de desafios terminológicos propostas por Cabré e as estratégias de tradução de desafios culturais, propostas por Díaz-Cintas e Remael. Por exemplo, durante o estágio, foram utilizadas soluções encontradas em dicionários monolíngues e bilingues. Além disso, os termos políticos ou administrativos dos Estados Unidos foram traduzidos literalmente, utilizando o calque, pois alguns cargos administrativos específicos não existem na LC. Em contrapartida, em programas de culinária, o empréstimo foi frequentemente utilizado para designar técnicas ou pratos relacionados com a cozinha. No caso da terminologia na área do futebol, o desporto mais popular do país, a maioria dos termos já existem em português.

Dada a complexidade da terminologia especializada e referências culturais específicas da LP, é essencial estar familiarizado com estas estratégias de TAV que permitem traduzir informação com precisão terminológica e garantir que o público-alvo compreenda e acompanhe a história.

No capítulo seguinte, irei demonstrar exemplos de desafios de legendagem, dobragem e audiodescrição que surgiram durante o meu estágio, tendo em conta a teoria e terminologia de TAV que mencionei neste capítulo.

⁹ As definições das estratégias foram parafraseadas e traduzidas (ibidem, 2021, p.207-217).

3. Exemplos de desafios na TAV

Ao longo do estágio deparei-me com desafios de tradução ou de audiodescrição de ordem técnico, linguístico ou logístico (gestão do tempo e estágio à distância). Este capítulo divide-se em cinco subcapítulos. No primeiro, apresentam-se desafios técnicos e no segundo, os desafios linguísticos na legendagem. O subcapítulo 3 é dedicado aos desafios mais relevantes na dobragem, o quarto, aos desafios da AD e, o quinto a outros desafios que surgiram durante o meu estágio.

3.1. Desafios técnicos na legendagem

Os desafios técnicos com que mais me confrontei estão relacionados com a divisão de legendas e com parâmetros dos clientes, ou seja, número de caracteres por linha, tempo de leitura (relacionado com o número de caracteres por segundo) e duração mínima e máxima de legendas.

3.1.1. Parâmetros de clientes

Um dos maiores desafios técnicos na legendagem foi cumprir com os parâmetros dos determinados clientes, especialmente os parâmetros do cliente 1, pois, com menos tempo de leitura e caracteres, temos menos margem de manobra para traduzir e foi necessário cortar muita informação do diálogo das personagens. É particularmente difícil quando o vídeo tem muitas falas seguidas, não havendo espaço para as inserir todas. Por causa desse carácter restritivo, no início do estágio tive imensa dificuldade com este assunto, mas consegui resolvê-lo ao utilizar estratégias de condensação de frases tanto quanto possível.

3.1.2. Divisão das falas em legendas e segmentação interna de legendas

Um problema que encontrei no início do estágio foi o facto do guião vir com parágrafos grandes. Eu dividi os parágrafos em legendas no TC, porém o meu supervisor queria que

também separasse as legendas no TP do guião para ser mais fácil ver as frases originais com a sua tradução alinhada no lado direito. A figura 7 mostra um exemplo de uma legenda sem divisão e a figura 8 mostra a divisão das legendas efetuada posteriormente.

Figura 7- Legendas sem separação

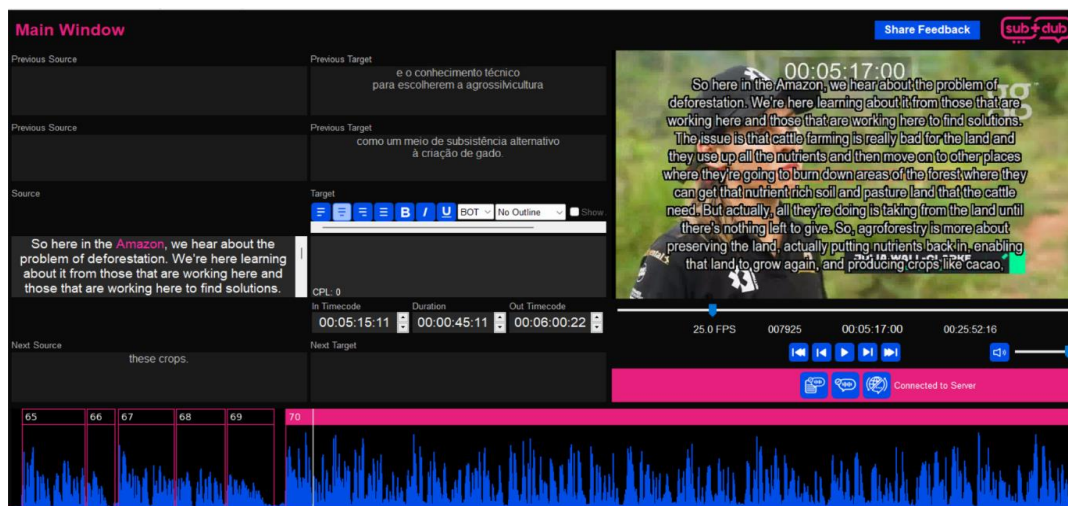
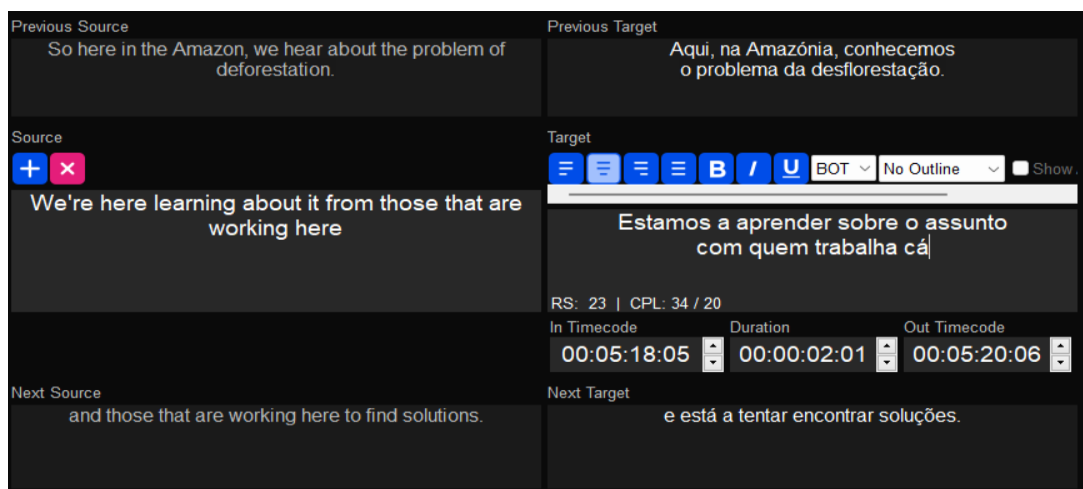


Figura 8- Legendas divididas



Outro desafio, que o supervisor apontou na revisão, foi a segmentação interna das legendas, nomeadamente a divisão das frases entre as duas linhas da legenda, ou entre duas legendas, caso a frase se estender além de uma legenda, o que se deve evitar para facilitar a leitura. Na legendagem, como está expresso no ficheiro que o supervisor forneceu, devemos dividir as legendas como está indicado na tabela 2. Demonstro

exemplos da minha legendagem, com a correção feita pelo supervisor e soluções alternativas (a barra indica a mudança de linha):

Tabela 2- Exemplos de divisão interna das legendas

Separar as legendas:	Exemplos:
Após sinais de pontuação	Nesta segunda etapa, haverá / mais equipas a regressar a casa. Nesta segunda etapa, / irão mais equipas para casa.
Antes de conjunções	Não se trata de Trump, mas sim / das mulheres, Não se trata de Trump, / mas sim das mulheres, (divisão antes da conjunção e após sinal de pontuação)
Antes de preposições	mas diz que vai lidar com / o presidente. mas diz que vai lidar / com o presidente
Antes de pronomes relativos	Outro recorde histórico, que ainda não / foi batido na primeira divisão alemã. Outro recorde histórico, (legenda separada) que ainda não foi batido / na primeira divisão alemã.
Não separar:	Exemplos:
um nome de um artigo, adjetivo ou apelido de uma pessoa	e pelas pessoas / resistentes que aqui vivem. e pelas pessoas resistentes / que aqui vivem.
verbos de sujeitos, pronomes ou do seu verbo auxiliar	De milhares de inscritos, estamos / reduzidos às 14 equipas finais,

	De milhares de inscritos, / sobram apenas as 14 equipas finais,
--	---

Com esta tabela, é possível identificar que há estruturas mais adequadas para segmentar legendas. Isso demonstra que não é importante apenas o conteúdo do texto, mas também a forma como aparece no ecrã. Para o espetador, é crucial que as legendas sejam exibidas sem separação de sintagmas.

3.2. Desafios linguísticos na legendagem

Os desafios linguísticos que encontrei durante a legendagem estavam, geralmente, relacionados com terminologia em domínios específicos, o contexto no qual as expressões ocorrem e a tradução de humor. Apesar da terminologia ter sido a parte mais desafiante, não foi tão corrigida pelo supervisor como a parte técnica da legendagem.

3.2.1. Terminologia do domínio do futebol

No primeiro programa de futebol que legendei, a palavra *matchday* é referida várias vezes e encontrei como traduções online *jornada* e *dia de jogo*. Decidi traduzir como *jornada* pois encontrei vários sites de futebol que utilizam essa palavra e o supervisor confirmou, na revisão do programa, que essa é a tradução correta.

Além disso, tive algumas dificuldades com nomes de posições dos jogadores e outros termos futebolísticos, tendo encontrado equivalentes em *websites* ligados ao futebol e dicionários monolíngues e bilingues online. Depois de confirmar as traduções corretas com o supervisor, coloquei as palavras no glossário (tabela 3). Um exemplo é: “*Kimmich played for Stuttgart at youth level.*” Eu traduzi como “*Kimmich jogou na divisão juvenil*”, mas o supervisor corrigiu como *camadas jovens*, pois já havia essa tradução oficial, uma expressão utilizada no plural, em vez do singular.

Tabela 3- Expressões e a sua tradução no glossário de futebol.

Expressão original	Expressão traduzida
assist	assistência
net	baliza
matchday	jornada
midfield	médio
full-back	lateral
penalty kick	pontapé de penálti
penalty area	grande área
right-back	lateral-direito
central midfielder	médio-centro
youth level	camadas jovens

No segundo programa de futebol, são utilizados os mesmos termos da área do futebol apresentados acima e outros como, por exemplo, *derby*, um jogo entre duas equipas da mesma cidade ou região: “we look forward to the first derby of the season”, que traduzi como “enquanto aguardamos ansiosos para o primeiro dérbi da época”, pois encontrei esse termo na *Infopédia* como a tradução oficial. Também são referidos nomes de prémios, por exemplo, que não têm uma tradução para português, por isso usei o empréstimo: “Nominated for the 2021 Golden Boy Award” traduzido por “Nomeado para o Golden Boy de 2021”.

Outra dificuldade em ambos os programas de futebol foi entender os comentários durante jogos em direto, não só porque os comentadores entusiasmam-se e falam muito rápido, mas também por causa dos nomes dos jogadores mencionados. Foi uma dificuldade acrescida pelo facto desses comentários não estarem no guião. Um exemplo disso é o comentário “What a cracker from Idrissa Gueye!”. A ferramenta Sub + Dub não conseguiu reconhecer bem o nome do jogador (identificando o nome como Idrissa Guy), por isso tive de pesquisar e encontrei o nome do jogador do Paris Saint-Germain: “Que golo de Idrissa Gueye!” A pesquisa que fiz para encontrar o nome dos jogadores

incluiu identificar o clube referido naquele momento (visualmente ou falado pelo apresentador) e pesquisar online os nomes dos jogadores dos determinados clubes no ano referido. No entanto, estes termos e nomes não foram confirmados pelo supervisor, uma vez que não foi feita a revisão deste segundo programa.

3.2.2. Terminologia no domínio da culinária

No episódio da série de competição culinária, os concorrentes trabalham com *braai*, uma tradição da África do Sul que consiste em grelhar carne na brasa. Um dos concorrentes diz “... having been through these things, it conditions you, you get your *braai* eye in.” Como a palavra *braai* não existe em português, decidi emprestar a palavra do inglês da África do Sul e traduzi a expressão para “isso condiciona-nos, e adquirimos um olho de *braai*”, pois a pessoa fala em obter mais experiência depois de prática a cozinhar *braai*. Foi empregue o pronome *you* em inglês, um pronome indefinido utilizado em situações mais coloquiais (em oposição ao pronome indefinido *one* que possui uma conotação mais formal) para se referir a pessoas em geral. Como este pronome não existe em português, foi traduzido para a primeira pessoa do plural num sentido genérico, para representar um grupo não especificado de pessoas, sem ter de identificar alguém em particular.

Neste programa, são usados outros termos da área da culinária como “plate something up”, traduzido por “empratar”, que significa “dispor (os alimentos) num prato individual, de forma a tornar a sua aparência agradável e apetecível” (Infopédia). Outro exemplo é “apple crumble”. *Crumble* é um empréstimo integral -em português, portanto o calque “crumble de maçã” é adequado neste contexto. Finalmente, o termo “mussel Thai green curry”, que designa um prato foi traduzido literalmente para “caril verde tailandês de mexilhão”. Não existindo uma tradução oficial, o espetador consegue perceber, através do calque, que ingredientes contém e que tipo de comida é.

3.2.3. Terminologia administrativa dos Estados Unidos da América

Em relação ao telejornal norte-americano, o tema do episódio legendado é o debate presidencial de 2020. Por isso, a apresentadora e os convidados falam em várias posições governamentais como, por exemplo, “*Former cabinet secretary*, Julian Castro tells our journalist...” O website oficial da Casa Branca define *cabinet* como: “advisory body made up of the heads of the 15 executive departments appointed by the President.”¹⁰ No Linguee, um website online que possui um conjunto de memórias de tradução em várias línguas, encontrei diferentes hipóteses de tradução desse termo em segmentos das memórias de tradução das instituições europeias, como “ex-secretário do Governo” e “ex-chefe do gabinete do presidente”. Optei por “ex-secretário do Governo”, com poucos números de caracteres, e não podendo explicar esse cargo do governo, não sabia exatamente qual seria a melhor opção de tradução.

Igualmente, usam o termo “*president’s kitchen Cabinet*” (“What does the president’s kitchen cabinet think”) que, segundo o dicionário de Cambridge, é um termo referente a um grupo de conselheiros não oficiais de um líder político. Decidi omitir “*president’s kitchen*” e traduzir simplesmente como “membro do Gabinete”, devido ao número limitado de caracteres e de segundos.

O supervisor não corrigiu as minhas traduções dessas legendas, por isso assumo que não estejam erradas.

3.2.4. Terminologia política

Outro desafio relevante durante a legendagem do programa de telejornal, foi a referência a uma política de *dog whistle* que, de acordo com o dicionário de Cambridge, significa “a remark, speech, advertisement, etc. by a politician that is intended to be

¹⁰ Nossa tradução: órgão consultivo composto pelos chefes dos 15 departamentos executivos nomeados pelo Presidente.

understood by a particular group, especially one with feelings of racism or hatred, without actually expressing these feelings.”¹¹

Esta expressão é utilizada três vezes durante o programa, e na primeira ocorrência foi omitida, pois não havia muito espaço na legenda e a frase já mencionava pessoas racistas e supremacistas. Além disso, o supervisor sugeriu colocar “um piscar de olhos a racistas, supremacistas brancos”.

Nas outras duas ocorrências, decidi fazer um empréstimo e traduzir como “política de *dog whistle*”, pois a legenda possibilitava um maior número de caracteres, ao contrário das outras legendas com o mesmo termo, e por não existir propriamente uma tradução oficial deste em português.

Tabela 4- Exemplo de tradução do termo "*dog whistle*"

“Do you think the core of his message is some racist, the white supremacist <i>dog whistle</i> ?”	“Acha que a sua mensagem é um piscar de olhos a racistas, supremacistas brancos?”
“I mean, Trump has been the biggest <i>dog whistle</i> politician, racial grievance politician that we've seen on the national stage since George Wallace.”	“Quero dizer, o Trump é quem mais utiliza a política do <i>dog whistle</i> , o maior político de queixas raciais nacionalmente desde George Wallace.”
And so, this is one more <i>dog whistle</i> to try and amp up what he sees as his base.	“E assim, é mais uma política de <i>dog whistle</i> para tentar aumentar o que ele vê como o seu sustento.”

¹¹ Tradução: “um discurso de um político que se destina a ser entendido por um determinado grupo, especialmente um com sentimentos de racismo ou ódio, sem expressar efetivamente esses sentimentos.”

3.2.5. Terminologia da área da saúde

Na telenovela norte-americana, uma personagem refere o termo *sanatorium*: “He wanted you to go to a sanatorium for help.” Foi traduzido como *hospício*, em vez de *sanatório*, pois este refere mais a um “estabelecimento hospitalar para tratamento de doentes, convalescentes e tuberculosos”, segundo a *Infopédia* (“*Sanatorium*”, 2024). Achei que *hospício* seria mais adequado porque o personagem queria mandar a sua mulher para um sítio para tratar do seu alcoolismo, e por ser um “estabelecimento para pessoas com perturbações mentais” (“*Hospício*”, 2024), visto que a série se passa nos anos 80 e hoje em dia temos definições diferentes de doenças mentais.

3.2.6. Terminologia religiosa

Num dos episódios da telenovela legendada, há o funeral de uma das personagens. O padre profere uma leitura do Salmo 23 e, como é uma passagem da Bíblia, era importante encontrar a tradução oficial dessas passagens, para a tradução ser correta. Encontrei alguns websites com traduções ligeiramente diferentes, alguns em português do Brasil, mas decidi optar pela versão mais recente do Salmo em português de Portugal, que encontrei no site da Sociedade Bíblica de Portugal:

Tabela 5 - Tradução de passagens da bíblia

“The Lord is my shepherd. “I shall not want.	"O Senhor é o meu pastor. "Nada me faltará.
“He maketh me to lie down in green pastures. He leadeth me beside the still waters.	"Em verdes pastos me faz descansar e conduz-me a lugares de águas tranquilas.
“He restoreth my soul	"Conforta a minha alma
“He leadeth me in the paths of righteousness for his name's sake.	"e leva-me por caminhos retos, honrando o seu bom nome.

"Yea, though I walk through the valley of the shadow of death,	"Ainda que eu atravessasse o vale da sombra da morte,
"I will fear no evil, for Thou art with me.	"não terei receio de nada, porque tu, Senhor, estás comigo.
"Thy rod and Thy staff, they comfort me.	"O teu bordão e o teu cajado dão-me segurança.
"Thou preparest a table before me in the presence of mine enemies.	"Preparaste-me um banquete à frente dos meus inimigos.
"Thou hast anointed my head with oil, my cup runneth over.	"Recebeste-me com todas as honras e a minha taça transborda.
"Surely goodness and mercy shall follow me all the days of my life.	"A tua bondade e o teu amor acompanham-me todos os dias da minha vida.
And I will dwell in the house of the Lord, forever.	E habitarei na casa do Senhor, ao longo dos meus dias."

Nesta leitura do Salmo 23, podemos evidenciar, no original, versões arcaicas de pronomes ("thou" e "thy") e de verbos ("leadeth" e "restoreth") e, na tradução para português, que é a versão mais recente, a linguagem é mais direcionada para leitores contemporâneos, sem essas expressões mais antiquadas. Apesar desta tradução ser moderna e utilizar uma linguagem acessível e clara, não deixa de ser fiel ao original, preservando os aspetos teológicos importantes do Salmo.

3.2.7. Terminologia zoológica

No concurso de televisão português legendado em inglês, aparecem nomes de animais jovens, pois são opções relacionadas com uma das perguntas do programa, e encontrei a sua tradução na *Infopédia*:

Tabela 6- Tradução de nomes de animais

Bácoro	Piglet
Girino	Tadpole
Almalho	Calf
Potro	Colt

No programa do concurso de culinária, os participantes referem, muitas vezes, nomes de peixes. Contudo, alguns podem ser específicos da zona da África do Sul, o que significa que não têm uma tradução oficial em português.

Os peixes que encontrei e coloquei no glossário são os seguintes:

Tabela 7- Tradução de nomes de peixes

Peixe na LP	Peixe na LC
kabeljou	corvina
Yellow Tail	olho-de-boi
crayfish	lagostim
Bokkoms (mullet)	tainha

Não encontrei uma tradução para *kabeljou*, mas, como pertence à família dos Cienídeos, que inclui corvinas, decidi traduzir por *corvina*. Para o peixe *Yellow Tail*, encontrei a tradução *olho-de-boi* que, segundo a *Infopédia*, é a “designação extensiva a uns sargos que aparecem nas costas portuguesas”.

O termo *Bokkoms* designa um prato feito com o peixe *tainha*. No entanto, traduzi como “Bokkoms (peixe)” para o espetador saber em que consiste o prato que os concorrentes mencionam.

3.2.8. Erro no texto de partida

No telejornal norte-americano aparece também uma frase, sobre o movimento feminista, difícil de entender, porque o guião estava errado. No guião estava escrito “A lot of people say your looks at white people will listen to you not what you have to say.” Na verdade, a pessoa diz “a lot of people say your looks is why people listen to you”, o que significa que traduzi incorretamente a frase, como podemos ver na tabela 8. O supervisor, na revisão, apontou o erro e explicou a frase dita (tabela 8).

Tabela 8- Exemplo de tradução mal ouvida e a sua correção

Frase incorreta	Tradução incorreta
“A lot of people say your looks at white people will listen to you not what you have to say.”	Muitas pessoas dizem que a sua aparência faz com que as pessoas brancas a ouçam, não importa o que você tenha a dizer.
Frase correta	Tradução corrigida
"A lot of people say your looks is why people listen to you, not what you have to say.”	Muitas pessoas dizem que a sua aparência é a razão pela qual as pessoas a ouvem, não o que têm a dizer.

3.2.9. Expressões específicas

A telenovela norte-americana que legendei é dos anos 80, e as personagens usam, frequentemente, as expressões *daddy* e *mommy* quando se referem aos pais. Como é mais usual essas expressões serem usadas por crianças, e pelo facto de este programa estar a ser transmitido em Portugal neste século, decidi adaptar para *pai* e *mãe*, visto que são adultos a falar.

Além disso, numa das legendas, a ferramenta Sub + Dub, ao fazer o reconhecimento do áudio, identificou a seguinte frase: “Don't say that. Don't say that it was Katherine. She was crazy. She had to be.” Sem a pontuação correta, parece que o personagem está a dizer que não foi a Katherine. Mas, na verdade, ele acusa a personagem Katherine. Com o guião original (Que contém a fala: “Don't say that. Don't say that. It was Katherine. She was crazy. She had to be.”) e o contexto do programa, consegui deduzir que o personagem, na realidade, disse “Não digas isso, foi a Katherine. Ela era louca, só podia ser.”

3.2.10. Expressões não permitidas

Durante a formação, o supervisor e a coordenadora do estágio disseram que não podíamos usar certas expressões, como traduzir *Oh my God* para *Meu Deus*, devido à conotação religiosa. Também avisaram para evitar utilizar estrangeirismos, como *ok*, optando pelo equivalente em português. Portanto, com essas regras, demonstro alguns exemplos das minhas opções de tradução.

Uma personagem estava triste por alguém ter morrido e disse “*Oh my God*”, então decidi traduzir por uma expressão sugerida, equivalente a essa, “Não acredito”. No caso da expressão *ok* traduzia, normalmente, por *certo*, *está bem* ou *pronto*, dependendo do contexto, como está na seguinte tabela:

Tabela 9- Traduções da expressão "ok"

OK. Give Mitch my best. Bye-bye.	Está bem. Um abraço ao Mitch. Adeus.
You think he's okay?	Achas que ele está bem?
Okay, put the gun away. I don't like guns.	Pronto, guarde a arma. Não gosto de armas.
Oh, OK.	Certo.

3.2.11. Toponímia

No concurso televisivo, a tradução do português para o inglês, o concorrente fala sobre a sua freguesia, que se chama “Amor”, no distrito de Leiria. O apresentador pergunta se as pessoas que vêm de lá se chamam “Amorosos” e o concorrente responde que são “Morenses”. Eu traduzi assim:

“People from Amor (love), what do you call them? Amorous or?”

“It's "Morense", or so I think.”

“Oh, it's Morense. “

Optei por explicar que *amor* significa *love* entre parênteses, para o público entender melhor a conversa e, assim, consegui obter uma similaridade entre *Amoroso* e *Amorous*.

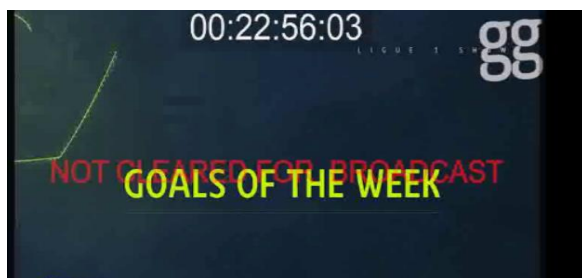
Por outro lado, no programa de culinária da África do Sul, foi utilizada uma estratégia de empréstimo, ao não traduzir certos locais como Scarborough (uma cidade costeira na Cidade do Cabo) e Cape Point (localizado na Península do Cabo). Ao contrário de *Cape Town* (*Cidade do Cabo*) “Cape Point” não tem tradução oficial para português, por isso não foi traduzido esse topónimo.

Em relação aos programas de futebol que legendei, muitas vezes são referidos nomes de cidades que não têm tradução em português, como Saint-Étienne e Lens. No entanto, traduzi outros que, de facto, têm uma tradução oficial para português como Marselha (Marseille), Munique (Munich / München) ou Berlin (Berlim).

3.2.12. Oráculos

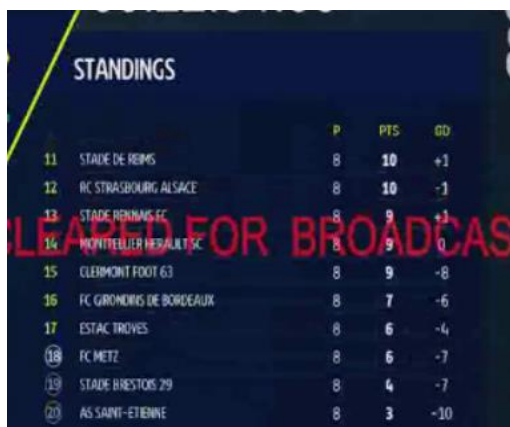
Os oráculos são informações textuais apresentadas no ecrã que são essenciais à compreensão da ação e que não são transmitidas oralmente. Tive algumas dúvidas se devia ou não os traduzir em algumas instâncias. O segundo programa de futebol (B), por exemplo, apresenta alguns oráculos, mas como estava a lidar com as regras do cliente 2, e os oráculos não se traduzem, decidi não traduzir ou legendar “golos da semana” ou a tabela de pontos que aparece no programa.

Figura 9- Oráculo 1



O oráculo da figura 9 poderia ser importante para traduzir, pois apesar do programa mostrar, posteriormente, os golos, poderia ser relevante mostrar ao espetador o que se segue no programa, para não perder algo que aparece no ecrã.

Figura 10- Oráculo 2



		P	PTS	GD
11	STADE DE REIMS	8	10	+1
12	RC STRASBOURG ALSACE	8	10	-1
13	STADE RENNAIS FC	8	9	+1
14	MONTPELLIER HERAUT FC	8	9	0
15	CLERMONT FOOT 63	8	9	-8
16	FC GIRONNEN DE BORDEAUX	8	7	-6
17	ESTAC TROYES	8	6	-4
18	FC METZ	8	6	-7
19	STADE BRIESTOIS 29	8	4	-7
20	AS SAINT-ETIENNE	8	3	-10

A tabela de pontos na figura 10 não é essencial traduzir ou descrever pois o espetador consegue ver o que está no ecrã e os nomes das equipas de futebol não são traduzidos.

No início do concurso de culinária, aparecem os nomes dos concorrentes no ecrã, com uma música de fundo. Como estava a utilizar os parâmetros do cliente 3, que indica que os oráculos devem ser traduzidos sempre que houver espaço sem legenda, eu transcrevi os nomes dos concorrentes. No entanto, o supervisor, na revisão do programa, disse que seria sempre algo a perguntar ao cliente, mas que em princípio não seria necessário legendar isso, o que mostra que não é comum a legendagem de nomes de atores ou concorrentes nos créditos de um programa.

Na série de televisão norte-americana sobre espionagem, dois personagens estão infiltrados numa fábrica e um deles dá um papel com o seguinte escrito: “SPLIT”, ou seja,

para os dois se separarem e para irem para outro sítio. Os parâmetros com que estava a trabalhar eram os do cliente 1, que também indicam para os oráculos serem traduzidos, portanto traduzi como “SEPARAR”.

3.2.13. Conversões

No *reality show* sobre a exibição de casas e carros de luxo, o apresentador revela vários preços de casas e de mobiliário. Há sempre a dúvida se devemos ou não converter moedas, mas, de acordo com o ficheiro que a empresa forneceu, com os parâmetros dos clientes, as moedas não devem ser convertidas, e devem ser redigidas por extenso. Deve ser feita a conversão de distâncias (km), peso (kg) e temperatura (°C).

Por exemplo, um excerto do apresentador a falar sobre uma mansão: “This \$40-million over-the-top New Jersey estate has been sitting empty for eight long years.” Como não é suposto fazer a conversão, devido às taxas e mudanças frequentes a que as moedas são sujeitas, não mudei os dólares e traduzi como “Esta propriedade luxuosa de quase 40 milhões de dólares em Nova Jérсия está vazia há oito longos anos”. Ainda, o apresentador faz referência a uma cabana no estado do Colorado, nos Estados Unidos da América: “Zip your way to the top of the world, where \$31 million buys you a tiny cabin and a giant piece of Aspen mountain” que traduzi como “Desliza até ao topo do mundo, onde podes comprar uma pequena cabana e um pedaço gigante da montanha de Aspen com 31 milhões de dólares.” Eu decidi acrescentar dólares, para o espetador saber que se trata de dinheiro, visto que a omissão da palavra não faz tanto sentido em português como no inglês, que se assume logo que se trata de dinheiro.

No mesmo programa, o apresentador mostra um candeeiro e refere uma medida de comprimento. Apesar de não ter informação sobre como traduzir unidades de medidas, optei por procurar a conversão na internet e traduzir “30 feet tall” como “cerca de nove metros”, pois o espetador português não está familiarizado com a unidade de medida de comprimento “pés”. Ainda, traduzi “30,000 square feet” como “quase 3,000 metros quadrados” e “2,000 square feet” como “cerca de 200 metros quadrados”.

No programa de culinária da África do Sul, são feitas referências a unidades de comprimento, em relação a distâncias entre locais no país, porém na África do Sul utilizam as mesmas medidas que em Portugal por isso não foi preciso fazer nenhuma conversão. Por exemplo: “The restaurant is 500 and some odd kilometers from the Orange River” traduzido como “O restaurante fica a 500 e poucos quilômetros do rio Orange”.

Em relação a unidades de medidas de tempo, a empresa disse que exceto indicação do cliente, as horas devem ser grafadas da seguinte forma: 21h30, 18h, seis horas. Nesse mesmo programa da África do Sul, um interlocutor mencionou que as entradas iriam ser servidas às 4h30: “Starters are at 4:30”. Então, eu traduzi como “As entradas são às 16h30.”, baseado no relógio de 24 horas, visto que é o que a Buggin Media indicou.

3.2.14. Humor

A legendagem do humor exige perspicácia e criatividade, mas implica também estabelecer prioridades: o humor pode resultar da interação entre o diálogo e a imagem, ou de um jogo de palavras e ser secundário, mas também pode ser um elemento essencial no desenrolar da história. (Díaz-Cintas e Remael, 2014, p. 215)

No concurso de televisão, acontece que o apresentador conta anedotas, e também várias piadas ao longo do programa. Durante a retroversão, achei difícil a tradução para o inglês, pois é difícil para um falante não nativo entender essas piadas, sobretudo quando são relativas a elementos especificamente portugueses, mas apresento, em seguida, algumas propostas de tradução.

O apresentador do programa, ao falar sobre *almalho*, uma cria de vaca, faz um jogo de palavras ao dizer: “Almalho é quando um árabe cai ao chão”, devido ao prefixo “al”, geralmente de origem árabe, mais a palavra *malho*, que significa uma queda.

Tabela 10- Piada relacionada com a palavra almalho

Piada em português	Tradução para inglês
Almalho é quando um árabe cai ao chão.	<i>Almalho</i> (calf) is when an Arab falls to the ground.
Sem esquecer que há um almalho na história de Portugal, o General Almalho Eanes.	Don't Forget about history, General <i>Almalho</i> Eanes.

Estas piadas são impossíveis de adaptar para inglês, pois não existe uma equivalência sem mudar completamente a estrutura e o conteúdo da frase. Assim, decidi fazer uma tradução literal, apesar de a piada ficar perdida, e optei por expandir o conteúdo ao explicar, entre parênteses, que *almalho* significa *calf*, para o espetador saber que ainda estávamos no tópico dos animais e que o apresentador estava a fazer uma piada sobre o assunto. No segundo exemplo, como o apresentador refere um general da história de Portugal, Ramalho Eanes, foi utilizada a tradução literal, visto que não existe equivalência em inglês e o público-alvo não iria perceber o jogo de palavras.

Da mesma forma, a piada seguinte está associada aos animais de que o apresentador fala, relacionando *pouco* com *potro*, que designa um cavalo novo.

Tabela 11- Piada relacionada com a palavra potro

Piada em português	Tradução para inglês
Todo o cuidado é potro (pouco)	You can't be too coltful (careful)

Este trocadilho não é fácil de traduzir, mas tentei ligar o equivalente inglês de *potro*, *colt*, com *careful*, a tradução de *cuidadoso* para transmitir o significado de *Todo o cuidado*. O resultado não foi perfeito, mas com a explicação entre parênteses, penso que o público consegue perceber a piada, parecida com o original, apesar de a palavra *coltful* não existir em inglês.

A piada a seguir relaciona *reboque* com uma marca de cerveja portuguesa, o que dificulta a tradução para o inglês.

Tabela 12- Piada relacionada com cerveja

Piada em português	Tradução para inglês
Qual é o nome de uma cerveja que quando bebes sabe a um veículo que leva algo por arraste? Super reboque.	What is the name of a beer that tastes like a vehicle dragging something? The beer is called Super Reboque (tow).

Eu pensei em relacionar a palavra *tow* (reboque) com alguma marca de cerveja internacional ou inglesa, mas não encontrei nada similar e não tinha muito tempo para ficar a refletir sobre o assunto, devido ao tempo limitado que tinha para legendar este programa de 1 hora. Portanto, decidi traduzir literalmente este jogo de palavras, com a piada não resultando no TC.

A próxima piada faz rimar a palavra *remessa* com a atleta Vanessa Fernandes.

Tabela 13- Piada relacionada com uma atleta

Piada em português	Tradução para inglês
Como é que se chama a quantidade de dinheiro que os imigrantes mandam para as suas famílias e essa quantidade de dinheiro já ganhou uma medalha no triatlo? Chama-se Remessa Fernandes.	What do you call the amount of money immigrants send to their families and that amount of money has already won a medal in the triathlon? Remittance Fernandes.

Apesar da tradução ser parecida com o original, *remittance*, a rima não se consegue transpor para o TC. O conteúdo ficou igual, mas a piada perdeu-se um pouco.

A piada seguinte foi a única que consegui adaptar à LC, pois, como fala sobre veículos e utiliza uma expressão de desprezo, consegui associar a expressão “*who even cares*” com veículos: “*cars*”.

Tabela 14- Piada relacionada com veículos

Piada em português	Tradução para inglês
O que é que diz um veículo de mercadorias a outro veículo que já não transporta tantas mercadorias e está triste? Epá, carga nisso.	What does one goods vehicle say to another vehicle that no longer carries as many goods and is sad? Who even cars.

A última piada refere-se à Longa Marcha (ou Grande Marcha), um acontecimento histórico do século 20, comparando com o verbo “alongar”.

Tabela 15- Piada relacionada com alongar

Piada em português	Tradução para inglês
A Longa Marcha, não confundir com aquilo que se diz no ginásio: alonga se não amanhã doi mais.	Long March, not to be confused with the saying: don't try to elongate, it will hurt.

Como o verbo *alongar* em inglês é *to stretch*, completamente diferente de “*Long March*”, decidi manter o significado de alongar, com o verbo “*elongate*”, que não é tão comum, mas pode resultar, ao dizer o oposto, que se alongarmos demasiado o corpo, pode doer.

Considero estas piadas como fracassos de tradução porque, embora uma ou duas delas tenham tido algum sucesso e a maior parte do conteúdo tenha sido mantido, o humor perdeu-se. Contudo, mais importante do que o humor, é a história e o conteúdo do programa, que consegui transpor na sua maioria.

3.2.15. Aplicação das estratégias de Gottlieb na legendagem

Apresento, ainda, alguns exemplos com as estratégias propostas por Gottlieb (1992):

Tabela 16- Exemplos de utilização das estratégias de Gottlieb

Expansão	
Original	Tradução
...as we look forward to the first derby of the season.	...enquanto aguardamos ansiosos para o primeiro dérbi da época.
Justificação	
Decidi adicionar a palavra “ansiosos” para exprimir a expetativa e a impaciência do locutor.	

Paráfrase	
Original	Tradução
He had to choose two others to join him in the elimination challenger where they had to produce a pit oven chicken.	e ele teve de escolher outros dois para se juntarem a ele no desafio de eliminação, onde tiveram de cozinhar um frango no forno.
Justificação	
Decidi parafrasear o termo “ <i>pit oven</i> ”, que designa um poço no chão utilizado para cozinhar, ao utilizar “cozinhar um frango no forno”, mas, na realidade, é num buraco no chão, como o cozido das furnas de São Miguel, nos Açores.	

Transferência	
Original	Tradução
I am totally completely, irrevocably uninvolved.	Estou completamente e irrevogavelmente não envolvido.
Justificação	
Tradução literal, palavra por palavra.	

Imitação	
Original	Tradução
All the best. Bye-bye.	Tudo de bom. Adeusinho.
Justificação	
Na língua portuguesa, a saudação informal inglesa <i>bye-bye</i> tem como equivalente <i>adeusinho</i> , uma forma carinhosa ou cómica de se despedir.	

Transcrição	
Original	Tradução
What's he doing here?	-O que está ele a fazer aqui?
-Sunning, loving and loafing.	-Apanhar sol, amar e vaguear.
-A dropout?	-Um falhado?
Justificação	
A personagem refere-se a uma pessoa que deixou os estudos, o que poderia ser traduzido como “desistente da escola”, mas isso seria demasiado comprido para os requisitos de tempo e espaço. A tradução é “anómala”, mas adequada ao género da legenda e ao contexto.	

Deslocação	
Original	Tradução
How do we get him into the computer room?	Como entramos na sala dos computadores?
Justificação	
A tradução pode parecer demasiado diferente do original, mas as personagens iam todas entrar na sala, não só <i>him</i> . Uma tradução literal iria ter mais caracteres e um maior número de caracteres por segundo, o que não era possível naquela legenda. Além disso, a legenda é coerente com a imagem.	

Condensação	
Original	Tradução
Jim, there's nobody in this part of the world who's a match for that computer.	Jim, não há ninguém que perceba daquele computador.
Justificação	
A legenda foi condensada devido ao tempo limitado de caracteres por segundo, mas transmitindo, de qualquer forma, o significado e a maior parte do conteúdo estilístico do original. A única perda foi relativa a elementos redundantes da linguagem oral.	

Dizimação	
Original	Tradução
We'll get him out if we can, but the mission comes first. We have to destroy the virus.	Vamos libertá-lo se pudermos, mas temos de destruir o vírus.
Justificação	
Parte do conteúdo foi omitido, mas o essencial está lá e o facto da missão ser prioritária, por terem de destruir o vírus, está subentendido.	

Omissão	
Original	Tradução
The computer's on the other side of this wall, Willy.	O computador está do outro lado.
Justificação	
Decidi omitir “parede” e o nome da personagem, por ser algo menos importante, dando prioridade à mensagem principal.	

Resignação	
Original	Tradução
A Longa Marcha, não confundir com aquilo que se diz no ginásio: alonga se não amanhã doi mais.	Long March, not to be confused with the saying: don't try to elongate, it will hurt.
Justificação	
Como foi dito acima, não foi possível fazer uma equivalência da piada em inglês, por isso a expressão ficou diferente no TC.	

3.3. Desafios na dobragem

Na dobragem, os desafios são ligeiramente diferentes, pois há outros aspetos a considerar, particularmente a sincronização de falas com a boca das personagens, a dobragem de canções, as reações das personagens e a adaptação de nomes de personagens e locais.

3.3.1. Sincronização das falas com a boca das personagens

No que diz respeito à sincronização das falas com a boca das personagens, não achei muito difícil, mas tentei ao máximo fazer corresponder o tempo que a personagem fala com a tradução em português e fazer com que o movimento da boca fosse o mesmo. O supervisor, durante a revisão dos meus programas dobrados, disse que não tinha encontrado problemas de sincronização das falas.

Um exemplo de sincronização labial é: Uma personagem grita *No!* traduzido como *Não!* que tem o mesmo movimento de boca. Noutra instância, a personagem diz “*They’re here!*”, que traduzi como “*Chegaram*”. Embora o movimento da boca seja diferente, a tradução resultou porque a personagem está de lado e a fala dela dura menos de um

segundo, portanto o movimento labial não tinha de ser similar ao original, visto que os espetadores mal a conseguem ver.

Finalmente, um personagem diz, de uma maneira rápida, “Couple of weeks. Everything’s in place.” Eu traduzi como “Semanas. Está tudo pronto.”, não tendo tempo para colocar “algumas semanas”, visto que o ator de voz não teria tempo para dizer mais nada, pois o tempo da fala era curto.

3.3.2. Dobragem de canções

Um dos maiores desafios foi a dobragem de uma canção de um desenho animado infantil, pois a canção não estava no guião e não consegui entender tudo o que estava a ser cantado. É importante notar que o cliente é que decide se devemos ou não traduzir as canções, portanto devemos sempre questionar sobre isso, o supervisor disse que a minha tradução estava bem, mas informou que, se fosse um trabalho real, provavelmente teria de pedir a letra ao cliente.

A canção era uma das músicas temáticas do programa, portanto tentei procurar na internet, mas não encontrei a letra da música. Porém, encontrei a música em alemão, o que me ajudou a perceber uma das palavras, mas, mesmo assim, não entendi toda a canção, então tive de inventar algumas palavras. Numa parte da letra, penso que a música original é “itsy bitsies have big solutions, (...) knight to the rescue...” não entendi a letra toda, mas traduzi como “Os pequeninos têm grandes soluções, um cavaleiro para te salvar, eu ajudo-te”.

Para traduzirmos canções temos de ter em conta três fatores: conteúdo, ritmo e rima (Díaz-Cintas e Remael, 2014, p. 211). Esta canção não tem rima, mas tentei obter o mesmo sentido e ritmo do original.

3.3.3. Reações de personagens

As reações sonoras das personagens, tais como manifestações de dor ou prazer, gemidos, espirros, constituem um dos maiores desafios na dobragem. Ficavam sempre

reações esquecidas, que o supervisor apontava na revisão porque era mesmo essencial descrever todas as reações existentes para o técnico de som ou o ator de voz.

Além disso, algo importante que o supervisor corrigiu é o facto de as reações terem de ser inserida em legendas separadas, mesmo que duas personagens tenham reações iguais, pois as vozes de cada personagem também são diferentes.

Outro aspeto a ter em conta é o facto de haver uma série de reações diferentes que convém identificar para tornar o trabalho do técnico de som mais fácil. Em caso de dúvida, coloca-se “reação”. A maioria das reações com que me deparei eram relacionadas com sentimentos de surpresa ou manifestações de sentimentos como gritos ou risos de personagens.

As reações normalmente são colocadas com parênteses retos ou curvos, para distinguir das falas normais.

3.3.1. Adaptação de nomes

Em Portugal, não é comum a prática da dobragem, a não ser em conteúdos audiovisuais para crianças. Portanto, ao longo do estágio, foi para este tipo de programas que realizei trabalho de dobragem. Ou seja, fiz o guião para 3 séries infantis e um animé. O supervisor tinha avisado que tínhamos de ter em conta se deveríamos ou não traduzir nomes de personagens. Eu decidi não os traduzir, pois, não é comum em Portugal, mesmo em séries infantis, como as séries que via em criança. Contudo, o supervisor informou que seria sempre a preferência do cliente e que os nomes das personagens e de locais de duas das séries foram adaptados para português. Logo, aqui, consoante a decisão do cliente, utilizamos uma estratégia de estrangeirização ou domesticação.

Nos programas, havia nomes que poderiam ser usados em português como, por exemplo, “Bea”, “Alice” ou “Daniel”, mas outros que não funcionariam em Portugal, como “Glen” ou “Tyler”. Abaixo, apresento uma proposta de tradução de nomes de dois programas infantis diferentes para responder às exigências do cliente:

Tabela 17- Proposta de nomes de personagens traduzidos

Nomes originais	Proposta de nomes traduzidos
Gus	Gui
Bea	Bia
Louis	Luís
Iris	Íris
Tyler	Tiago
Daniel	Daniel
Alice	Alice
Glen	Gabriel

Estes nomes seriam mais adequados, por serem nomes comuns em Portugal e que estão inseridos na lista de nomes próprios do Registo Civil.

Além disso, uma personagem menciona um gato chamado “*Whiskers*” que adaptei para “Bigodes”, um nome comum de gato em português. Felizmente, o movimento de bocas em português ficou similar ao original.

3.3.2. Vídeo em japonês traduzido a partir da versão inglesa

Como mencionei antes, tivemos de fazer o guião de um programa de animé. Todavia, foi um processo complicado pois o vídeo estava em japonês, e apesar do guião estar em inglês, a ferramenta não conseguiu fazer o alinhamento entre os tempos de entrada e saída do diálogo em japonês e o guião em inglês, visto que só é possível alinhar as falas de vídeos com o texto na mesma língua, então não era possível saber quando uma personagem dizia algo. Assim, fui procurar o programa online e vi esse episódio em Japonês legendado em inglês para me guiar e conseguir saber quais as falas de cada personagem, de forma a poder traduzi-las de acordo com a imagem.

No animé não é costume a adaptação de nomes das personagens, por isso não foram traduzidos.

3.3.3. Desafios linguísticos na dobragem

Ao longo do processo da dobragem, não me deparei com tantos desafios linguísticos como na legendagem, mas houve alguns que se destacaram.

Numa das séries infantis, uma das personagens fala com outra personagem com problemas auditivos e diz que se movermos os lábios sem fazer som e dissermos “*olive juice*”, parece que estamos a dizer “*I love you*”. Para ficar melhor em português substitui “sumo de azeitona” por “a morte”, que é algo estranho na mesma, como o original, e é similar à expressão “amo-te”. Mas, se por acaso, voltassem a falar do assunto noutro episódio, com a imagem de uma azeitona, por exemplo, a tradução ficaria inadequada.

Tabela 18- Exemplo de expressão “olive juice”

If you mouth “olive juice” it looks like you’re saying “I love you.”	Se disseses “a morte”, parece que estás a dizer “amo-te”.
--	---

Podemos observar que empreguei a estratégia de deslocação, utilizando uma expressão diferente, ao ajustar o conteúdo do original a uma expressão que fosse equivalente a *I love you*, que é *amo-te* em português e ao optar por um movimento da boca semelhante. Contudo, não foi identificado um verbo que tivesse o mesmo sentido que “to mouth”, ou seja, formar palavras com os lábios sem emitir qualquer som, optando pelo verbo “dizer”.

Noutra série infantil, uma personagem fala de outra personagem em que não confia e diz: “You mean Nathan ‘Can’t Trust Him As Far As You Can Throw Him’ Lutes?”, tudo em maiúsculas pois assim estava no guião. Como esta expressão significa que não confia na pessoa, traduzi por *Estás a falar do Nathan “Não se pode confiar nele fora da nossa vista” Lutes?* para ter o mesmo sentido do original.

Ainda, na mesma série, as personagens estão a atirar bolas de neve umas às outras, e um deles diz “Sharpshooter!”, isto é, considera-se um bom atirador. Como não existe propriamente uma expressão equivalente em português e “atirador preciso”, por exemplo, seria demasiado comprido para a duração da fala, foi traduzido simplesmente como “Acertei!”. Como a personagem estava longe do ecrã, a sincronização do movimento de lábios não foi um problema, uma vez que a cara dele não estava nítida.

3.3.4. Coerência entre episódios

Eu fiz a legendagem de dois episódios de uma telenovela norte-americana, assim como a dobragem de uma série infantil, por isso, foi fundamental manter a coerência, nomeadamente em relação a nomes de personagens, empresas e lugares. É importante para o espetador poder desfrutar do programa sem ser confundido.

Além disso, é também importante manter a coerência na tradução e descrição de oráculos. No primeiro episódio da série de televisão de ficção científica infantil, há uma cerca (que também poderia ter chamado de vedação, mas mantive a coerência ao traduzir como *cerca* no episódio seguinte) que tem uma placa a dizer “DANGER KEEP OUT”, que traduzi como “PERIGO NÃO ENTRAR”. Esta placa aparece também no segundo episódio e achei importante manter essa coerência nos dois episódios.

3.4. Desafios na Audiodescrição

Em relação ao episódio de AD que realizei, apesar de não ter exemplos de como proceder ou experiência na área, não foi muito desafiante, mas não soube se a AD estava correta, pois o supervisor não fez a revisão desse episódio.

Claro que é complicado colocar a descrição de elementos visuais quando não existe muito espaço no meio de falas e outros elementos sonoros, mas o foco foi direcionado em preencher os espaços sem diálogos com a informação mais relevante para as pessoas invisuais, como ações, linguagem corporal e expressões faciais de personagens e, quando tinha tempo, elementos estilísticos como, por exemplo, características físicas de personagens. No entanto, tal como é importante certificarmos que não temos informação em falta, também não devemos sobrecarregar o ouvinte com demasiada informação. No entanto, o ideal será ter a ajuda de um espectador cego que possa identificar as suas necessidades.

Podemos ver como exemplos, os seguintes excertos da AD que fiz:

Um jipe preto segue-os a alguma distância e devagar, a observá-los. Sérgio e Rita chegam ao carro do inspetor. Sérgio abre a porta, enquanto o jipe passa devagar. Sérgio apercebe-se e olha para o jipe. Rita nota.

O avô segue-o com o olhar enquanto este sai. Está preocupado. Depois, olha para a empregada enquanto abana com a cabeça. Ela encolhe os ombros com uma cara triste e vai para a cozinha, enquanto ele volta a sentar-se com o seu jornal.

Como houve uma pausa entre falas, tive tempo para descrever as personagens principais, por exemplo:

Rita é morena e tem o cabelo comprido. Sílvia é loira e tem o cabelo encaracolado.

3.5. Outros desafios

Outros desafios incluem dificuldades iniciais a utilizar a ferramenta, hesitação e dúvidas no que fazer em relação à limitação de tempo e espaço, especialmente na legendagem, com parâmetros rígidos de clientes diferentes. Porém, com a ajuda do supervisor e com o ficheiro fornecido sobre o que fazer em cada ocasião, consegui habituar-me e ganhar mais experiência na área. Além disso, a área da dobragem foi difícil no início pois, ao contrário da legendagem, não tinha experiência nenhuma, nem nenhum exemplo concreto do que fazer. Mas, como referi anteriormente, as instruções pormenorizadas sobre como proceder na legendagem, dobragem e AD foram uma grande ajuda.

Ainda, tive dificuldades na gestão do tempo, pois tinha muitas legendas e falas a traduzir em pouco tempo, especialmente no início, quando ainda me estava a habituar às tarefas e à ferramenta. Só não completei um projeto de legendagem, pois era muito longo e tínhamos ainda outro projeto nessa semana, mas o supervisor tinha avisado que era só para fazer o máximo que conseguíssemos. Além desse, consegui concluir todos os projetos a tempo.

Outro desafio foi o facto de o estágio ter sido à distância, pois tornou mais difícil a comunicação com o supervisor, quando tinha perguntas ou dúvidas sobre o trabalho, mas trocámos e-mails quando tinha questões de carácter mais urgente. Porém, não tinha de me deslocar a nenhum sítio e estou habituada a trabalhar no meu computador, por isso não foi assim tão complicado.

Considerações Finais

O objetivo principal deste relatório é demonstrar o trabalho realizado durante o estágio na Buggin Media e refletir sobre os desafios com que me confrontei durante o meu trabalho de legendagem, dobragem e audiodescrição à luz da literatura sobre TAV e terminologia. Este relatório também teve como finalidade mostrar uma ferramenta muito útil e prática nas várias modalidades de TAV, mais especificamente legendagem e dobragem.

Com o estágio, adquiri experiência prática com trabalhos de TAV, o que me preparou para poder entrar no mercado de trabalho, tendo trabalhado com profissionais da área em diferentes modalidades e tendo aprendido e utilizado diversas funcionalidades de ferramentas de tradução. Além disso, consegui efetivamente pôr em prática as competências adquiridas durante a parte letiva do MTSL.

Durante a realização deste relatório e no decorrer do estágio, aprendi que um dos maiores desafios da tradução audiovisual são as suas limitações e parâmetros rígidos de clientes, uma vez que temos de conciliar o diálogo das personagens com os elementos visuais e os elementos sonoros. Por esse motivo, foi difícil conseguir transpor todas as informações, o que significa que as legendas foram significativamente reduzidas, priorizando os elementos mais importantes para a história e para o espetador.

Outro desafio foi encontrar equivalentes de tradução de termos em áreas como o futebol, a culinária, a política e a religião. Ademais, em relação à dobragem, desenvolvi competências de adaptação, em relação não só a elementos linguísticos, mas também em relação a nomes de personagens e lugares ou canções.

No que diz respeito à AD, um dos maiores obstáculos não é a sua natureza intersemiótica nem o facto de termos de considerar todos os elementos presentes – imagem e som – para poder descrever o que os cegos não conseguem ver, mas é o facto de a AD ainda ser escassa em Portugal, mesmo com legislações criadas para melhorar o acesso a pessoas com deficiências visuais. Ainda há muito trabalho para a frente relativamente à inclusão e à acessibilidade de meios audiovisuais no país.

Adicionalmente, aprendi que o tradutor profissional deve ter diversas características para realmente poder tornar-se num especialista na área e prestar um bom serviço: o tradutor deve ter um profundo conhecimento da LP e da LC, assim como perceber as nuances culturais e particularidades de cada uma, deve estar atualizado com as tecnologias recentes e aproveitar todos os recursos disponíveis, como a automatização de tarefas de reconhecimento de voz, e, finalmente, ser capaz de realizar pesquisas de terminologia e informação relevante para perceber o TP e poder traduzi-lo para o TC.

Feito este projeto, recomendo algumas estratégias para melhorar a qualidade da tradução, assegurando resultados precisos e rigorosos: ter formação profissional na área da tradução, utilizar ferramentas que ajudam na automação de tarefas, criar glossários de terminologia específica de diferentes domínios e, principalmente, fazer sempre a auto-revisão do trabalho antes da revisão por um terceiro.

Concluindo, este relatório de estágio foi importante no meu percurso académico e profissional ao compreender todos os conhecimentos adquiridos durante o mestrado e aplicá-los em projetos reais de tradução audiovisual.

Referências Bibliográficas

- Buggin Media - Audiovisual Creativity & Localization. <https://www.bugginmedia.com/>
- CABRÉ, María - Terminology and translation. In GAMBIER, Yves et al. - **Handbook of Translation Studies**. Volume 1. John Benjamins Publishing Company, 2010. p. 356-365. DOI: 10.1075/hts.1.ter1
- CABRÉ, María - **Terminology: Theory, Methods and Applications**. John Benjamins Publishing Company, 1998. ISBN 9789027216335
- Cambridge Dictionary. Dog whistle. In *dictionary.cambridge.org* dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/dog-whistle>
- Cambridge Dictionary. Kitchen cabinet. In *dictionary.cambridge.org* dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/kitchen-cabinet>
- CHAUME, Frederic - Screen Translation: Dubbing. In Brown, Keith - **Encyclopedia of Language & Linguistics**. 2nd ed. Elsevier, 2006. ISBN 978-0-08-044854-1. p.6-9.
- CHIARO, Delia - Issues in Audiovisual Translation. In MUNDAY, Jeremy - **The Routledge Companion to Translation Studies**. 1st ed. Londres: Taylor & Francis, 2008. ISBN 9780203879450. p. 141-165.
- CHORÃO, Maria da Graça - **A Dobragem em Portugal: Novos Paradigmas na Tradução Audiovisual**. Vigo: Universidade de Vigo. Facultade de Filoloxía e Tradución, 2013. 376 p. Tese de doutoramento.
- DÍAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. - **Audiovisual Translation: Subtitling**. Nova Iorque: Routledge, 2014.
- DÍAZ-CINTAS, J.; REMAEL, A. - **Subtitling: Concepts and Practices**. Londres: Taylor & Francis, 2021. ISBN 9781315674278
- DÍAZ-CINTAS, Jorge - Technological Strides in Subtitling. In SIN-WAI, Chan - **The Routledge Encyclopedia of Translation Technology Routledge**. 1st ed. Londres: Taylor & Francis, 2014. ISBN 9781315749129. p. 632-643.
- Diretiva de serviços audiovisuais sem fronteiras 2007/65/CE de 18 de dezembro. Jornal Oficial da União Europeia L 332. (2007). Disponível em <https://eur-lex.europa.eu>.

GOTTLIEB, Henrik - Subtitling - A New University Discipline. In DOLLERUP, C. et al. - **Teaching Translation and Interpreting**. Dinamarca: John Benjamins Publishing Company, 1992. p. 161-170.

GUINOT, Laura - **Subtitulació i referents culturals. La traducció com a mitjà d'adquisició de representacions mentals**. 2001. ISBN: 8469977598

Hospício no Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa. Porto: Porto Editora. (2024, abril 30) Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/hospicio>

JAKOBSON, Roman - On Linguistic Aspects of Translation. **On Translation**. Harvard University Press. ISBN: 9780674730403. vol.23 (1959), p. 232-239

Kitchen Cabinet. Politics.co.uk. <https://www.politics.co.uk/reference/a-kitchen-cabinet-who-is-in-it-and-what-does-it-do-politics-co-uk/>

LI, Bo - Subtitling Made in Hong Kong, And Missing Heteroglossia. In THELEN, M. et al. - **Translation and Meaning Part 9**. China, 2013.

NEVES, Josélia - **Imagens Que Se Ouvem. Guia de Audiodescrição**. Instituto Nacional de Reabilitação e Instituto Politécnico de Leiria, 2011. ISBN: 978-989-8051-20-2

NEVES, Josélia - **Vozes Que Se Vêem. Guia de Legendagem para Surdos**. Instituto Politécnico de Leiria, 2007. ISBN: 978-972-8793-20-3

Olho-de-boi no Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa. Porto: Porto Editora. (2024, maio 17) <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/olho+de+boi?express=olho-de-boi>

PINTO, Graça. A escrita académica: um jogo de forças entre a geração de ideias e a sua concretização. **Signo**. vol. 41 (2016) p. 53-71. ISSN: 1982-2014

Salmo 23. Sociedade Bíblica de Portugal. <https://www.biblia.pt/recursos-para-familias/salmo-23>

Sanatorium no Dicionário Infopédia de Inglês – Português. Porto: Porto Editora. (2024, abril 24)
Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/ingles-portugues/sanatorium>

The Executive Branch. The White House. <https://www.whitehouse.gov/about-the-white-house/our-government/the-executive-branch/>

TITFORD, Christopher - **Subtitling: constrained translation**. *Lebende Sprachen* vol. 27, n. 93 (1982), p.113-116

VENUTI, Lawrence - **The Translator's Invisibility: A History of Translation**. Routledge, 1995. ISBN: 978-0-415-39453-6

VINAY, J.P.; DARBELNET, J. - **The Stylistique Comparée du Français et de L'anglais**. vol.11. John Benjamins Publishing Company, 1958.

Anexos

Anexo 1. Excerto de guião de programa de futebol

0:35-0:37

(live commentary)

0:38-0:52

After Matchday 29 – as well as being top of the table – they've also racked up an impressive 86 goals. Two-point-nine a game, on average. Maintain that rate and they'll make 101, precisely.

0:53-0:57

(live commentary)

0:58-1:10

In fact, since Hansi Flick took the helm, they're averaging three-point-two per game. THAT'S a new high for any coach and his team.

Anexo 2. Documento da Buggin Media com parâmetros da legendagem

Plano de Formação

- Introdução
- *Workflow* da empresa e do departamento.
- Breve introdução à cadeia de processos e boas práticas na BugginMedia.
Produção | Gestão de Clientes | Áudio | Vídeo | Tradução
- Ferramentas de comunicação internas

Formação de legendagem com vertente prática para TV e plataformas de *streaming*

- Regras e particularidades da tradução para legendagem, tipos de linguagem, materiais a utilizar, controlo de qualidade.
- Diferentes tipos de linguagem para diferentes tipos de séries
Desporto | Decoração | Construção | Gastronomia | Medicina
- Método
- Glossários
- Pesquisa
- Onde pesquisar, como confirmar a informação
Infopédia | Portal da Língua Portuguesa
Linguee | Proz
IATE | Portal da Língua Portuguesa
Google
Confirmar nas páginas em pt-pt

Formação de dobragem com vertente prática

Regras e particularidades da tradução para dobragem, tipos de linguagem, revisão de linguagem.

Introdução a outras áreas da Tradução Audiovisual

Audiodescrição

Tradaptação

Revisão & Controlo de qualidade

PARÂMETROS

Cliente 1

37 caracteres por linha

01:00 duração mínima

06:00 duração máxima

Intervalo entre legendas 03:00

Tempo de leitura (não incluindo espaços) 17 cps

Regras sobre oráculos –traduzir sempre que houver espaço sem legenda, ghost boxed outline quando a legenda tapa o oráculo

Cliente 2

40 caracteres por linha

01:00 duração mínima

08:00 duração máxima

Intervalo entre legendas 02:00

Tempo de leitura (não incluindo espaços) 19 cps

Regras sobre oráculos –não se traduzem, sobem-se as legendas imediatamente acima do oráculo, não se põe ghost, a menos que tape a cara do interveniente ao subir, aí é ghost boxed outline

Cliente 3

38 caracteres por linha

01:00 duração mínima

07:00 duração máxima

Intervalo entre legendas 02:00

Tempo de leitura (não incluindo espaços) 17 cps

Regras sobre oráculos –traduzir sempre que houver espaço sem legenda, ghost boxed outline quando a legenda tapa o oráculo

Formação Legendagem

A Legendagem é drasticamente diferente do resto da tradução. Um tradutor legendador, de audiovisual no geral, nunca se especializa em nada, mas em tudo. Devemos ter sempre em conta que a pesquisa é a parte mais importante do nosso trabalho. Antes de começarmos um projeto de uma área nova, devemos pesquisar um pouco sobre o tema, tentar encontrar glossários da área – se ainda não os tivermos – tentar, no fundo, enquadrar-nos na temática que vamos trabalhar e que ainda não dominamos.

Além disto, há muitas questões relacionadas com a legendagem em si: questões de gestão de espaço, de tempo de leitura, de pôr em prática os critérios de cada cliente, a escrita e a gíria que cada área tem na sua génese, etc.

Devemos adaptar-nos não só ao tipo de linguagem que cada projeto pede, mas também aos clientes diferentes que temos e às suas exigências.

Texto | Vídeo – confirmar sempre no início de cada projeto se o áudio e a imagem estão em conformidade e se batem certo com o guião da língua de partida.

Trabalhos de ouvido – há projetos que não têm guião e que, como tal, são todos tirados do áudio que temos no vídeo. Demoram mais a fazer do que um projeto com guião e, logicamente, são mais bem pagos pela complexidade que apresentam.

Legendagem | Revisão – No fim do processo de tradução e legendagem e antes da entrega de qualquer projeto devemos sempre distanciar-nos um pouco do projeto, levar a cabeça a uma distração e depois sentarmo-nos a ver o programa todo seguido como se fôssemos um telespectador.

Assinatura – os clientes pedem um tipo de assinatura, mas, durante o processo de formação deverão fazê-lo da seguinte forma:

Duração: 3 segundos

Tradução e Legendagem

Ana... / BUGGIN MEDIA

Parâmetros do cliente

Os clientes de audiovisual mandam, quase sempre, no início dos trabalhos, parametrização que os tradutores devem respeitar.

Entre os quais estão comumente os seguintes pontos:

- Caracteres por linha (número máximo)
- Número de linhas por legenda
- Intervalo entre legendas
- Duração mínima da legenda
- Duração máxima da legenda

Nem sempre presente, deve sempre questionar-se:

- O que fazer quando há pouca ou nenhuma leitura – devemos subir a legenda ou colocar Ghost e que Ghost colocar
- Como grafar músicas
- Como grafar aspas
- O que fazer em caso de haver oráculos

Os parâmetros do cliente devem ser definidos no programa que usarão para trabalhar, no caso do estúdio o Sub+Dub, para que recebam informação caso não os estejam a cumprir.

Caracteres por linha

Os caracteres por linha estão tradicionalmente ligados ao tamanho dos televisores. O mais comum em Portugal para canais televisivos continua a ser os tradicionais 37 caracteres por linha (com espaços e pontuação e incluídos), no entanto, alguns dos canais de streaming que surgiram nos últimos anos já permitem chegar aos 42, derivado do aumento do tamanho dos ecrãs.

Tempos de leitura – 17|15

O tempo ou velocidade de leitura de uma legenda é o tempo médio que um público-alvo demora a ler um certo número de caracteres. No caso de Portugal o tempo médio de velocidade de leitura é de 17 caracteres por segundo (muitas vezes sinalizado como cps), já no Brasil a velocidade média é de 15 caracteres por segundo. Isto leva a que, dependendo do país, a velocidade mude e não a possamos ultrapassar.

O tempo de leitura máximo é sinalizado pelos clientes nos seus parâmetros.

Como respeitar o tempo de leitura?

1. Cortando informação não essencial.
 - a. Nem toda a informação que é dita por um interveniente é essencial à compreensão de um episódio ou filme. Pelo que há coisas que podem ser cortadas caso haja essa necessidade. Por exemplo, haverá momentos em que haverá demasiadas pessoas a falar muito e ao mesmo tempo (e.g. uma discussão), nessas ocasiões deveremos ter em conta o teor da discussão, que personagens a discussão afeta e dar-lhes prioridade, algo que seja dito e mais tarde mencionado etc. Estas são as informações a ter em atenção e às quais dar prioridade sempre que possível.
2. Brincando com a língua.
 - a. Para se ser tradutor, mais do que se conhecer a língua de partida deve conhecer-se (e respeitar-se) a língua de chegada. Um conhecimento profundo da língua de chega dá um sem-número de hipóteses de se brincar com a língua, cortando conectores não obrigatórios, alterando palavras por sinónimos, usando os exemplos dando particularidade ao sujeito subentendido... As hipóteses são infinitas.
3. Acrescentando um ou dois frames ao início e ao fim da legenda.
 - a. Um ou dois frames dificilmente terão influência no fazer uma legenda parecer que ficou pendurada, porque é de facto muito pouco tempo, no entanto, fazem muitas vezes a diferença nas velocidades de leitura.
 - i. Ter sempre atenção para que o plano de ação não mude.

Legendagem

As legendas deverão começar no momento que o falante começa a falar e terminar quando ele termina.

Por uma questão de estilo de trabalho há tradutores legendadores que gostam de deixar um frame extra na entrada e na saída para que o telespectador se “habitue” à fala.

Particularidades da Legendagem

- Privilegiar sujeito subentendido
- Cortar conectores não obrigatórios
- Dar primazia a frases com tempos verbais simples, sob compostos.
 - Ex.: **iriam compreender** | **compreenderiam**
- Não traduzir interjeições
- Substituir a expressão “Ok”.
- Ter em atenção os decalques do inglês – it’s supposed to -> devia.
- Dar primazia à voz ativa, sob a passiva.
- Ao contrário das instituições, que devem ser grafadas com maiúscula – Polícia, Departamento de Segurança Interna, etc. – os cargos devem ser grafados com minúscula.

Divisão e Segmentação

Divisão refere-se à divisão entre legendas, segmentação refere-se à divisão entre linhas.

- Após sinais de pontuação.
- Antes de conjunções.
 - Ex.: **Sei ler, mas / não sei escrever.** | **Sei ler, / mas não sei escrever.**
- Antes de preposições.
- Antes do pronome relativo.
 - Ex.: **Acho estranho que ele / não tenha ido à reunião.** | **Acho estranho / que ele não tenha ido à reunião.**

Não separar:

→ Nome de um artigo, adjetivo ou apelido

→ Verbos de sujeitos, pronomes ou do seu verbo auxiliar

- Ex.: **Quando puderes, liga / ao teu tio.** | **Quando puderes, / liga ao teu tio.**

Itálicos

- Narrador
- Vozes em telefones, altifalantes, computadores, rádios, etc.
- Monólogos interiores/Leitura de cartas em *off*
- Sonhos e flashbacks (atenção à *b-roll footage*: filmagem suplementar ou alternativa intercalada com a principal.)
- Estrangeirismos
 - Evitar ao máximo utilizar estrangeirismo, devemos sempre optar pela versão portuguesa das palavras ou expressões
 - Sempre que for necessário usar estrangeirismos os mesmos devem ser colocados em itálico
- Músicas
 - Por norma, só se traduzem se forem originais ou se forem imprescindíveis à compreensão da ação
 - Deverão ser grafadas com maiúscula inicial em cada linha e sem o símbolo ♪ (exceto em legendagem para surdos).

Nota: Os itálicos em narração são usados quando o falante está fora da cena, e não apenas fora do enquadramento.

Travessões em diálogos

O espaço após o travessão é uma questão definida pelos clientes.

Quando a primeira frase de uma legenda é a continuação da legenda anterior e a segunda frase pertence a outro falante, só se coloca travessão na segunda fala.

EXEMPLOS [as cores amarelo e azul servem para diferenciar os falantes]	
Duas opções, <u>ambas estão corretas</u> , a primeira é o exemplo da regra acima, utilizada quando há pouco tempo de leitura, a segunda seria o ideal, mas pode não ser possível deixar o "Olá" sozinho devido ao tempo de leitura.	Três opções. A primeira serve como exemplo que, à semelhança da coluna do lado esquerdo, pode ser a única hipótese consoante o tempo de leitura disponível. A segunda é o exemplo errado, que muitas vezes se vê em legendas, mas que não faz sentido ver uma vez que a resposta surge antes da pergunta. A terceira é uma nova opção correta.
Opção 1	Opção 1
- Olá.	- Olá.
- Olá, estás bom?	- Olá.
- O que vais fazer amanhã?	- Onde andas?
- Vou à praia,	- Na praia.
vai estar sol, quero aproveitar.	
-Posso ir contigo?	
Opção 2	Opção 2
Olá.	- Olá. Na praia.
	- Olá. Onde andas?
Olá, estás bom?	Opção 3
O que vais fazer amanhã?	
Vou à praia,	- Olá.
vai estar sol, quero aproveitar.	- Olá. Onde andas?
Posso ir contigo?	Na praia.

Reticências

Pausas ou interrupções súbitas. Terminar em legenda e começar a seguinte com reticências, se a frase continuar. Colocar espaço entre as reticências e o reinício da frase.

Maiúsculas

Oráculos – informações escritas no ecrã que sejam essenciais à compreensão da ação e que não sejam passadas oralmente

Acrónimos – FBI, NASA, EUA

Títulos e subtítulos

Cargos quando abreviados, apenas. Dr. House, Sra. Maria, Pres. Trump.

Aspas

Citações, sendo que a pontuação depende sempre de cliente para cliente. Normalmente, grafamos o início de todas as legendas em que há citação com aspas e a última apenas fecha.

Títulos de livros, séries, episódios mencionados no processo da legendagem devem ser evidenciados, quer seja através de aspas quer de itálico, consoante os critérios de cada cliente.

Números

Não se começam legendas com numerais, arranjar sempre uma solução.

1 a 10 por extenso, acima de dez, em ordinal.

Um número no início de uma frase deve ser sempre redigido por extenso, mesmo que acima de dez (ou tenta arranjar-se uma solução)

A partir dos cinco dígitos, devem ser separados com um espaço –4150, 50 300, 1 400 790. Exceto indicação do cliente, as horas devem ser grafadas da seguinte forma: 21h30, 18h, seis horas.

As moedas não devem ser convertidas, e devem ser redigidas por extenso.

Fazer conversão de distâncias (km), peso (kg) e temperatura (°C).

Anexo 3. Documento da Buggin Media com parâmetros da dobragem e audiodescrição

AUDIODESCRIPTION

- Tradução para invisuais
- Afastarmo-nos por completo do que é o nosso trabalho habitual
- Preencher nos espaços sem diálogos o que estamos a ver e é essencial à ação
 - ❖ Características físicas que possam ser decisoras à compreensão
 - ❖ Cores, paisagens que possam ter significado
 - ❖ Presenças que possam importar
- O equilíbrio na Audiodescrição é tudo, é muito importante que o público veja sem ver, mas se houver avalanches de informação não se percebe
 - ❖ Dar espaço às músicas com importância, como músicas de suspense, alegres, etc, que indicam algo

DUBBING PROCEDURES

A Dobragem é uma arte e a tradução dela também o é.

É preciso encontrar um equilíbrio entre o original, a tradução e a dobragem em estúdio. O trabalho final é o que importa, por isso, de nada nos vale utilizar expressões que o espectador não vai perceber ou que o ator vai ter dificuldades em articular e no produto final não vai soar natural.

GUIÃO VS VÍDEO

Guiamo-nos SEMPRE pelo vídeo

- **Personagem a mexer a boca e não está no guião**
- **Erro de texto**
- **Apoio nos visuais**

NOTAS DE TRADUÇÃO

Personagens com características na linguagem

Estrangeirismos

Começar/Acabar sempre as frases de certa forma

Sotaques

PERSONAGENS

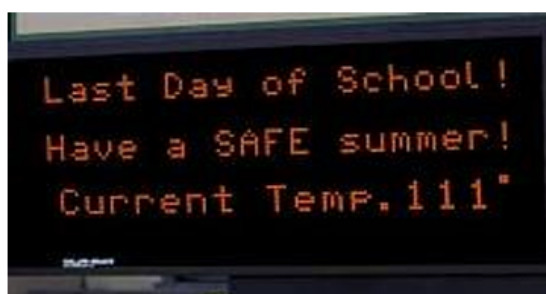
- Sempre que as personagens principais de uma série estiverem presentes numa Molhada/Grupo/Walla, identificá-las. Sempre que possível devem ser identificadas todas as personagens de uma molhada, principalmente se for um grupo fixo.

LEGENDAS DE ECRÃ/INFORMAÇÕES

Pode acontecer haver legendas de ecrã, ou seja, informações que aparecem na imagem e, posteriormente, são para ser dobradas ou tratadas em imagem.

É comum virem ordens do cliente sobre isto, mas, caso não venham, convém sempre colocar no guião, mesmo que não venha a ser utilizado. Neste caso, se for uma legenda de ecrã, colocar nas personagens OUTRAS com a nota *Conf. Se é para locutar*.

Exemplos:



LEGENDA DE ECRÃ 00:24 – 00:00

O Valley

LEGENDA DE ECRÃ 00:27 – 00:00

*Último dia de aulas! Tenham um verão seguro. Temperatura Atual:
45 °C*

MÚSICA

- Confirmar sempre se são para dobrar.
- Sempre que a série tiver músicas e forem dobradas, devem ser traduzidas
- As músicas são depois adaptadas pelo diretor musical, no entanto, devemos encontrar um equilíbrio entre o original, o sentido da música e o ritmo.
- Normalmente, há sempre genérico inicial e muitas vezes tem de ser dobrado.

REAÇÕES

- Os textos para dobragem têm sempre reações.
- Por norma: Esforços, Dificuldades, Arfa, Grunhido, Gemido.
- São estas as reações mais comuns, mas há outras que têm de ser sempre assinaladas no texto seja no início, a meio ou no final da frase.
- Muitas vezes acontece não virem no guião, portanto é um dos casos em que é preciso cuidado redobrado.

LINGUAGEM

Fazer um esforço para que piadas e trocadilhos se mantenham e que sejam contextualizados culturalmente. Há situações em que não é possível, mas podemos adaptar a piada, retirando por completo o que vem no original e colocando algo que faça sentido no episódio e no contexto cultural.

Há séries em que personagens de diferentes faixas etárias e contextos sociais ou universos se cruzam. É importante que o tenhamos em conta. Um príncipe de 15 anos terá uma linguagem a falar com o irmão de 8 e outra a falar o pai, rei. O mesmo acontece para elfo/um *troll* a falar com um humano, por exemplo.

Uma coisa a ter importante na linguagem de uma série é qual a faixa etária pela qual será dobrada e à qual se destina. Não usar palavras demasiado compridas, com muitas sílabas ou com pouco uso ou uso rebuscado em séries que sejam dobradas por ou destinadas a crianças.

- Trocadilhos
- Piadas que se perdem (ou se transformam)
- Coisas evitar
 - Expressões xenófobas, homofóbicas, machistas, comentários depreciativos gratuitos no geral
 - Referências religiosas
- Adaptar sempre a linguagem da personagem
 - Em relação à sua idade
 - Ao seu extrato social
 - Ao contacto que tem com as outras personagens
- Séries com expressões inventadas: manter se perceptível ou adaptar à língua de chegada.

Séries com muitas palavras que não existem – inventar. Se uma série for rica em palavras inventadas, não convém tirar-lhe essa característica, por isso, inventar um equivalente ou, em último caso (se perceptível) manter o original.

REVISÃO TEXTUAL

- O texto tem de estar sempre com o novo acordo ortográfico.
- Os textos são posteriormente enviados ao cliente e não podem conter linguagem incorreta.
- Sempre que uma personagem tem particularidades na linguagem, deve ser assinalado.

Ex:

- Estrangeirismos: colocar em itálico
- Erros de linguagem: colocar aspa simples e itálico

GLOSSÁRIOS

Os Glossários são sempre cedidos pela Produção.

Manter sempre o Glossário atualizado. Acontece não ser o mesmo tradutor a fazer a série, por isso, é necessário que o glossário esteja atualizado, coerente e organizado.

Os Glossários podem ter:

- Formas de Tratamento.
- Imagem da personagem com o seu nome e algumas características mais marcantes que podem ser relevantes.
- Número do episódio, subtítulo e um pequeno resumo. Acontece as séries terem flashbacks e pode ser preciso voltar a episódios antigos.

DESAFIOS TRADUÇÃO – ESTÚDIO

- Movimentos de boca circular ficam melhor com Ohhh do que Ahhh
- Falas curtas / compridas para o tempo/Batidas
 - Com o tempo ganhamos a noção do que vai ou não caber nas bocas das personagens originais. No início, um bom truque pode ser dizer a frase traduzida em voz alta enquanto vemos o vídeo ou contar a quantidade de vezes que abrimos a boca na palavra original e na tradução.

Anexo 4. Parecer da entidade de acolhimento



BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

PARECER DA ENTIDADE DE ACOLHIMENTO

Apreciação global da Aluna:

A Helena foi uma aluna interessada, participativa e muito cumpridora. Demonstrou sempre interesse por aprender mais e ser capaz de se desenvencilhar em momentos mais complicados.

Recorrendo à capacidade que tentamos incutir de tentarem imaginar que estão de facto a trabalhar para um cliente e que o seu nome assina o projeto, entregou sempre projetos dignos de se orgulhar, de forma atempada e o mais completa que lhe foi possível.

Evoluiu de forma muito positiva durante o estágio e mostrou-se interessada nas correções que lhe iam sendo feitas e interessada em pô-las em prática, talvez por isso tendo registado uma evolução tão positiva.

O supervisor no local de estágio,

Trigo Alves da Silva