

Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos  
- Tradução e Serviços Linguísticos

# Relatório de Estágio – Wordzilla

Mónica Raquel Pereira Gomes

**M**

2017



**Mónica Raquel Pereira Gomes**

**Relatório de estágio- Wordzilla**

Relatório realizado no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos,  
orientado pelo Professor Doutor Thomas Hüsgen  
e coorientado pela Dra. Andrea Iglesias

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

setembro de 2017



# Relatório de estágio - Wordzilla

Mónica Raquel Pereira Gomes

Relatório realizado no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos orientado pelo  
Professor Doutor Thomas Hüsgen  
e coorientado pela Dra. Andrea Iglesias

## Membros do Júri

Professora Doutora Isabel Galhano  
Faculdade de Letras - Universidade do Porto

Professora Doutora Joana Guimarães  
Faculdade de Letras - Universidade do Porto

Dra. Andrea Iglesias  
Faculdade de Letras - Universidade do Porto

Classificação obtida: 16 valores

*Las palabras (...) deben ser como cristales transparentes y  
puros que permitan contemplar el mundo a través de ellas.*

Rosa Montero, 2005



# Índice

Agradecimentos .....	ii
Resumo.....	iii
Abstract .....	iv
Índice de ilustrações.....	v
Índice de tabelas .....	vi
Introdução.....	1
Capítulo 1 - O estágio .....	2
1.1. Escolha e descrição do local de estágio.....	2
1.2. Tarefas realizadas e materiais de apoio .....	4
1.3. Parâmetros da empresa.....	11
1.4. Produtividade .....	13
Capítulo 2 - Tradução multimodal .....	16
2.1. Importância da multimodalidade na tradução audiovisual .....	18
2.2. Importância da multimodalidade na tradução técnica (páginas web).....	23
Capítulo 3 - Desafios registados durante o estágio .....	26
3.1. Desafios referente à tradução audiovisual.....	26
3.1.1. Formas de tratamento .....	27
3.1.2. Humor .....	29
3.1.2.1. Rimas com efeito cómico .....	30
3.1.2.2. Jogos de palavras.....	35
3.1.3. Coloquialismos.....	44
3.1.4. Referentes culturais .....	47
3.2. Desafios referente à tradução técnica- Fichas do Produto numa página web .....	52
3.2.1. Características do género textual.....	52
3.2.2. Terminologia culinária .....	53
3.2.3. Importância da imagem para a solução tradutiva .....	54
Conclusão.....	56
Referências bibliográficas .....	58
Entrada de dicionário .....	60
Anexos.....	61
Plano de estágio .....	61
Protocolo de estágio .....	62

## Agradecimentos

Em primeiro lugar gostaria de agradecer a todos os docentes da Faculdade de Letras da Universidade do Porto que me acompanharam neste percurso académico e que me ajudaram a evoluir enquanto aluna e futura tradutora.

Ao meu orientador, Professor Thomas Hüsgen agradeço por todos os conselhos e pela dedicação que me transmitiu desde o primeiro ano de Licenciatura. Obrigada por todo o apoio e por me ajudar a construir este caminho enquanto tradutora ao pedir para sempre justificar as escolhas que tomei.

À minha coorientadora, Professora Andrea Iglesias por me incentivar a encontrar a solução tradutológica mais adequada e pela sua exigência que tanto me marcou. Obrigada pela disponibilidade e por me ensinar que a língua espanhola é fascinante.

À Wordzilla por me ter aceiteado como estagiária e me ter concebido a oportunidade de conhecer o funcionamento de uma empresa de legendagem.

À minha família, em especial à minha mãe e irmã. Obrigada mãe pela tua coragem e por todos os sacrifícios que fizeste por mim e pelo meu futuro. Obrigada por teres lutado sempre por mim e por me teres ajudado a cumprir esta conquista. Não teria conseguido traçar este caminho sem ti, por isso muito obrigada. À Sofia, minha querida irmã que mais do que ninguém sabes tudo aquilo por que lutamos. Obrigada por me acompanhares neste percurso e por sempre saberes aquilo que preciso. Muito obrigada pela tua amizade e companheirismo.

Aos meus tios que todos os domingos escutaram as minhas preocupações e que sempre me guiaram. Aos meus avós e pai pelos seus telefonemas diários e pelo carinho.

A todos os meus amigos pelas gargalhadas e por todos os bons momentos que passamos. Ao Rafa por estar sempre disponível para me resolver as minhas questões informáticas e pela sua amizade.

Às minhas colegas de Mestrado, em especial à Sofia, Cláudia, Mafalda e Susana pela partilha de dúvidas e inquietações em relação ao futuro que nos espera.

Por fim, muito obrigada à Direção-Geral do Ensino Superior por me ter deixado sonhar nesta aprendizagem.

## Resumo

O presente relatório tem como objetivo descrever as tarefas e os principais desafios que marcaram o estágio curricular realizado na Wordzilla, no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos.

O tema principal deste relatório centra-se na questão da multimodalidade, uma vez que esta era comum às diferentes tarefas realizadas. Neste sentido, propõe-se apresentar neste relatório uma reflexão sobre a importância da tradução multimodal.

Neste estágio foi possível trabalhar com produções audiovisuais e com projetos de tradução técnica e deste modo serão apresentados os respetivos desafios.

Além disso, explicar-se-á os procedimentos adotados para a solução tradutiva de cada exemplo apresentado.

**Palavras-chave:** tradução multimodal; tradução audiovisual; tradução técnica

## **Abstract**

The purpose of this report is to describe the tasks and the main challenges faced in the internship at Wordzilla, as a part of the Master's degree in Translation and Language Services.

The main topic focus on the multimodal translation, considering that different tasks have this feature in common. Therefore, this report aims to reflect on the importance of multimodal translation.

During the internship it was possible to perform projects related to audiovisual production and technical translation projects. For that reason their challenges will be presented.

Furthermore, the procedures used to achieve a solution will also be explained.

**Keywords:** multimodal translation; audiovisual translation; technical translation

## Índice de ilustrações

Figura 1- Tarefas realizadas .....	7
Figura 2- Doce de amêndoa e bolacha .....	55

## Índice de tabelas

Tabela 1- Rima perfeita.....	30
Tabela 2- Rimas através de homófono .....	32
Tabela 3- Rima através da assonância.....	34
Tabela 4- Jogos de palavras com rima .....	36
Tabela 5- Jogo de palavras com palavra polissêmica.....	37
Tabela 6- Jogo de palavras com explicitação .....	39
Tabela 7- Jogo de palavras com expressão idiomática.....	40
Tabela 8- Jogo de palavras com recurso ao neologismo .....	42
Tabela 9- Coloquialismo ambíguo .....	44
Tabela 10- Referente cultural gastronómico .....	47
Tabela 11- Referente cultural gastronómico .....	48
Tabela 12- Referente cultural de gentílico .....	49
Tabela 13- Referente cultural com expressão linguística.....	50
Tabela 14- Desafios de terminologia culinária.....	55

## Introdução

O objetivo do presente relatório é apresentar uma descrição da experiência adquirida durante os três meses de estágio curricular realizado na empresa Wordzilla, no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos. Uma vez que tinha a possibilidade de se escolher entre um estágio curricular ou um projeto de investigação, elegeu-se a primeira opção de forma a ter a possibilidade de aplicar os conhecimentos adquiridos durante o percurso académico.

Ainda que se tenha realizado diversos projetos, destacando-se os audiovisuais, todos os projetos partilhavam uma característica: a multimodalidade. A conjugação do texto, som e imagem esteve na origem dos desafios tradutológicos registados ao longo do estágio. Dessa forma, decidiu-se falar sobre este aspeto como tema central.

No primeiro capítulo será feita uma descrição das tarefas realizadas na empresa Wordzilla, bem como se apresentará as diferentes ferramentas de trabalho, incluindo os parâmetros definidos por esta e que seguiram de guia para a elaboração de projetos audiovisuais.

No segundo capítulo será exposto o enquadramento teórico referente à tradução multimodal. Sabendo que a multimodalidade é caracterizada por diferentes modos, começa-se por um lado por explicar que modo deve ser privilegiado nos projetos audiovisuais. Por outro lado, será demonstrada a importância da concordância entre a informação visual e textual num projeto técnico realizado.

Na terceira parte, apresentam-se os desafios referentes à tradução audiovisual, onde serão destacados os jogos de palavras; rimas com efeitos cómicos, referentes culturais e coloquialismos; depois, enunciar-se-ão os desafios relacionados com os projetos de tradução técnica, nomeadamente referentes à tradução culinária.

# Capítulo 1 - O estágio

## 1.1. Escolha e descrição do local de estágio

Durante o Mestrado foram estabelecidas duas prioridades para a realização do estágio curricular: realizá-lo em regime *in-house*, uma vez que nunca se tinha tido a oportunidade de trabalhar com uma empresa de tradução e esta seria a primeira experiência para conhecer o mundo da tradução em contexto profissional; além disso e já que se gostaria de aprofundar os conhecimentos na área da tradução audiovisual, pensou-se que uma empresa vocacionada para esta área da tradução seria a melhor opção a considerar

Por outro lado, desde sempre que se teve um grande interesse por séries estrangeiras, não apenas por questões lúdicas, mas também por questões educativas – já que é possível aprender léxico, expressões idiomáticas, elementos associados a uma cultura, entre outros. Por esta razão e depois de se ter tido a oportunidade de frequentar, durante o primeiro ano de Mestrado, duas disciplinas de tradução audiovisual (do inglês-português e do espanhol-português), percebeu-se que se gostaria de explorar ainda mais os conhecimentos desta área. Tendo isto em consideração, em primeiro lugar a estagiária entrou em contacto com algumas empresas no Grande Porto que fornecessem estes serviços de tradução audiovisual. A grande maioria não estava interessada em receber estudantes em contexto de estágio ou então preferia que se realizassem outras tarefas mas em regime *freelancer*, mas como uns dos objetivos principais do estágio era conhecer o funcionamento de uma empresa, procurou-se outras empresas que oferecessem aquilo que se procurava. Neste sentido, surgiu a empresa Wordzilla.

A Wordzilla, anteriormente conhecida como Crosswords AVT, foi fundada em 2013 pela tradutora Helena Fernandes. Esta empresa situa-se em Leiria e conta com uma forte presença no mercado português, especialmente na área da tradução audiovisual. Em relação a esta área, a Wordzilla oferece serviços de tradução e legendagem, locução, dobragem, adaptação e audiodescrição. Apesar de os serviços de tradução audiovisual serem os predominantes desta empresa, a Wordzilla oferece ainda serviços como: tradução técnica e literária; produção e edição de conteúdos; interpretação e revisão de texto. Estes serviços podem ser realizados de e para mais de cinquenta línguas, contudo as principais línguas de trabalho da empresa são: o português, inglês, espanhol, francês e alemão.

A equipa da Wordzilla é composta por três grupos que permitem o crescimento desta empresa: três comerciais e uma agente de *Marketing* que são responsáveis por angariar novas parcerias; dois técnicos audiovisuais que editam conteúdos audiovisuais; cinco tradutores *in-house* – dos quais três são gestores de projetos de tradução técnica, audiovisual e dobragem – que são responsáveis por assegurar a qualidade das traduções realizadas quer *in-house* quer pelos *freelancers*.

Em relação aos principais clientes destacam-se os canais generalistas e de TV cabo, festivais de cinema, autarquias e empresas nacionais e internacionais.<sup>1</sup> De seguida, abordar-se-á a descrição do estágio, considerando as tarefas que foram realizadas.

---

<sup>1</sup> Informação retirada da página *web* da empresa e de um *email* fornecido por esta.

## 1.2. Tarefas realizadas e materiais de apoio

O estágio curricular começou a 1 de fevereiro de 2017 e terminou a 30 de abril do mesmo ano, tendo sido realizadas 420 horas. Como ainda não se tinha tido experiência profissional na área da legendagem, a Wordzilla recomendou no primeiro dia de estágio a leitura do livro “Vozes que se vêem” (Neves, 2007). Além disso, nesse dia o supervisor forneceu uma breve apresentação sobre o programa de legendagem Spot e as suas principais teclas de atalho.

Durante os três meses de estágio efetuaram-se diferentes tarefas relacionadas com a tradução audiovisual e com a tradução técnica. Primeiro serão analisados os procedimentos referentes à tradução audiovisual, que foi a mais trabalhada e mais à frente serão expostos os procedimentos referentes à tradução técnica. Veja-se portanto os cinco procedimentos audiovisuais:

- **edição de guiões de legendagem** que consiste na limpeza dos guiões de uma série ou filme, onde toda a informação desnecessária (título da série/filme e do episódio; nome das personagens; interjeições; informações cénicas; créditos; possíveis explicações de uma palavra ou expressão), tem de ser eliminada para depois ser criado o ficheiro no formato PAC (Stad Image) e assim ser possível a tradução e legendagem no *Spot Software*. Em relação à criação deste formato é importante salientar que, durante o estágio, o processo de tradução e legendagem podia ser feito de mais do que uma maneira: limpava-se o guião e este era enviado em formato *txt* para um tradutor *in-house* que criava o ficheiro em PAC (ou seja, o texto original era segmentado em legendas) e a partir daí traduzia-se e legendava-se; ou não se fazia este ficheiro PAC, tendo por isso que fazer a tradução à medida que se escutava o original ou então a tradução era feita através da consulta do guião, que não estava no *Spot Software*. Com isto é possível perceber que trabalhar com o ficheiro criado em PAC é realmente mais prático e produtivo, uma vez que o guião já está disponível no programa de legendagem.
- **templates** que se traduzem na legendagem do episódio. Esta tarefa era realizada, quando a legendagem era feita por um tradutor e a tradução por outro. Por outras palavras, os *templates* constituíam uma maneira de auxiliar os tradutores no processo da tradução audiovisual, uma vez que um tradutor legendava o episódio na língua de chegada (neste

caso, em inglês) e o outro tradutor era apenas responsável pela tradução (para o português).

Os *templates* são extremamente importantes para a tradução audiovisual na medida em que um *template* com vários erros pode implicar vários erros em termos de traduções. Ou seja, se o tradutor não respeitar os parâmetros de legendagem, pode afetar a precisão da tradução, na medida em que inicialmente se tinha delineado um tempo de leitura e número de caracteres específico, mas se este estiver incorreto a tradução também estará.

Esta tarefa revelou ser extremamente importante para a evolução enquanto legendadora, uma vez que foi possível perceber a relevância que os planos e o tempo de leitura assumem e como um mau *template* pode afetar o público-alvo. Nesta etapa, foram adotadas determinadas estratégias como por exemplo: retirar todas aquelas palavras ou locuções esvaziadas de sentido, isto é, os bordões<sup>2</sup> (“you know”; “like”) e por vezes, teve de se substituir perífrases verbais por um só verbo, para evitar uma legenda de três linhas.

- **tradução e legendagem**, esta foi a tarefa que se realizou mais vezes. Anteriormente, foi explicado que os *templates* consistiam na legendagem de um episódio e que normalmente eram feitos para ajudar outro tradutor. Contudo, nesta etapa do processo a legendagem é feita ao mesmo tempo que a tradução, uma vez que o trabalho é feito apenas por um tradutor. Durante esta etapa foram adotados os diferentes parâmetros fornecidos pela Wordzilla que serão comentados na secção 1.3.

- **revisão da legendagem**, esta tarefa era feita para corrigir possíveis erros que os *freelancers* teriam cometido durante o processo da legendagem, como por exemplo: as legendas ficarem muito tempo no ecrã, sem ser necessário; as legendas entrarem muito tarde ou saírem cedo demais; não cumprirem os 10 *frames* (definidos pela empresa) após a mudança de plano; o tempo de leitura superior a 25 *CPS* (caracteres por segundo, este número era definido pela empresa); legendas que não eram subidas, quando deviam ser, por causa dos créditos. Durante este processo, percebeu-se que estes erros eram cometidos com bastante frequência e, neste sentido, entende-se a razão pela qual a empresa defende que no futuro a legendagem deveria ser feita *in-house*. Por outras palavras, de forma a

---

<sup>2</sup>Definição retirada do Dicionário Priberam da Língua Portuguesa Disponível em: <https://www.priberam.pt/DLPO/bord%C3%B5es>

agilizar o processo da legendagem e a reduzir os custos dos tradutores externos, a empresa prefere que os tradutores internos realizem a legendagem. Portanto, a produção audiovisual seria apenas paga ao nível ao da tradução.

- **criação de guião para dobragem**, esta tarefa foi a única tarefa que, durante o estágio, foi realizada em grupo. Já se sabia que o processo da dobragem divergia bastante do processo da legendagem, mas durante o estágio foi possível comprová-lo quando se fez uma adaptação de uma legendagem, elaborada no início do estágio, para uma dobragem. Primeiro, começou-se por reunir as traduções com as devidas correções, que cada uma das estagiárias tinha realizado; depois foi feita uma adaptação que consistiu em acrescentar algumas particularidades que tinham sido excluídas do processo da legendagem, como por exemplo: nome das personagens; interjeições e informação sobre as emoções de cada personagem; além disso e tendo em conta que na dobragem não existem restrições de espaço, a informação podia ultrapassar o número de caracteres e linhas que na legendagem devem ser cumpridos. Além destas diferenças, as tradutoras da empresa explicaram que o fundamental do processo da dobragem é conseguir cumprir o número de sílabas, mesmo que isso implique mudar a mensagem original, porque um dos aspetos fulcrais deste processo é fazer com que aquilo que é dito acompanhe os movimentos labiais.

Apesar de se ter realizado tarefas distintas, a que predominou foi a de edição de guiões de legendagem, uma vez que esta etapa inclui não só os projetos de tradução e legendagem, como também os relacionados com os *templates*.

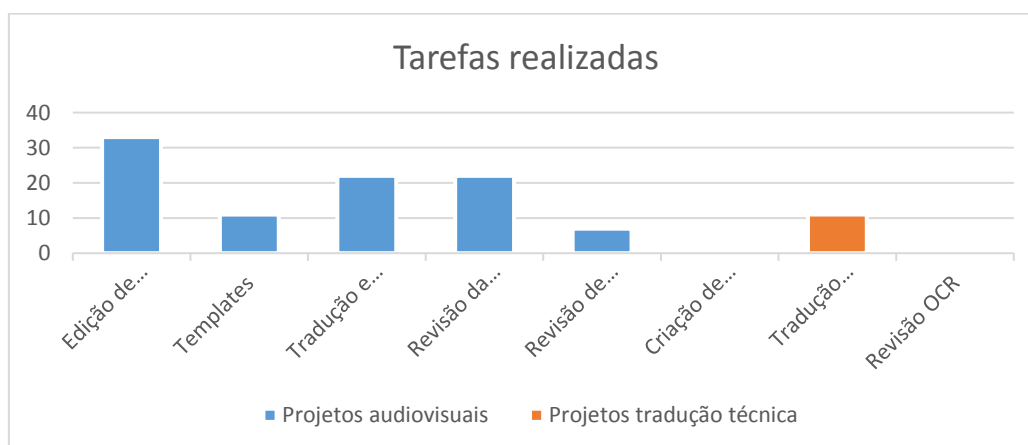
Além dos projetos de tradução audiovisual, também se fizeram projetos de tradução técnica. Uns estavam relacionados com a tradução de *emails* e *posts* e outros estavam relacionadas com a apresentação de empresas e dos seus produtos nas suas páginas *web*. Veja-se os dois procedimentos referentes à tradução técnica:

- **tradução de inglês para português, de espanhol para português e sobretudo do português para o inglês**, onde os géneros de textos a destacar são apresentações de empresas nas suas páginas *web*, fichas de produto com as respetivas informações nutricionais, *emails* e *posts* para as redes sociais da Wordzilla. Como se pode perceber os desafios que surgiram foram de natureza diversa, no entanto, estes foram ultrapassados adotando a estratégia que foi ensinada durante o Mestrado: encontrar informação fidedigna, por exemplo, para se obter a terminologia adequada. No caso da tradução de

informação nutricional para o espanhol procedeu-se à pesquisa de fichas de produto de marcas conhecidas com este género de texto.

- **revisão de OCR<sup>3</sup>**, esta tarefa consistiu na correção de gralhas e na edição de informação em falta de folhetos turísticos. Como a empresa tinha recebido sete folhetos turísticos sobre a cidade de Leiria que continham vários erros, estes tinham de ser retificados. Estes prendiam-se sobretudo com construções frásicas erróneas (estruturas regidas por um modo, mas utilizavam outro); erros a nível sintático (uso da vírgula para separar o sujeito do predicado) e erros de inconsistência de terminologia.

Apesar de existirem diversos erros a nível de tradução, a função da estagiária não era fazer a revisão desta, mas fazer a revisão de OCR. Uma vez que os folhetos foram entregues em formato de papel, teve-se de os digitalizar e a partir daí ver os erros que o programa de OCR tinha cometido. Nesta etapa era necessário comparar os folhetos em suporte de papel com os que o programa tinha produzido. Foi possível perceber que o programa conseguiu disponibilizar grande parte da informação presente nos documentos originais, no entanto esta tinha várias gralhas: desde acentuação, pontuação errada a erros ortográficos, causados pelo reconhecimento errado de uma ou mais letra (por exemplo “luncionar” em vez de “funcionar”; “jinur em vez de “tour”). Assim, além desta tarefa, decidi fazer-se uma compilação de possíveis incoerências encontradas nos folhetos em português, inglês, espanhol e francês para auxiliar o tradutor responsável pela revisão da tradução.



**Figura 1- Tarefas realizadas**

<sup>3</sup> Optical Character Recognition

No que se refere aos materiais de apoio que serviram de consulta podem ser enunciados os seguintes: guia do utilizador do *software* de legendagem; livro sobre a tradução audiovisual para surdos “Vozes que se vêem” (Neves, 2007); parâmetros fornecidos pela empresa e dicionários monolíngues e bilingues. Além disso, foi possível trabalhar com *softwares* de legendagem e de apoio à tradução.

Os três primeiros materiais foram fornecidos no primeiro dia do estágio para entender o funcionamento do programa de legendagem com o qual se ia trabalhar e para saber que convenções deveriam ser adotadas durante o processo da tradução audiovisual. Ainda que a leitura de “Vozes que se vêem” se foque na tradução audiovisual para surdos, havia informação pertinente que explicava algumas estratégias a considerar durante o processo da tradução audiovisual interlinguística, como por exemplo: o que devia ou não ser feito para que a segmentação das legendas estivesse devidamente correta e, deste modo, contribuir para a compreensão da mensagem por parte do leitor; e acima de tudo, Neves (2007:39) explicava que era importante adequar o texto de chegada ao tipo de programa, à época e ao nível social das personagens.

Os dicionários com os quais se trabalhou foram sobretudo aqueles que eram utilizados nas disciplinas de tradução do Mestrado. Contudo, é necessário ressaltar outros que não foram utilizados na Faculdade, talvez por terem um caráter bastante informal e serem, portanto mais úteis no contexto da tradução audiovisual. Exemplo disso é o dicionário monolíngue “Urban Dictionary” que revelou ser crucial para decifrar algumas expressões de calão da série “Atlanta”. O Dicionário aberto de calão e expressões idiomáticas” da Universidade do Minho, que foi introduzido durante as aulas de tradução espanhola, foi também bastante importante para a pesquisa de algumas expressões idiomáticas e coloquiais portuguesas.

Por outro lado e como já foi dito que a Wordzilla é uma empresa de tradução audiovisual, a principal ferramenta com que se trabalhou foi o *Spot Software* (versão 4) quando se realizaram tarefas de tradução e legendagem e revisão de legendagem; por outro lado, foram ainda utilizadas a ferramenta *online* de apoio à tradução *Wordfast Anywhere* e o programa informático *WPS Writer* quando se fez tradução técnica, edição de guiões de legendagem e revisão de OCR. Em relação a estas três ferramentas, é importante comentar que as duas últimas não apresentaram grandes desafios. Por um lado, o *WPS Writer* é bastante semelhante ao *Word*; por outro lado, já se tinha trabalhado com o *Wordfast Anywhere* durante o Mestrado, sendo por isso mais fácil de o utilizar. O *Spot Software* era portanto a ferramenta com a qual ainda não se tinha tido oportunidade de

trabalhar, uma vez que é uma ferramenta de legendagem utilizada por profissionais desta área. Por esta razão serão apresentados os principais desafios registados neste programa.

A versão 4 do *Spot Software* foi o software usado para fazer a tradução e legendagem durante o estágio. No entanto, através da consulta da página *web* oficial do programa, é perceptível que a versão mais recente é a 6. Esta é aquela que é utilizada na empresa pelos tradutores *in-house*. A versão 6 possui algumas atualizações bastante úteis que a versão 4 ainda não possuía. Por exemplo, na versão 6 é possível fazer uma comparação entre dois documentos. Esta função revela ser extremamente útil porque o tradutor percebe o *feedback* dado pelo revisor. Além disso, a uma tecla de atalho (CTRL+Z), disponível na versão 6, teria sido útil. Isto porque, durante o processo de tradução eram criadas várias soluções, mas para respeitar o número de caracteres e o tempo de leitura, estas eram rejeitadas. No entanto, às vezes a solução adequada já tinha sido criada, só que entretanto tinha-se escrito outra e, uma vez que não se podia retroceder, a solução inicial acabava por ser irrecuperável. Apesar de existirem outras atualizações entre a versão mais antiga e a mais recente, destacaram-se estas porque contribuiriam para melhorar a produtividade.

Ainda em relação à produtividade, podem ser sublinhadas as principais teclas de atalho deste *software*, que revelaram ser bastante úteis. Existiam teclas de atalho específicas para o processo da tradução e legendagem e existiam outras vantajosas no processo da revisão. Quanto à primeira situação é necessário salientar as teclas de atalho CTRL+F, F8, F11 e F12. Enquanto as três últimas teclas mencionadas são referentes ao processo da legendagem, a tecla CTRL+F era extremamente proveitosa para o processo da tradução. Isto porque, como se sabe, na tradução audiovisual não são utilizadas memórias de tradução, o que não quer dizer que não é necessário ter atenção à consistência terminológica. Por outras palavras, sempre que se traduzia um termo de uma maneira e para que este fosse consistente ao longo do episódio, recorria-se à tecla que permitia procurar o termo.

No entanto, esta procura só dava para fazer na língua de chegada, ou seja no português, o que acaba por ser desvantajoso. Isto porque a pesquisa do termo seria mais útil na língua de partida porque é nesta que o termo é repetido. Para isso, tinha de se procurar o termo no guião da língua de partida e posteriormente tentar relembrar como se tinha traduzido a estrutura sintática que antecedia esse termo. Só depois é que era possível utilizar a tecla CTRL+F.

Por outro lado e antes de ser abordada a função da tecla de atalho F8 é pertinente falar em que consistiam as teclas de atalho F11 e F12. Enquanto a F11 era usada para determinar o tempo de entrada de uma legenda, a F12 era para determinar o tempo de saída da legenda. Quando este processo era feito e para confirmar se a legenda não estava nem atrasada nem adiantada face àquilo que era dito, utilizava-se a tecla F8 para testar e comprovar se as legendas estavam devidamente sincronizadas.

Quanto à segunda situação, ou seja as teclas que foram importantes durante o processo de revisão, as teclas F4 e F9 merecem ser comentadas. A tecla F4 era a que servia para fazer a verificação ortográfica, apesar de que muitas vezes esta função não reconhecia algumas palavras e corrigi-as, quando não era necessário. Já a F9 informava se se tinha ultrapassado o número de caracteres ou se o intervalo entre legendas era inferior a 4 *frames* (definidos pela empresa). Nesta etapa da revisão, o programa não dava informações sobre erros referentes ao tempo de leitura. Desta forma, durante a tradução tinha de ser ter cuidado em cumprir o tempo de leitura imposto nas convenções da empresa ou então na parte da revisão, tinha de se ver legenda a legenda.

Além disto, parece importante comentar que na versão 4 existia um *bug*, que não se tinha detetado no início e que por isso criou alguns problemas. Uma vez que uma das convenções da empresa é manter os 36 caracteres por linha, quando é feita a revisão destes erros através da F9, por vezes esta função não reconhecia que existiam legendas com mais de 36 caracteres. Quando se percebeu que se tratava de um *bug*, resolveu-se essa questão utilizando um atalho no programa, mas este tinha de ser corrigido cada vez que era criado um ficheiro novo.

Considerando o que foi mencionado, nota-se que o programa foi pensado para facilitar e auxiliar o trabalho do tradutor, uma vez que as suas funções são bastante simples de se aprender. No entanto, a versão 4 ainda apresentava algumas funções que deveriam ser repensadas como a possibilidade de retroceder ou a de se conseguir ver se existiam erros referentes ao tempo de leitura.

### 1.3. Parâmetros da empresa

Como se sabe existem várias empresas em Portugal cuja atividade é a tradução audiovisual. Cada empresa define os seus parâmetros e ainda que não se seja desta área, um espectador consegue perceber que existem algumas marcas que variam de série para série, fala-se por exemplo da questão de uso de aspas e itálicos. Mesmo antes de se iniciar o estágio e depois de se ter realizado alguns projetos audiovisuais no Mestrado, entendia-se que os itálicos deveriam ser usados quando uma personagem falasse fora de cena ou que as aspas deveriam ser usadas em conversas por telefone. Contudo, estas regras não faziam parte dos parâmetros defendidos pela empresa. De maneira a respeitar os parâmetros defendidos pela empresa e a manter a coerência nos diferentes projetos, foi fornecido um documento no primeiro dia de estágio. O documento dos parâmetros especificava algumas questões técnicas, como por exemplo: o número máximo de caracteres que se podia ter por linha; o intervalo obrigatório entre legendas, contabilizado em *frames*; a duração máxima e mínima de uma legenda e o tempo de leitura que devia ser cumprido.

Uma das questões que foi também apontada e que realmente foi fundamental para esta experiência, foi a questão dos planos. Isto porque apesar de já se saber que tem de se prestar atenção nesta mudança, existiam certas questões referentes aos planos que até então se desconheciam, por exemplo o número de *frames* que a legenda devia conter após a mudança de plano. Esta era também uma das características mais desafiantes durante o processo dos *templates*, já que um erro cometido durante esta fase poderia condicionar as legendas seguintes.

O documento dos parâmetros continha ainda informação sobre a utilização dos itálicos e das aspas. Enquanto os itálicos eram geralmente utilizados para mostrar as vozes eletrónicas (televisão, rádio, telefone) e para realçar estrangeirismos, as aspas eram utilizadas para as citações e para os títulos de livros, jornais e filmes. Um dos erros iniciais era a utilização de itálico nos nomes de estabelecimentos (nomes de restaurantes) ou em nomes de jogos didáticos (p. ex. Scrabble) por se associar este nome a um estrangeirismo. Esta opção não estava certa porque aqui não se tratava de estrangeirismos mas de marcas registadas, que deviam ser grafadas sem itálico.

Através deste documento foi possível perceber que por vezes o erro seria dar mais prioridade à mensagem no texto de partida do que ao espectador. Veja-se por exemplo,

na questão da conversão de moedas quando era preferível não o fazer. O mesmo acontecia com a tradução das formas de tratamento onde era preferível manter “Mr.” ou “Miss” em vez de se traduzir para “Sr.” e “Sra.”, respetivamente.

Ainda em relação aos parâmetros fornecidos pela empresa é importante acrescentar que o processo de tradução audiovisual não só implica a tradução do que é dito, mas também inclui a tradução de informação escrita. Por isso, foram sugeridas algumas opções no caso dos oráculos (mensagens escritas que surgem no ecrã). Sempre que fosse possível traduzi-los, isto é quando estes não se sobrepunham às legendas, era importante fazê-lo porque estes fornecem informação para a compreensão do episódio. Esta escolha corrobora a opinião de Cintas e Remael (2007) que explicam que os oráculos são também importantes para a tradução audiovisual.

*Subtitles always give priority to dialogue over written text or songs, although they must also try to cover any relevant information rendered visually.*

*(Cintas & Remael, 2007:60)*

Considerando tudo o que foi dito nesta secção percebe-se que os parâmetros devem ser lidos cuidadosamente para serem devidamente cumpridos e, desta forma corresponderem às expectativas do cliente (empresa) e do espectador.

## 1.4. Produtividade

Ainda que se tenha realizado um estágio de apenas três meses, foi possível notar algumas diferenças em termos de produtividade, se se comparar a duração de um projeto realizado no início e no fim do estágio. Antes de se explorar essa diferença é importante salientar que durante os primeiros dias de estágio, tentou-se descobrir qual seria a estratégia mais produtiva. Por outras palavras, existiam três possibilidades para realizar projetos audiovisuais. A primeira consistia na tradução do guião, sem utilizar o programa de legendagem; a segunda fazia-se somente a legendagem sem a tradução e a terceira consistiu em legendar e traduzir simultaneamente. Apesar de serem estratégias diferentes, começava-se sempre da mesma maneira: informar-se sobre o contexto e saber se já existia algum glossário (com tradução específica para algum referente cultural que se repetisse ou uma lista de formas de tratamento).

O recurso a estas estratégias permitiu concluir que a primeira e a segunda apresentam mais desvantagens e que a terceira estratégia seria a mais produtiva. Isto porque no primeiro caso o tradutor estaria a fazer o trabalho sem se guiar pelos parâmetros de legendagem e por isso quando inserisse a tradução no programa de legendagem teria de a corrigir ou refazer nesse sentido.

Por outro lado, a segunda estratégia revela ser produtiva quando é feita para outro tradutor, isto é, quando é feito o *template* para auxiliar o trabalho de outro tradutor. Caso contrário, não faz sentido fazer a legendagem antes da tradução, porque por vezes a legendagem pode também ser alterada conforme a tradução. Isto é para que a tradução seja lida no tempo de leitura definido, a legendagem pode prolongar-se depois das personagens falarem. Ainda em relação a esta segunda etapa, Neves (2007) defende que o trabalho de adaptação deve ser efetuado do princípio ao fim pela mesma pessoa, o que acaba por contrariar a estratégia de se fazer o *template* para outros tradutores. Contudo, esta prática foi adotada pela empresa, uma vez que se entende que fazer os *templates in-house* será o futuro da tradução audiovisual. Por outras palavras, os tradutores da empresa referiram que os *templates* poderão ser uma estratégia a adotar nas empresas, para que os *freelancers* apenas se dediquem à tradução. Ficou sem se perceber se esta opinião tinha que ver com questões monetárias (pagar menos ao *freelancer*) ou se estava relacionada com questões de prazo (como o *freelancer* só tem a tradução para fazer, tem de ser mais rápido).

Com o que foi mencionado, depreende-se que a terceira estratégia foi aquela que revelou ser a mais produtiva. Ainda assim, sabe-se que existe um longo percurso para se obter os resultados de um tradutor e legendador profissional. Por exemplo, na empresa existe o entendimento que um tradutor profissional demora cerca de oito horas para traduzir e legendar um episódio de 45 minutos, ao passo que a estagiária fez nesse mesmo período de tempo, um episódio de 20 minutos (traduzido e legendado). Apesar de ainda existir uma grande discrepância de produtividade entre a estagiária e um profissional, considera-se que existiram algumas mudanças positivas desde o início do estágio. Isto porque, no início do estágio demorava-se cerca de dois dias (16 horas) para fazer um episódio de 20 minutos. Por isso, reduziu-se para metade a duração da tarefa. Mesmo assim, esta duração pode nem sempre ser tão linear, ou seja, por vezes pode-se demorar mais ou menos que as oito horas estipuladas, dependendo dos obstáculos que se possam encontrar no episódio: músicas, humor e rimas tendem sempre a tardar este processo. Daí que, as oito horas acabam por ser uma estimativa.

Para se falar de produtividade é ainda necessário explicar a importância do guião para a tradução audiovisual. Em todos os projetos audiovisuais em que se trabalhou teve-se acesso ao guião do episódio. Este material de apoio revelou ser bastante pertinente durante o processo da tradução, uma vez que contribuía para um aumento da produtividade, visto que não era necessário fazer a etapa “tirar do ouvido” (Neves, 2007). No entanto, conforme as séries eram fornecidos diferentes tipos de guiões. Isto é, havia algumas séries como “Fresh Off the Boat” e “Atlanta” onde apenas eram fornecidos os diálogos entre as personagens, discriminando-se o nome de cada interveniente. Por outro lado, em algumas séries foi possível comprovar que o guião não só apresentava a informação anteriormente mencionada, como também esclarecia elementos referentes ao contexto e definia alguns termos (Neves, 2007). A informação sobre o enredo era fornecida através da explicação da cena ou das emoções que uma personagem estava a sentir. No que concerne à clarificação dos termos esta era apresentada através de uma breve definição ou de atribuição de sinónimos.

Deste modo, percebe-se que quanto mais pormenorizado e explícito for um guião, mais fácil se torna esta tarefa para o tradutor, uma vez que o contexto de uma determinada ação/expressão é explicado. Além disso, o tradutor, à partida, não perderá tanto tempo a procurar o significado de um determinado termo ou expressão, uma vez que este é esclarecido no guião.

Considerando o que foi dito, entende-se a importância da existência de guiões bem redigidos e completos. Por exemplo, a série “Atlanta” não continha essa informação complementar e uma vez que aquilo que as personagens diziam era bastante difícil de perceber (por causa do duplo sentido associado a uma expressão que será comentado na secção dos desafios), a tradução revelou ser bastante menos produtiva.

Por outro lado, a qualidade do guião nem sempre era incontestável, já que existiam muitos diálogos que não eram incluídos (isso aconteceu aquando da tradução do filme “Legally Tender: The Thanksgiving House”) ou a informação dada não correspondia ao que era dito.

Portanto, o guião revelou ser uma possível mais-valia para um tradutor durante o processo da tradução audiovisual, quando sem erros, o que infelizmente nem sempre acontece. O guião ajuda, mas o tradutor não deve deixar de prestar atenção ao que é dito no episódio.

Além do que foi mencionado anteriormente, existem outros pontos que devem ser discutidos para se compreender a evolução registada no estágio. Por um lado, no início cometeram-se vários erros de legendagem: não se cumpriam as mudanças de plano; não se subiam legendas que se sobrepunham aos créditos; excedia-se o número de caracteres estipulados (devido a um *bug* que mais tarde foi detetado, como já foi comentado anteriormente); legendas que saíam muito cedo ou tarde demais. Contudo, depois de se perceber estes erros, tentou-se aprender com eles e evitá-los. Por outro lado, em termos de tradução conseguiu-se melhorar na questão das formas de tratamento (a que no início não se dava tanta atenção, já que no mesmo episódio havia uma mescla de tratamento formal e informal com as mesmas personagens); na questão dos clínicos e na questão dos itálicos e aspas, segundo os parâmetros da empresa (no início misturava-se muito a utilização de um e outro). Ainda assim, sabe-se que o que falta melhorar além da rapidez é a obtenção de respostas mais intuitivas, que se crê conseguir com a prática.

## Capítulo 2 - Tradução multimodal

Considerando que o estágio foi realizado numa empresa de legendagem, sabia-se que à partida, se iria realizar bastantes projetos audiovisuais. A tradução destes projetos implica uma adequação de pelo menos três modos (imagem, som e o texto). Além destes projetos foi ainda possível trabalhar com um projeto técnico que também combinava mais do que um modo. Neste sentido, foi possível perceber que a multimodalidade era uma característica partilhada pelos diferentes projetos realizados. Por isso, decidiu-se analisar a multimodalidade como tema central deste relatório para comentar os desafios encontrados e as estratégias que surgiram para os resolver.

Segundo Gustems (2014) a multimodalidade traduz-se na comunicação realizada através de diferentes modos: texto, imagem, desenhos, gráficos, som, música, entre outros. Neste sentido, perante um projeto multimodal, o tradutor tem de saber que estratégias deve adotar para conseguir transmitir quer os elementos verbais quer os não-verbais<sup>4</sup>. Para isso, o tradutor tem de perceber qual a função que cada elemento pode desempenhar nos diferentes géneros textuais. Por exemplo, se se considerar a relação imagem-texto é necessário perceber a função existente: será que a imagem estabelece alguma relação com o texto?; será que a imagem é usada como forma de explicar o texto?; será que a imagem ajuda na condensação de informação? (Tercedor *et al.*, 2009:147). Como se poderá constatar ao longo deste relatório, a imagem suportava de uma forma decisiva para o leitor a informação textual. Por essa mesma razão é possível inferir que os elementos textuais teriam de estar em consonância com os visuais.

Ainda que a multimodalidade seja caracterizada pela coexistência de vários modos, o presente relatório focar-se-á na importância da imagem, uma vez que o modo da imagem foi o que criou mais entraves para a tradução dos projetos realizados, na medida em que se tinha de delinear estratégias para incluir a informação não-verbal. Por outro lado, explicar-se-á que a imagem desempenhou um papel fundamental para a escolha de soluções tradutivas.

Com base no que foi mencionado, percebe-se que os elementos não-verbais são tão importantes como os verbais, já que a imagem pode fornecer e clarificar alguma

---

<sup>4</sup> Enquanto os primeiros se referem ao texto, os elementos não-verbais presentes nesse texto incluem: imagens, gráficos, tabelas e formatação do texto (Nord, 2005).

informação presente no elemento verbal: ajudar a explicar algumas ambiguidades e dar uma melhor percepção do contexto.

*Non-verbal elements in multimodal texts not only perform the function of illustration the linguistic part of the text, but also play an integral role in the constitution of the meaning, whether through interaction with the linguistic elements or as an independent semiotic system.*

*(Kaindl, 2004:176)*

Mas será que é possível conciliar estes elementos em todos os géneros textuais e de que forma é que isto é feito? Dependendo do género textual é que o tradutor consegue perceber que elemento deve prevalecer. Mais concretamente, perante produções audiovisuais, nem sempre é possível transmitir todos os elementos, por questões de espaço e tempo. Caso isso aconteça, quais serão as consequências? As respostas a estas perguntas serão dadas na seguinte secção, onde será apresentada a multimodalidade nas produções audiovisuais.

Por outro lado, a importância da imagem será ainda comentada na secção 2.2. Isto porque sabendo que a imagem pode muitas vezes servir como estratégia de publicidade nas páginas *web* é relevante saber como adaptar o texto à imagem.

O presente relatório pretende assim mostrar de que forma a imagem interfere nas diferentes etapas de tradução em projetos multimodais.

## 2.1. Importância da multimodalidade na tradução audiovisual

Todos os projetos de tradução audiovisual estão inteiramente associados à multimodalidade, graças à coexistência de imagem, texto e som. Por outras palavras, “qualquer texto audiovisual advém da composição de elementos visuais e auditivos que se complementam de forma a que o produto final surja como um todo indissociável.” (Neves, 2007:65). Em relação aos elementos visuais, Bartoll (2015) subdivide-os em: código iconográfico; código fotográfico e código de planos. O código iconográfico está relacionado com os símbolos e o significado destes. O autor explica que apesar de muitos destes símbolos não serem culturalmente partilhados, não se devem traduzir, a menos que seja necessário percebê-los para a compreensão da produção audiovisual<sup>5</sup>. Por outro lado, o código fotográfico está relacionado com a alteração da iluminação e da cor (preto ou branco), mas o tradutor não consegue acrescentar muita informação neste código. Por último, o código de planos é importante para a tradução porque é quando o tradutor percebe se deve ou não traduzir uma mensagem escrita (oráculo). No que diz respeito aos elementos auditivos, Bartoll (2015) explica que o tradutor tem de considerar quatro códigos: musical; de colocação do som; linguístico; paralinguístico. O código musical está relacionado com as canções que aparecem nas produções audiovisuais e se estas devem ou não ser traduzidas.<sup>6</sup> O código da colocação do som mostra se a mensagem é dita pela voz de uma personagem ou do narrador.<sup>7</sup> O código linguístico é onde o tradutor tem de analisar os marcadores discursivos, interjeições, recursos sintáticos (repetição; elisão), recursos semânticos (léxico; jogos de palavras; expressões; eufemismos) e recursos morfológicos (aumentativos e diminutivos e a sua denotação). O código paralinguístico dá informação sobre o tom, timbre e a entoação. É fulcral que o tradutor consiga perceber estes elementos, para depois saber que estratégias deve adotar na legendagem. Por exemplo, em relações às repetições e interjeições presentes no texto original, muitas vezes estas têm de ser condensadas ou eliminadas nas legendas do texto de chegada por questão de tempo e caracteres e também porque a legendagem deve ser o mais clara possível. Por outro lado, o código paralinguístico deve ser transmitido ou

---

<sup>5</sup> O autor dá o exemplo do filme “Pulp Fiction” onde uma das personagens faz um desenho para dizer aquilo que quer. Neste caso, uma das personagens desenha um quadrado para a outra personagem porque quer dizer que ele é retrógrado. (square=quadrado (forma) e retrógrado (pessoa)).

<sup>6</sup> As canções são traduzidas se acrescentarem valor narrativo.

<sup>7</sup> Quando se souber isso, tem de haver uma distinção visível nas legendas. Umhas empresas grafam o narrador com itálico, outras com aspas.

através de itálicos ou aspas<sup>8</sup> e ainda através de sinais de pontuação, para ser possível expressar o sentimento da personagem. Com tudo isto, percebe-se que existem inúmeros fatores que contribuem para a qualidade da tradução de uma produção audiovisual.

Idealmente, perante um projeto destes, o tradutor não pode desvalorizar a função de um destes modos, já que todos eles dão informação importante ao espectador. Contudo, e sabendo que a legendagem é caracterizada por limitação de tempo e espaço, nem sempre é possível incluir todos os elementos. Daí que aquilo que é dito tem de ser privilegiado em relação aos oráculos que por vezes aparecem no ecrã. O que nem sempre é bom, por causa do efeito cómico. Mais concretamente, num dos episódios trabalhados da série “Fresh Off the Boat” o filho está a tentar convencer a mãe a deixá-lo ir a um concerto de *rap*. Para tal, mostra-lhe vários CD e a partir dos nomes dos artistas, explica à mãe que os *rappers* são um modelo a seguir. Por exemplo, mostra um CD do Dr. Dre e outro do Snoop Dogg, onde no primeiro caso diz que se trata de um “doutor” e no segundo diz que a mãe chinesa está constantemente a falar do ano do cão (ou seja, referente cultural). Existe portanto um jogo de palavras entre os nomes artísticos (“Dr” / “Dogg”) e o significado destes. Mas como os CD que o filho apresenta estão sob a forma de oráculos e como se sobrepõe ao que ele diz, não foi possível transmitir essa ideia na legendagem efetuada. Apenas se traduziu a fala. Para uma pessoa que não entenda o idioma inglês, este efeito cómico é perdido, porque, neste caso, não se consegue conciliar o elemento visual com o verbal.

Em relação ao que foi referido anteriormente e considerando a opinião de Chen (2016) percebe-se que a legendagem pode ser afetada por dois motivos: questões técnicas (tempo e espaço) e questões culturais (apesar de todos os projetos de tradução serem influenciados por referentes culturais, na legendagem é mais evidente tendo em conta os elementos visuais).

*The next key issue in subtitle translation is that of bridging cultural gaps. Though a common issue in all translation activities, it carries different implications in subtitle translation where the role of visual modes is more conspicuous and frequently considered.*

*(Chen, 2016: 70)*

---

<sup>8</sup> Isto vai depender dos parâmetros de cada empresa.

Assim parece relevante falar sobre a importância que a imagem pode ter na aplicação de estratégias de redução (por causa das questões técnicas) e na compreensão adequada de certos referentes culturais.

Em relação ao primeiro caso pode dizer-se que é muitas vezes necessário condensar informação na legendagem e, por vezes, a imagem pode ajudar a fazê-lo. Por outras palavras, se um termo que já foi utilizado uma vez e logo a seguir é repetido, pode utilizar-se um pronome para encurtar a ideia já referida. É através da legenda anterior que o tradutor pode reformular a seguinte legenda, sem omitir muita informação. (Díaz-Cintas & Remael, 2007: 147).

No que concerne ao segundo caso, a imagem pode muitas vezes ajudar a clarificar aquilo a que as personagens se referem. Isto é, alguns referentes culturais inexistentes na cultura de chegada podem ser esclarecidos assim que aparecem no ecrã. Por exemplo, na série “The Mindy Project”, o irmão está a falar com um amigo sobre os passatempos de infância da sua irmã, onde utiliza a seguinte expressão: “Do you dig it?”. Noutro contexto, esta expressão poderia apenas servir como mera pergunta, se o amigo “percebe o que lhe está a contar”; contudo, como anteriormente o irmão está a falar dos passatempos, percebe-se que esta frase está relacionada com algum referente da cultura norte-americana. Com alguma pesquisa e depois do irmão dizer que o passatempo da irmã era mascarar-se de detetive Shaft, percebeu-se que a pergunta (“Do you dig it?”) estava também relacionada com a música da mesma série Shaft. Perante esta situação surgiu a dúvida sobre o que devia ser transmitido na legendagem: passar a informação presente na pergunta sem indicação da música ou falar da música? (sem esquecer o limite de espaço). Aquilo que foi indicado pela empresa foi que era preferível manter a ideia da música, para criar o efeito humorístico presente naquela cena.

A imagem desempenha ainda um papel fundamental durante o processo da legendagem, uma vez que é através da imagem que se percebe a cinésia (o que significam os diferentes gestos); as emoções e as expressões faciais de cada personagem e de que forma é que isto pode ser transmitido nas legendas para uma cultura que não partilhe estes gestos. Enquanto algumas emoções – como a fúria, irritação, surpresa, entusiasmo, entre outros – podem ser transmitidas através do ponto de exclamação, nem todas as características de uma personagem podem ser transmitidas nas legendas. Por exemplo, num dos episódios trabalhados uma criança está a cantar num concurso escolar e é chamada a atenção por cecear. Ainda que no texto de partida as palavras aparecem escritas

como que se imitassem o ceceio, na legenda do texto de chegada não foi possível fazê-lo. Isto porque a empresa explicou que seria mais complicado o espectador perceber a palavra e que através da própria imagem é visível que estão a repreender a menina, por isso não era necessário transmiti-lo nas legendas. Neste sentido, a afirmação de Borodo (2014) é assim validada, uma vez que o autor explica que os elementos visuais nem sempre são um entrave para o tradutor<sup>9</sup>, pois também podem desempenhar um papel importante no processo da tradução. Em relação às expressões faciais, por exemplo, num dos episódios trabalhados duas personagens estão a falar sobre a possibilidade de uma delas ir trabalhar com um outro colega. Nisto, uma delas pergunta à outra “Is that all right?” ao que a outra responde “No.”. No início tinha-se optado pela tradução “Não te importas? / Importo.” para mostrar que a segunda personagem não estava de acordo com a proposta feita pela primeira. Contudo, esta solução teve de ser alterada, já que na imagem é possível ver que a personagem que diz “no”, reforça essa ideia ao abanar a cabeça (em português este gesto está associado à palavra não), daí que a solução final acabou por também incluir um “não”. A solução final ficou assim: “Podes fazer isso?” / Não.”

Através do que se expôs anteriormente percebe-se que aquilo que é transmitido na imagem não pode ser dissociar das legendas. Por isso, percebe-se a importância conferida à sincronização neste género textual, porque tal como Díaz-Cintas e Remael (2007:90) comentam o espectador considera a sincronização o fator mais determinante para a qualidade da produção audiovisual. Para isso, as legendas têm de acompanhar a imagem e nunca devem anteceder ou estar atrasadas em relação à narração que é feita pela imagem. (Díaz-Cintas & Remael, 2007: 51). Apesar do que foi mencionado, nas primeiras semanas do estágio adotaram-se diferentes estratégias para a realização dos projetos audiovisuais, que podiam comprometer a relação entre o texto e a imagem. Uma dessas estratégias baseava-se na tradução do guião sem auxílio do programa de legendagem, ou seja, apenas se estaria a traduzir o texto sem ter acesso ao vídeo. Esta estratégia revelou ser infrutífera, uma vez que a mensagem transmitida pela imagem é extremamente importante para a tradução de projetos audiovisuais. Esta ideia corrobora com a opinião expressa por Morgan (2007, citado por Pérez-González, 2014): “The images speak volumes louder than words”.

---

<sup>9</sup> Segundo o autor as imagens podem por vezes contrariar o elemento verbal, o que acaba por ser um entrave.

Em suma, compreende-se que a multimodalidade caracteriza as produções audiovisuais e que, por vezes, os elementos não-verbais podem conter informação que ajude a resolver problemas de tradução (Cintas & Remael,2007) criados pelo guião. Portanto, entende-se que tudo aquilo que está na imagem não deve ser desvalorizado.

## 2.2. Importância da multimodalidade na tradução técnica (páginas web)

Como se referiu anteriormente, durante o estágio realizaram-se projetos de tradução de páginas *web*, que apresentavam desafios relacionados com a multimodalidade. Por isso, esta secção focar-se-á na importância da multimodalidade para o género textual acima mencionado. Além disso e uma vez que as páginas *web* inseriam-se no domínio da culinária, explicar-se-á de que forma é que a imagem auxiliou o processo tradutológico na decisão da escolha de termos culinários.

Ainda que exista um grande número de páginas *web*, com diferentes domínios, depreende-se que o principal objetivo deste género textual é informar o público sobre um determinado produto (Gambier, 2001). Daí que a informação, quer seja verbal ou não-verbal, tem de estar clara para suscitar o interesse do público-alvo.

Considerando o que foi mencionado, entende-se que o tradutor tem de ser capaz de transmitir uma mensagem perceptível, caso contrário o principal objetivo deste género textual não será cumprido. Por outro lado, o tradutor tem de conhecer a origem do destinatário, porque pode ter que adotar estratégias de localização<sup>10</sup> (a página *web* tem de estar adaptada linguística e culturalmente). Por exemplo, em relação aos elementos não-verbais, o tradutor tem de perceber aquilo que deve ou não ser adaptado, porque uma imagem ou um logotipo pode não ter a mesma conotação que na cultura de partida (Nord, 2005:121).

Apesar de o projeto que se realizou não ser uma localização<sup>11</sup>, parece importante explicar que os desafios encontrados se prenderam sobretudo com a adaptação de pratos típicos presentes na cultura de partida (portuguesa) e inexistentes na cultura de chegada (espanhola). Assim, deduz-se que outro aspeto a considerar na tradução deste género textual é a questão cultural. Ainda que todos os projetos de tradução impliquem um conhecimento e transferência de diferentes referentes culturais, este projeto era um pouco mais marcado nessa questão por causa da intenção e da multimodalidade do texto.

---

<sup>10</sup> **Website localization** is a more specialized process of adapting your web content and applications for regional—or local—consumption. It goes beyond translation to modify the source language and other site elements to appeal to the customer’s cultural preferences in their own target language. Citação retirada de <http://content.lionbridge.com/the-difference-between-translation-and-localization-for-multilingual-website-projects-definitions/>.

<sup>11</sup> O projeto já tinha sido traduzido para o inglês pela empresa e entregue ao cliente. No entanto, a estagiária solicitou a tradução desse projeto para o espanhol, de formar a ter a oportunidade de trabalhar com esse idioma. Para este projeto não se fez recurso de nenhuma ferramenta de localização.

*Web phenomena, and websites in particular, are unique expressions of contemporary culture, and as such they constitute a huge repository of potential data about contemporary ways of doing and thinking of large groups of people across ethnic and national boundaries.*  
(Pauwels, 2012)

Tal como Pauwels (2012) afirma as páginas *web* são manifestações de uma determinada cultura e por isso é extramente importante decifrar essa informação cultural, visível em elementos verbais e não-verbais. Partindo deste princípio, Nord (2005, citada por Lako, 2012) explica que os elementos não-verbais podem transmitir mais informação que os verbais. Considerando o projeto que se realizou, parece que essa opinião é validada, já que o modo visual (imagens que divulgavam as sobremesas portuguesas), revelou ser crucial e, de certa forma, mais elucidativo para a decisão tradutológica. Isto porque algumas das sobremesas descritas eram uma versão criada pelo próprio cliente e caso não se tivesse acesso às imagens, a tradução seria ainda mais complexa. Esse caráter elucidativo associado às imagens podia ser também importante para o público-alvo espanhol, caso a página *web* fosse de facto traduzida para a cultura espanhola. Isto porque o público não só teria a informação da sobremesa, como poderia ter acesso à imagem dos pratos típicos, o que tornaria o produto mais apelativo.

Portanto, a imagem não só é útil para um género textual que pretende divulgar o seu produto, como também é crucial para o trabalho de um tradutor, uma vez que lhe permite ter uma ideia visual do que está presente na mensagem. Assim, entende-se que os elementos não-verbais são realmente fornecedores de informação cultural (Nord, 2005:121) e que por essa razão deve-se ter em atenção a descrição que os acompanha. Por outras palavras e considerando o projeto que se realizou – as imagens forneciam claramente informação cultural sobre a gastronomia portuguesa – compreende-se que a descrição tinha de estar, quer adaptada à imagem da cultura de partida, quer adaptada à descrição textual da cultura de chegada.

Segundo Tercedor *et al.* (2009), sempre que um texto é acompanhado por uma imagem, é mais fácil perceber os termos. Entende-se portanto que a imagem foi útil neste projeto de tradução técnica, uma vez que ajudou a clarificar algumas ideias dúbias presentes no texto original. As soluções foram portanto auxiliadas através deste elemento não-verbal, mas durante o processo tradutológico surgiu a questão de como se deveria traduzir o nome de um prato típico de uma cultura.

*Uno de los mayores retos de la traducción gastronómica es enfrentarse a nombres de platos típicos. ¿Cómo se traduce «salmorejo», «torrija» o «fabada»? No tienen una traducción específica porque son platos típicos de España.*

*(poliglota, 2016)<sup>12</sup>*

Por se tratar de sobremesas típicas portuguesas, era importante perceber que estratégias se deviam adotar para que se obtivesse o mesmo efeito na cultura espanhola, isto é, despertar o interesse pela gastronomia. Pensou-se que a melhor estratégia seria a de se aproximar o texto ao leitor – equivalência dinâmica (Nida, 1964) – para que o público percebesse o que poderia consumir. Desta maneira, tentou explicar-se em que consistia cada sobremesa utilizando termos chaves que a clarificassem (os exemplos estão especificados na secção 3.2). Isto é, além da equivalência dinâmica, utilizou-se a estratégia da explicitação para que o público percebesse aquilo que podia comer.

Conclui-se portanto que o projeto em causa era caracterizado pela multimodalidade, onde a imagem era o modo com mais destaque. Isto porque foi a imagem que permitiu tomar as decisões relativas à solução tradutológica.

---

<sup>12</sup> Informação retirada da página *web* poliglota traducciones. Disponível em: <http://www.poliglota.com/una-buena-traduccion-gastronomica/>.

## Capítulo 3 - Desafios registados durante o estágio

Durante o estágio foram encontrados vários desafios tradutológicos e, a partir daqui, tentou-se encontrar a melhor estratégia para conseguir obter a solução que mais se adequasse ao público-alvo. Desta forma, nesta secção será relatado o processo realizado para conseguir a solução adequada. Uma vez que se realizaram diferentes tipos de tarefas de tradução, nesta secção existirão duas análises: a dos desafios relacionados com a tradução audiovisual e a dos desafios que se registaram durante o processo da tradução técnica.

### 3.1. Desafios referente à tradução audiovisual

Para o tradutor poder realizar uma tarefa de tradução audiovisual tem, em primeiro lugar, que saber quais são os parâmetros adotados pela empresa. Depois de conhecer essas convenções, o tradutor precisa de saber para que público é que o episódio será emitido para, assim, prever alguns desafios que possam surgir. Além disso, nesta fase de pré-tradução é necessário esclarecer algumas dúvidas que ajudem a preparar o processo da tradução. Por isso, surgiram algumas questões antes de se traduzir e legendar, tais como:

- género de série: comédia; policial; *cartoons*; musical; biografia; fantasia, etc?
- ano/época que a série retratava?
- registo a adotar: informal ou formal?
- linguagem tabu e calão: censurar ou não?

Estas questões são importantes para o tradutor conseguir antecipar alguns desafios que possam surgir e, uma vez que foi possível traduzir e legendar várias séries, que já tinham emitido a primeira ou segunda temporada, era fundamental saber se já tinha sido criado alguma espécie de glossário que ajudasse a manter a coerência das séries passadas. Teve-se a oportunidade de trabalhar duas vezes com glossários de séries diferentes: um deles dava informação sobre as formas de tratamento a adotar, já que tanto era utilizada a segunda pessoa do singular, como a segunda pessoa do plural; por outro lado, o outro

guião recebido continha informação sobre algumas expressões e referentes culturais repetidos ao longo da série.

### **3.1.1. Formas de tratamento**

Como alguns dos projetos audiovisuais realizados não correspondiam à primeira temporada era importante perceber em que consistia a série e quais eram as suas principais características. Uma dessas características era perceber o tratamento utilizado entre as personagens.

A empresa definia as formas de tratamento segundo a realidade portuguesa. Isto é, quando o contexto era mais informal, por exemplo entre amigos ou familiares, usava-se quase sempre a segunda pessoa do singular. Exceto, na série de época “Os mistérios de Miss Fisher”, onde o contexto era extremamente formal, talvez por se tratar de uma série de época e, por isso decidiu utilizar-se quase sempre a terceira pessoa do singular, mas que equivale a uma segunda pessoa (você).

Por outro lado, na maioria das séries, a segunda pessoa do plural era sobretudo usada na relação funcionário-patrão ou quando as personagens se conheciam pela primeira vez. No entanto, também aqui se registavam algumas exceções. Por exemplo, na série “The Mindy Project”, o tratamento não foi definido entre funcionário-patrão, mas entre colegas de trabalho. Isto é, foi estipulada a seguinte regra: utilização da segunda pessoa do plural entre enfermeiros e médicos. Contudo, se fosse um médico a dirigir-se a um enfermeiro, devia usar-se a segunda pessoa do singular.

É importante referir que é necessário manter a coerência das formas de tratamento ao longo da série, contudo estas podem sofrer alterações, assim como acontece na vida real, quando uma pessoa se torna mais cúmplice/amiga da outra. Essa distinção foi feita em duas ocasiões: no filme “Legally Tender: The Thanksgiving House”, quando as personagens passam de desconhecidos, no início do filme, a namorados, no final do filme; e na série “MacGyver” entre a personagem Riley e MacGyver que se conhecem pela primeira vez na prisão. Como a sua relação muda ao longo do episódio, ou seja, tornam-se cúmplices, foi decidido que se alteraria a forma de tratamento, utilizando uma mais familiar.

Durante o estágio percebeu-se que é crucial definir a utilização das formas de tratamento criteriosamente para não interferir negativamente na compreensibilidade do conteúdo linguístico.

### 3.1.2. Humor

Considera-se importante fazer referência ao humor, uma vez que a maioria dos exemplos das produções audiovisuais incide em séries de comédia.

Como o tema do humor foi bastante trabalhado no estágio, foi possível perceber as dificuldades que deste advém. Na opinião de Vandaele (2010), o humor é um dos grandes desafios que um tradutor pode encontrar, por duas razões. Por um lado, o autor explica que na tradução do humor, o tradutor deve lidar com todas as expectativas e soluções inteiramente relacionadas com uma cultura. Por outro lado, porque se não se conseguir transferir o efeito cómico, o público não será capaz de identificar a piada no texto. O autor explica ainda que o humor pode estar associado à ideia de algo não traduzível porque é construído a pensar num conhecimento implícito de uma determinada cultura. Por isso, perante isto tem de se pensar como é que o humor pode ser transmitido numa produção audiovisual que foi criada a pensar num determinado público numa cultura, mas que é importado para outra cultura. Ao longo dos diferentes projetos realizados, tentou transferir-se o humor de maneira a que o público português percebesse e se risse da piada originária da cultura de partida, neste caso a norte-americana.

Além desta complexidade associada ao humor, é necessário acrescentar que, por vezes, a informação presente no guião não era suficientemente esclarecedora para se perceber aquilo que as personagens queriam transmitir. Por isso, e sendo as produções audiovisuais projetos multimodais, decidi analisar-se a imagem para clarificar a questão acima mencionada. A imagem foi ainda bastante útil para saber se a solução inicialmente proposta faria sentido, já que as legendas tinham de corresponder ao contexto visual da cena em causa.

O som, que é também outra característica do género audiovisual, assumiu um papel importante durante alguns desafios de tradução de humor, nomeadamente no caso das rimas. Como no texto de partida se percebia claramente a repetição dos sons, sempre que foi possível tentou manter-se essa característica para também se manter o efeito cómico.

Nesta parte serão explicados alguns desafios relacionados com o humor, mais concretamente dividir-se-á esta parte nas rimas e nos jogos de palavras com efeito cómico.

### 3.1.2.1. Rimas com efeito cômico

Nos desafios das rimas existe a possibilidade de manter ou não a rima. Por exemplo, percebeu-se que nas traduções geralmente observa-se que a rima não se mantém, já que nem sempre é possível criar uma rima adequada no texto de chegada (Molina & Quiles, 2015). Contudo, Sajna (2013) afirma que o tradutor por norma deve tentar recriar a rima no texto de chegada quando a rima é portadora do efeito humorístico. Perante estas opiniões distintas, questionou-se a empresa sobre que parâmetro deveria ser seguido. A Wordzilla explicou que sempre que fosse possível devia-se adaptar a rima à cultura de chegada sem que o sentido da cultura de partida fosse muito alterado.

No entanto, nem sempre foi fácil, uma vez que a rima na língua portuguesa não criava o mesmo efeito cômico que no texto de partida. Daí que a estratégia passou por encontrar uma solução que recriasse a rima e alterasse o significado das palavras originais. Por vezes, as rimas no texto original eram feitas através de interjeições, mas em português não era possível fazer dessa maneira, porque a rima não era criada. O que obrigou a procurar algumas expressões que contribuíssem para o efeito criado no original.

As rimas que serão posteriormente comentadas inserem-se na questão da multimodalidade porque combinam o elemento acústico (repetição de sons) com o elemento visual (gestos; referentes e expressões faciais). Isto é, as rimas estiveram sempre dependentes de dois modos de comunicação. Assim, as soluções tiveram que passar por respeitar o efeito fonético e visual. A seguir, segue-se a justificação do processo levado a cabo para obtenção de cada solução adequada.

<b>Texto de partida (EN)</b>	<b>Proposta da estagiária (PT)</b>
Bulk up <b>now</b> . Watch the ladies say <b>wow</b> .	Ganha músculo <b>agora</b> e vê as miúdas andar <b>à nora</b> .

**Tabela 1- Rima perfeita**

A primeira rima selecionada foi retirada da série “A vida é injusta”, onde existe uma rima perfeita, porque são pronunciadas da mesma maneira, mas diferenciam-se no

significado<sup>13</sup> entre a palavra “now” e “wow”. Este desafio surgiu depois de a adolescente Jessica perceber que ao chantagear Malcolm, conseguiria o que queria. Isto é, a rapariga percebe que para ter aquilo que quer, basta contar um segredo do rapaz a todos os seus colegas da escola e por isso diz-lhe que sabe que ele toma suplementos de culturismo. Apesar de ele negar, a rapariga mostra-lhe o frasco que ele tem escondido e nisto inventa um *slogan* para esse produto. A personagem feminina consegue dizer este *slogan* de uma maneira irónica, ridicularizando as escolhas que o rapaz faz para ter um corpo mais atlético. O efeito criado pela rima é tentar mostrar que tomar o suplemento vai ajudar a conquistar o sexo feminino, isso é visível através da interjeição “wow”. Este “wow” tanto pode ser interpretado de forma positiva como de forma negativa. No primeiro caso, a interjeição funciona como uma satisfação, ou seja, as raparigas ficam felizes por Malcolm tomar o suplemento. No segundo caso, a interjeição pode ser de surpresa pelo facto de o rapaz ter de tomar o suplemento para obter um corpo musculado. Como esta frase é dita por Jessica que satiriza as escolhas de Malcolm, pensou-se que esta interjeição seria mais de surpresa, ou seja, teria uma conotação negativa.

Depois de se entender o sentido desta rima, achou-se que se deveria arranjar o equivalente da interjeição e a partir daí tentar criar uma rima que tivesse o mesmo efeito que o texto original. Contudo, percebeu-se que o equivalente em português “uau”, não seria adequado já que não se conseguiu encontrar nenhuma palavra com esta terminação que desse para rimar e que se adaptasse a este contexto. Uma vez que a partir de “wow” não se conseguia obter outras rimas, decidiu encontrar-se o equivalente de “now”. Optando portanto pela tradução “agora”, procurou-se outras palavras que rimassem com esta palavra<sup>14</sup>. Encontrou-se a palavra “nora” e a estagiária pensou na expressão idiomática “andar à nora”<sup>15</sup>. Ainda que o significado seja distinto do original, pensa-se que ao se utilizar esta expressão aproximava-se da ideia do original, ou seja, a utilização do tal suplemento provocaria uma sensação de espanto no público feminino, que não saberia o que fazer nem como reagir com aquela informação.

A questão da multimodalidade foi particularmente pertinente para ultrapassar este desafio porque é através das expressões faciais que se percebe o verdadeiro significado da interjeição “wow”. A partir daqui, a estagiária sabia que tinha de criar uma ideia

---

<sup>13</sup> Informação retirada de <http://www.dictionary.com/browse/perfect-rhyme?s=t>.

<sup>14</sup> A página web [rhymit.com](http://rhymit.com) revelou ser bastante útil na procura de termos que rimassem.

<sup>15</sup> Significa andar desorientado/ sem saber o que se fazer Definição retirada do Dicionário infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2017. [consult. 2017-06-06].

negativa do uso do suplemento e a utilização da expressão idiomática supracitada pareceu ser a solução adequada. Daí que a estratégia da explicitação pareceu a mais indicada para clarificar o valor semântico da interjeição para o público português.

Depois deste exemplo, analisar-se-á outro exemplo de rima que também foi solucionado através da conjugação do som, imagem e texto. Ou seja, quer o som quer a imagem definiram que estratégia se devia adotar. Esta rima é distinta da que se encontrou no exemplo anterior por dois motivos: trata-se de uma rima feita a partir de homófonas, já que as palavras têm significado e grafia diferente, mas partilham a fonética; além disso, esta rima estava inserida numa canção. Em relação às canções é necessário clarificar que estas são traduzidas na legendagem apenas quando acrescentam valor narrativo. Como os protagonistas cantam esta música, a tradução era mesmo necessária.

<b>Original (EN)</b>	<b>Proposta da estagiária (PT)</b>
One man likes to push a <b>plough</b> . The other likes to chase a <b>cow</b> .	Um gosta de pegar no <b>arado</b> <sup>16</sup> O outro gosta de andar atrás do <b>gado</b> .

**Tabela 2- Rimas através de homófona**

As rimas em questão surgem num episódio de “Os Simpson” e para se perceber as estratégias usadas é necessário explicar em que contexto se inserem. Neste episódio, os amigos Bart e Milhouse elaboram vários esquemas para separarem os pais de Milhouse. Para isso, decidem imitar as armadilhas do filme juvenil “Pai para mim... Mãe para ti”. No entanto, percebem que não estão a conseguir separar os pais e por isso Milhouse propõe usar outro filme, neste caso o musical “Oklahoma” de 1955, como um modelo a seguir. A escolha deste segundo filme é para criar o efeito cómico característico desta série, já que o filme em causa não tem nada que ver com armadilhas para separar um casal. Por outro lado, Milhouse explica que a música e a dança podem ajudar a resolver os seus problemas. Por isso, depois aparecem os dois amigos a cantar uma música retirada do musical “Oklahoma”, um está vestido de agricultor e o outro de *cowboy* e ambos estão numa quinta.

Considerando o que foi anteriormente mencionado percebe-se que o significado desta rima é tentar transmitir o que faz um agricultor (presente no primeiro verso) e um

---

<sup>16</sup> Este verso não termina num ponto final e depois o segundo verso começa em maiúscula porque esta é a regra utilizada na empresa, quando se está perante uma canção.

*cowboy* (presente no segundo verso). Daí que as soluções tradutológicas tinham que mostrar essa ideia.

Como se pode ver através da tabela, as palavras que rimam são “plough”<sup>17</sup> e “cow”, por isso depois de se perceber o significado da rima, procedeu-se à pesquisa do equivalente português referente ao primeiro vocábulo. A tradução que se encontrou foi “arado” e a partir daí fez-se uma rima que estivesse relacionada com a ocupação de um *cowboy*. No texto de partida associam *cowboy* a uma vaca e nesse sentido fez-se também uma associação a um animal que rimasse com “arado”. O único que se conseguiu foi “veado” o que não seria válido porque esse não é um animal que é domesticado por um *cowboy*. Caso se escolhesse a solução “veado”, a tradução podia criar certa estranheza para o espectador porque ainda que rimasse com arado, não conseguia perceber como é que um *cowboy* pode correr atrás de um veado. Por isso, pesquisou-se a definição de *cowboy* – guarda ou condutor de gado vacum<sup>18</sup> – o que revelou ser bastante útil porque na própria definição existia uma palavra que rimasse com “arado”, isto é, “gado”. A utilização da palavra “gado” funciona neste contexto porque se percebe que no campo lexical de *cowboy* consta esta palavra. Esta solução foi criada e auxiliada pela imagem uma vez que as personagens apenas gesticulavam as ações associadas a puxar um arado e a perseguir animais. Mais concretamente, não se encontrava nenhuma “vaca” na cena, portanto foi possível ser um pouco mais criativa com essa rima. Também é importante destacar que a solução que passa pelo uso da palavra “gado” foi alcançada através da estratégia de hiperónimo/hipónimo, funcionando “gado” como o hiperónimo de “vaca”. Contudo, é importante referir que nem sempre é possível ser tão criativo como desejado, já que a imagem acaba por ditar as decisões que se devem tomar. Tudo isto corrobora com o que tem sido mencionado neste relatório, ou seja tem de existir uma consistência nas legendas associadas à narrativa visual.

Ainda em relação às rimas, abordar-se-á um último desafio que se encontrou durante o estágio. O exemplo que se segue foi selecionado não tanto por questões de dificuldades de rima, mas para mostrar uma estratégia que revelou ser útil aquando das rimas, isto é trocar a ordem da frase para que a rima fosse possível. Atente-se no seguinte exemplo:

---

<sup>17</sup> O exemplo foi retirado do guião que se recebeu. A palavra “plough” está conforme a grafia do inglês britânico, o que é estranho porque a série é norte-americana.

<sup>18</sup> Definição retirada do Dicionário infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2017. [Consult. a 07 de junho de 2017]

<b>Original (EN)</b>	<b>Proposta da estagiária (PT)</b>
What flows from the <b>nose</b> , does not go on the <b>clothes</b> .	O que do nariz <b>sai</b> <sup>19</sup> Nas roupas não <b>cai</b> .

**Tabela 3- Rima através da assonância**

O desafio acima mencionado surge também na série “Os Simpson”. Para quem desconhece a série é importante reforçar que uma das personagens, o Zelador Willie, é conhecida por ser grosseira e mal-educada. Numa tentativa de tornar o Zelador Willie numa pessoa civilizada, Lisa tenta ensinar-lhe a comportar-se como um verdadeiro cavalheiro. Depois de várias tentativas, Lisa tenta ensinar uma última lição ao Zelador e fá-lo através de uma música. É nesta música que surge a rima acima mencionada, descortinando desta maneira o significado da rima, ou seja, ensinar boas maneiras ao Zelador. Uma vez que se trata de um exemplo retirado de uma produção audiovisual, esta ideia tem de conseguir respeitar aquilo que aparece na imagem. Neste caso, durante a canção, a personagem aponta diretamente para o seu nariz e depois para as roupas, daí que estes vocábulos teriam de certa forma de estar incluídos. Mais uma vez volta a abordar-se a questão da criatividade na multimodalidade, onde neste exemplo particular não se podia desviar daquilo que as personagens se estavam a referir.

Como se pode ver na tabela, as palavras que rimam são “nose” e “clothes”. Ainda que a rima do texto de partida seja construída através da assonância, esta não foi a opção utilizada para se obter a solução. Para se poder incluir os vocábulos “nariz” e “roupas” que não rimam, criou-se uma rima com verbos que rimassem (o verbo “sair” e “cair” tinham a mesma terminação). Por isso a estratégia utilizada foi a modulação, uma vez que se registou uma mudança na estrutura frásica SVO (sujeito, verbo, objeto) para uma estrutura frásica SOV (sujeito, objeto, verbo). Ainda que em português não seja habitual a última estrutura frásica, foi utilizada esta estratégia para que a rima e o efeito cómico associado a este exemplo fossem possíveis.

Como se pode ver através destes exemplos, a coexistência da imagem com o som foi preponderante para tomar algumas decisões. Isto porque o espectador tem acesso à imagem e aos sons repetidos do original, por isso o tradutor tinha de ser capaz de

---

<sup>19</sup> Este verso não termina num ponto final e depois o segundo verso começa em maiúscula porque esta é a regra utilizada na empresa, quando se está perante uma canção.

transmitir isso nas legendas. Posteriormente, explicitar-se-á outros desafios audiovisuais que também estão diretamente relacionados com a multimodalidade.

### **3.1.2.2. Jogos de palavras**

Segundo Delabastita (1986, citado por Williamson & Ricoy, 2008) o objetivo dos jogos de palavras consiste na comparação de estruturas linguísticas que tenham uma forma semelhante e um significado distinto. Para tal, o autor distingue quatro tipos de jogos de palavras: homónimos (pronúncia e grafia igual); homófonos (pronúncia igual e grafia diferente); homógrafos (pronúncia diferente e grafia igual) e parónimos (pronúncia e grafia parecidas).

Os jogos de palavras estão intimamente ligados a uma cultura, por isso este desafio pode ser complexo para o tradutor já que é necessário recriar um trocadilho que faça sentido na cultura de chegada. Ainda que seja uma tarefa complexa, Gottlieb (1997, citado por Williamson & Ricoy, 2008), explica que os elementos não-verbais presentes nas produções audiovisuais podem auxiliar na tradução de jogos de palavras.

Os exemplos que se seguem foram particularmente desafiantes porque se inseriam em séries de comédia, daí que o efeito humorístico tinha de ser transmitido nos jogos de palavras. Além disso, alguns deles combinavam jogos de palavras com referentes próprios da cultura de partida (referentes gastronómicos; expressões idiomáticas), que não funcionavam na cultura de chegada. Daí que principal estratégia foi adaptar essa mensagem ao espectador, através da equivalência dinâmica<sup>20</sup> (Nida, 1964), para que o espectador também pudesse usufruir do efeito que se criou no texto de partida. Nos exemplos comentados, explicar-se-á de que forma mais uma vez a multimodalidade contribui para se chegar a uma solução adequada.

---

<sup>20</sup> “Dynamic equivalence involves taking each sentence (or thought) from the original text and rendering it into a sentence in the target language that conveys the same meaning, but does not necessarily use the exact phrasing or idioms of the original” (Shakernia, 2014)

Original (EN)	Proposta da estagiária (PT)
<p>– Just as I thought... This <b>bum-drop</b> hasn't worked in months.</p> <p>– That's not a <b>bum-drop</b>. That's <b>Gumdrop</b>, a classmate from my youth!</p>	<p>– Tal como pensava, este <b>calaceiro</b> não trabalha há meses.</p> <p>– Não é nenhum <b>calaceiro</b>. É o <b>Lambareiro</b>, um colega da minha juventude!</p>

**Tabela 4- Jogos de palavras com rima**

O primeiro desafio foi retirado da série “Fresh Off the Boat”, cujo episódio consistia na participação dos pais nas atividades curriculares dos filhos. Para isso, o pai (Eddie) da família Huang tornou-se no treinador de basquetebol da escola e a mãe (Jessica) ajudaria os outros pais a encenar a peça escolar. Quando Jessica percebeu que a peça servia apenas para as crianças se divertirem, decidiu que tinha de reescrever a peça. Assim, mudou a mensagem principal da peça e tentou transformá-la numa peça didática. Isto porque esta personagem é conhecida como sendo irredutível e exigente, assim só permitia que os seus filhos estivessem naquela peça se esta transmitisse alguma mensagem “forte”. Por isso, a moral da nova peça consistia em mostrar que nada se consegue sem esforços e que as crianças deveriam todas estudarem para serem advogados ou médicos. Todas as outras profissões estavam fora de questão, principalmente se quisessem ser atores, porque esses não teriam um grande futuro. Para sustentar a sua ideia, a peça é projetada no futuro e os seus filhos (Emery e Evan) são pessoas de sucesso, porque são médico e advogado, respetivamente; por outro lado, o seu amigo que quis ser ator tornou-se sem-abrigo. Assim, o desafio acima mencionado ocorre quando os filhos já crescidos estão a passear e encontram um sem-abrigo e decidem ajudá-lo. Emery é que inicia a conversa com o irmão e diz-lhe que estava certo sobre as suas suspeitas, sobre aquele rapaz não fazer nada da vida. Ao que o Evan lhe responde que conhece aquele rapaz. Como se pode ver no texto de partida há um jogo de palavras entre a palavra “bum-drop” (uma pessoa que não trabalha) e “gumdrop (um tipo de goma). É importante referir que durante esta cena, o tal amigo referido como “gumdrop” está vestido como se fosse uma goma. Mais uma vez, a narração visual tinha de acompanhar as soluções tradutológicas.

Primeiro sabia-se que a solução de “gumdrop” tinha de estar relacionada com uma goma ou pelo menos relacionada com alguma guloseima, para não contrariar a imagem. Em relação ao termo “bum-drop” era também visível que o rapaz estava numa má

situação porque se encontrava a viver na rua, por isso a solução deste termo também tinha de refletir isso. Como se reparou que os termos no texto original rimavam e se tratavam de parónimos, o objetivo da solução era criar uma rima com dois termos com pronúncia e grafia parecida. Inicialmente, criou-se uma lista mental de guloseimas possíveis para tentar perceber se alguma delas dava para criar um jogo de palavras que rimasse. Como tal não foi possível, foi importante pesquisar o equivalente apropriado para “bum-drop”. Foram várias as traduções que surgiram: “vagabundo”; “mandrião”; “preguiçoso”; “malandro”. Mas estas também acabaram por não ser úteis para o jogo de palavras que se queria criar. Portanto, em vez de se utilizar o substantivo “goma” era necessário outra estratégia: substituição do substantivo “goma” por um adjetivo que caracterizasse uma pessoa que goste e coma muitas gomas. Assim, surgiu o termo “lambareiro” para “gumdrop”, a partir daí pensou-se em sinónimos de “mandrião” que tivessem a mesma terminação que “lambareiro”. Foi assim que surgiu a palavra “calaceiro” que também transmitia a ideia do original, ou seja de uma pessoa que não gosta de trabalhar.

Como se pode ver, além de se incluir na legenda um termo que correspondesse ao que estava a ser exposto na imagem, também se fez uso da estratégia da transposição e da sinonímia. Apesar de esta ter sido a proposta da estagiária, decidiu-se apresentar a revisão feita pela empresa, uma vez que foi bastante diferente da que se tinha apresentado. As soluções da empresa basearam-se mais na estratégia da tradução literal, utilizando “mandrião” e “goma”, para os termos acima mencionados. Como se pode ver o jogo de palavras com as rimas não foi feito, mas explicaram que nem sempre é possível fazê-lo e que as traduções que a estagiária tinha feito podiam não ser compreendidas por todos os espectadores.

Depois de se ter analisado este exemplo, apresentar-se-á outro exemplo de jogos de palavras desta vez retirado da série “Os Simpson”.

<b>Original (eng)</b>	<b>Proposta da estagiária</b>
I feel like a <b>chicken</b> already. I just made an <b>egg</b> in my pants.	Acho que já estou a <b>chocar</b> . Aliás, já <b>choquei um ovo</b> nas calças.

**Tabela 5- Jogo de palavras com palavra polissémica**

Neste episódio de “Os Simpson”, Maggie está com varicela e Homer descobre que existem festas de varicela para se poder contagiar as outras crianças, já que os pais acham que é mais seguro as crianças serem contagiadas com aquela idade. Por isso, Homer organiza uma festa em sua casa e uma vez que se trata de uma festa de varicela, Maggie tem que conseguir contagiar as outras crianças. Quando chega a vez de a menina contagiar Ralph, ele em vez de dizer que se está a sentir doente, usa o termo “chicken”. É este termo que permite criar um jogo de palavras marcado pelo efeito cómico.

Este exemplo não se refere a nenhum dos quatro tipos de jogos de palavras defendidos por Delabastita (1986, citado por Williamson & Ricoy, 2008), porque os vocábulos do texto original não apresentam pronúncia nem grafia igual. O jogo de palavras criado no texto de partida advém do facto de “chickenpox” (varicela) ser uma palavra composta e da primeira unidade semântica ser a palavra “chicken” (galinha). A partir das legendas deduz-se que a palavra foi propositadamente escolhida porque esta pode ser associada a “egg” (ovo), já que uma galinha põe ovos (campo lexical em comum). Por outro lado, a palavra “chicken” é uma das unidades para criar a palavra “chicken pox” e assim relacionava-se essa ideia mirabolante de se estar com varicela e de se conseguir pôr um ovo.

Como em português não existe esse duplo sentido de galinha/varicela, pensou-se se existia alguma palavra que pudesse ter um duplo sentido: para se estar doente e para a ação de pôr um ovo. A palavra “chocar” parece funcionar neste contexto, sendo que a estratégia passou por utilizar uma palavra polissémica que conseguisse criar o efeito criado no original.

Apesar da imagem associada a este exemplo não explicitar que o Ralph está a imitar que põe um ovo, percebe-se que o rapaz diz que está a adoecer. Daí que a imagem também ajudou a definir a estratégia de se utilizar uma palavra que transmitisse o facto de o contágio ter resultado.

Analisado este exemplo, é possível comentar que os trocadilhos podem criar alguma ambiguidade e o desafio que se segue é um claro exemplo de como uma palavra polissémica pode criar essa ambivalência. O que distingue o próximo desafio dos outros é o facto de no texto de partida haver uma explicitação do termo polissémico. Atente-se no seguinte exemplo:

<b>Original (EN)</b>	<b>Proposta da estagiária (PT)</b>
The Mayflower <b>pact</b> , I'm not talking about a <b>car</b> .	O <b>Pacto de Mayflower</b> , não estou a falar de nenhum <b>pacto de sangue</b> .

**Tabela 6- Jogo de palavras com explicitação**

O exemplo presente na tabela acima foi retirado do filme “Legally Tender: The Thanksgiving House” que tem como tema principal a celebração do Dia de Ação de Graças nos EUA. Neste filme, o historiador Everett tem a certeza que descobriu o local onde se celebrou o primeiro Dia de Ação de Graças. Para isso, conduz vários estudos para mostrar a sua teoria. O problema é que esse local é agora uma casa, que foi herdada por uma advogada que questiona a teoria do historiador. Ao longo do filme, Everett explica que tudo aquilo que diz pode ser comprovado no “Mayflower pact”, isto é, o documento assinado pelos peregrinos quando chegaram àquela localidade. Como se trata de um documento histórico tinha de se procurar a tradução já existente desta expressão e aquilo que se encontrou foi “Pacto de Mayflower”.

Através do exemplo, é visível um jogo de palavras entre a palavra “pact” e a palavra “car”. Isto é clarificado porque é a própria personagem que explica que está a falar do “Pacto de Mayflower” e não de um carro. Considerando que “pact” também se refere a um carro pequeno<sup>21</sup>, percebe-se que o jogo de palavras no texto de partida é criado através de uma polissemia. Em português, a palavra “pacto” não possui esse carácter, mas a solução tradutiva passou pelo vocábulo “pacto” porque ao longo do filme este vocábulo era constantemente mencionado sobre o pacto que iniciou o Dia de Ação de Graças.

Além disso, nesta cena foi possível ser mais criativo do que o habitual, uma vez que não aparecia nenhuma referência de nenhum carro. Isto é, durante esta cena a câmara estava focada na biblioteca onde Everett se encontrava a dar uma palestra sobre o Dia de Ação de Graças. Pelo que fazer um jogo de palavras com a palavra “carro” criaria certa estranheza para o espectador. Ao se criar um jogo com a palavra “pacto”, é possível reforçar a ideia do que o historiador estava a tentar explicar. A distinção entre os diferentes tipos de pactos existentes foi importante para que o jogo também fosse criado no texto de chegada. Desta maneira, a solução estaria a ir ao encontro do que Everett está a tentar provar, que aquele não é um pacto qualquer. Distinguindo assim a natureza entre um pacto oficial e um pacto com um carácter menos sério. A solução passou portanto por

---

<sup>21</sup> “Compact” é a palavra que designa carro pequeno.

explicar que existiam dois pactos diferentes, reforçando a ideia de que o “Pacto Mayflower” era um documento importante para a história dos EUA.

O próximo exemplo que se segue foi selecionado porque o jogo de palavras estava relacionado com uma expressão idiomática da língua de partida.

	<b>Original (EN)</b>	<b>Proposta da estagiária (PT)</b>
1ª legenda: Eddie	– Nice, Mom. Now <b>drop the mic</b> and let's go.	– Fixe, mãe. <b>Partiste a loiça toda.</b> Vamos.
2ª legenda: Jessica	– <b>Drop the mike?</b> Who is <b>Mike</b> ? – <b>Microphone</b> , mom.	– <b>Parti o quê? O que é que parti?</b>
3ª legenda: Eddie	It means you were awesome.	– <b>A loiça</b> , mãe. Significa que foste fixolas. <sup>22</sup>

**Tabela 7- Jogo de palavras com expressão idiomática**

O desafio acima ilustrado faz parte da série “Fresh Off the Boat” que é caracterizada pelo caráter cômico e pela gíria juvenil. É importante referir estas duas características, uma vez que foram determinantes para criar o jogo de palavras.

Para se compreender este exemplo, é necessário contextualizar esta cena. Durante todo o episódio a mãe repreende o filho mais velho (Eddie) por não ser um menino exemplar como devia ser (não é estudioso; gosta de músicas estranhas; usa roupa estranhas). A mãe implica ainda mais com o seu filho quando conhece o novo amigo dele (Phillip), já que este é um rapaz exemplar, segundo os seus critérios. Eddie apercebe-se disso e convence a mãe a deixá-lo ir a um concerto porque o seu amigo também quer ir. A mãe apenas autoriza porque sabe que Phillip estará lá. O problema é que quando os rapazes se encontram sozinhos, Phillip desaparece. Eddie conta tudo à sua mãe e juntos decidem contar aos pais de Phillip que o menino está desaparecido. Contudo, Phillip está em sua casa e explica que não se perdeu, mas decidiu vir para casa porque estava aborrecido, deixando Eddie sozinho. Nisto, a mãe de Eddie repreende Phillip por ter abandonado Eddie e diz que ele não é um rapaz exemplar, mas sim o seu filho. Depois, Eddie agradece à mãe e fá-lo, utilizando o seu vocabulário. O exemplo acima mencionado traduz a maneira como Eddie agradece à mãe por ela o ter defendido.

Assim, o jogo de palavras criado neste exemplo é com as palavras homófonas “mic/Mike”. O filho utiliza a expressão idiomática “drop the mic” – uma expressão

<sup>22</sup> O exemplo encontra-se dividido em três legendas (a primeira tem duas linhas; a segunda uma e a terceira duas).

figurativa, que está relacionada com concursos de *rap* e que significa quando uma pessoa derrota o seu oponente – mas como a mãe não entende que “mic” é uma abreviatura para “microphone”, pensa que o filho se está a referir a algum rapaz com o nome Mike, criando assim o efeito cómico. A imagem foi mais uma vez importante na decisão de uma solução, uma vez que o filho podia ter simulado o gesto de deixar cair o microfone, mas não o faz, o que permite uma solução mais criativa. Além disso, nesta cena é visível a incompreensão da mãe, quando o seu filho diz tal expressão. Isso não se deve ao facto de a expressão ser da gíria juvenil, mas sim porque a série retrata os anos 90, tendo mais ou menos esta expressão surgido por esta altura. A solução tinha, portanto, de ser transmitida através de uma expressão informal e usada por jovens.

Perante este desafio havia duas possibilidades que se consideraram para a tradução: fazer um jogo de palavras entre um objeto e um antropónimo e que ao mesmo tempo estivesse relacionado com a gíria juvenil; ou criar um jogo de palavras que se baseasse numa expressão da gíria juvenil. Ainda que a primeira possibilidade fosse a ideal, porque correspondia ao jogo criado no texto original, a estratégia utilizada foi a segunda hipótese. Isto porque não se conseguiu encontrar nenhum jogo, para aquele contexto, que combinasse um nome próprio com um objeto. Como o essencial desta cena é fazer rir o espectador através de uma expressão juvenil, era necessário usar uma expressão juvenil da cultura de chegada. Assim a estratégia de adaptação pareceu ser a mais apropriada para este desafio, surgindo a expressão “partir a loiça”. Optou-se por esta expressão já que, perante o contexto da discussão, assumia um significado semelhante à expressão do original, ou seja, alguém que esteve muito bem (foi espetacular). Neste caso, Jessica tinha dado os melhores argumentos para “vencer” aquela discussão.

Na segunda legenda, onde a mãe questiona quem é o tal “Mike” repetiu-se a questão sobre o que é que a mãe tinha partido para mostrar o quão confusa se sentia, quando o filho dizia aquela expressão. Este exemplo foi portanto construído tendo em conta a reação da mãe face a uma expressão juvenil.

O próximo e último exemplo associado aos jogos de palavras pertence mais uma vez à série “Os Simpson”. A solução deste jogo de palavras foi também construída através da imagem e também inclui uma expressão idiomática. No entanto, em vez de recorrer à estratégia da adaptação como no exemplo anterior, foi utilizada a técnica do neologismo. Atente-se no seguinte exemplo:

Original (EN)	Proposta da estagiária (PT)
That oughta <u>spruce</u> things up.	Isto vai <i>pinhourar</i> as coisas.

**Tabela 8- Jogo de palavras com recurso ao neologismo**

O episódio começa com Homer a explicar na missa como começou o Dia de Natal. Para isso, conta a história do menino Jesus e de como os seus pais tiveram que fugir do rei Herodes, que queria matar Jesus. Para que isso não acontecesse, José, Maria e Jesus fogem, mas rapidamente apercebem-se de que estão a ser seguidos pelos soldados. Numa tentativa de salvar a sua família, José (que está a ser “representado” por Homer) corta um abeto que acaba por deslizar pela colina e esmagar todos esses soldados. Como se trata de um episódio natalício, os soldados não morrem esmagados, mas tornam-se nos enfeites do que viria a ser a primeira árvore de Natal. Quando o abeto desliza, Homer diz a expressão “spruce things up”. Esta é jogo de palavras que se criou através da expressão que significa enfeitar algo. Contudo, se se considerar o substantivo “spruce” como unidade isolada, compreende-se que este se refere a “abeto”. O jogo de palavras é reforçado porque Homer está a cortar um abeto e vai enfeitá-lo com os soldados.

Depois de se ter percebido o trocadilho criado, não havia dúvidas de que a solução tinha de incluir o nome da árvore que se via na imagem. Já que os pinheiros são conhecidos como sendo a árvore de Natal da cultura portuguesa, tentou-se perceber se existia alguma diferença entre “pinheiro” ou “abeto”. Com a pesquisa foi possível perceber que se trata de árvores da mesma família, contudo a solução tradutiva escolhida foi a de “pinheiro” por ser um referente do Natal português e por isso seria mais natural para esse público. A partir daí, era necessário criar um jogo de palavras com a palavra “pinheiro”. Como não se conseguiu encontrar nenhuma palavra associada a enfeite que criasse um jogo perceptível, foi tomada outra estratégia. Assim, a cena foi analisada mais uma vez e através desta entendeu-se que o facto do “abeto/pinheiro” cair foi a maneira que Homer conseguiu para prejudicar o objetivo das tropas. É através do pinheiro que Homer conseguiu “piorar” a situação das tropas, por isso e de forma a representar essa ideia, juntou-se a palavra “piorar” com “pinheiro”. O resultado destas duas palavras, ou seja, “pinhourar” é portanto um neologismo que foi utilizado para solucionar este desafio. Esta estratégia pode ser considerada arriscada, na medida em que o sentido da frase original é completamente alterado. No entanto, e tal como uma produção audiovisual está

inteiramente associada à narração visual, interpretou-se o que estava na cena e a partir daí foi criada uma solução.

Depois de se ter comentado os desafios relacionados com os jogos de palavras, apresentar-se-á os exemplos de coloquialismos que suscitaram dúvidas.

### 3.1.3. Coloquialismos

Segundas Días- Cintas e Remael (2007) os coloquialismos são traduzidos nas produções audiovisuais se o tradutor considerar que estes são entendidos e aceites pelo público-alvo. Ainda que os desafios de coloquialismos tenham surgido com mais frequência nas séries de comédia traduzidas, apenas se discutirão os desafios alusivos à série de drama (Atlanta), porque estes puderam ser parcialmente solucionados com a narração visual.

Estes desafios foram particularmente complexos uma vez que algumas das expressões tinham mais do que um sentido, e por vezes era difícil perceber qual o contexto a que se estavam a referir. Daí que se salienta, mais uma vez, a importância que a imagem teve para clarificar a ambiguidade presente no guião de produtos audiovisuais.

Atente-se no primeiro exemplo:

<b>Original (EN)</b>	<b>Proposta da estagiária (PT)</b>
Hey, yo, homeboy <b>hooked you up.</b> He made you the <b>lemon pepper joints.</b>	O meu amigo <b>preparou-vos comida boa.</b> Ele cozinhou <b>asas de frango com limão e pimenta.</b> <sup>23</sup>

**Tabela 9- Coloquialismo ambíguo**

Antes de se explicar o contexto deste desafio é necessário expor que esta foi, provavelmente, a série mais complexa para a tradução. Isto porque existiam várias expressões ambíguas, com mais de um significado e que ambas eram aceitáveis, já que nada na imagem indicava a que se estava a referir. O exemplo que se segue mostra que por vezes a imagem pode suscitar mais dúvidas para a decisão tradutiva.

Este exemplo foi também um exemplo da ambiguidade, porque as expressões que estão realçadas causaram bastantes dúvidas. Mais concretamente, não se tinha entendido se se referiam a drogas ou alimentos. Contextualizando o exemplo, dois amigos estão num restaurante à espera que lhe sirvam a comida para levarem para comer em casa. Enquanto esperam um dos amigos diz que prefere comer em casa, porque não gosta de estar em público já que sabe que o julgam caso este fumasse droga. O significado das expressões realçadas podia ser interpretado de duas maneiras. Isto porque, segundo o Urban Dictionary “hook something up” pode ser fornecer algo de natureza ilícita a alguém

---

<sup>23</sup> Este exemplo contempla duas legendas (a primeira tem uma linha e a segunda tem duas).

(ou seja, pensando assim que a solução tinha de estar relacionada com fornecimento de droga). Nesse mesmo dicionário existe outra solução com um significado completamente diferente, ou seja, alguém que faz um favor a outra pessoa ao dar-lhe ou preparar-lhe alguma coisa. (como estavam num restaurante podia referir-se a preparar um prato específico). Por outro lado, como esta é uma série extremamente informal/arrojada, deduziu-se que o termo “joints” podia de facto referir-se a drogas.

Como a pesquisa revelou que estes termos podiam ser usados de uma ou de outra maneira, fez-se uma análise minuciosa sobre a imagem para se perceber até que ponto esta conseguia clarificar a ambiguidade da expressão. Neste caso, é o empregado que diz esta frase para os dois clientes e ao mesmo tempo que o diz, entrega-lhes uma caixa de comida. As personagens ficam surpreendidas por terem recebido aquela oferta e decidem espreitar para ver o que lhes deram, mas o empregado pede-lhes para não fazer isso (porque afirma que se trata de um pedido único). Todo o secretismo em torno desta caixa suscitou ainda mais dúvidas se de facto o conteúdo da caixa era ou não ilegal.

Esta incerteza sobre o significado das expressões foi ainda reforçada quando segundos depois, o empregado diz que a caixa tem ainda “blue cheese”. Mais uma vez, esta expressão segundo o Urban Dictionary tanto se pode referir ao queijo azul ou a um tipo de droga.

O passo seguinte para clarificar esta dúvida consistiu numa pesquisa da expressão com o nome da série associado (que por sinal é o nome de uma localidade dos EUA) e com isto foi possível perceber que o significado de “lemon pepper joints” se referia a uma receita típica de culinária da localidade de Atlanta, mais conhecida como “lemon pepper wings”. Foram lidos vários documentos para se perceber em que é que consistia essa receita e chegou-se à conclusão de que eram asas de frango temperadas com uma mistura de sal e pimenta. Portanto, a primeira expressão (“hook you up”) tinha também de estar relacionada com comida.

No que diz respeito às estratégias utilizadas, convém mencionar que a explicitação foi a que ajudou a clarificar estas legendas. Isto porque na primeira legenda há um claro esclarecimento e também adição do que se está a preparar: “comida boa”. A solução podia ter apenas mencionado que se tinha preparado algo e não se especificava o que era, contudo pareceu mais acertado explicitá-lo para o espectador perceber aquilo que havia

sido feito. Por outro lado, na segunda legenda em vez de se dar um nome ao prato típico, explicitou-se em que é que consistia o tal prato, fornecendo os ingredientes principais.

Este exemplo serviu para demonstrar que o guião pode por vezes apresentar ambiguidades e para fazer face a isto, o tradutor deve considerar mais do que nunca a imagem. No entanto, a imagem acabou por criar ainda mais entraves porque tudo aquilo que se via era uma caixa que devia manter-se fechada.

A multimodalidade foi também útil para clarificar os desafios dos coloquialismos, porque clarificou as ambiguidades das expressões. Depois disto, comentar-se-á outros desafios que foram também solucionados através da imagem, ou seja, os referentes culturais.

### 3.1.4. Referentes culturais

Os referentes culturais podem ser particularmente desafiante de se traduzir numa produção audiovisual, isto porque e tal como o nome indica, estes elementos estão inteiramente ligados à cultura de partida. Podem estar muitas vezes explícitos nas produções audiovisuais, sobre a forma de pratos típicos, jornais e livros, filmes, tradições de uma cultura, entre outros. Além disso podem ainda ser utilizados nas séries de comédia para satirizar outra cultura, apresentando alguns estereótipos que uma cultura cria sobre a outra.

Considerando isto e sabendo que cada cultura é marcada por diferentes características, o tradutor tem de saber qual a melhor maneira para que os referentes sejam transmitidos. Perante estes desafios surgiu a questão de se devia privilegiar a obra ou o público-alvo para apresentar esses elementos culturais. A estratégia da equivalência dinâmica foi novamente utilizada (Nida, 1964) porque revelou ser a mais útil na compreensão dos referentes.

É importante referir que perante os vários projetos audiovisuais que se realizaram foram inúmeras as vezes que se encontraram referentes culturais, contudo apenas serão comentados os desafios que foram auxiliados pela imagem. Serão comentados quatro exemplos, mas uma vez que os dois primeiros são referentes ao mesmo projeto audiovisual e ao mesmo tipo de desafio (neste caso sobre referentes gastronómicos), estes serão abordados em conjunto. Veja-se o primeiro exemplo:

Original (EN)	Proposta da estagiária (PT)
I brought the World, Examiner and a <b>maple glaze</b> .	Trouxe o jornal "World" e o "Examiner". Trouxe também um <b>dónute</b> . <sup>24</sup>

Tabela 10- Referente cultural gastronómico

---

<sup>24</sup> Duas legendas (a primeira tem duas linhas, a segunda tem uma).

<b>Original (EN)</b>	<b>Proposta da estagiária (PT)</b>
– They’re fantastic. What are they?	– São deliciosos, o que é que são?
– <b>Sugar slugs.</b>	– São <b>biscoitos de frutos.</b>

**Tabela 11- Referente cultural gastronómico**

Estes dois primeiros exemplos dos referentes culturais pertencem ao filme “Legally Tender: The Thanksgiving House”. Como se pode ver através da legenda ambos são referentes gastronómicos, sendo que o primeiro também contém referentes de jornais norte-americanos “World” e “Examiner”. É importante salientar que a estratégia da explicitação (uma vez que se adicionou o termo “jornal” para que o público-alvo entendesse o referente) foi auxiliada pela imagem, já que nessa cena a personagem tem os jornais na mão.

Como ambos os elementos são característicos da cultura de partida, o melhor seria adaptar os referentes gastronómicos. A imagem desempenhou um papel crucial para determinar a solução tradutológica, porque em ambos os casos foi possível visualizar que tipo de prato típico é que as personagens se estavam a referir. No primeiro caso, “mapple glaze” referia-se a uma espécie de bolo, no entanto a solução tradutiva “bolo” parecia ser uma opção muito geral. Por isso e ainda que a imagem fosse crucial para determinar a solução, foi realizada uma pesquisa do termo, revelando que se tratava de um dónute. O segundo exemplo foi mais complexo, porque na imagem apenas é visível um prato com alguns biscoitos. Mais uma vez, e já que existia tempo de leitura suficiente, foi possível incluir uma explicação sobre estes biscoitos. A pesquisa revelou que a forma do biscoito determinava o seu nome (slug= lesma). De facto, é possível ver através da imagem que os biscoitos têm essa forma, no entanto a solução tradutiva não inclui uma explicação da forma do biscoito. Isto porque caso se traduzisse a forma seria inapropriado, já que provocaria estranheza para o público-alvo. Assim, o processo tradutológico consistiu numa adaptação à realidade portuguesa, ou seja, dando informação sobre a composição destes biscoitos. Através da pesquisa do termo foi possível entender que os biscoitos eram feitos com frutos e por isso essa informação foi incluída na solução escolhida.

As legendas tinham portanto que complementar a narração visual e ao mesmo tempo tinham de transmitir naturalidade, para não causar estranheza no público-alvo.

Os seguintes exemplos abordam outros tipos de referentes culturais presentes na série “Fresh Off the Boat” e “Superstore”.

<b>Original (EN)</b>	<b>Proposta da estagiária (PT)</b>
I just thought I'd support my home country for the Olympics. <b>Pinoy</b> pride!	Pensei que devia apoiar o meu país nos Jogos Olímpicos. Orgulho nos <b>filipinos!</b> <sup>25</sup>

**Tabela 12- Referente cultural de gentílico**

Este desafio que pertence à série “Superstore” apareceu num episódio onde o supermercado estava a tentar criar uma cerimónia de encerramento dos Jogos Olímpicos. Para isso, a loja seria decorada para a tal ocasião, evidenciando o apoio aos EUA. No entanto, nesta loja trabalham várias pessoas de origens diferentes. Mateo, que é de nacionalidade filipina, decide apoiar o seu país ao colocar no seu uniforme um alfinete com uma bandeira das Filipinas. Depois de esclarecer isso aos seus colegas diz que tem muito orgulho em ser filipino.

O referente cultural é representado pelo gentílico “pinoy” – que é outra designação do povo filipino – cujo termo era desconhecido pela estagiária. Contudo, a partir da imagem da bandeira e do contexto associado a esta fala, deduziu-se que estava relacionado com a naturalidade de Mateo. Mais uma vez, a imagem foi útil para esclarecer um termo, claro que depois decidiu investigar-se para se ter a certeza do seu significado.

Em relação à tradução existiam duas possibilidades: a solução tradutiva podia ser transmitida através de um equivalente do gentílico, pelo que a tradução seria “tagalo”; ou a solução podia ser representada através de um gentílico mais conhecido, ou seja, “filipinos”. Considerando que esta série é bastante informal, foi escolhida a segunda alternativa que seria a mais apropriada. Além disso, a compreensão do público-alvo é a chave para determinar as decisões de legendagem, a estagiária considerou que esse público aceitaria mais rapidamente a segunda opção. A tradução foi fruto de uma estratégia de sinonímia que visava facilitar a compreensão do espectador.

O seguinte exemplo aborda uma expressão linguística típica da cultura de partida que foi combinada com um jogo de palavras. Isto é através da expressão em inglês, construíram um jogo de palavras com uma palavra em russo. No idioma inglês é evidente que este jogo foi criado para criar efeito humorístico. Como a frase foi criada a pensar na

---

<sup>25</sup> Duas legendas (a primeira tem duas linhas, a segunda tem uma).

expressão linguística inglesa (haven't seen yet), surgiram algumas dúvidas para saber como se conseguiria expressar essa ideia com uma palavra em russo, mas que no final o efeito fosse mantido. Veja-se o seguinte exemplo:

<b>Original (EN)</b>	<b>Proposta da estagiária (PT)</b>
You haven't seen anything, <i>nyet</i> .	Pensa que já viu tudo, mas <i>nyet</i> .

**Tabela 13- Referente cultural com expressão linguística**

Este exemplo que é também o último dos referentes culturais pertence à série “Fresh Off the Boat”, cujo episódio abordava o “Dia das Culturas”. Nesta tarefa, os alunos ficavam responsáveis por apresentar um país para a sua turma. O desafio acima reflete a conversa entre o professor e o aluno que ficou encarregue de caracterizar a Rússia.

Na imagem deste exemplo, o aluno está vestido com um traje típico da Rússia, além disso está a imitar uma dança característica deste país. O professor fica muito satisfeito com a dedicação do aluno, pelo que o elogia. Nisto, o aluno diz ao seu professor que ainda tem mais coisas para apresentar. No exemplo da cultura partida existe um jogo de palavras entre a expressão de negação “you haven't seen anything yet” e com a palavra de negação russa “nyet”. Como se pode constatar, ao se acrescentar apenas uma letra (neste caso, o “n”) foi possível criar um efeito humorístico, que é entendido pelo público da cultura de partida da série, já que as expressões têm as duas o mesmo valor: a negação.<sup>26</sup> Por isso, perante estas estruturas marcadas por referentes culturais, o que se devia fazer para que a piada fosse mantida para o público português? Primeiro, pensou-se que não se conseguiria criar o jogo e por isso a solução devia apenas mostrar o que o rapaz dizia, mas não se incluía o elemento russo: “Ainda não viu nada”. Por um lado, esta tradução funcionava porque o significado estava lá presente, contudo não existia qualquer referência à Rússia, o que pareceu desadequado considerando a imagem e o contexto. Por isso, o melhor seria deixar a palavra “nyet”, porque se pensa que é um termo russo amplamente conhecido, mesmo que não se domine a língua russa. Para que a palavra fosse incluída, toda a estrutura sintática teria de ser construída a partir dela. Sabendo que a palavra “nyet” significa não, a solução tradutiva tinha de incluir expressões em português que terminassem com este advérbio. Surgiu assim uma solução que o público português reconhecesse e soubesse que na parte final teria de ser incluído um advérbio de

<sup>26</sup> Essa negação é reforçada na expressão em inglês pela estrutura sintática na negativa (haven't) e pelo advérbio de negação em russo “nyet”.

negação (“acha que viu tudo, mas não”). Por outras palavras depois da conjunção adversativa “mas”, o público esperava encontrar um elemento de negação e foi isso que se incluiu através do termo de negação em russo “nyet”. A estratégia de se utilizar o estrangeirismo “nyet” pareceu adequada principalmente tendo em conta que o episódio abordava um dia para apresentar diferentes culturas.

Concluída esta parte dos desafios, é de comentar que a multimodalidade assume um papel de grande importância nos produtos audiovisuais e que as estratégias devem ter isto em conta. Por outras palavras, as soluções adotadas tentaram aproximar-se o mais possível do leitor para que a produção audiovisual fosse encarada com naturalidade. Para que essa naturalidade funcionasse, foi necessário utilizar a estratégia da invisibilidade do tradutor, ou seja, evitar elementos que provocassem estranheza ao público de chegada. Ainda que a produção audiovisual reflita as características da cultura de partida, foi feita uma adaptação de todo o seu conteúdo ao público-alvo para que o efeito da produção original fosse criado para o público português. Assim, parece importante concluir que as legendas são um mecanismo de representação de uma cultura.

Todos estes desafios provam que nunca se deve desvalorizar a imagem no processo de tradução das produções audiovisuais. Isto porque a imagem pode ajudar a decifrar algumas ambiguidades e pode ajudar a perceber os sentimentos das personagens. As diferentes estratégias foram conduzidas graças à multimodalidade.

## **3.2. Desafios referente à tradução técnica- Fichas do Produto numa página web**

Apesar de o volume de tarefas relacionadas com a tradução técnica ter sido menor, decidi comentar-se os desafios destes projetos uma vez que estes também se inserem na questão da tradução multimodal. Quando se listaram as tarefas realizadas durante o estágio, foram apontados os principais géneros textuais que foram alvo de tradução técnica. Ainda que se tenha trabalhado com diferentes géneros, nesta secção apenas serão comentados os desafios referentes ao género textual das fichas do produto e informações nutricionais, presentes na página *web*.

### **3.2.1. Características do género textual**

Apesar de os géneros textuais da ficha do produto e informação nutricional (ficha de sobremesas) apresentarem desafios a nível de terminologia culinária, estes não possuem a mesma estrutura que as receitas. Por outras palavras, perante uma receita culinária, o leitor espera encontrar um texto com uma lista de ingredientes, seguida de uma série de instruções para poder fazer a receita. No entanto, as fichas de produto e informações nutricionais têm uma forma de organização diferente:

- nome da sobremesa
- ingredientes
- alergénios
- critérios microbiológicos
- informação nutricional (proteínas, hidratos de carbonos, entre outros)
- informações necessárias para o consumo, como por exemplo: o modo como a sobremesa deveria ser conservada e transportada; a cor, sabor e aspeto da sobremesa; data de validade
- informações sobre a embalagem da sobremesa

As fichas de produto são pautadas pelas nominalizações para dar informação sobre as características do produto. Daí que, os principais desafios durante esta tarefa tradutiva

prenderam-se com a adequação e adaptação de termos culinários, que serão posteriormente comentados.

Além disso e uma vez que estes textos estão disponíveis numa página *web*, espera-se que a mensagem seja informativa e apelativa em relação ao produto que se pretende vender. Neste texto também é possível encontrar “elementos não-verbais, como ilustrações, *layout* e logotipo da empresa” (Nord, 2005:16).

### 3.2.2. Terminologia culinária

Antes de iniciar o processo de tradução, o tradutor tem de saber, entre outras questões, para que público é que a mensagem vai ser dirigida e onde é que esta mensagem será divulgada. Neste sentido, o texto português – ficha de sobremesas – era dirigido a um público espanhol e encontrava-se disponível na página *web* de uma pastelaria portuguesa. Por isso, o principal objetivo era não só dar a conhecer o produto português, mas também apelar a um futuro consumo dos produtos divulgados.

Depois de conhecer estas informações, o tradutor deve decidir qual a melhor estratégia a adotar, para que a mensagem seja aceite e entendida pelo público leitor. Os desafios registados aquando desta tradução dizem respeito à tradução de dois nomes de sobremesas portuguesas: pastel de nata e brigadeiro.

Em relação à tradução de um dos pastéis mais típicos portuguesas – o pastel de nata – o programa *Wordfast Anywhere* propôs a seguinte tradução: “tarta de pasta brisa”. Depois de se procurar em que é que consistia a “pasta brisa”, foi possível entender que esta tradução não poderia ser utilizada, isto porque “pasta brisa” designa uma massa quebrada e o verdadeiro pastel de nata é feito com massa folhada. Assim, decidi procurar-se em artigos de jornais e blogues espanhóis que falassem sobre esta sobremesa portuguesa. Nesta pesquisa foi possível encontrar duas soluções que se pensa serem ambas corretas e que se baseiam na estratégia *couplet*, onde existe uma junção de duas estratégias. (Newmark, 1988). Por um lado, uma das traduções aliava o empréstimo do nome do pastel com uma explicitação composta pelo gentílico português: “pastéis de nata portugueses”. Pode-se perceber que o nome da sobremesa não foi alterado, no entanto, decidiram acrescentar o adjetivo relacional “português”, talvez para efeitos apelativos e explicativos. No que diz respeito à outra solução, encontrou-se a seguinte tradução:

“pastelitos portugueses de hojaldre y crema”. Existe portanto uma junção entre explicitação e marcas de cultura referentes à língua de chegada, respetivamente. Volta-se a reforçar a ideia de que ambas as soluções poderão ser adequadas, no entanto, utilizou-se a segunda opção, uma vez que se pensa que a explicitação fornecida era mais esclarecedora para o leitor, uma vez que explica em que consistia o pastel.

Da mesma forma procedeu-se na tradução do termo “brigadeiro” traduzindo-se da seguinte forma: “tarta de chocolate con relleno y cobertura de chocolate”.<sup>27</sup>

### **3.2.3. Importância da imagem para a solução tradutiva**

Apesar de o texto de partida estar na língua materna e de se conhecer, relativamente bem, a doçaria portuguesa, nem sempre foi fácil perceber que tipo de doce é que o cliente pretendia divulgar. Por isso o material fornecido pelo cliente revelou ser bastante útil para se perceber como se deveria traduzir alguns termos para o espanhol. As imagens ajudaram a identificar a especificidade dos objetos a traduzir e dessa forma contribuíram decisivamente para a tomada da decisão tradutiva. As imagens fornecidas foram especialmente importantes para a tradução de um termo português, inteiramente ligados à doçaria portuguesa: doce de amêndoa e bolacha. Este termo foi particularmente desafiante pelo facto de na cultura espanhola não existir um equivalente gastronómico. É por este motivo que as imagens fornecidas pelo cliente foram fundamentais durante o processo de tradução, daí a necessidade de incluir a multimodalidade na temática da tradução técnica.

A tradução do termo “doce de amêndoa e bolacha” foi, sem dúvida, exemplo disso. Isto porque a princípio se pensava tratar de um gelado, já que na descrição da sobremesa presente no texto original dizia que esta era uma sobremesa refrigerada. Todavia seria inadequado traduzir o termo nesse sentido, uma vez que iria criar expectativas erradas no cliente espanhol. Caso se tomasse essa decisão, não se estaria a utilizar o equivalente mas sim a recorrer à técnica do recurso estilístico sinédoque. Isto implicaria induzir o leitor em erro, uma vez que não se estaria a ser preciso em relação ao que o leitor poderia consumir. Por isso, depois de se perceber que a solução não passaria

---

<sup>27</sup> Atente que as traduções dos nomes das sobremesas são apresentados como unidades isoladas (e não em estruturas fráscas), uma vez que se trata de uma lista composta apenas por nominalizações.

pelo termo “helado”, pensou-se que algo mais genérico como “dulce de almendra y galleta” resolveria a situação. Isto porque através dos termos explicitados, o público espanhol teria acesso à descrição dos ingredientes que compunham esta sobremesa. No entanto, não foi esta a tradução final. Isto porque para o público espanhol o “dulce de almendras” é uma espécie de bolo ou biscoito, que não corresponde ao doce pretendido em português, já que o que a empresa portuguesa oferece é uma espécie de creme. Considerando estas questões, foi mais uma vez decidido que se optaria pela estratégia da explicitação no sentido de fornecer a informação relevante para o leitor espanhol. Em forma de resumo, apresenta-se a seguinte tabela para as soluções tradutivas:



**Figura 2- Doce de amêndoa e bolacha**

<b>Texto de partida (PT)</b>	<b>Proposta do <i>Wordfast Anywhere</i> (ESP)</b>	<b>Proposta da estagiária (ESP)</b>
Doce de amêndoa e bolacha	Dulce de almendra y galleta	Crema de almendra y galleta
Pastel de Nata	Pasta Brisa	Pastellitos portugueses de hojaldre y crema
Brigadeiro	Brigadeiro	Tarta de chocolate con relleno y cobertura de chocolate

**Tabela 14- Desafios de terminologia culinária**

Os desafios encontrados neste projeto foram solucionados através das imagens presentes na página *web* fornecida pelo cliente, comprovando o argumento de Alvstad (2008, citada por O’Sullivan, 2013), onde afirma que a imagem pode solucionar a ambiguidade criada pelo texto.

*(...)the ambiguities of the text are sometimes reproduced, sometimes emphasised and often partially or fully resolved in translation through the different approaches to the text taken by illustrators.*

(Alvstad, 2008)

## Conclusão

Como foi mencionado no início deste relatório, optou-se pela realização do estágio interno para se ter a oportunidade de conhecer o mundo da tradução e das empresas que nele atuam, fora do contexto acadêmico. E assim, o estágio curricular preparou a estagiária para o futuro contexto profissional da legendagem, já que foi possível aprender competências técnicas e aprofundar competências linguísticas, sobretudo na temática da legendagem da comédia que foi a mais trabalhada ao longo do estágio. Além disso, com o estágio foi possível melhorar a capacidade de condensação, que é extremamente crucial para a legendagem.

Durante esta fase foi ainda possível aprender dois pontos essenciais na vida de um tradutor: que o funcionamento e ambiente da empresa pode influenciar a produtividade de um tradutor e que por outro lado, o tradutor tem de ter a capacidade de ser autocrítico para conseguir avaliar os seus projetos, porque nem sempre será possível receber um *feedback* por parte da empresa. Neste sentido, o estágio curricular permitiu confirmar a ideia, já aprendida durante o mestrado, da importância de um bom acompanhamento para o crescimento profissional de um tradutor, permitindo-lhe, quando realizado, perceber as falhas e assim corrigi-las, de forma construtiva e produtiva.

Do ponto de vista técnico, com o estágio foi possível trabalhar com o programa de legendagem para profissionais (*Spot Software 4*), o que revelou ser bastante útil, porque será um dos programas essenciais no futuro percurso profissional da estagiária, que deseja especializar-se na área da tradução audiovisual.

Terminado o estágio, é possível concluir que este foi uma útil introdução à atividade profissional na área de legendagem e permitiu, agora de um modo mais realista, confirmar a paixão e determinação da estagiária para continuar a explorar esta área da tradução.

Por outro lado, é importante enfatizar que a realização do estágio não seria possível sem os conhecimentos adquiridos ao longo do Mestrado. Isto é, foi possível pensar de uma forma crítica perante um desafio tradutológico. Apesar dos parâmetros da legendagem da empresa e inclusive o *software* utilizado (*Spot Software*) serem diferentes

daquilo que se aprendeu no Mestrado, tudo aquilo que foi ensinado no percurso académico revelou ser fulcral para tomar decisões enquanto tradutora.

No presente relatório foi abordada a questão da multimodalidade, uma vez que quer os projetos de legendagem quer os de tradução técnica foram influenciados pelo elemento verbal e não-verbal. Conclui-se que apesar de a multimodalidade ser caracterizada por diferentes modos, a imagem foi aquela que mais se abordou. Isto porque nos projetos realizados, a imagem era deliberativa na toma de algumas soluções. No início deste relatório questionou-se sobre a interferência da imagem nas etapas da tradução e com todos os exemplos fornecidos é perceptível que a imagem pode apresentar quer entraves quer vantagens, uma vez que nem sempre é possível incluir os elementos presentes na imagem. Por outro lado a imagem ajudou a definir as várias estratégias. No fundo, nos projetos multimodais é necessário que a informação do elemento textual corresponda à imagem, para que o espectador aceite a mensagem.

## Referências bibliográficas

Alves, S. & Alencastro, K. (2013) A tradução de humor, cultura e valores na legendagem do filme “Como treinar o seu dragão”. *Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores*, 23, pp.51-69. Disponível em:

<http://www.pgsskroton.com.br/seer/index.php/traducom/article/viewFile/1634/1566>

Bartoll, E. (2015) *Introducción a la traducción audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC  
Disponível em:

<https://books.google.es/books?id=ZVneDQAAQBAJ&pg=PT11&dq=rimas+en+la+traducci%C3%B3n+audiovisual&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjP6NzDgKrUAhWKbRQKHTi7Cf4Q6wEIKDAB#v=onepage&q=rimas&f=false>

Borodo, M. (2014) Multimodality, translation and comics. *Perspectives Studies in Translatology*, 23(11), pp.22-41. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/271941326\\_Multimodality\\_translation\\_and\\_comics](https://www.researchgate.net/publication/271941326_Multimodality_translation_and_comics)

¿Cómo hacer una buena traducción gastronómica?” <http://www.poliglota.com/una-buena-traduccin-gastronomica/> [Consult. 1 de junho de 2017]

Chen, Y. (2016) Relating visual images to subtitle translation in *Finding Nemo: A multi-semiotic interplay*. *Translation & Interpreting*, 8 (1), pp. 69-85. Disponível em: <http://transint.org/index.php/transint/article/viewFile/467/249>

Díaz-Cintas, Jorge & Remael, Aline (2007) *Audiovisual Translation: Subtitling*. Manchester: St Jerome Publishing.

Gambier, Yves & Gottlieb, Henrik (2001) *(Multi) Media Translation: Concepts, Practices, and Research*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company Disponível em:

[https://books.google.pt/books?id=3rJwhoBsRJ4C&pg=PR8&lpg=PR8&dq=%E2%80%98Multimedia,+Multilingua:+Multiple+Challenges.%E2%80%99+Yves&source=bl&ots=Qn7SjYeakS&sig=PDmMLsQcubgyRSFOBFIHsaKzg4I&hl=pt-PT&sa=X&ved=0ahUKEwj71e\\_Iw5zUAhWG7RQKHVXVCc0Q6AEIMjAB#v=onepage&q=%E2%80%98Multimedia%20%20Multilingua%3A%20Multiple%20Challenges.%E2%80%99%20Yves&f=false](https://books.google.pt/books?id=3rJwhoBsRJ4C&pg=PR8&lpg=PR8&dq=%E2%80%98Multimedia,+Multilingua:+Multiple+Challenges.%E2%80%99+Yves&source=bl&ots=Qn7SjYeakS&sig=PDmMLsQcubgyRSFOBFIHsaKzg4I&hl=pt-PT&sa=X&ved=0ahUKEwj71e_Iw5zUAhWG7RQKHVXVCc0Q6AEIMjAB#v=onepage&q=%E2%80%98Multimedia%20%20Multilingua%3A%20Multiple%20Challenges.%E2%80%99%20Yves&f=false)

Gustems, Josep (2014) *Música y audición en los géneros audiovisuales*. Barcelona: Universitat de Barcelona Disponível em: <https://books.google.pt/books?id=-pysBAAAQBAJ&pg=PA16&dq=la+multimodalidad&hl=pt-PT&sa=X&ved=0ahUKEwi1meri4pfUAhXLOxOKHdIgCrO4ChDrAOghMAA#v=onepage&q=3d&f=false>

Herring, Susan C. (2015) New frontiers in interactive multimodal communication. In: A. Georgopoulou & T. Spilloti, ed., *The Routledge handbook of language and digital communication*. London: Routledge. Disponível em:

<http://info.ils.indiana.edu/~herring/hldc.pdf>

Kaindl, Klaus (2004) Multimodality in the translation of humour in comics. In: E. Ventola *et al.*, ed., *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp. 174-185. Disponível em:

<https://books.google.pt/books?hl=pt-PT&lr=&id=Tw6AAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA173&dq=multimodality+in+translation&ots=>

[3TSaGwrFdJ&sig=yfialImqM8dqvY9UcxM9HuV7r-4&redir\\_esc=y#v=onepage&q=multimodality%20in%20translation&f=false](http://www.upm.ro/cci12/volCCI_II/Pages%20from%20Volum_texteCCI2-132.pdf)

Lako, Cristian (2012) Non-verbal communication on commercial websites - issues in website localization In *The Proceedings of the International Conference "Communication, Context, Interdisciplinarity"*. Section: *Language and Discourse*, 2, pp.1111- 1118 Disponível em: [http://www.upm.ro/cci12/volCCI\\_II/Pages%20from%20Volum\\_texteCCI2-132.pdf](http://www.upm.ro/cci12/volCCI_II/Pages%20from%20Volum_texteCCI2-132.pdf)

Mateusz Sajna (2013) *Amateur subtitling - selected problems and solutions*. Wrocław: Wissenschaftlicher Verlag Trier Disponível em: <http://www.t21n.com/homepage/articles/T21N-2013-03-Sajna.pdf>

Molina, Francisco & Quiles, Claudia (2015) *La traducción audiovisual. Análisis de una serie de humor*. Treball de fi de grau, Facultat de Traducció i Interpretació Universitat Autònoma de Barcelona Disponível em: [https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg\\_25615/HERREROS-QUILES-CLAUDIA\\_1272956\\_TFGTI14-15.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2015/tfg_25615/HERREROS-QUILES-CLAUDIA_1272956_TFGTI14-15.pdf)

Neves, Josélia (2007) *Vozes que se Vêem – Guia de Legendagem para Surdos*. Leiria: Instituto Politécnico de Leiria & Universidade de Aveiro.

Newmark, Peter. *A Textbook Of Translation*. Shang hai: Shang hai wai yu jiao yu chu ban she, 2009. Print.

Nida, Eugene (1964) *Towards a Science of Translation- with special reference to principles and procedures involved in bible translation*. Leiden: E.J. Brill.

Nord, Christiane (2005) *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*. 2<sup>nd</sup> ed. Amsterdam/New York: Rodopi Disponível em: <https://books.google.pt/books?id=HaHTZ2IxIX4C&pg=PA121&lpg=PA121&dq=non+verbal+elements+in+text&source=bl&ots=UEbfck6V60&sig=5cTsq4J93aOboyN2IH1vPu0uPSY&hl=pt-PT&sa=X&ved=0ahUKEwjH78rVj53UAhWGOBoKHUIIDQEQ6AEISzAD#v=onepage&q=non%20verbal&f=false>

Nord, Christiane (2005) *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis*. 2nd ed. New York: Rodopi B.V.

**O' Sullivan, Carol (2013) *Introduction: Multimodality as challenge and resource for translation*. Portsmouth: The Journal of Specialised Translation, 20.**

Pauwels, Luc (2012) A Multimodal Framework for Analyzing Websites as Cultural Expressions In *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol 17, pp. 247–265 Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2012.01572.x/pdf>

Pérez-González, L. (2014) *Audiovisual Translation Theories, Methods and Issues*. Abingdon and New York: Routledge Disponível em: [https://books.google.pt/books?id=CKJeBAAAQBAJ&pg=PT158&lpg=PT158&dq=multimodality+audiovisual+translation&source=bl&ots=glH78ZJ64t&sig=v1X84daCmz\\_s0Nf3kTHOSynJJ\\_k&hl=pt-PT&sa=X&ved=0ahUKEwi9gpjQvpfUAhVBlxoKHWytAis4ChDoAQhKMAU#v=onepage&q=multimodality%20audiovisual%20translation&f=false](https://books.google.pt/books?id=CKJeBAAAQBAJ&pg=PT158&lpg=PT158&dq=multimodality+audiovisual+translation&source=bl&ots=glH78ZJ64t&sig=v1X84daCmz_s0Nf3kTHOSynJJ_k&hl=pt-PT&sa=X&ved=0ahUKEwi9gpjQvpfUAhVBlxoKHWytAis4ChDoAQhKMAU#v=onepage&q=multimodality%20audiovisual%20translation&f=false)

Shakernia, Shabnam (2014) Study of Nida's (formal and dynamic equivalence) and Newmark's (semantic and communicative translation) translating theories on two short stories In *Merit Research Journal of Education and Review*, Vol. 2(1) pp. 001-007 Disponível em: <http://www.meritresearchjournals.org/er/content/2014/January/Shabnam.pdf>

Tercedor, Maribel *et al.* (2009) Images as part of technical translation courses: implications and applications In *The Journal of Specialised Translation*, Nº11, pp. 143-168 Disponível em: [http://www.jostrans.org/issue11/art\\_tercedoretal.pdf](http://www.jostrans.org/issue11/art_tercedoretal.pdf)  
"The Difference Between Translation and Localization for Multilingual Website Projects"  
<http://content.lionbridge.com/the-difference-between-translation-and-localization-for-multilingual-website-projects-definitions/> [Consult. 16 de junho de 2017]

Vandaele, Jeroen (2010). Humor in Translation. In: Y. Gambier & Luc van Doorslaer, ed., *Handbook of Translation Studies, Volume 1*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp.147-142. Disponível em: [http://folk.uio.no/jeroenv/Vandaele%20Humor%20in%20Translation\\_proofs.pdf](http://folk.uio.no/jeroenv/Vandaele%20Humor%20in%20Translation_proofs.pdf)  
"Vários Sabores | Produtos Alimentares" [www.variossabores.com](http://www.variossabores.com). [Consult. a 13 de maio de 2017].

Williamson, Lee & Ricoy, Raquel (2008) The translation of wordplay in interlingual subtitling: A study of Bienvenue chez les Ch'tis and its English subtitles. In *Babel*, Vol 60, pp. 164-192. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/272377142\\_The\\_translation\\_of\\_wordplay\\_in\\_interlingual\\_subtitling\\_A\\_study\\_of\\_Bienvenue\\_chez\\_les\\_Ch'tis\\_and\\_its\\_English\\_subtitles](https://www.researchgate.net/publication/272377142_The_translation_of_wordplay_in_interlingual_subtitling_A_study_of_Bienvenue_chez_les_Ch'tis_and_its_English_subtitles)

"Wordzilla | Conquer The Word" [www.wordzilla.studio](http://www.wordzilla.studio). [Consult. maio de 2017].

## Entrada de dicionário

*andar à nora* in Dicionário infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2017. [Consult. a 06 de junho de 2017]

*blue cheese* in Urban Dictionary [em linha]. Disponível em: <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Blue+Cheese> [Consult. a 10 de junho de 2017]

*bordões* in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha]. Disponível em: <https://www.priberam.pt/DLPO/bord%C3%B5es>

*corante* in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha]. Disponível em: <https://www.priberam.pt/DLPO/corante> [Consult. a 12 maio de 2017]

*perfect rhyme* in Dictionary.com [em linha]. Disponível em: <http://www.dictionary.com/browse/perfect-rhyme?s=t> [Consult. a 07 de junho de 2017]

*vaqueiro* in Dicionário infopédia da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2017. [Consult. a 07 de junho de 2017]

## **Anexos**

### **Plano de estágio**

- Breve introdução teórica à legendagem e seus conceitos;
- Aprender a utilizar o software de legendagem SPOT;
- Fazer um pequeno teste e aplicar os conhecimentos adquiridos;
- Breve introdução aos softwares de apoio à tradução (Tradução técnica).
- Traduzir e legendar episódios, programas e/ou filmes.
- Tradução técnica de documentos afetos a várias áreas (Marketing/publicidade, engenharia, etc.)
- Pontualidade e assiduidade.
- Cumprir as tarefas atribuídas dentro de prazos específicos.
- Aquisição de conhecimentos de controlo de qualidade no trabalho.

## Protocolo de estágio

### Protocolo de cooperação para a realização do "Estágio" do 2º ciclo de estudos em Tradução e Serviços Linguísticos

Ano letivo 2016/2017

Mónica Gomes  
PB

#### 1. Introdução

O presente protocolo é celebrado entre a **Faculdade de Letras da Universidade do Porto**, adiante designada por FLUP, e **Crosswords AVT, Unipessoal, Lda.**, adiante designada por instituição de estágio, e o/a estudante do 2º ciclo de estudos em Tradução e Serviços Linguísticos da FLUP, e **Mónica Raquel Pereira Gomes**, adiante designada/o por Estagiário, no âmbito da realização do presente trabalho de Estágio.

Oficializa a cooperação entre as instituições e o Estagiário supra identificados e estabelece os seus principais deveres e direitos, com vista ao melhor aproveitamento, por parte dos mesmos, das potencialidades científicas, técnicas e humanas envolvidas na realização do trabalho de Estágio.

#### 2. Duração e enquadramento do Estágio

Nos termos do *Regulamento Geral de 2º Ciclos de Estudos da Universidade do Porto (GR.02/06/2014, de 6 de Junho de 2014)*, os Estágios deverão cumprir a apresentação de relatório final, em ato público. No âmbito do presente Ciclo de Estudos, o Estudante deverá cumprir um total de 375 horas de estágio.

O estágio, de natureza curricular, é realizado em ambiente de trabalho normal, nas instalações de Largo 5 de Outubro, nº 40, 3º Esq., Leiria. Enquadra-se nas normais atividades da Instituição de estágio, devendo resultar no desenvolvimento do relatório final elaborado no final do estágio.

#### 3. Resumo do trabalho previsto

Para este Estágio é definido um plano detalhado para a concretização de um programa de trabalhos que se anexa a este protocolo.

#### 4. Período de duração do Estágio

O Estágio terá a duração de 515 horas, e decorre entre o dia 1 de fevereiro de 2016 e o dia 30 de abril de 2017.

O Estágio decorrerá nos dias úteis, reservando-se, sempre que se justifique, pelo menos um dia por mês para realização de reuniões de acompanhamento na Faculdade com o respetivo Supervisor, nos termos do estipulado no plano de estudos.

#### 5. Pessoal envolvido no acompanhamento do Estágio

O estudante é orientado por um orientador da Instituição de Estágio e acompanhado por um Supervisor indicado entre o corpo docente da FLUP, com o qual reúne regularmente, para que o trabalho cumpra com o especificado no programa de trabalhos previamente acordado pelas duas partes e permita a sua apresentação em provas públicas.

#### 6. Obrigações dos diversos intervenientes

##### 6.1. DE Crosswords AVT, Unipessoal, Lda. - Instituição de Estágio

A Instituição de estágio:

1. Fica isenta de conceder ao Estagiário qualquer espécie de remuneração pelo trabalho específico de estágio, mas pode, se assim o entender, fornecer apoio financeiro ao estagiário;
2. Compromete-se a, por princípio, não atribuir ao estagiário, tarefas que não se enquadrem ou não sejam adequadas, ao programa de formação acordado;
3. Deve igualmente:
  - a) Indicar um orientador.
  - b) Aceitar o Estagiário e proporcionar-lhe as condições de trabalho necessárias para a realização do Estágio.
  - c) Facilitar ao Estagiário a informação indispensável inerente à própria Instituição para o estágio, assim como de tecnologias da sua propriedade ou de terceiros, a utilizar.
  - d) Autorizar a divulgação, em âmbito adequado, de informação envolvida no Estágio, na forma de apresentações na FLUP, de acordo com os números 3da secção 5.2 e 4 da secção 6.4. deste protocolo.

e) Emitir parecer sobre o desempenho do estagiário.

Mónica Gonçalves  
# 145  
PB

#### 6.2. Da FLUP

1. Cabe à FLUP assegurar que o estagiário possui, através desta, o seguro escolar pago aquando da primeira prestação da propina.
2. Cabe à FLUP, na pessoa do Diretor do ciclo de estudos:
  - a) Assegurar as condições necessárias ao bom acompanhamento do Estagiário por parte do Supervisor da FLUP,
  - b) Assegurar as condições necessárias à realização da apresentação final do relatório de Estágio e sua avaliação.

#### 6.3. Do Supervisor da FLUP

Cabe ao Supervisor da FLUP:

1. Participar em todas as reuniões de acompanhamento, no mínimo de três, com o Estagiário e, preferencialmente, com a Instituição de Estágio.
2. Acompanhar e avaliar o trabalho em desenvolvimento, de forma a garantir, por um lado, a sua exequibilidade e, por outro, a sua dignidade como trabalho de Estágio.
3. Tomar as devidas providências em caso de ocorrência de problemas no decorrer do Estágio, nomeadamente participando os factos ao Diretor do ciclo de estudos.
4. Orientar o Estagiário no desenvolvimento do trabalho e na escrita do relatório autorizando a entrega deste quando a qualidade atingida seja a desejada.
5. Participar na apresentação final do relatório de Estágio, integrando o júri de avaliação definido no respetivo regulamento.
6. Dar opinião acerca das componentes do Estágio em avaliação, com vista à atribuição da classificação final do mesmo.

#### 6.4. Do Estagiário

São deveres do Estagiário durante o seu período de estágio:

1. Desempenhar com zelo e diligência as suas funções, respeitando sempre o restante pessoal da instituição de estágio.
2. Respeitar os horários definidos, com assiduidade, assim como outras regras internas da instituição de estágio.

3.

3. Elaborar os planos de trabalho e relatórios julgados necessários dentro dos prazos estipulados na ficha UC do SIGARRA.
4. Escrever um relatório final de Estágio, assim como realizar uma apresentação pública do trabalho desenvolvido, sob a orientação e aprovação do Orientador.
5. Sujeitar-se à avaliação do Estágio nas componentes:
  - a. Trabalho Desenvolvido
  - b. Relatório Final
  - c. Apresentação Oral e Defesa

#### **7. Disposições não incluídas no presente protocolo**

Não se consideram incluídas no presente protocolo quaisquer disposições relativas a eventuais pagamentos a efetuar pela Instituição de Estágio ao Estagiário, a título de remuneração, subsídios ou outras formas de retribuição, pela realização do Estágio. Essas disposições, caso existam, devem ser objeto de acordo específico celebrado entre a Instituição de Estágio e o Estagiário.

#### **8. Validade**

O presente protocolo é válido a partir da data da última assinatura até à data da apresentação final do Estágio.

#### **9. Sigilo**

O Estagiário, bem como o Supervisor de estágio que, no âmbito das atividades de estágio, tomem conhecimento de informações de natureza confidencial ou reservada, ficarão obrigadas à conservação do sigilo sobre as mesmas.

#### **10. Revogação**

Os contraentes poderão, a todo o tempo, revogar o presente protocolo, desde que o desenvolvimento do estágio se apresente lesivo do funcionamento normal da instituição de estágio ou por incumprimento dos objetivos e plano de estágio fixados.

Feito em triplicado (três exemplares originais, sendo um para a FLUP, outro para a instituição de estágio e outro para o/a Estagiário/a).

Porto, 20 de janeiro de 2017

Diretor da Faculdade de  
Letras da UP



Prof. Doutora Cândida  
Fernanda

Crosswords AVT,  
Unipessoal, Lda.

Estagiário

Mónica Gomes

Dra. Mónica Raquel  
Pereira Gomes

Supervisor da FLUP

Prof. Doutor Thomas J.C.  
Hüsgen

Co-orientador FLUP

Prof. Doutora Andrea  
Rodríguez Iglesias

Orientador da IE

Dr. Pedro Braz

## ANEXO I

### PLANO DE ESTÁGIO

- Breve introdução teórica à legendagem e seus conceitos;
- Aprender a utilizar o software de legendagem SPOT;
- Fazer um pequeno teste e aplicar os conhecimentos adquiridos;
- Breve introdução aos softwares de apoio à tradução (Tradução técnica);
- Traduzir e legendar episódios, programas e/ou filmes;
- Tradução técnica de documentos afetos a várias áreas (Marketing/publicidade, engenharia, etc.);
- Pontualidade e assiduidade;
- Cumprir as tarefas atribuídas dentro de prazos específicos;
- Aquisição de conhecimentos de controlo de qualidade no trabalho.