

MESTRADO EM TRADUÇÃO E SERVIÇOS LINGUÍSTICOS

Os Desafios na Tradução Audiovisual: Legendagem e Dobragem

Relatório de estágio

Marcela Pereira

M

2024



Marcela Pereira

Os Desafios na Tradução Audiovisual: Legendagem e Dobragem

Relatório de estágio

Relatório de estágio realizado no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos, orientado pela Professora Doutora Maria Alexandra Guedes Pinto

Supervisora de estágio: Marina Maniés Pinto

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2024

“Wouldn't it be fun
if all the castles in the air
which we make could come true
and we could live in them?”

— **Louisa May Alcott, Little Women**

Mas

“Now and then, in this workaday world,
things do happen in the delightful storybook fashion,
and what a comfort that is.”

— **Louisa May Alcott, Little Women**

Índice

Declaração de honra	6
Agradecimentos	7
Resumo	8
Abstract.....	9
Índice de Figuras	10
Índice de Tabelas	11
Lista de Abreviaturas	12
Introdução.....	13
1. Contextualização do Estágio e da Empresa	15
1.1. Estágio Curricular	15
1.2. Processo de Candidatura e Seleção	15
1.3. Entidade de Acolhimento.....	15
1.4. Escolha do Estágio.....	16
1.5. Descrição do Estágio	17
2. O Conceito de Tradução Audiovisual (TAV)	25
2.1. Tradução na Legendagem	26
2.1.1. O Conceito de Legendagem.....	26
a) A adaptação	27
b) A tradução (no caso da legendagem interlinguística)	28
c) A legendagem	28
2.1.2. A legendagem em Portugal	29
2.1.3. Desafios na Tradução para Legendagem no âmbito linguístico	30
2.1.3.1. Terminologia.....	30
2.1.3.2. Itálico	36
a) Quando o locutor está fora de cena.	37
c) Quando ocorrem vozes vindas de aparelhos eletrónicos.....	39
d) Quando ocorrem monólogos interiores, sonhos ou <i>flashbacks</i>	39
e) Quando a música é necessária para a compreensão da ação.	40
2.1.3.3. Pontuação.....	40
2.1.3.4. Maiúsculas	44
2.1.3.5. Números	44
2.1.3.6. Dificuldades com o reconhecimento de áudio	45

2.1.3.7.	Registo de Língua.....	47
2.1.3.8.	Humor.....	50
2.1.4.	Desafios na Tradução para Legendagem no âmbito técnico.....	51
2.1.4.1.	Divisão e Segmentação de Legendas	51
2.1.4.2.	Parâmetros.....	52
2.2.	Tradução na Dobragem.....	54
2.2.1.	O conceito de dobragem	54
2.2.2.	A dobragem em Portugal.....	56
2.2.2.1.	Tradução na dobragem infantojuvenil em Portugal	58
2.2.3.	Desafios da Tradução para Dobragem.....	61
2.2.3.1.	Sotaques e expressões.....	61
2.2.3.2.	Música.....	63
2.2.3.3.	Reações.....	64
2.2.3.4.	Particularidades relacionadas com as gravações em estúdio	66
2.3.	Legendagem vs Dobragem.....	68
2.4.	Revisão	72
	Considerações Finais.....	76
	Referências Bibliográficas	79
	Anexo 1 – Plano de Formação de Legendagem	83
	Anexo 2 – Plano de Formação de Dobragem.....	91
	Anexo 3 – Certificado de Conclusão	97

Declaração de honra

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

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

Porto, 01 de agosto de 2024

Marcela Sierra Gonçalves Pereira

Agradecimentos

À querida Doutora Maria Alexandra Guedes Pinto, que foi imprescindível para a conclusão deste relatório e cuja assistência foi insubstituível. Obrigada pelas notas, pelas revisões, pelos comentários, pelas chamadas de atenção e pela paciência e compreensão. Obrigada pelo apoio e também pela flexibilidade demonstrada durante meses tão laboriosos. Sem a professora, teria “dado em doida”.

À Marina, que foi a melhor supervisora que poderia ter tido. Agradeço pelas correções e por todos os e-mails que, além de me responderem a muitas dúvidas, motivavam-me a dar o meu melhor.

Aos meus pais, irmão e avós, que muitas vezes mantinham a casa em silêncio durante as horas passadas à frente do computador. Agradeço pelas várias chávenas de chá e café e por tentarem, ao mesmo tempo, zelar pelo meu sono. O vosso apoio foi a minha âncora, não só durante a escrita do relatório, mas durante todo o meu percurso universitário.

Aos meus amigos, pois sem eles eu não sei onde estaria, especialmente às minhas colegas de casa, Marta e Inês e ao nosso quarto elemento, Sam. Obrigada por ampararem as minhas lágrimas e por estarem sempre comigo.

Ao Lion, por ronronar mesmo quando nada parece fazer sentido.

Resumo

O presente relatório foi elaborado no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos e tem como objetivo descrever e sistematizar as tarefas desempenhadas durante o meu período como estagiária na empresa Buggin Media. O estágio foi na área da tradução audiovisual e incidiu fundamentalmente nas vertentes da legendagem e da dobragem. O relatório pretende também destacar os desafios inerentes a estas duas atividades com exemplos trabalhados em contexto profissional.

O estágio curricular na Buggin Media constituiu uma oportunidade para ter contacto com diferentes tipos de produções audiovisuais. A variedade de projetos realizados durante este período, como entrevistas, séries infantojuvenis, animações e programas desportivos, permitiu o levantamento de uma lista sistematizada de desafios sobre as particularidades das vertentes da legendagem e da dobragem. Com esta lista sublinham-se a complexidade das tarefas do tradutor audiovisual.

No âmbito do enquadramento teórico também se aborda um pouco da história da legendagem e da dobragem e a sua conjuntura em Portugal.

Palavras-chave: tradução audiovisual; legendagem; dobragem; estágio

Abstract

This report presents an analysis of my experience as an intern at Buggin Media and is integrated in the Translation and Language Services master's degree. This paper aims to describe and systematise the tasks carried out during the internship and focuses on audiovisual translation, detailing on subtitling and dubbing. The report also aims to highlight the challenges inherent in these two activities with examples from the projects undertaken.

The internship at Buggin Media was an opportunity to encounter different types of audiovisual productions. The variety of projects carried out during the experience, such as interviews, television shows for children, animations and sports programmes, made it possible to draw up a comprehensive list of challenges regarding the specificities of subtitling and dubbing. This list is meant to emphasise the complexity of the audiovisual translator's tasks.

The theoretical framework also covers some of the history of subtitling and dubbing and their development in Portugal.

Keywords: Audiovisual Translation; subtitling; dubbing; internship

Índice de Figuras

Figura 1: Janela principal do Sub+Dub	19
Figura 2: Janela secundária do Sub+Dub	20
Figura 3: Relatório de erros por resolver no Sub+Dub	22
Figura 4: Relatório de erros em ocorrências no Sub+Dub	23
Figura 5: Desafios terminológicos no âmbito do desporto 1	31
Figura 6: Desafios terminológicos no âmbito do desporto 1	31
Figura 7: Glossário de um dos projetos de desporto	33
Figura 8: Desafio de tradução terminológico no âmbito de referências culturais 1	34
Figura 9: Desafio de tradução terminológico no âmbito de referências culturais 2	34
Figura 10: Desafio de tradução terminológico no âmbito da terminologia culinária	35
Figura 11: Propostas de tradução dos comentários ao vivo e narração	37
Figura 12: Proposta de tradução com a presença de itálicos reversos	38
Figura 13: Monólogo interior numa série infantojuvenil em contexto de estágio	39
Figura 14: Proposta de tradução de diálogo 1	41
Figura 15: Proposta de tradução de diálogo 2	41
Figura 16: Proposta de tradução com a presença de reticências	42
Figura 17: Proposta de tradução com a presença de aspas	43
Figura 18: Proposta de tradução do oráculo <i>Girls not allowed</i>	44
Figura 19: Incorreções presentes no guião de futebol 1	46
Figura 20: Incorreções presentes no guião de futebol 2	46
Figura 21: Proposta de tradução pré-mudança de tratamento	48
Figura 22: Proposta de tradução pós-mudança de tratamento	48
Figura 23: Erro “ <i>Subtitles Overlap</i> ” visível na faixa de áudio	53
Figura 24: Exemplo com ênfase no prolongamento da vogal “e”	62
Figura 25: Exemplo com um impedimento de discurso e repetição	62
Figura 26: Procedimento incorreto de adaptação de um genérico para dobragem	63
Figura 27: Procedimento correto de adaptação de um genérico para dobragem	64
Figura 28: Exemplo de reações numa cena de ação	64
Figura 29: Exemplo de várias personagens com a mesma reação	65
Figura 30: Mapa de avaliação	72
Figura 31: Classificações possíveis na categoria “Type of Error” no mapa de avaliações	73
Figura 32: Erro de gramática anotado no mapa de avaliações	74
Figura 33: Observações feitas pela supervisora Marina Maniés Pinto num trabalho de tradução para dobragem	75

Índice de Tabelas

Tabela 1: Desafios terminológicos no âmbito do desporto 1	31
Tabela 2: Desafios terminológicos no âmbito do desporto 1	32
Tabela 3: Desafio de tradução terminológico no âmbito de referências culturais 1.....	34
Tabela 4: Desafio de tradução terminológico no âmbito de referências culturais 2.....	34
Tabela 5: Desafio de tradução terminológico no âmbito da terminologia culinária	35
Tabela 6: Propostas de tradução dos comentários ao vivo e narração	38
Tabela 7: Proposta de tradução com a presença de itálicos reversos.....	38
Tabela 8: Monólogo interior numa série infantojuvenil em contexto de estágio	40
Tabela 9: Proposta de tradução de diálogo 1	41
Tabela 10: Proposta de tradução de diálogo 2	42
Tabela 11: Proposta de tradução com a presença de reticências	42
Tabela 12: Proposta de tradução com a presença de aspas.....	43
Tabela 13: Incorreções presentes no guião de futebol	46
Tabela 14: Proposta de tradução pré-mudança de tratamento.....	48
Tabela 15: Proposta de tradução pós-mudança de tratamento.....	49
Tabela 16: Parâmetros de clientes utilizados em estágio.....	53
Tabela 17: As vantagens e desvantagens da dobragem e da legendagem.....	68

Lista de Abreviaturas

LC..... Língua de chegada

LP.....Língua de partida

TAV.....Tradução audiovisual

TC.....Texto de chegada

TP.....Texto de partida

Introdução

O presente trabalho insere-se no âmbito da unidade de Estágio Curricular, integrada no Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade do Porto e tem como tema os desafios na tradução audiovisual nas vertentes da legendagem e da dobragem.

O estágio foi realizado na Buggin Media - *Audiovisual Creativity & Studios* e consistiu na legendagem e na adaptação para dobragem de diferentes conteúdos audiovisuais. Além da legendagem e da dobragem, destacam-se também as breves introduções às atividades de audiodescrição (tradução para narração, destinada a uma pessoa cega ou com baixa visão) e da retroversão (tendo em conta que os pares linguísticos mais trabalhados foram o inglês e o português, a retroversão consistiu na tradução para legendagem do português para inglês).

A escolha dos desafios de tradução realçados neste relatório foi baseada na minha experiência ao longo do estágio curricular e no interesse pessoal em investigar e desenvolver as várias particularidades e nuances que constituíram o quotidiano do meu período como tradutora audiovisual na Buggin Media. Além disso, as temáticas partiram do desejo de realçar a complexidade da tradução audiovisual e destacar as várias questões que fazem desta profissão uma atividade tão rica em desafios e tão versátil nos produtos com os quais o tradutor contacta. Com a evolução de conteúdos digitais e audiovisuais, assim como a crescente produção de *media* para plataformas *streaming*, penso que as temáticas selecionadas são altamente relevantes na atualidade.

A estrutura deste trabalho pretende introduzir o leitor aos conceitos da tradução audiovisual e abordar, separadamente, a legendagem e a dobragem como atividades distintas. Nos capítulos referentes a estas duas atividades, também se distinguem secções dedicadas ao seu histórico e presença dentro do mercado português.

Com o objetivo de realçar as diferenças entre a legendagem e a dobragem foi redigido um capítulo comparativo que expõe as especificidades de cada atividade, não só para o tradutor, mas também para empresas que trabalhem com estas duas vertentes da tradução audiovisual.

No âmbito da descrição das atividades realizadas em contexto de estágio, apresentam-se as várias competências e os conhecimentos aprendidos durante este período de experiência profissional curricular. Estas componentes são acompanhadas de informações referentes aos procedimentos corretos e incorretos na tradução de um produto audiovisual, com os seus respetivos exemplos, retirados dos projetos realizados ao longo do estágio.

O relatório termina com algumas considerações e reflexões finais sobre o estágio, mas também sobre a tradução audiovisual, e, especificamente, sobre a atividade da legendagem e da dobragem.

1. Contextualização do Estágio e da Empresa

1.1. Estágio Curricular

Este capítulo destina-se à exposição do processo de candidatura e seleção, caracterização da entidade de acolhimento e descrição do estágio e das tarefas desenvolvidas ao longo do mesmo. O estágio curricular realizou-se na empresa Buggin Media - *Audiovisual Creativity & Studios*, sob a supervisão de Marina Maniés Pinto e decorreu de 12/02/2024 a 26/04/2024, fazendo um total de 375 horas. O estágio dividiu-se em dois módulos, nomeadamente legendagem e dobragem de conteúdo audiovisual.

1.2. Processo de Candidatura e Seleção

A candidatura consistiu no envio livre de um e-mail com o meu currículo vitae. Não foram requeridos testes de entrada ou entrevistas, sendo que a entidade esclareceu que qualquer avaliação de conhecimentos práticos ou teóricos seria feita no fim do estágio, para demonstrar o que foi aprendido durante o processo. Após receber a confirmação de que a empresa tinha disponibilidade para a realização do estágio, a mesma comprometeu-se a contactar a Faculdade de Letras da Universidade do Porto para proceder à redação do protocolo. Os restantes procedimentos foram tratados com a entidade UECRE da Faculdade de Letras da Universidade do Porto e com a orientadora Dra. Maria Alexandra Guedes Pinto. Durante o processo, a entidade de acolhimento mostrou-se acessível e disponível para o esclarecimento de todas as questões que surgissem sobre o plano e funcionamento do estágio, respondendo sempre rápida e objetivamente.

1.3. Entidade de Acolhimento

A Buggin Media - *Audiovisual Creativity & Studios* é uma empresa de localização e produção de conteúdo audiovisual com sede em Oeiras, Lisboa. Foi fundada em abril de 2013 e caracteriza-se por exercer atividade na área de serviços de criatividade, como

a produção de filmes, argumentos, vídeos 360º, *stop motion*, animação 2D e 3D, e na área da localização, nomeadamente no desenvolvimento de atividades de tradução, legendagem, dobragem, locução e acessibilidade. A equipa da Buggin Media é composta por gestores de projetos, técnicos de produção, vídeo *ingest*, engenheiros de som e tradutores. Como Diretor-Geral da empresa apresenta-se Bruno Golias, dobrador e técnico de som português.

A Buggin Media distingue-se como o primeiro estúdio em Portugal a receber a certificação da plataforma de *streaming* Netflix, sendo, assim, membro do Netflix Post Partner Program. Além disto, a empresa também ganha exposição com as suas *masterclasses* no evento de cultura pop “Comic Con Portugal”. Foi também destacada por substituir o guião de papel pelo *tablet* digital, diminuindo assim a sua pegada ecológica.¹

1.4. Escolha do Estágio

As motivações por detrás da escolha do estágio curricular na Buggin Media começaram no grande desejo de pôr em prática os vários anos de estudo no domínio teórico e aplicado da tradução. Após uma licenciatura em tradução, na Universidade de Aveiro e um mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos, na Faculdade de Letras da Universidade do Porto, percebi que tinha tido poucas oportunidades para realmente exercer a componente prática da tradução. Já que pretendia fazer um estágio, ao invés de uma dissertação, desde o início do mestrado, passei muito tempo a pensar nas entidades com as quais tinha interesse em trabalhar. As primeiras vagas de *e-mails* foram dedicadas a tentar abordar editoras, já que a tradução literária sempre foi um grande interesse pessoal cuja cadeira “Tradução Literária” no mestrado só serviu para fomentar. Por vários meses abordei editoras de variadas áreas literárias, mas, ao

¹ Estas informações foram retiradas da página oficial da Buggin Media: <https://www.bugginmedia.com/>; e do seu canal de Youtube oficial: <https://www.youtube.com/watch?v=DFJ2JuRcVBg> (Buggin Media, 2017, 0:16 - 0:37) e <https://www.youtube.com/watch?v=H2WGNmIBNE0> (Buggin Media, 2017, 1:57 - 3:35).

deparar-me com poucas respostas, procurei diversificar a minha procura e investiguei sobre outras empresas que trabalhassem com a vertente mais criativa da tradução. Foi então que descobri a Buggin Media, uma empresa que estava por detrás de muitas produções pelas quais já tinha grande admiração. Depois de investigar sobre os vários projetos nos quais a empresa esteve envolvida, deparei-me com possibilidades que nunca tinha considerado. Como uma fã de longa data de tudo o que envolve o mundo da animação e do cinema, estava perante uma empresa que ajudava a dar as vozes aos personagens que eu já conhecia há muitos anos e que estava envolvida no processo de trazer muitas histórias para território português, o que ganhou a minha atenção instantaneamente. De repente, a falta de resposta das editoras já não me incomodava, pois tinha à minha frente a oportunidade de trabalhar com outra vertente do mundo criativo conjugado com a tradução. Quando percebi que o que queria, verdadeiramente, era traduzir histórias, algo que sempre associei mais ao mundo dos livros, ficou muito mais claro que lidar com conteúdo audiovisual também envolvia essa componente. Fazer a localização de produções audiovisuais, no fundo, tinha muitos aspetos em comum com o que eu gostaria de trabalhar em contexto editorial, nomeadamente, a componente narrativa, a presença de um enredo, o humor, as personagens, e tudo o que envolve a tradução de uma história. Quando recebi a resposta positiva da Buggin Media, a minha decisão de aceitar foi automática.

1.5. Descrição do Estágio

O estágio decorreu em formato remoto, com dois dias de formação, um presencial e outro *online*, que foram espaçados de acordo com a divisão dos módulos de legendagem e de dobragem. Essas formações fizeram-se acompanhar por recursos digitais que serviram como sínteses da informação presente nas sessões. As formações foram conduzidas pela Coordenadora do Departamento de Tradução da Buggin Media, Bárbara Silveira, com as participações dos tradutores Marina Maniés Pinto e Tiago Alves da Silva. Ao longo da primeira formação, fomos familiarizados com todo o processo da atividade de legendagem, assim como algumas particularidades da ferramenta de trabalho Sub+Dub. Também conhecemos as instalações da empresa, juntamente com

todo o pessoal que estava presente. Desta maneira, foi possível perceber o funcionamento da instituição, assim como todos os processos e departamentos que estão envolvidos no desenvolvimento e entrega dos produtos finais. A segunda sessão focou-se na explicação do processo de dobragem e no esclarecimento de dúvidas gerais. Vale a pena deixar em nota que, nesta sessão, tanto a Bárbara Silveira como a Marina Pinto foram muito prestativas e preocuparam-se não só com questões relacionadas com o trabalho, mas também com os temas de cada estagiário para os seus respetivos relatórios.

O módulo da legendagem incidiu principalmente nas questões de tradução das faixas sonoras para texto e na componente da entrada e saída de legendas. Já o módulo da dobragem incluiu questões de substituições de faixas sonoras que fossem equivalentes, tanto em tempo de pronúnciação como em semântica, além de outras particularidades como reações e divisão e caracterização de personagens. Quase todos os projetos se inseriram nos pares linguísticos português e inglês, com a exceção do último, que apresentou o alemão como língua de partida, fazendo-se acompanhar pelo respetivo guião em inglês.

Ao longo do estágio, também tive um breve contacto com a audiodescrição e a retroversão. A breve exposição a estas duas atividades serviu para os estagiários adquirirem alguma experiência com o setor da acessibilidade da empresa e com a inversão do par linguístico português e inglês. Tanto o projeto de audiodescrição como o de retroversão não receberam *feedback*, ou contaram para a avaliação, e, por essas razões, não serão aprofundados no presente relatório.

A Buggin Media forneceu-nos três tipos de parametrização, correspondente a três clientes diferentes. Estes parâmetros variam quanto ao limite de caracteres por linha, velocidade de leitura, duração mínima e máxima, intervalo entre as legendas e regras sobre oráculos (palavras ou expressões que aparecem no ecrã, não inseridas no diálogo). Cada cliente tem exigências diferentes e, por isso, consoante a tarefa, o método de trabalho tem de ser adaptado ao que é pedido pelo cliente.

A ferramenta de trabalho foi uma aplicação especializada em legendagem e dobragem, que ainda se encontrava em fase de teste, denominada Sub+Dub. A

aplicação demonstrou ser bastante intuitiva e passou por várias atualizações ao longo do período de estágio. Estas atualizações serviam para resolver alguns erros de sistema recorrentes, como problemas na importação de vídeos, ou o encerramento espontâneo da aplicação. Por vezes, as atualizações traziam mudanças significativas na aplicação e no seu método de funcionamento. Nesse caso, os estagiários deveriam adaptar-se ao novo método de trabalho e aprender o mais rapidamente possível, de maneira a não interferir com o ritmo de trabalho.

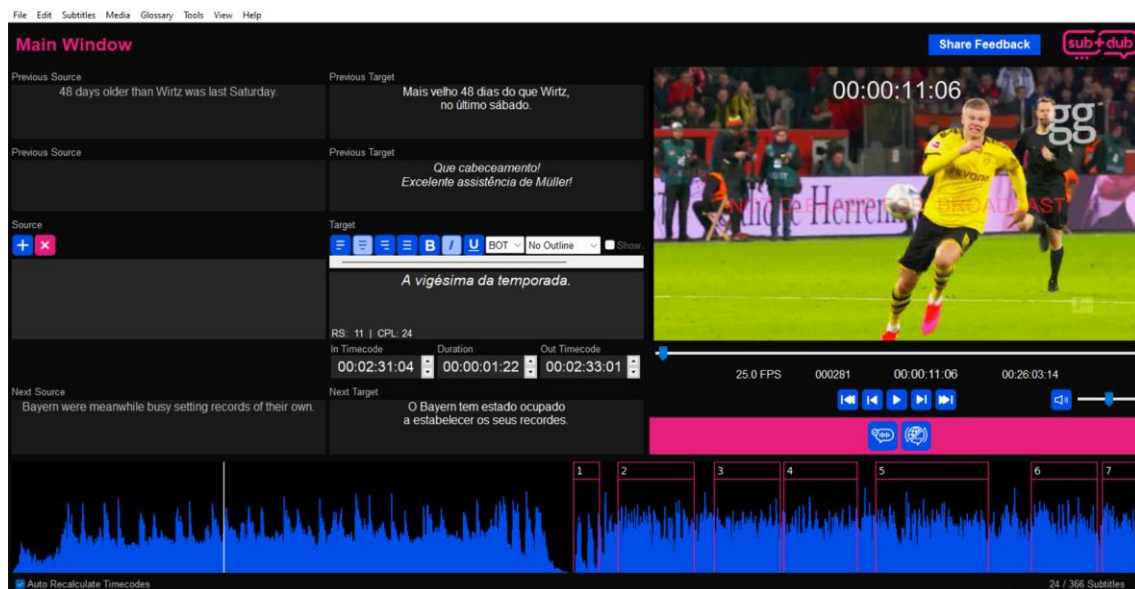


Figura 1: Janela principal do Sub+Dub

O Sub+Dub mostrou-se um *software* muito útil com uma grande variedade de funções: manipulação do ficheiro; edição de funcionalidades; localização de legendas; criação de glossários; controlo de qualidade; reconhecimento de áudio; temporização automática, entre outros recursos ainda em desenvolvimento.

Na parte inferior do ecrã da figura 1 encontra-se uma faixa de áudio que acompanha a reprodução do vídeo e apresenta a localização de todas as legendas que são criadas. As legendas encontram-se sempre devidamente numeradas, o que facilitou o processo de tradução e revisão, já que constituiu uma forma simples e eficaz de referenciar legendas específicas.

A área de trabalho do Sub+Dub verificou-se muito apropriada para o processo de tradução, pois apresenta sempre o texto de partida e o texto de chegada simultaneamente na metade esquerda do ecrã. A metade direita é ocupada pelo vídeo a legendar, acompanhado de vários botões que permitem manipular o vídeo. Além destas componentes, também é possível acompanhar o progresso da tradução através da contagem das legendas no canto inferior esquerdo.

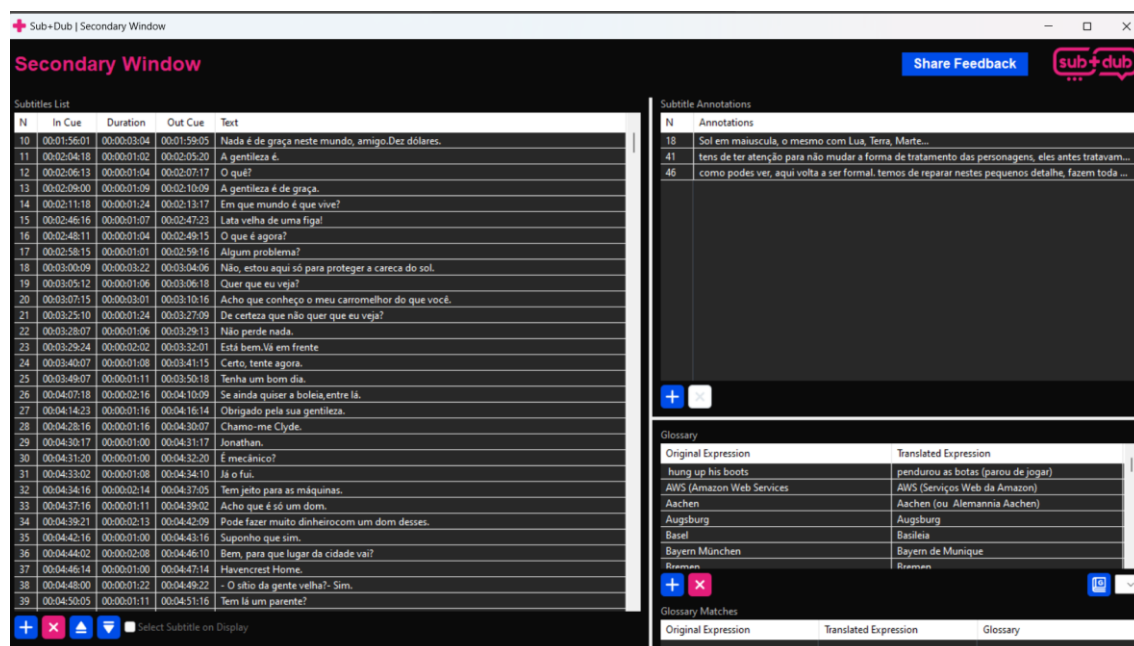


Figura 2: Janela secundária do Sub+Dub

O Sub+Dub também fornece uma janela secundária. Temos acesso a uma visão integral das legendas, nomeadamente o número de cada uma delas, as suas respetivas temporizações e o texto traduzido. Acrescenta-se também uma pequena secção que pode ser usada para deixar notas de tradutor, ou, como no caso da figura 2, para receber *feedback* do revisor. Abaixo, na mesma figura, encontra-se um dos glossários criados em contexto de estágio.

Cada projeto era enviado na sexta ou quinta-feira da semana anterior através da plataforma WeTransfer. A minha responsabilidade como estagiária era entregar o projeto até às 18h da sexta-feira a seguir à receção da tarefa. O projeto devia ser entregue concluído e autorrevisto, sendo acompanhado por um relatório semanal. Neste relatório estavam presentes as dúvidas e dificuldades que surgiram durante a

semana, assim como as horas de trabalho, o tempo de legendagem/tradução aplicado em cada dia. Após a entrega dos projetos, recebíamos o *feedback* no início da semana a seguir, enquanto já estávamos a trabalhar na tarefa seguinte. O *feedback* vinha do supervisor atribuído a cada estagiário, no meu caso, a Marina Maniés Pinto, que deixava notas dentro do próprio projeto, na secção “notas” do Sub+Dub. A supervisora também usava o *e-mail* como forma de *feedback* para responder às perguntas no relatório semanal.

O primeiro projeto foi uma série americana de fantasia/drama dos anos 1980. O programa teve de ser traduzido e legendado de inglês para português de acordo com os parâmetros de um dos clientes modelo. Sendo o primeiro projeto, este serviu para nos habituarmos à aplicação e para adquirirmos uma noção inicial de como é feito o processo de legendagem. A primeira semana de trabalho foi marcada por várias dificuldades relacionadas com a aplicação e com a aprendizagem dos atalhos e funcionalidades do programa. Aos poucos, começava a moldar a minha tradução aos parâmetros do cliente e encurtava as legendas para respeitarem a velocidade de leitura e o número de caracteres permitidos. Foi também o primeiro contacto com decisões de tradução, em contexto de legendagem, nomeadamente dúvidas sobre como traduzir músicas de fundo ou o título do programa. O projeto acabou com 715 legendas para 48:57:03 minutos de programa. Após legendar a totalidade do episódio, o último dia de trabalho foi reservado para a revisão, com o auxílio do relatório de erros da aplicação.

O relatório de erros da aplicação foi uma grande mais-valia ao longo do estágio. Trata-se de uma funcionalidade de controlo de qualidade que analisa o projeto na sua totalidade, de acordo com a parametrização previamente estabelecida. Se estabelecermos os parâmetros do respetivo cliente corretamente, esta ferramenta é capaz de identificar qualquer legenda que não respeite essas regras.

Report	
Subtitle	Issue
3	Characters per Line: 2 : 40
9	Missing In Timecode
9	Missing Out Timecode
10	Characters per Line: 1 : 39
12	Characters per Line: 1 : 41
58	Characters per Line: 2 : 40
63	Reading Speed: 21 (Chars. / Sec.)
103	Reading Speed: 21 (Chars. / Sec.)
104	Characters per Line: 1 : 41
109	Characters per Line: 1 : 38
111	Characters per Line: 1 : 39
116	Duration too long: 6.280 Seconds
116	Characters per Line: 1 : 39
117	Reading Speed: 26 (Chars. / Sec.)
118	Reading Speed: 28 (Chars. / Sec.)
120	Duration too long: 7.720 Seconds
121	Reading Speed: 20 (Chars. / Sec.)
122	Duration too long: 9.560 Seconds
122	Characters per Line: 1 : 38
126	Reading Speed: 21 (Chars. / Sec.)
130	Reading Speed: 24 (Chars. / Sec.)
133	Reading Speed: 24 (Chars. / Sec.)
137	Duration too short: 0.400 Seconds
137	Reading Speed: 28 (Chars. / Sec.)
141	Missing Text
Selected Profile: Cliente 1	
OK	

Figura 3: Relatório de erros por resolver no Sub+Dub

Para dobragem, era necessário criar um projeto no modo “dobragem” do Sub+Dub. Existiam funcionalidades específicas para este módulo, entre elas, a caracterização das personagens. Nesta funcionalidade é necessário apresentar a foto, o nome original, o nome traduzido, o dobrador e o gênero de cada uma das personagens.

O módulo da legendagem teve mais incidência do que o da dobragem, no entanto, da maior parte dos projetos realizados, os projetos de dobragem foram os que causaram mais curiosidade e também maior confusão entre os estagiários, e por isso, esse tópico será aprofundado no presente relatório.

Quando se procede à entrega de um projeto à Buggin Media, um dos objetivos é enviar o relatório de erros sem ocorrências. Esta informação foi destacada várias vezes ao longo do estágio, juntamente com a advertência de que, caso esta regra não fosse cumprida, o envio de um projeto com incorreções de parametrização constitui um erro grave de legendagem. No entanto, o mesmo não se aplica ao módulo da dobragem, já que o relatório de erros não tem a mesma utilidade, devido às funcionalidades específicas do modo da aplicação.



Figura 4: Relatório de erros em ocorrências no Sub+Dub

Nas semanas seguintes, recebemos de 1 a 2 projetos por semana. Estes produtos tinham diferentes durações e era comum recebermos um de longa duração (de 40 minutos a uma hora) juntamente com um de curta duração (de cinco a 30 minutos). Os programas foram sempre de temáticas e classificações variadas. No âmbito da legendagem, trabalhamos com programas relacionados com futebol, séries de plataformas *streaming*, *reality shows*, documentários, concursos televisivos e entrevistas. Trabalhei com a minha segunda língua em apenas um projeto na última semana. Neste caso o áudio estava em alemão e tinha de ser legendado para português.

No âmbito da dobragem, trabalhamos com projetos de imagem real infantojuvenis, animação francesa e animação japonesa. Todos eles tinham o áudio em inglês, à exceção do projeto de animação japonesa que tinha o áudio em japonês.

A variedade dos projetos e a mudança de parâmetros de cliente proporcionaram uma experiência realista do mercado de trabalho e permitiram a prática de muitas componentes relacionadas com as especificidades e necessidades de cada meio. Isto permitiu a aprendizagem e a aplicação de várias estratégias de tradução, assim como a

prática de diferentes estilos de escrita, tendo sempre em conta as exigências do respetivo público-alvo e cliente.

Uma das atividades que merece especial destaque é a “atividade de espelhos”, como foi chamada em contexto de empresa. Os “espelhos” são apenas metáforas para os pares de estagiários que fazem a revisão dos projetos um do outro. A empresa responsabilizou-se pela divisão das equipas e recebemos o nome do nosso par através de correio eletrónico. No meu caso, fiquei com um estagiário cujos pares linguísticos são o português, o inglês e o espanhol, no entanto, os projetos envolvidos na atividade foram sempre em português e inglês e permaneci na mesma equipa até ao final do estágio. A responsabilidade de ambos os estagiários foi fazer uma revisão pormenorizada do projeto do seu par. Esta tarefa será abordada mais aprofundadamente no capítulo “Revisão”.

Todos os projetos realizados em contexto de estágio já tinham sido produzidos pela empresa anteriormente. Deste modo, a Buggin Media destacou que a natureza do estágio era principalmente formativa, e, por isso, tínhamos liberdade para cometer erros ao longo da aprendizagem.

O facto de não estarmos a lidar diretamente com clientes permitiu alguma flexibilidade nos prazos de entrega, no entanto, esta particularidade fez com que gradualmente pudéssemos progredir para um ritmo de trabalho mais frenético. Por isso, ao invés de começarmos num ritmo acelerado, o objetivo do estágio incidiu na evolução da qualidade e ritmo de trabalho de cada um. A meta imposta foi conseguir trabalhar cada vez mais rápido e eficientemente, resultando num produto de qualidade melhorada.

2. O Conceito de Tradução Audiovisual (TAV)

Segundo Ibanez (2015, s/p)², a tradução audiovisual (TAV) é composta por variados produtos considerados conteúdos de multimédia, que podem abordar todo o tipo de temáticas e configurar vários tipos de materiais: podem ser documentários, compostos por linguagem técnica, mas também animações, séries, jogos de vídeo, peças cinematográficas ou até programas televisivos de entretenimento (Ibanez, 2015, s/p).

Rodrigues (2022, p.12) explica que o termo “tradução audiovisual” é uma expressão genérica para designar a vertente da tradução que trabalha com o texto de partida no formato oral e visual. Este texto de partida funciona de acordo com suportes semióticos próprios e conjuga a imagem com o áudio. Esta combinação não inclui apenas o diálogo, mas também outros aspetos, como a música, os ruídos de fundo e os sons não verbais, sendo que tais componentes podem variar de acordo com o formato do conteúdo a ser trabalhado (Rodrigues 2022, p.12). Neste contexto, deve considerar-se a complexidade do material audiovisual e relacioná-la com o facto de ser um texto multimodal e também multissemiótico.

Xavier (2013, pp. 74-79) comprova estas duas características com uma lista bastante completa, que fornece uma visão panorâmica da versatilidade do mercado da TAV. A legendagem e a dobragem são destacadas como as duas vertentes dominantes, mas a lista remete para atividades menos conhecidas, mas talvez não menos importantes: a sonorização, a legendagem para surdos, a audiodescrição, a interpretação em língua gestual, a interpretação, a supralegendagem (ou legendagem de espetáculos ao vivo), o comentário livre, a narração, a tradução simultânea, a animação, a tradução multimédia, a tradução de guiões e a produção multilingue. No presente relatório não se pretende aprofundar cada uma destas atividades, mas sim demonstrar que, de acordo com a necessidade do público e o suporte em causa, a TAV consegue adaptar-se e adequar-se à procura, tornando uma grande variedade de produtos acessível a uma grande variedade de pessoas. Ao aceitarmos essa ideia, é mais

² Impossibilidade de discriminar página uma vez que a fonte digital não identifica página:
<https://www.alphatrad.pt/noticias/5-dicas-traducao-audiovisual>

fácil entendermos o crescimento deste setor da tradução e também o aumento de interesse por parte dos estudiosos.

Voltando a Ibanez (2015, s/p), o autor reforça a ideia de que o tradutor audiovisual deverá estar preparado para lidar com uma vasta panóplia de conhecimentos, não só na tradução de materiais de cariz mais técnico, como aplicações ou materiais enciclopédicos, mas também em material cinematográfico. O cinema e a televisão exigem cuidado especial com as questões semânticas da linguagem e constituem o principal setor de atividade na TAV (Ibanez 2015, s/p). Segundo o autor, devido à produção em massa de material de entretenimento cinematográfico, sabemos que a vertente da tradução que tem demonstrado um maior crescimento ao longo dos últimos anos, é, sem dúvida, a legendagem.

2.1. Tradução na Legendagem

Esta secção destina-se a fornecer um enquadramento teórico para o processo de legendagem e expor as principais dificuldades associadas a esta vertente da TAV.

2.1.1. O Conceito de Legendagem

Segundo Xavier (2013, p. 75), a legendagem é composta por três variáveis distintas: a imagem, a oralidade e a legenda. Compreende-se esta atividade como a passagem de um texto audiovisual de partida (TP), para um texto de chegada (TC) escrito, na maior parte das vezes, traduzido para outra língua. Este tipo de legendagem, nomeadamente o que resulta de uma tradução, é a legendagem interlinguística (Xavier, 2013, p. 75). Hillman (2011, p.1) sublinha que a legendagem incide, primariamente, no diálogo, mas que existem outros tipos de informação que também podem ter de passar pelo mesmo processo. Estes conteúdos têm de ser essenciais à compreensão do produto audiovisual e podem aparecer de formas variadas, como uma canção tocada durante a cena, uma placa de aviso, panfletos ou jornais. A legendagem intralinguística, por outro lado, refere-se ao mesmo processo de passagem de um texto audiovisual para um texto escrito, mas dentro da mesma língua (Xavier, 2013, p. 75).

Atualmente, o Centro de Tradução dos Organismos da União Europeia define a legendagem como a representação em texto do discurso oral dentro de um suporte audiovisual, de maneira a permitir inserir o texto escrito no ecrã de visualização. A entidade também acrescenta à definição o conceito de *spotting*, que é o termo mais comum dentro do mercado da TAV para referir a sincronização das legendas com o conteúdo audiovisual.³ O facto de esta definição estar associada à sincronização de legendas realça a ideia de que o tradutor audiovisual deve, obrigatoriamente, acompanhar a evolução das tecnologias emergentes e não se restringir ao processo de transposição linguística.

Ao retomar Xavier (2013, p. 81), considera-se a tradução para legendagem como uma atividade multifacetada e pluriépica. Para entender estes dois conceitos, a autora esclarece que é essencial descrever e distinguir as várias etapas que constituem o processo de legendagem:

a) A adaptação

Esta etapa começa com a divisão do TP em unidades de sentido, correspondentes às legendas. As decisões que compõem esta atividade têm de estar de acordo com os códigos visuais e auditivos. O objetivo desta fase é dividir a informação de maneira que a sua tradução respeite a parametrização do cliente, e, principalmente, as restrições de tempo e espaço. Estes limites são impostos pela necessidade de minimizar a intrusão na imagem visual, já que o tempo de leitura das legendas, se inadequado, pode interferir com a experiência do espectador, constituindo uma distração (Hillman, 2011, p.4). Vale a pena notar que, na interpretação cinematográfica padrão, está em funcionamento uma hierarquia dos sentidos, e nesta estratificação, o elemento visual tem prioridade sobre todos os outros (Hillman, 2011, p.4). Ainda nesta etapa, cabe ao tradutor encontrar incongruências entre o guião e a imagem e delimitar a entrada e saída das legendas.

³ <https://cdt.europa.eu/pt/subtitling>

b) A tradução (no caso da legendagem interlinguística)

Esta etapa é caracterizada pela transposição linguística da LP (língua de partida) para a LC (língua de chegada). Segundo Xavier (2013, p. 81), este é o momento em que o tradutor se depara com problemas de tradução relacionados com a natureza linguístico-cultural do material de trabalho. O tradutor ativa as suas competências em torno dos desafios de tradução característicos da legendagem, nomeadamente problemáticas como o humor, trocadilhos, linguagem tabu, referências culturais ou vocábulos culturalmente restritos. É também realçada a condensação de informação como tarefa prioritária desta fase. Referimo-nos com isto ao dever de o tradutor conseguir transmitir o conteúdo do diálogo num máximo de duas linhas com caracteres limitados. A informação deve ser passada com o mínimo de perdas possíveis, mas de maneira a não ultrapassar os limites de parametrização.

c) A legendagem

Esta fase é caracterizada pela inserção dos códigos de entrada e saída. É composta, primariamente, pela sincronização do diálogo do conteúdo audiovisual com as legendas. O funcionamento desta etapa relaciona-se diretamente com o tipo de *software* utilizado pelo tradutor, mas consiste em todos os ajustes relacionados com o tempo e com a forma de exposição do texto no ecrã. É também nesta fase que o tradutor deve procurar resolver quaisquer problemas de sincronização que possam resultar do processo de inserção dos códigos de entrada e saída.

É pertinente destacar que, por mais que estas várias fases descritas por Xavier resumam simplificadamente o processo da tradução na legendagem, a metodologia de trabalho do tradutor pode ser influenciada por vários fatores, como os métodos da empresa de tradução, o *software* ou até a natureza do produto em questão.

2.1.2. A legendagem em Portugal

Para entendermos como a legendagem se estabeleceu em Portugal como uma das principais vertentes da TAV, temos de recuar até ao fim da Primeira Guerra Mundial, e à expansão da cinematografia americana no século XX (Xavier, 2010, p. 16). Por mais que existam registos da existência de legendas anteriormente a este período da História, a sua imposição começa verdadeiramente nos anos de 1940. No pós-guerra, quando os Estados Unidos da América se distinguiram como potência mundial e a Europa lidava com as suas perdas humanas e financeiras, Xavier (2010, p.16) explica que uma das formas mais proeminentes da influência americana era o cinema, já que os filmes norte-americanos começaram a ser exportados cada vez em maior quantidade para países europeus. Se levarmos em consideração o facto de que a prioridade da Europa no pós-guerra era reconstituir-se económica e financeiramente, é possível entender o porquê de o fomento do setor cultural interno ter ficado para segundo plano. Dentro deste panorama foram aplicadas diferentes estratégias.

A França, a Alemanha, a Itália e a Espanha assumiram atitudes protecionistas, numa tentativa de travar a importação do *american way of life* ao optar pela utilização da dobragem. Mera (1998, p.82) esclarece que a modalidade da dobragem serviu como um símbolo nacionalista. Ouvir a própria língua falada nos países acima mencionados era uma maneira de reforçar a identidade do país (Mera, 1998, p.82). Como o texto de partida é completamente substituído pela sua adaptação para dobragem, esta modalidade serviu muitas vezes como mecanismo de censura e ferramenta de controlo de massas (Xavier, 2010, p.16).

Em contraposição, isto não quer dizer que a legendagem também não pudesse funcionar como instrumento de censura, se usada conscientemente contra populações com valores altos de iliteracia, este era o caso de Portugal na década de 1920. Yamaguchi (2018, p.31) baseia-se nas palavras de Nagel, Hezel, Hinderer e Pieper (2009), quando nos informa que nos anos 1920, 70% da população portuguesa era analfabeta, e, segundo o Decreto-Lei 13564, 1927, art.º 132º, “As explicações de todas as películas deverão, em todo o território da República, ser escritas em corrente linguagem

portuguesa”. Assim sendo, sabemos que as legendas eram apenas acessíveis a uma parte muito reduzida da população.

Além de Portugal, a Suécia, a Holanda e a Bélgica optaram, primariamente, pela modalidade da legendagem, e, segundo Xavier (2010, p.16), isto também se deveu a razões económicas. Sendo a legendagem uma atividade indubitavelmente mais barata do que a dobragem, o Estado Novo optou por investir no material escrito.

2.1.3. Desafios na Tradução para Legendagem no âmbito linguístico

A fim de dar a conhecer as várias dificuldades que envolvem o processo de tradução na legendagem, esta secção refere diversos subtópicos que constituem as nuances linguísticas que caracterizam esta vertente da TAV. As informações aqui mencionadas foram fornecidas pelo manual de formação da Buggin Media e os exemplos são casos trabalhados durante o estágio curricular. Os tópicos discutidos que não forneçam exemplos específicos são totalmente baseados nos textos de formação da empresa, já que nem todas as situações abaixo referidas estiveram presentes nos projetos trabalhados.

2.1.3.1. Terminologia

É bastante comum a ocorrência de léxico técnico na TAV. Em contexto de estágio houve um grande incentivo à criação de glossários para que se evitassem inconsistências nas traduções mais ricas em terminologia. Na Buggin Media tivemos contacto com vários tipos de vocabulário técnico.

2.1.3.1.1. Terminologia Futebolística

O primeiro desafio foi a terminologia relacionada com futebol. Dentro desta temática, trabalhamos com dois programas televisivos diferentes. Os tópicos dos programas eram substancialmente os mesmos: discussões e análises de jogos,

entrevistas a jogadores, narrações e observações sobre pontuações de campeonatos. Destaca-se que cada programa abordava uma liga de futebol de um país diferente e como fonte de informação para esta terminologia foram utilizados *websites* especializados em futebol e revistas de desporto, como por exemplo o jornal “O Jogo”, além dos dicionários como a Infopédia, o IATE e o Priberam. Destaca-se também o cuidado adicional com encontrar equivalentes de tradução em português europeu, já que a informação disponível em português do Brasil sobre futebol é particularmente extensa, e, por isso, facilmente induzível em erro. Os exemplos a seguir constituem alguns dos desafios terminológicos encontrados durante a realização destes projetos.

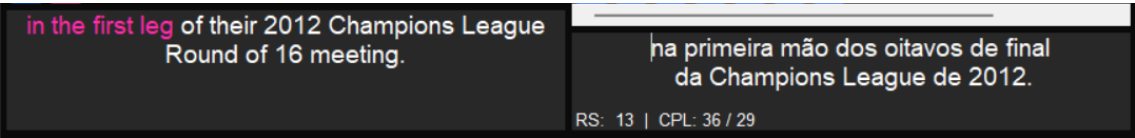


Figura 5: Desafios terminológicos no âmbito do desporto 1

Inglês	Português
in the first leg of their 2012 Champions League Round of 16 meeting.	na primeira mão dos oitavos de final de Champions League de 2012.

Tabela 1: Desafios terminológicos no âmbito do desporto 1

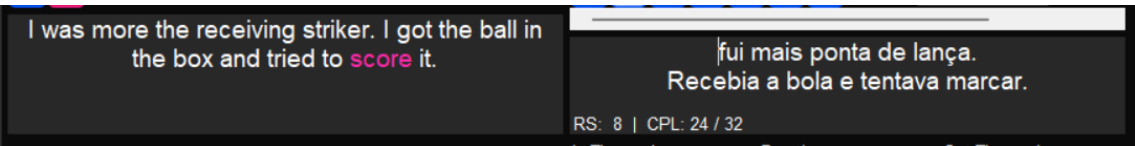


Figura 6: Desafios terminológicos no âmbito do desporto 1

Inglês	Português
I was more the receiving striker, I got the ball in the box and tried to score it.	fui mais ponta de lança. Recebia a bola e tentava marcar.

Tabela 2: Desafios terminológicos no âmbito do desporto 1

Acima é possível identificar os termos “*first leg*” e “*score*” assinalados através da cor vermelha (o vermelho é um indicador da presença de uma entrada terminológica no glossário), assim como outros desafios, nomeadamente “*receiving striker*” e “*got the ball in the box*”, visíveis na cor branca (ainda por inserir no glossário). Estes desafios foram contornados com as estratégias referidas anteriormente, através da leitura de textos paralelos especializados nesta área do conhecimento. O processo de tradução foi facilitado pela construção gradual do glossário, que, além de incluir termos e expressões do léxico comum, também acabou com uma grande ocorrência de nomes de clubes e os seus equivalentes. A problemática dos nomes dos clubes é relevante pois constituiu um motivo de discussão entre os estagiários, já que a tradução (ou não-tradução) dos clubes não aparentava ser consistente nas fontes de referência. Optou-se, como solução, por usar os nomes que constam no jornal “O jogo”, por mais que se verifique que alguns clubes sejam conhecidos pela sua versão traduzida e outros não. A tabela seguinte constitui parte do glossário criado para um dos projetos de futebol, onde é possível observar algumas das entradas terminológicas que constituíram um desafio no decorrer do trabalho.

Aachen	Aachen (ou Alemannia Aachen)		
assist	assistência		
Augsburg	Augsburg		
AWS (Amazon Web Services)	AWS (Serviços Web da Amazon)		
Basel	Basileia		
Bayern München	Bayern de Munique		
Bremen	Bremen		
consolation strike	golo de honra		
derby	dérbi		
DFB Cup	Taça da Alemanha		
draw	empate		
fired himself into the limelight	destacou-se		
Frankfurt	Frankfurt		
got off the mark	marcou pela primeira vez		
grafter	jogador versátil		
Hertha	Hertha		
hung up his boots	pendurou as botas (parou de jogar)		
in the first leg	primeira mão		
kick-off	pontapé livre		
last time out	última jornada		
Leipzig	Leipzig		
lightness of touch	técnica		
Mainz	Mainz		
Match facts	Estatísticas de jogo		
mid-table	meio da tabela		
Nürnberg	Nuremberga		
pre-match	pré-jogo/início do jogo		
relegated	descer de divisão		
Schalke	Schalke		
score	marcar		
scorer	goleador/ marcador		
season	temporada/época		
six-pointer	jogo importante		
skipper	capitão		
SOT - Shots on Target	Remates à baliza.		

Figura 7: Glossário de um dos projetos de desporto

2.1.3.1.2. Terminologia Gastronómica

Como segundo caso de referência para esta secção, refiro o programa gastronómico trabalhado em contexto de estágio. Este projeto destaca-se por ser um concurso culinário realizado na África do Sul, que além de ser rico em terminologia, também é rico em referências culturais. Estes desafios incluem nomes de pratos, ingredientes e as suas formas de preparação, assim como expressões idiomáticas.

As duas figuras abaixo ilustram duas situações vivenciadas neste projeto no âmbito do vocabulário técnico:

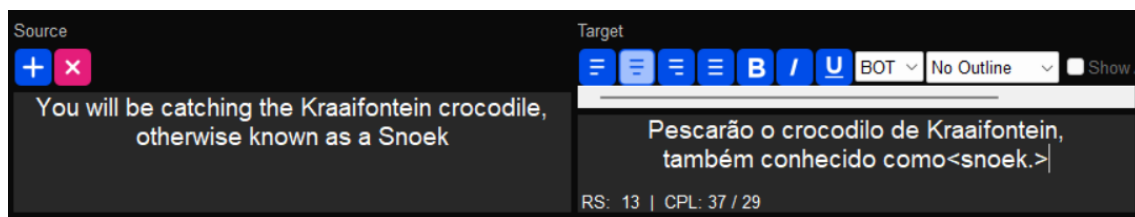


Figura 8: Desafio de tradução terminológico no âmbito de referências culturais 1

Inglês	Português
You will be catching the Kraaifontein crocodile, otherwise known as a Snoek	Pescarão o crocodilo de Kraaifontein, também conhecido como <i>snoek</i> .

Tabela 3: Desafio de tradução terminológico no âmbito de referências culturais 1

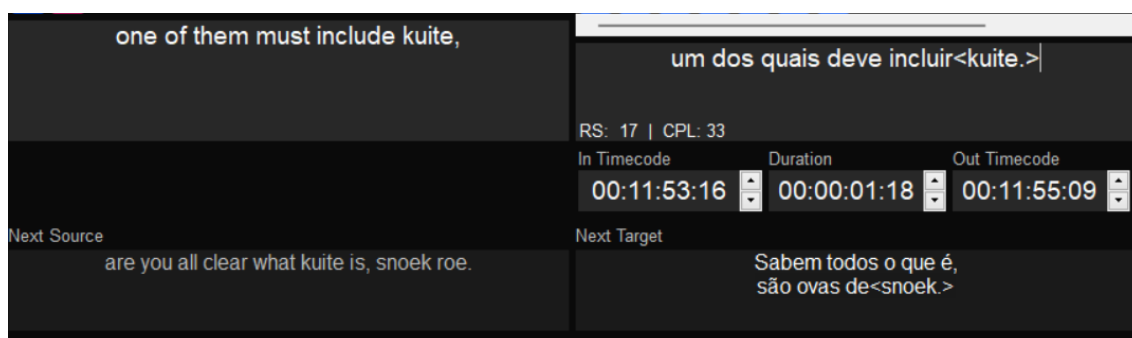


Figura 9: Desafio de tradução terminológico no âmbito de referências culturais 2

Inglês	Português
one of them must include kuite,	um dos quais deve incluir <i>kuite</i> .
Are you all clear what kuite is, snoek roe	Sabem todos o que é, são ovas de <i>snoek</i> .

Tabela 4: Desafio de tradução terminológico no âmbito de referências culturais 2

Nas duas imagens acima é possível identificar as palavras *snoek* e *kuite*, que foram mantidas como estrangeirismo por referenciarem uma espécie de peixe que não se encontra em Portugal. Ambos os estrangeirismos têm também contexto suficiente para o espectador conseguir compreender a informação que é dita. Isto facilitou a escolha de não adaptar os termos para traduções aproximadas, já que o TP ensina o significado destas palavras aos próprios participantes do programa. Partindo do princípio de que as palavras podem ser desconhecidas para os concorrentes do concurso, e tendo o seu significado explícito, o espectador não terá problema em compreender estes dois termos.

É necessário clarificar que os termos se encontram entre chavetas devido a particularidades do Sub+Dub. As chavetas apenas servem para aplicar o itálico a uma parte específica do texto e não têm qualquer outra implicação neste contexto. Esta componente será explorada em mais pormenor no subcapítulo “Itálico”,

Destaco também o desafio que constituiu a palavra “flekking”, que, segundo o programa em questão, é uma maneira específica de preparar o peixe que consiste em abri-lo como uma borboleta, retirando a espinha dorsal.



Figura 10: Desafio de tradução terminológico no âmbito da terminologia culinária

Inglês	Português
All right we're going to give you ten minutes to fleck your fish,	Têm dez minutos para despinhar o peixe,

Tabela 5: Desafio de tradução terminológico no âmbito da terminologia culinária

Como é possível ver através da proposta de tradução acima, preferi usar o termo “despinhar”. Embora a informação sobre o significado de “flekking” seja referida no

programa, o termo é usado, na maior parte das ocorrências, como um verbo e isso dificulta o uso do estrangeirismo pois causa estranheza no momento da leitura. De forma a contornar o desafio, optei por um termo aproximado, com base na ideia de que ambas as formas de preparo do peixe envolvem a remoção da espinha e de que a transmissão da informação é fulcralmente semelhante e não interfere com a compreensão da ação. No programa em questão, existe também o auxílio visual, pois o processo de “flekking” é visível no ecrã. Assim sendo, “despinhar” serviu como uma solução para transmitir a ideia principal do TP, mesmo não sendo um equivalente direto na LC.

Além destes dois domínios terminológicos, tivemos contacto com outras áreas do conhecimento, entre elas a política, a ecologia, a ciência forense e a anatomia animal. Todas as dificuldades terminológicas foram contornadas com estratégias equivalentes às previamente referidas, nomeadamente a procura de textos técnicos ou equivalentes e o uso de dicionários. Os procedimentos utilizados para a resolução de problemas foram, fundamentalmente, os mesmos utilizados para lidar com qualquer terminologia presente em textos técnicos. Esta reflexão despertou algumas ideias discutidas durante o Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos, entre elas, a noção de Cabré: “Las unidades terminológicas son en sí mismas lenguaje y conocimiento, y su finalidad primera es la representar y transferir este conocimiento” (Cabré, 1999, p. 233). Ao lidar com estes desafios foi possível consolidar que o produto da TAV pode resultar de muita pesquisa especializada em domínios técnicos e científicos e que tem de respeitar a presença desse vocabulário. Ao analisarmos a citação de Cabré, percebemos que a transposição destas unidades terminológicas para a LC é essencial para a transmissão de conhecimento especializado. A partir dessa ideia, e da experiência de estágio, foi possível verificar que a presença de texto técnico no texto oral, característico da tradução audiovisual, não é menos importante do que a sua presença em documentos técnicos escritos.

2.1.3.2. Itálico

O uso do itálico verificou-se uma questão particularmente complexa no contexto da legendagem. Este recurso linguístico deve ser usado em situações específicas e o seu

uso incorreto constitui um erro de legendagem. A fim de explicitar estas condições, seguem-se as situações em que o itálico deve ser aplicado:

a) Quando o locutor está fora de cena.

Dentro desta conjuntura, trabalharam-se casos de narração (situações em que a voz fala durante a ação) e comentários ao vivo de jogos de futebol. A seguinte proposta de legendagem lidou com a problemática dos comentários ao vivo do jogo transmitido no programa (primeiras duas legendas), e também com as falas do narrador de estúdio (últimas duas legendas).

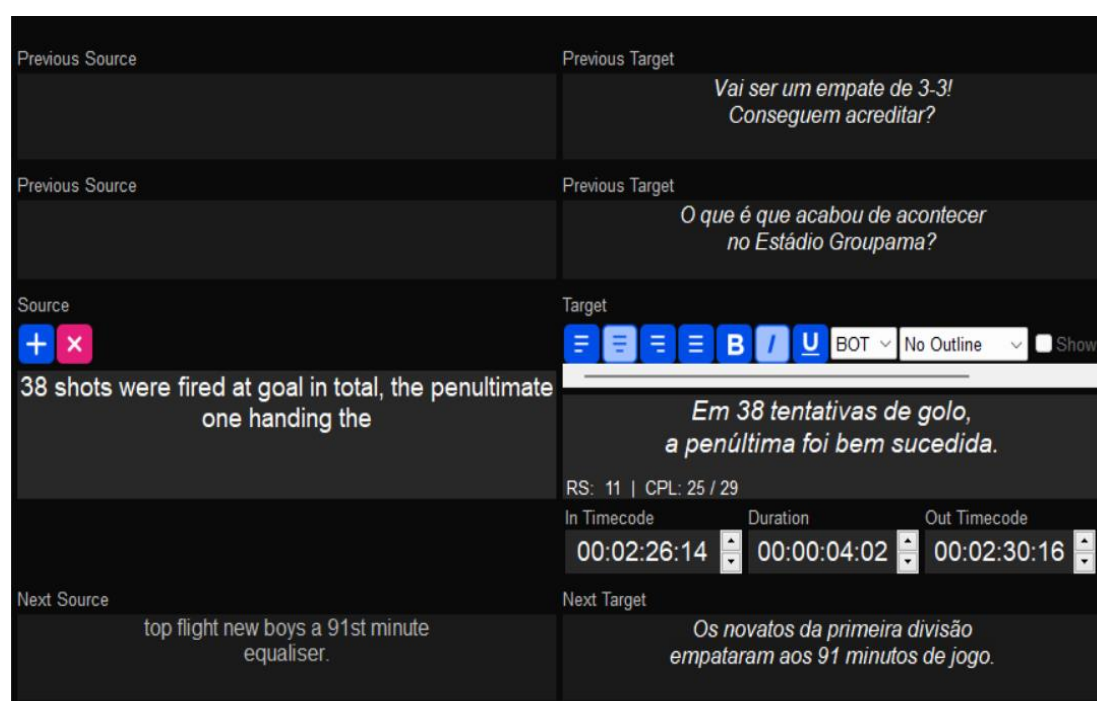


Figura 11: Propostas de tradução dos comentários ao vivo e narração

Inglês	Português
It's going to be a 3-3 score! Can you believe that?	<i>Vai ser um empate de 3-3! Conseguem acreditar?</i>
What has just happened here at the Groupama Stadium?	<i>O que é que acabou de acontecer no Estádio Groupama?</i>
38 shots were fired at goal in total, the penultimate one handing the	<i>Em 38 tentativas de golo, a penúltima foi bem-sucedida.</i>

top flight new boys a 91st minute equaliser.	<i>Os novatos da primeira divisão empataram aos 91 minutos de jogo.</i>
--	---

Tabela 6: Propostas de tradução dos comentários ao vivo e narração

b) Quando ocorrem estrangeirismos e neologismos.

Como regra geral, no caso de existir um equivalente em português, os estrangeirismos devem ser evitados. No entanto, se não houver outra solução, estas palavras devem ser grafadas com itálico. Dentro deste subtópico existe uma situação que merece especial destaque: a necessidade de itálicos reversos. Esta situação ocorre se a totalidade da frase precisar de itálico (como ocorre na narração), mas estiver presente um estrangeirismo. O procedimento a seguir é colocar o estrangeirismo em itálico reverso, técnica que consiste em usar o itálico em toda a frase à exceção do estrangeirismo.

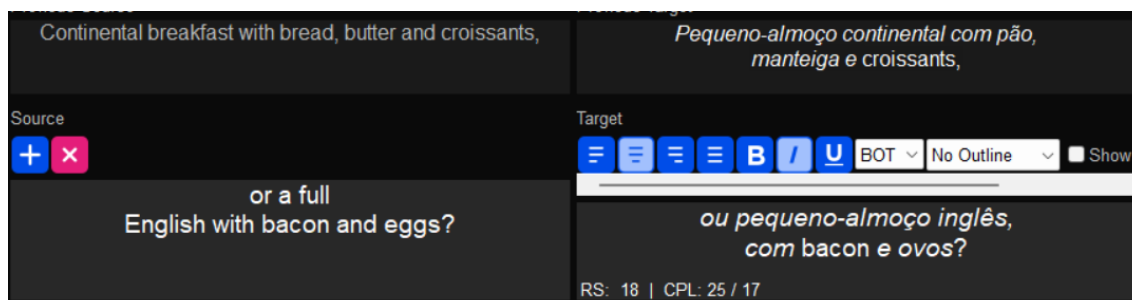


Figura 12: Proposta de tradução com a presença de itálicos reversos

Inglês	Português
Continental breakfast with bread, butter and croissants,	<i>Pequeno-almoço continental com pão, manteiga e croissants,</i>
or a full English with bacon and eggs?	<i>ou pequeno-almoço inglês, com bacon e ovos?</i>

Tabela 7: Proposta de tradução com a presença de itálicos reversos

A questão dos neologismos é bastante objetiva: na presença de uma palavra ou expressão inventada, o tradutor deve tentar usar a criatividade e manter esta característica do TP, tendo, obrigatoriamente de estar grafado com itálico.

c) Quando ocorrem vozes vindas de aparelhos eletrônicos.

Esta situação é mais comum em filmes e séries e inclui vozes vindas de altifalantes, telefones, rádios, televisões ou outros aparelhos semelhantes que apareçam na ação.

d) Quando ocorrem monólogos interiores, sonhos ou *flashbacks*.

Referem-se especialmente casos em que uma carta é lida por uma voz fora de cena, ou quando são exibidas filmagens suplementares a contar uma história a ser narrada por uma personagem.

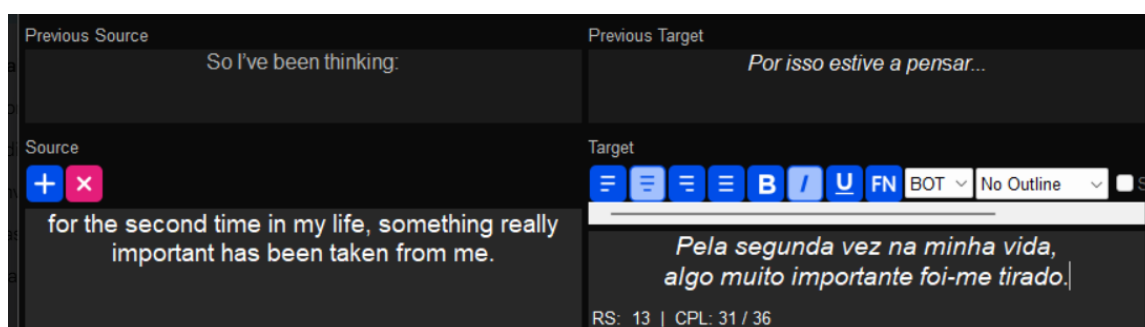


Figura 13: Monólogo interior numa série infantojuvenil em contexto de estágio

Inglês	Português
So I've been thinking	Por isso, estive a pensar...
for the secon time in my life, something really important has been taken from me.	Pela segunda vez na minha vida, algo muito importante foi-me tirado.

Tabela 8: Monólogo interior numa série infantojuvenil em contexto de estágio

e) Quando a música é necessária para a compreensão da ação.

No âmbito da legendagem, as músicas não devem ser traduzidas a não ser que sejam essenciais para a compreensão da ação. Músicas de fundo que não forneçam qualquer informação relevante para a cena não devem ser legendadas. No caso de a música ser necessária para a compreensão da ação, como é o caso de musicais, a grafia deve incluir uma inicial maiúscula em cada linha.

2.1.3.3. Pontuação

Assim como em qualquer tradução, a pontuação é um aspeto de extrema importância para que a transmissão da informação do TP para o TC seja concretizada de maneira eficaz. Este subcapítulo foca-se sobretudo na questão do travessão, das reticências e das aspas, com breves menções a outros sinais de pontuação.

Como referido anteriormente, o uso do travessão é um ponto de interesse na tradução audiovisual, especialmente na legendagem. O travessão caracteriza-se como uma marca de diálogo e, por isso, é uma mais-valia no processo de compreensão da ação. O travessão é importante não só para indicar a presença de discurso direto, mas também para distinguir os falantes.

O primeiro caso de destaque é na situação em que uma legenda é a continuação da legenda anterior, sendo que a segunda frase pertence a outro falante. Nesta ocorrência só se coloca travessão na segunda fala. O exemplo abaixo trabalhado em estágio demonstra a continuação da fala do personagem 1, na mesma legenda que obtém a resposta do personagem 2.

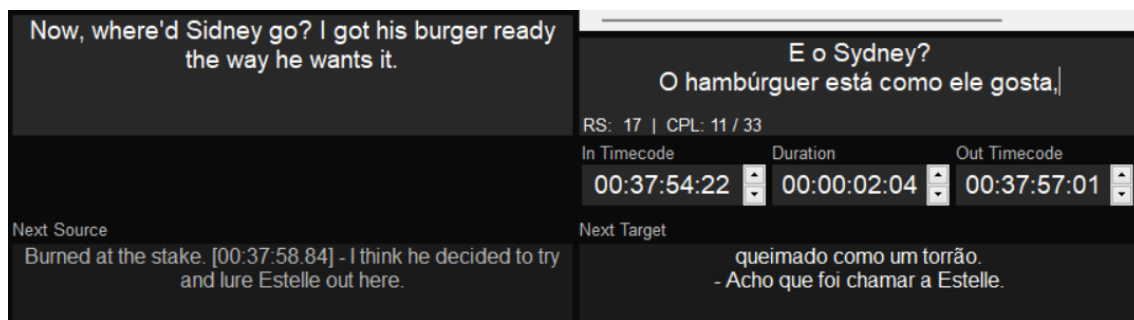


Figura 14: Proposta de tradução de diálogo 1

Inglês	Português
Now, where'd Sidney go? I got his burger ready the way he wants it.	E o Sydney? O hambúrguer está como ele gosta,
Burned at the stake. - I think he decided to try and lure Estelle out here.	queimado como um torresmo. - Acho que foi chamar a Estelle.

Tabela 9: Proposta de tradução de diálogo 1

No caso de duas personagens diferentes falarem na mesma legenda, ou, por outras palavras, existir uma mudança de interlocutor, o travessão deve ser usado em ambas as linhas. Como referência, evidencia-se a situação abaixo, em que a personagem 1 faz a pergunta e a personagem 2 dá a resposta na mesma legenda.

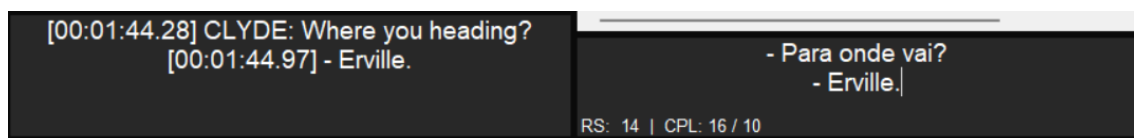


Figura 15: Proposta de tradução de diálogo 2

Inglês	Português
CLYDE: Where you heading? - Erville.	- Para onde vai? -Erville.

Tabela 10: Proposta de tradução de diálogo 2

Além desta problemática, destaca-se o caso das reticências, que devem ser evitadas quando na presença de um travessão na mesma legenda. As reticências costumam ser usadas em situações de interrupção súbita e devem sempre ser acompanhadas de um espaço entre as mesmas e o reinício da frase. No exemplo que se segue, a personagem da primeira legenda é interrompida pela personagem que fala na segunda legenda e constitui um caso onde o uso das reticências é necessário.

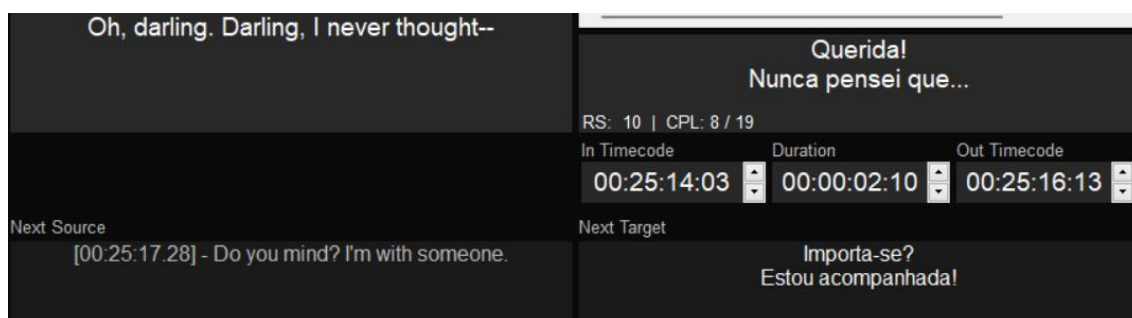


Figura 16: Proposta de tradução com a presença de reticências

Inglês	Português
Oh, darling. Darling, I never thought-	Querida! Nunca pensei que...
Do you mind? I'm with someone.	Importa-se? Estou acompanhada!

Tabela 11: Proposta de tradução com a presença de reticências

As aspas são utilizadas quando ocorre uma citação, no entanto esta regra pode variar de acordo com as exigências do cliente. As legendas são grafadas de acordo com

o início e o fim da citação: todas as legendas pelas quais se prolongue a citação devem ser grafadas no início com aspas. O último par de aspas aparece apenas quando a citação chega ao fim. Além desta circunstância, as aspas podem ser uma forma de evidenciar títulos de livros, séries, ou episódios, no entanto isto pode variar de acordo com o cliente, já que o itálico também é uma grafia aceitável neste tipo de situação. O caso abaixo foi peculiar, mas serve como referência para a enunciação de um título de um filme dentro de uma série. O TP constitui uma referência a uma cena específica do filme “O Feiticeiro de Oz” em que a Bruxa do Oeste foge a pedalar com o cão de Dorothy, Toto. De maneira a respeitar o limite de caracteres e ainda transmitir a informação, optei por referenciar diretamente o filme em questão e ser mais explícita no TC.



Figura 17: Proposta de tradução com a presença de aspas

Inglês	Português
I haven't seen a woman pedal that fast since the old witch rode off with Toto.	Não vejo uma mulher pedalar assim desde “O Feiticeiro de Oz”.

Tabela 12: Proposta de tradução com a presença de aspas

Os restantes sinais de pontuação devem ser utilizados conforme as regras da língua portuguesa, com destaque apenas para o ponto e vírgula que não é comum ser utilizado na legendagem, devido à possibilidade de causar estranheza ao espectador.

2.1.3.4. Maiúsculas

A grafia das maiúsculas é tão importante na legendagem como é importante para a língua portuguesa. Além do seu uso habitual no português, as maiúsculas também são usadas nos oráculos. Os oráculos devem ser legendados quando são essenciais para a compreensão da ação e quando não são transmitidos ao espectador através da fala. Destaca-se, no entanto que o cliente pode ter exigências diferentes e pode requerer uma grafia diversa. Além dos oráculos, acrónimos, títulos e subtítulos também costumam ser grafados com maiúscula. Para finalizar, também devemos colocar maiúscula em títulos e cargos, como em “Sr.” e em “Pres.”.



Figura 18: Proposta de tradução do oráculo *Girls not allowed*

2.1.3.5. Números

A questão dos números é muito importante no âmbito da legendagem e neste tópico também falaremos de conversões e da representação das horas, que são questões frequentes nos projetos de legendagem.

Quanto à grafia dos números, a regra referente aos numerais é bastante clara: não é permitido começar uma legenda com numerais. Assim sendo, em casos em que o TP comece com um número, deve-se tentar alterar a estrutura da frase ou escrever o número por extenso. Neste tópico, está estabelecido que do número um ao dez, deve-se sempre escrever por extenso, enquanto todos os números acima devem ser escritos em código numérico. Outra particularidade ocorre quando o número chega aos cinco dígitos. Quanto tal acontece, é necessário usar um espaço como forma de separação (como com 10 000).

A grafia das horas também é uma particularidade relevante, já que estas podem ser grafadas por extenso (por exemplo, “três horas”), ou por numeral com um “h” minúsculo (como com “20h” ou com “20h30”).

Como circunstância final neste tópico, assinalamos a questão da moeda e das conversões. A moeda, qualquer que seja, deve ser sempre redigida por extenso (“quatro euros” ou “15 dólares”, por exemplo). Já distâncias, pesos e temperaturas devem ser convertidos e representados pelas suas abreviações (como “km”, “kg” e “°C”).

Esta problemática é importante para que o telespectador compreenda as informações fornecidas no conteúdo original. Não há qualquer garantia de que o público-alvo português compreenda as medições de países estrangeiros, ou diferença entre graus Celsius e Fahrenheit, por isso, nestes casos, devemos sempre adaptar para os conceitos ensinados na cultura de chegada.

Todas as regras acima referidas podem ser encontradas também no Guia do Tradutor (2019, pp.151-197), especificamente na secção “Regras e Convenções Gerais”, cujos conhecimentos foram abordados na unidade curricular Português – Práticas de Escrita, do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos. O estudo deste documento contribuiu para uma melhor assimilação de grande parte dos aspetos linguísticos que constituem o processo de tradução na legendagem. Acrescenta-se também que a prática destas regras em contexto de aula foram fundamentais para a entrega de textos que respeitassem as normas linguísticas apresentadas neste relatório.

2.1.3.6. Dificuldades com o reconhecimento de áudio

Na receção de um novo projeto, ocorre, normalmente, também a receção de um guião de apoio. A maior parte dos guiões com os quais trabalhamos vieram em inglês, inclusive no projeto do alemão para o português. Segundo a supervisora Marina Maniés Pinto, isto verifica-se com a maior parte dos pares linguísticos. Além do guião de apoio, o Sub+Dub, requer a utilização de uma ferramenta de reconhecimento de áudio para conseguir inserir o TP na aplicação. Esta ferramenta encontra-se atualmente em

processo de desenvolvimento e melhoria, e, por isso, comete ainda muitos erros: foi bastante comum encontrar nomes e expressões incorretas, bem como frases em falta.

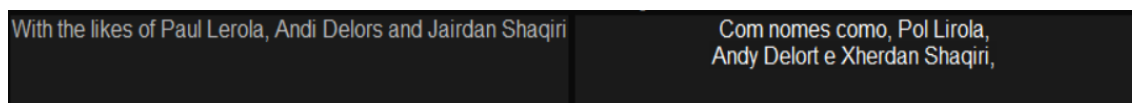


Figura 19: Incorreções presentes no guião de futebol 1



Figura 20: Incorreções presentes no guião de futebol 2

Inglês	Português
With the likes of Paul Lerola, Andi Delors and Jairdan Shaqiri	Com nomes como Pol Lirola, Andy Delort e Xherdan Shaqiri,
is Monaco goalkeeper Basmal Acorns.	está o guarda-redes do Mónaco, Benjamin Lecomte!

Tabela 13: Incorreções presentes no guião de futebol

No âmbito desta temática vale a pena destacar uma ocorrência no projeto de alemão para português em que a ferramenta de reconhecimento de voz não detetou uma frase presente no vídeo. A frase não reconhecida pela ferramenta também não constava do guião de apoio, o que fez com que o processo fosse totalmente baseado na reconstituição da componente áudio. A tarefa foi bem-sucedida, mas passou por muitas repetições de áudio até chegar à frase que mais se ajustava no contexto em questão. A palavra *Sperre*, por exemplo, foi descoberta após várias tentativas de encontrar algo foneticamente semelhante a *später*, que, embora parecesse ser a palavra dita no vídeo, não parecia fazer sentido no contexto. Como dificuldade acrescida, tanto para o tradutor

como para a ferramenta de reconhecimento de voz, o alemão presente no projeto era uma dobragem por cima de outros idiomas, o que fazia com que a transcrição realizada pela ferramenta não estivesse completamente correta, por misturar as várias vozes de fundo.

2.1.3.7. Registo de Língua

Um dos pontos mais importantes na legendagem é o registo de língua. Não só deve ser adequado ao público-alvo, mas também pode ser sujeito a limitações específicas de clientes. É preciso levar em consideração que nem todos os clientes permitem o mesmo tipo de vocabulário, e, por isso, terão exigências diferentes. Isto inclui linguagem tabu, nomeadamente o uso de palavrões, que podem ser, ou não, censurados, de acordo com o destinatário do projeto.

Além da linguagem tabu, também temos a particularidade dos modos de tratamento. Um caso particular que foi trabalhado em contexto de estágio foi a mudança do tom de formalidade. No exemplo abaixo podemos observar um diálogo entre duas personagens em contexto moderno. No início, ambas têm pouca intimidade uma com a outra, mas dentro de um curto intervalo de tempo passam de estranhos a amigos. Isto acarreta uma responsabilidade para o tradutor. O *you* em inglês, que pode ser usado tanto em linguagem formal como informal, permanece igual, mas o português funciona de maneira diferente. Na tradução, é necessário distinguir a passagem da linguagem formal, na terceira pessoa, expressa por formas pronominais como “consigo” e “seu” (presentes no exemplo abaixo), para a segunda pessoa do singular, expressa abaixo através do pronome possessivo “teu”. Neste projeto, o momento é facilmente identificável, já que as personagens são bastante claras quanto ao momento em que passam a ter uma relação mais próxima.

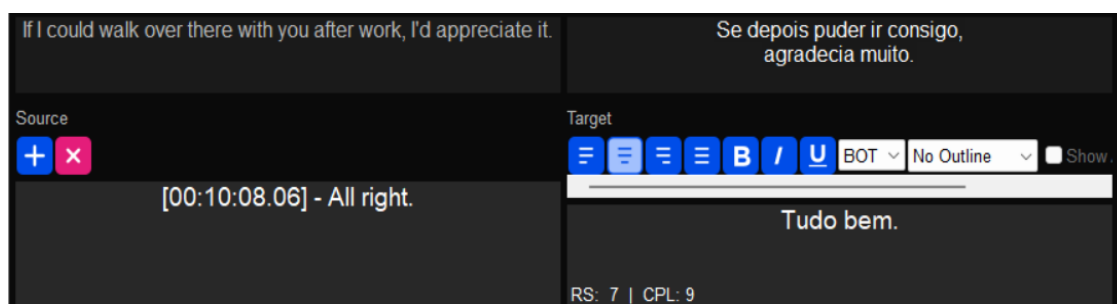


Figura 21: Proposta de tradução pré-mudança de tratamento

Inglês	Português
If I could walk over there with you after work, I'd appreciate it.	Se depois puder ir consigo, agradecia muito.
All right.	Tudo bem.

Tabela 14: Proposta de tradução pré-mudança de tratamento

The screenshot shows a video translation software interface with a dark theme. It features a timeline with several tracks:

- Previous Source:** I'd rather be your friend.
- Previous Target:** Eu preferia ser seu amigo.
- Previous Source:** [00:20:01.66] - Me too.
- Previous Target:** Eu também.
- Source:** A track with a plus (+) and minus (-) icon.
- Target:** A track with a plus (+) and minus (-) icon, and a toolbar with icons for bold (B), italic (I), underline (U), and a dropdown menu set to "BOT". Below the toolbar is a text input field containing "Está bem."
- RS: 8 | CPL: 9**
- In Timecode:** 00:20:03:12
- Duration:** 00:00:01:00
- Out Timecode:** 00:20:04:12
- Next Source:** Look, I'm going downtown anyway. I'll stop into Rex's and see how your brother is doing.
- Next Target:** Tenho mesmo de ir à baixa, eu paro no Rex e vejo do teu irmão.

Figura 22: Proposta de tradução pós-mudança de tratamento

Inglês	Português
I'd rather be your friend.	Eu preferia ser seu amigo.
Me too.	Eu também.
All right.	Está bem.
Look, I'm going downtown anyway. I'll stop into Rex's and see how your brother is doing.	Tenho mesmo de ir à baixa, eu paro no Rex e vejo do teu irmão.

Tabela 15: Proposta de tradução pós-mudança de tratamento

No entanto, isto não acontece em todos os casos, o que faz com que esta questão seja bastante delicada e suscetível a dúvidas. Em estágio, não houve exposição a casos mais complicados do que este, mas nas sessões de formação, tivemos contacto com depoimentos que exemplificavam casos em que a linha entre o tratamento formal e informal era mais ténue e mais subtil do que o exemplo acima, e por isso, mais difícil de traduzir.

As dificuldades associadas a esta temática não foram, de todo, surpreendentes, pois como defende Carreira, o português europeu é composto por um sistema de formas de tratamento deveras complexo, constituído por múltiplas formas que se adequam diferentemente ao contexto (Carreira, 2024, p.1).

Segundo Cintra (1972, pp. 11-14), existem três paradigmas pragmáticos associados às formas de tratamento no português europeu. O primeiro tópico foi mencionado no exemplo acima, nomeadamente as formas próprias de intimidade (tu). O segundo paradigma refere-se a formas de tratamento usados dentro de um contexto de equivalência social ou de superior para inferior, mas que não contenham um grau de intimidade (você); O terceiro tópico menciona as formas de cortesia, juntamente com as suas variadas gradações (Vossa Alteza, Vossa Excelência, o(a) senhor(a) dr., o(a) senhor(a), etc. (Cintra, 1972, pp. 11-14).

É digno de nota que este segundo paradigma mencionado por Cintra foi discutido em contexto de aula, no Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos, bem como durante as formações realizadas durante o estágio. A conclusão retirada de ambas as discussões foi a mesma: o tradutor deve evitar o uso do pronome “você”. Isto deve-se à falta de consenso quanto às condições de uso desta forma, já que as informações disponíveis, inclusive os manuais de português para estrangeiros, são contraditórias (Guilherme & Bermejo, 2015, p. 170).

Outro exemplo discutido no estágio foi o caso bastante particular dos mundos de fantasia ou realidades históricas que tenham estratos sociais diferentes. Programas de época costumam ter uma linguagem adequada ao tempo em que se passa a série, e, como regra geral, costuma ser diferente da linguagem mais casual usada nos tempos

contemporâneos. Uma série particular de fantasia, traduzida pela Buggin Media, lida com *trolls*, elfos, humanos e figuras régias. Nestes cenários fictícios, devemos ter em conta o sistema de poder e hierarquias sociais dentro da própria série. Neste programa, um elfo usa uma linguagem particular, enquanto um *troll* usa uma linguagem completamente diferente e estas particularidades devem ser refletidas na tradução. Existe também a nuance de que a mesma personagem pode falar de maneiras diferentes consoante o destinatário: falar com uma criança pode requerer um vocabulário e uma forma sintática diferente do que os usados para falar com uma pessoa mais velha.

Após estas análises, é possível perceber que as formas de tratamento devem refletir o contexto social e cultural do momento, e o espaço, em que ocorrem. Isto acarreta uma grande responsabilidade para o tradutor, já que a língua procura um ponto de equilíbrio entre as disparidades sociais (Roque & Pinto, 2023 p. 227), o que envolve a competência de adaptar diferentes sistemas de formas de tratamento sem causar estranheza ao telespectador. Além da importância da adaptação das formas sintáticas, destaca-se a relevância de manter essas decisões de tradução ao longo do projeto de maneira consistente, desde que não haja alterações nos graus de intimidade.

2.1.3.8. Humor

A tradução do humor é um aspeto extremamente importante dentro da TAV e que pode causar vários problemas para o profissional. Esta temática destaca-se dentro da TAV, em particular, por ser muito comum nos conteúdos audiovisuais. O humor está muito presente em géneros como a animação e séries infantojuvenis, mas também pode ser encontrado em conteúdos cujo público-alvo é mais maduro. O humor pode ser algo problemático, porque é muito comum encontrarmos piadas regionais, culturalmente dependentes, trocadilhos e outras formas cómicas que apenas fazem sentido na LP.

Na Buggin Media incentiva-se a que se tente ao máximo manter o humor presente no TP. Isto quer dizer que muitas destas piadas devem ser contextualizadas para o público português ou adaptadas. Evidentemente, nem todo o humor é traduzível, e, nestes casos, fomos instruídos a criar algo que se inserisse e fosse adequado ao contexto em questão.

Quando trabalhei com a animação japonesa, deparei-me com a palavra *natto*, que é um prato muito conhecido no Japão cuja textura pode ser descrita como pegajosa. Esta informação é relevante porque *natto* é a palavra usada para insultar uma personagem que estava, incessantemente, a perseguir outra. Este insulto não faz qualquer sentido para o público português e por isso teve de ser adaptado. A personagem que profere o insulto gosta muito de comer, especialmente batatas fritas, e, com base neste traço de personalidade, adaptei o insulto para “puré/puré de batata”.

Outro exemplo no âmbito do humor focou-se numa questão muito particular: uma personagem decide fazer uma piada com o facto de *orange juice* parecer *I love you* para quem lê lábios. Evidentemente, “sumo de laranja” não tem o mesmo movimento labial que “amo-te” e por isso foi um desafio particularmente difícil, já que a tarefa era criarmos uma solução que tivesse o mesmo efeito. A melhor solução encontrada foi da autoria de uma das estagiárias, que sugeriu a palavra “Mamute” para “Amo-te” que teve o efeito adequado para a cena. Naturalmente, não serão encontradas soluções como esta para todos os casos, mas o tradutor audiovisual deve sempre tentar encontrar uma forma de transmitir estas características do TP, sendo criativo e proativo.

2.1.4. Desafios na Tradução para Legendagem no âmbito técnico

A secção seguinte aborda os aspetos técnicos que constituíram desafios durante a realização do módulo da legendagem. Assim como na secção anterior, estes aspetos foram desenvolvidos de acordo com as informações das formações na Buggin Media, mas também através da experiência de trabalho com o *software* de legendagem.

2.1.4.1. Divisão e Segmentação de Legendas

Como primeira particularidade técnica, refere-se a questão da divisão e segmentação das legendas. O limite de caracteres, em conjunto com a pontuação, são aspetos dominantes no momento da segmentação e divisão do texto para a legendagem.

Neste contexto, define-se o conceito de divisão como a separação das legendas, enquanto a segmentação se refere à divisão entre linhas. Estas divisões devem ser feitas:

- após os sinais de pontuação;
- antes das conjunções;
- antes das preposições;
- antes do pronome relativo.

Além destas circunstâncias, também não devemos separar:

- o nome de um artigo;
- o nome de um adjetivo;
- o nome de um apelido;
- verbos de sujeitos;
- verbos de pronomes;
- verbos principais de verbos auxiliares.

O seguimento destas regras é de grande importância para que o espectador consiga ler a informação de maneira fluida, pois o objetivo com estas separações é evitar a interrupção de segmentos lógicos. Cada linha deve tentar acabar uma ideia antes de passar para a próxima.

2.1.4.2. Parâmetros

Como referido no capítulo de descrição do estágio, a parametrização imposta pelos clientes é um fator que delimita a totalidade do projeto. Nesta secção exemplificam-se os modelos de parametrização usados durante o estágio curricular e problematiza-se o caso de tais limites não serem respeitados, referindo a variedade de erros que podem ocorrer.

	Caracteres por linha	Duração mínima	Duração máxima	Intervalo de legendas	Tempo de leitura
Cliente 1	37	01:00	06:00	03:00	17 cps
Cliente 2	40	01:00	08:00	02:00	19 cps
Cliente 3	38	01:00	07:00	02:00	17 cps

Tabela 16: Parâmetros de clientes utilizados em estágio

Os erros que podemos receber, caso as legendas produzidas não respeitem os limites inseridos no *software*, são bastante variados e devem ser todos resolvidos antes da entrega de um projeto:

- Se a legenda contiver demasiados caracteres por linha, recebe-se a mensagem de “*Characters per line: X*”, sendo X o total de caracteres da linha que contém o erro.
- Se a legenda estiver traduzida, mas não estiver inserida em qualquer temporização, recebe-se a mensagem “*Missing in/out timecode*”.
- Quando o relatório apresenta a mensagem “*Reading Speed: X*”, a legenda ultrapassa o limite máximo da velocidade de leitura imposta pelo cliente.
- “*Duration too short/long*” refere-se à duração da legenda e aparece quando essa duração não se insere nos limites mínimos ou máximos da parametrização.
- Se uma legenda estiver presente no guião, mas não tiver sido traduzida, obtém-se a mensagem “*Missing Text*”.
- Outra ocorrência que pode ser apresentada pela ferramenta chama-se “*Subtitles Overlap*” e aparece quando uma legenda se sobrepõe a outra. Esta sobreposição pode ocorrer se o tempo de duração de uma legenda interferir com outra.

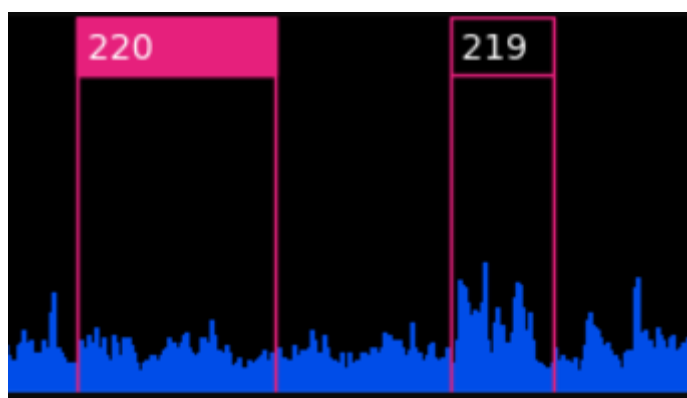


Figura 23: Erro “*Subtitles Overlap*” visível na faixa de áudio

No caso acima, podemos observar que a legenda 220 entra no vídeo antes da legenda 219. Isto é perceptível através da faixa de áudio a azul, na parte inferior da imagem, que representa a progressão do vídeo. Esta ocorrência não deve acontecer, pois a legenda 219 aparece primeiro no guião, e, por isso, deve entrar e sair mais cedo

do que a legenda 220. Este tipo de erro também é bastante comum e é algo a se ter em atenção, especialmente antes do momento de entrega do projeto.

Estas delimitações constituíram um grande desafio no processo de tradução de segmentos de texto mais extensos, mas, gradualmente, a compressão de informação começou a ser uma estratégia mais intuitiva. Com a prática de legendagem, comecei a produzir traduções mais sucintas e objetivas, sempre com o pensamento nas limitações de tempo e espaço. Aproveito para realçar que esta competência é extremamente importante para o tradutor audiovisual:

Opinions on subtitling vary, and depend on the context and nature of the original. However, a subtitler should have not only excellent translation skills but also the journalistic skills to reduce the often complex dialogue to short sentences which can be printed in not more than 60 or so characters. These must also be easy to read and understand in around four seconds of exposure (Gottlieb, 2004, p. 222).

2.2. Tradução na Dobragem

Esta secção pretende fornecer enquadramento sobre o que é a dobragem e contextualizar o seu aparecimento e desenvolvimento em Portugal. Além destes aspetos, é fornecido um especial destaque à dobragem de conteúdos infantojuvenis e um pouco da sua história até aos dias contemporâneos.

2.2.1. O conceito de dobragem

A dobragem consiste na atividade de substituição da faixa sonora dos diálogos originais na língua de partida, por faixas sonoras traduzidas na língua de chegada (Wodevotzky & Baitello, 2020, p. 174). A atividade tem o auxílio da técnica de *lipsync*, ou seja, a sincronização labial feita pelo dobrador, de maneira a simular, o mais aproximadamente possível, a voz do ator que se vê, ou se ouve, na produção na LP (Wodevotzky & Baitello, 2020, p. 174)

Domingues (2020) diz-nos que a dobragem se insere no âmbito da tradução audiovisual, ao lado da legendagem. No entanto, segundo a autora, a dobragem é um processo muito mais trabalhoso do que a legendagem, uma vez que depende de três tipos de sincronismos: sincronismo labial (movimento da boca das personagens), sincronismo cinético (movimentos corporais e expressões faciais) e isocronismo (duração da tradução com as falas das personagens) (Domingues, 2020). Acresce a estas dificuldades o facto de ser um trabalho feito em equipa, e para funcionar, ser preciso um grande nível de coordenação, consistência e coerência na tradução. Segundo a autora, a dobragem é um trabalho muito complexo, e, por isso, as empresas devem procurar características de extrema importância, como a qualidade e o rigor.

Wodevotzky e Baitello (2020, p.174) esclarecem que a atividade de dobragem não deve ser confundida com ADR (*Additional dialogue recording*), que consiste na substituição ou adição de diálogos na língua de partida. Ao contrário da dobragem, que tem a componente da tradução, a atividade ADR destina-se a reconstruir o som gravado em cena, e não envolve a transposição de conteúdo linguístico (Wodevotzky & Baitello, 2020, p. 174). Os autores também distinguem a dobragem da localização de vídeo-jogos, com o argumento de que este é um processo demasiado específico para este tipo de conteúdo e que envolve um conjunto de atividades muito diferentes do que acontece no processo de dobragem. O terceiro conceito a não ser confundido com a dobragem, segundo Wodevotzky e Baitello (2020, p.174), é o da criação da voz original. Esta atividade ocorre na produção exclusiva de conteúdos originais, o que significa que não existe qualquer faixa sonora a ser substituída. Na maior parte destes casos, a imagem é construída a partir do áudio, o que acaba por ser o processo inverso ao da dobragem, em que os dobradores têm de adaptar o áudio à imagem (Wodevotzky & Baitello, 2020, p. 174).

Barros (2006, p. 40-41) diz-nos que a tradução de filmes para a dobragem se baseia na transferência da linguagem escrita, neste caso, o *guião*, para a linguagem oral, as falas dos dobradores. Segundo a autora, a dobragem (de conteúdos artísticos) pode e deve ser considerada uma arte, já que, na sua ótica, os tradutores são, acima de tudo, artistas (Barros, 2006, p. 37). Esta perspetiva é, em parte, baseada nas palavras de Bezerra (2004), que explica que a atividade de traduzir literatura, em qualquer das suas

formas, é, irreverentemente, arte. Bezerra (2004) também refere que, quanto maior for a complexidade da obra, “mais arte” será requerida do tradutor. A relação lógica aqui presente indica que para o tradutor conseguir transpor estas formas de arte para outra língua, também ele tem de usar a criatividade para gerar uma tradução que transpore todas as características do original. Isto pode incluir um estilo de escrita particular, questões humorísticas, recursos expressivos ou qualquer característica que exija um certo grau de criação por parte do próprio tradutor, mesmo que seja em prol de criar um equivalente na LC.

Se a tradução de literatura é uma arte, podemos levar em consideração que o cinema pode ser uma das vertentes mais influentes da literatura nos dias de hoje. Ao longo dos anos vimos inúmeras obras literárias atingir um público maior graças às suas adaptações para o cinema, como por exemplo a trilogia de grande sucesso baseada nos livros de Tolkien “O Senhor dos Anéis”, para nomear apenas um exemplo. A este respeito, Barros (2006, p. 40-41) refere que a dobragem pode ser considerada uma forma de reprodução técnica da arte, e que serve como um agente, ou, nas palavras de Domingues (2020), uma “ponte cultural”, sendo, assim, um grande desafio, uma vez que, na possibilidade de o trabalho ser mal feito, ou “correr mal”, o resultado será o desabamento dessa ponte.

Por conseguinte, o resultado da dobragem, que não deixa de ser uma técnica interessante e imprescindível na área do audiovisual, está nas nossas mãos, nas mãos dos tradutores, que devem ser capazes de construir uma ponte cultural entre a língua de partida e de chegada sólida e cujo público consegue atravessar sem obstáculos, desfrutando da “paisagem” imagética concomitantemente com a “paisagem” linguística (Domingues, 2020, s/p)⁴

2.2.2. A dobragem em Portugal

Quando o cinema mudo americano ocupava 70% dos ecrãs na Europa, a partir do fim da Primeira Guerra Mundial, vários estúdios americanos se estabeleceram em

⁴ Impossibilidade de discriminar página uma vez que a fonte digital não identifica página:
<https://atav.pt/desbravar-o-mundo-da-dobragem-uma-introducao/>

Paris para fazerem versões linguísticas dos seus filmes (Pereira, 2014, p. 19). Pretendia-se trazer atores de todos os pontos da Europa e filmar exatamente as mesmas cenas presentes no produto original, no entanto, com atores que falassem línguas diferentes. Portugal fez parte desta iniciativa, no entanto, apenas estrearam três filmes em território português. Esta atividade exigia um grande custo monetário, no entanto, em 1930, quando Edwin Hopkins e Jacob Karol nos trouxeram o primeiro filme com sistema de sonorização “The Flyer”, foi possível substituir as faixas de áudio originais por novas, gravadas em estúdio (Pereira, 2014, p. 19). Como nos indica o autor, na perspetivação histórica que faz da dobragem na sua tese, “O Grande Nicolau” foi um produto deste novo método.

De acordo com a diacronia breve traçada por Pereira (2019, s/p), a dobragem em língua portuguesa é um fenómeno recente. A autora refere o ano de 1936, data em que, segundo ela, esta atividade teve início em território português. O filme “O Grande Nicolau”, do realizador francês Charles-Félix Tavano, teve, no seu elenco, a voz de Vasco Santana, um dos grandes nomes do cinema da altura, o que facilitou o sucesso da dobragem (Pereira, 2019, s/p)⁵.

No entanto, pouco tempo depois, o Estado Novo proibiu a dobragem de conteúdos estrangeiros, de maneira a fomentar a produção nacional através da Lei nº 2:027 de 18 de fevereiro de 1948 (Pereira, 2014 p.26.). Quando a atividade voltou a ser permitida, não houve investimento na dobragem, e, como alternativa, propagou-se o uso do conteúdo estrangeiro dobrado no português do Brasil. A autora destaca “O Carrossel Mágico”, transmitido pela RTP, na década de 1960, como a primeira série infantil dobrada em português europeu, e também “Heidi”, “Marco” e “A Abelha Maia”, vindas depois da revolução do 25 de abril, em 1974. No entanto, a primeira longa-metragem de animação que foi dobrada em português europeu foi “O Rei Leão”, dos estúdios da Disney. O filme foi um sucesso absoluto, e a dobragem portuguesa destacou-se como uma das melhores do mundo, e até hoje, Tiago Caetano, Carlos Freixo, André Maia, Sara Feio, José Raposo e Cláudia Cadima, são carinhosamente lembrados como as

⁵ Impossibilidade de discriminar página uma vez que a fonte digital não identifica página:
<https://www.tsf.pt/sociedade/sera-um-unicornio-sera-um-dragao-nao-e-o-maravilhoso-mundo-das-dobragens-10804313.html/>

vozes portuguesas dos icónicos personagens da animação.⁶ É possível destacar que a dobragem de “O Rei Leão” fez um trabalho tão bom, que o interesse pela animação não morreu, mesmo passados tantos anos desde o seu lançamento: segundo um artigo do Jornal de Notícias (2019)⁷, a mais nova adaptação de “O Rei Leão” de Jon Favreau, teve mais de 1.280.743 espectadores e conseguiu 6,9 milhões de euros de bilheteira, tornando-se no filme mais visto nos cinemas em Portugal desde 2004, data em que se começou a compilar estas estatísticas. Foi a partir da dobragem de “O Rei Leão”, em 1994, duas décadas após o 25 de abril, que todas as longas-metragens de animação começaram a contar com uma dobragem portuguesa (Santos, 2022, s/p⁸).

O trabalho jornalístico de Pereira, (2019) explica-nos que, depois do sucesso das longas-metragens, o mercado desta atividade mudou radicalmente. Houve investimento na área da dobragem e surgiram canais de televisão exclusivamente infantis, o que aumentou exponencialmente a procura. A autora inclui, no seu estudo, testemunhos de vários profissionais da área da dobragem que referem que, a partir deste aumento, a dobragem começou a ser uma atividade muito mal paga. Com o aumento do trabalho, também apareceram mais pessoas interessadas em prestar serviço na área, por isso, “Com a maior oferta de profissionais e o aumento da competição por cada trabalho, as remunerações caíram a pique” (Pereira, 2019, s/p).

2.2.2.1. Tradução na dobragem infantojuvenil em Portugal

A dobragem em Portugal tem vindo a explorar novos territórios com o desenvolvimento das plataformas de serviços *streaming* como a Netflix e a HBO Max. Isto é notável pela recente disponibilidade de versões dobradas de conteúdos para o público geral, como por exemplo o filme “Tick Tick Boom” na Netflix, que tem como opção a dobragem portuguesa.

⁶ Informações retiradas do artigo da RTP “Filme do Rei Leão estreou há 25 anos”:

https://www.rtp.pt/noticias/cultura/filme-do-rei-leao-estreou-ha-25-anos_a1154173

⁷ Informação presente no artigo do Jornal de Notícias “O Rei Leão” foi o filme mais visto em Portugal desde 2004”: <https://www.jn.pt/artes/rei-leao-foi-filme-mais-visto-em-portugal-desde-2004-11705967.html/>

⁸ Impossibilidade de discriminar página uma vez que a fonte digital não identifica página

<https://www.theportugalnews.com/pt/noticias/2022-06-06/dobragem-de-voz-em-portugal/67677>

No entanto, quando pensamos no conceito de “dobragem”, associamo-lo a animações, ou filmes destinados ao público mais jovem. Isto deve-se ao facto de que, em Portugal, a dobragem ainda é, maioritariamente, feita para conteúdo infantojuvenil. Se fizermos uma breve pesquisa, e procurarmos por filmes de imagem real (que não animações) dobrados em português, é possível chegar à conclusão de que estes ainda são escassos. Filmes como os da franquia *Spiderman* apenas foram dobrados por serem destinados (não só, mas também) ao público juvenil.

Neste âmbito, analisamos o estudo de Chorão (2012), que se destacou pela sua reflexão sobre o impacto da dobragem em Portugal no público infantojuvenil. O estudo pretende expor a influência do conteúdo dobrado em Portugal e contextualizar o facto de que boa parte da tradução no âmbito da dobragem é feita para o público infantojuvenil. Chorão (2012) usa, na sua reflexão, conteúdos dobrados ao longo dos anos 90 a 2000.

A autora compilou os seus dados dos canais SIC, RTP1, RTP2 e TVI e, depois de analisar a incidência de conteúdo dobrado, percebeu que a televisão portuguesa sempre demonstrou um grande interesse pelo conteúdo infantojuvenil. Chorão (2012, p. 115) relembra que, com o desenvolvimento das novas tecnologias, nomeadamente a partir dos anos 90 e seguindo o início dos anos 2000, houve um aumento exponencial na produção de conteúdo audiovisual. Com o crescimento da produção, também ocorreu o aumento da exportação e importação destes conteúdos (Chorão, 2012, p. 118). Assim, Portugal passou a importar mais produções destinadas ao público infantil, e consequentemente, a dobrá-las, pois, como sabemos, é muito comum que este tipo de audiência tenha dificuldades em lidar com conteúdos legendados.

A análise de Chorão (2012, p. 123) nota que, em 2010, das 60 horas de programação infantojuvenil, transmitida nos canais portugueses de estudo, 98,3% corresponde a conteúdo estrangeiro dobrado em português europeu. Pereira (2007, p. 101-105) realça ainda que houve um aumento considerável no conteúdo dobrado com o surgimento do Canal Disney, especialmente nos anos 2000, em que eram transmitidos programas muito populares, desde animações (como “Pato Aventuras” e “Kim

Possible”) a séries de imagem real infantis (como “Feiticeiros de Waverly Place” e “Hannah Montana”).

Aquando do estudo de Chorão, somou-se 60 horas de programas sujeitos a dobragem às 15 horas de emissões de produção nacional e concluiu-se que 98,6% do total de programação infantojuvenil foi transmitido em português (Chorão, 2012, p. 125). Neste sentido, não se pode negar a importância da dobragem no contacto do público infantojuvenil com a língua portuguesa, e entende-se a necessidade de continuar a dobrar este tipo de conteúdo.

Chorão (2012) antevia, no entanto, uma mudança no mercado, já que estaríamos eventualmente perante um público mais recetivo à dobragem de séries e filmes de imagem real. Em contrapartida, em 2024, ainda parece existir resistência à dobragem deste tipo de conteúdo.

Segundo Châtillon (2021),⁹ a dobragem de filmes de imagem real é algo recente. Neste trabalho, a jornalista inclui um testemunho de Jorge Paupério, diretor de dobragem da SomNorte, que aventa uma suposta razão para esta situação:

(...) as dobragens há 30 anos eram muito más. Primeiro porque como nunca se dobrou em Portugal os atores pensavam que iam todos criar, que iam fazer Shakespeare para as dobragens e não funcionava¹⁰ (Paupério *cit in* Châtillon, 2021).

Paupério dá a entender no seu testemunho que a dobragem em Portugal tem fama pela sua qualidade questionável, infelizmente, ainda baseada em dobragens muito

⁹ <https://ulpinfomedia.pt/a-industria-da-dobragem-som-norte/>

¹⁰ Como antiga consumidora de conteúdo infantojuvenil dobrado nos anos 90, e meados dos anos 2000, recordo-me de que a dobragem portuguesa de desenhos animados japoneses como “Sailor Moon” e “Dragon Ball” eram realmente recheadas destas “liberdades criativas” de que fala Paupério. Exemplos como a inserção de referências culturais portuguesas, piadas e falas que não estão no texto original (como a fala “É a Miss Portugal 97” em “Dragon Ball Z”).

antigas. Potencialmente, pode ser umas das razões pela falta de iniciativa de levar esta atividade para um conteúdo mais maduro.

2.2.3. Desafios da Tradução para Dobragem

Diferentemente da legendagem, a dobragem acarreta problemáticas relacionadas com a gravação do texto traduzido em estúdio. Estas problemáticas podem ser variadas e cabe ao tradutor usar expressões que não causem problemas de articulação ao ator. Isto pode exigir um grande sentido criativo por parte do profissional de tradução, que tem de encontrar formas de encaixar o TC em espaços de tempo que podem ser muito curtos ou muito longos, de acordo com os movimentos da boca da personagem, tendo, por vezes, de acrescentar informação para que a sincronia labial fique adequada, algo que nunca é feito na legendagem. Neste âmbito, seguem-se as principais dificuldades associadas à tradução na dobragem.

2.2.3.1. Sotaques e expressões

A primeira dificuldade remete para personagens que tenham sotaques ou falem de maneira peculiar, podendo ir desde a repetição constante de uma palavra, a problemas de discurso, ou uso de neologismos.

Quando existe a presença de um sotaque, este deve ser assinalado com notas de tradução, que depois serão úteis no momento de gravação. Na dobragem, no entanto, temos permissão para descrever a fonética das palavras com repetições de letras, ou exageros ortográficos. Isto refere-se a casos, por exemplo, em que podemos repetir vogais para enfatizar o seu prolongamento, transcrever sotaques como são proferidos no registo oral, ou, se o tradutor preferir ser mais sucinto, simplesmente escrever “sotaque X” numa nota de tradutor, sendo X o tipo de sotaque usado na ação. Estes pequenos pormenores são mais-valias para os dobradores que terão de dar a voz às personagens, pois fornecem informação úteis sobre o TP e sobre o TC.

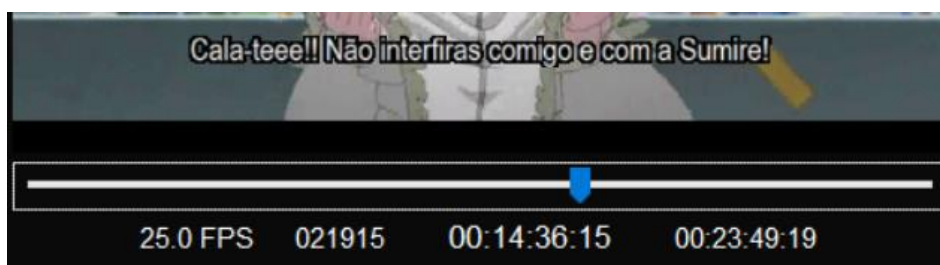


Figura 24: Exemplo com ênfase no prolongamento da vogal “e”



Figura 25: Exemplo com um impedimento de discurso e repetição

Tivemos algumas ocorrências como estas em contexto de estágio, especialmente com o projeto de animação japonesa. Neste caso, uma personagem acabava sempre as frases com uma expressão inventada por ela (“*dattebayo*”, que, mesmo em japonês, não tem qualquer significado). A estratégia usada para este caso foi muito específica, mas, ainda assim, interessante de ser analisada. A animação em questão é um *spin-off* de outra série do mesmo universo. A personagem principal da série trabalhada é da mesma família que a personagem principal da série antecessora e ambas as personagens têm esse traço de discurso, sendo que uma palavra é apenas uma variação da outra. A única diferença entre as duas expressões são as suas correspondentes terminações. Enquanto o personagem da série antecessora dizia “*dattebayo*”, a personagem da série traduzida em contexto de estágio dizia “*dattebassa*”. A série *spin-off* saiu muitos anos depois da primeira, por isso, como uma simulação do mercado de trabalho, tentei usar a tradução anterior como referência para a minha, fazendo com que as duas tivessem concordância entre elas e ainda se notasse que essas duas personagens tinham esse traço de discurso em comum. A minha tradução apenas mudou a sua terminação em relação com a anteriormente feita. Após alguma pesquisa, percebi que a versão portuguesa de “*dattebayo*”, feita pela Sic Radical, distinguiu-se como “tá bem?”. Com este conhecimento, procedi a traduzir “*dattebassa*” como “tá certo?”, com o objetivo de deixar clara a relação entre os dois discursos e as duas personagens.

2.2.3.2. Música

As músicas devem, primeiramente, ter a confirmação se deverão ser dobradas ou não. Genéricos costumam ter versões dobradas, e, por isso, costumam ser traduzidos. No entanto, atualmente, nota-se uma tendência para não dobrar genéricos japoneses. Tal foi confirmado com os dois casos de animação trabalhados em contexto de estágio. O genérico da animação francesa foi traduzido, enquanto o genérico japonês permaneceu na língua de origem. A decisão relacionada com a dobragem da(s) música(s) deve ser confirmada com o cliente. Depois de a música ser traduzida, o produto é encaminhado para o diretor musical, mas cabe ao tradutor tentar manter a informação do TP, respeitando o ritmo e a musicalidade do material original.

No caso do genérico trabalhado em estágio, todos estes fatores foram levados em consideração no momento de construir a adaptação para dobragem. A título de curiosidade, enquanto na legendagem não é permitido ultrapassar um certo limite de caracteres, na dobragem deve-se inserir a totalidade do texto do genérico num só segmento. Nos *printscreens* abaixo, é possível observar um erro que foi corrigido após uma nota da supervisora Marina Maniés Pinto. Na primeira imagem, dividi a letra da música em segmentos de acordo com as longas pausas entre palavras, no entanto, este não é o procedimento correto, já que, em estúdio, é conveniente que o genérico esteja todo num só segmento, uma vez que é cantado de seguida pela(s) mesma(s) voz(es). O procedimento correto pode ser observado na segunda imagem.

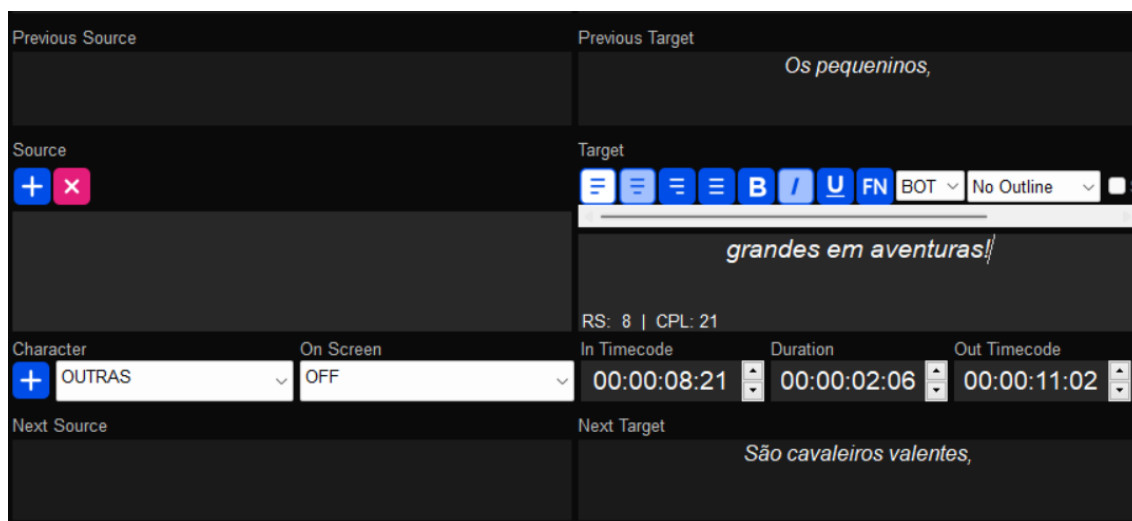


Figura 26: Procedimento incorreto de adaptação de um genérico para dobragem

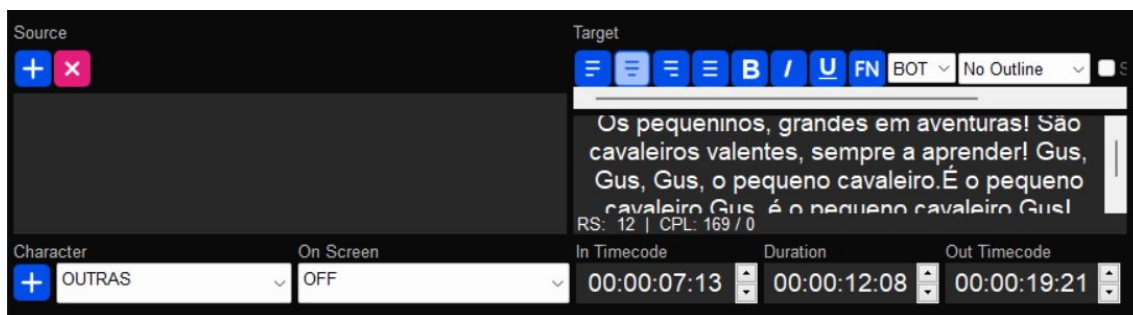


Figura 27: Procedimento correto de adaptação de um genérico para dobragem

2.2.3.3. Reações

As reações no âmbito da tradução para a dobragem referem-se ao comportamento manifestado perante um acontecimento por parte das personagens em cena. Podem ser muito variadas e devem descrever o som produzido o mais aproximadamente possível. Quando não se tem a certeza sobre o nome da reação, podemos escrever apenas “reação”, mas é mais comum descrevermos manifestações mais específicas, como “grito”, “espanto” ou “esforço”.



Figura 28: Exemplo de reações numa cena de ação

Dependendo do cliente, o tradutor pode ter de legendar as reações sempre que uma personagem abre a boca, mesmo que não saia som. No âmbito do estágio, sempre trabalhamos com reações audíveis, ou seja, que fossem gravadas na versão na língua estrangeira.

Existem casos em que estão presentes várias personagens que reagem ao mesmo tempo, o procedimento com este tipo de cena é um caso particular da dobragem, pois, na legendagem, estamos habituados a ter apenas duas linhas, enquanto nesta situação, todas as reações devem aparecer em cena, mesmo que ultrapassem esse espaço. Mesmo que várias personagens reajam ao mesmo tempo, é necessário dividir todas as manifestações em segmentos separados, indicando corretamente o nome de cada falante.

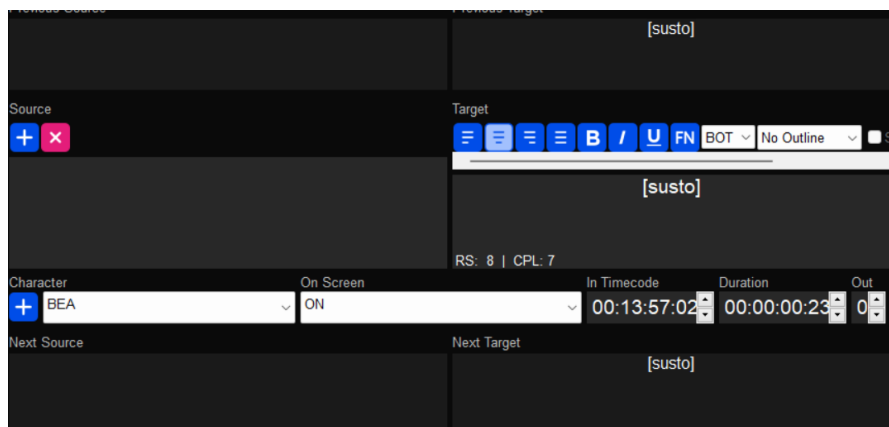


Figura 29: Exemplo de várias personagens com a mesma reação

Outra particularidade importante sobre as reações, é que é bastante comum não aparecerem no guião, por isso o tradutor deve estar atento ao original para não deixar faltar qualquer informação. Estas manifestações são muito importantes na dobragem, já que fornecem indicações aos dobradores que futuramente terão de encenar essa reação em estúdio.

Uma particularidade de trabalhar tanto com animação, como com conteúdo de imagem real é perceber as diferenças entre os dois géneros. Dentro do tópico das reações, houve uma maior facilidade na identificação das manifestações nas animações, do que nos projetos de imagem real. Enquanto na imagem real é comum que os atores produzam sons involuntários no decorrer de uma ação, na animação isso não acontece, pois, todos os movimentos e sons emitidos pelas personagens têm de ser minuciosamente planeados e animados. Com séries de imagem real, foi comum existir alguma dificuldade na identificação de alguns sons ou reações, por serem difíceis de ouvir ou pouco claras.

As reações constituíram uma das particularidades da vertente da dobragem que causou mais estranheza aos estagiários. O facto de nunca termos tido contacto com um texto de adaptação para dobragem fez com que o início do módulo fosse conturbado. No entanto, após vários projetos de dobragem, foi possível perceber a importância deste passo e aperfeiçoar a metodologia de trabalho consoante o produto.

2.2.3.4. Particularidades relacionadas com as gravações em estúdio

Esta secção destina-se a descrever algumas das peculiaridades da dobragem que não se enquadram nos desafios mais extensos, mas que devem ser mencionadas, a fim de transmitir algumas das dificuldades associadas à adaptação do texto para ser gravado em estúdio.

O aspeto que merece destaque é a problemática de lidar com a sincronia labial. Como estratégias, fomos instruídos sobre o movimento das vogais conforme os lábios das personagens. Fomos instruídos que movimentos de boca circular ficam melhor com “Oh” do que “Ah” e que deveríamos estar sempre atentos à fonética tanto do TP como do TC.

Para sabermos se a nossa tradução se enquadrava dentro do tempo de duração das falas do TP, a Buggin Media forneceu a estratégia de proferir o TC em voz alta, em sincronia com o vídeo original. Se o tradutor repetir o TC em simultâneo com o TP, é possível perceber se é necessário proceder a alterações, como encurtar ou alongar o texto, para que não cause complicações no momento de gravação em estúdio. Outra estratégia recomendada foi contar a quantidade de vezes que se abre a boca ao proferir o TP e comparar esse número com o TC. Se este número for semelhante, é provável que o texto seja mais fácil de sincronizar com os movimentos labiais do falante.

A fim de transmitir uma maior naturalidade no discurso das personagens no TC, foi necessário mexer nas estruturas das frases para conseguir que partes do texto em português tivessem uma fonética minimamente semelhante ao da LP. Uma das técnicas para contornar questões dentro desta temática foi usar “isto” para frases que acabavam com *is/this*, sempre que adequado. No entanto, uma solução como esta acarreta responsabilidades para o dobrador, que terá de fazer com que o “o” em “isto” não tenha uma sonoridade muito notável, já que não coincide com a vogal “i”.

No que concerne à reestruturação de frases para benefício fonético, os tradutores podem servir-se de pequenos ajustes para que o sincronismo labial seja mais fácil de executar. Um exemplo deste caso foi a simples deslocação da palavra “propriedade” para o final da frase “Esta é a minha propriedade!”. Neste caso, a minha primeira opção de tradução seria “Esta propriedade é minha!” para “*this is my*

property!”. Esta deslocação foi feita exclusivamente para fazer coincidir “property” com “propriedade” e produzir assim um TC que coincidissem melhor com os movimentos labiais do personagem. Pequenos ajustes como estes são feitos em função da sensibilidade do tradutor ao ritmo e à sonoridade do TP, que é uma competência essencial no processo de adaptação do texto para a dobragem.

Nota-se, no entanto, que o aspeto da sincronia labial não constitui um obstáculo se as personagens falarem fora de cena ou muito afastados do ponto de vista do espectador. Neste caso, os movimentos labiais podem não ser perceptíveis, e por isso, existe uma maior liberdade na tradução e gravação.

2.3. Legendagem vs Dobragem

Com o objetivo de contrastar as modalidades da dobragem e da legendagem, Díaz Cintas (2003, p.67-68) fornece um estudo comparativo que explicita as principais diferenças entre as duas atividades. A tabela seguinte é uma adaptação feita por Rosa (2009, p.103).

Legendagem	Dobragem
Barato	Caro
Mantém diálogo TP	Omite diálogo TP
Mais rápido e menos laborioso	Mais lento e laborioso
Fomenta aprendizagem de línguas estrangeiras	Aparenta ser produto doméstico
Mantém vozes originais	Vozes de atores de dobragem podem ser repetitivas
Melhor para surdos e imigrantes	Melhor para (semi-) analfabetos e crianças
Contamina a imagem do TAVP	Respeita a imagem do TAVP
Maior redução do TP	Menos redução do TP
Não permite sobreposição de diálogos	Permite sobreposição de diálogos
Dispersão de atenção: imagem + texto escrito + banda sonora TAVP	O espectador pode concentrar-se na imagem e banda sonora
Mais difícil de manipular	Permite maior manipulação de diálogos
Transfere menos calques linguísticos	Transfere mais calques linguísticos
O espectador perde-se, quando se distrai ou não lê a legenda	O espectador pode seguir o enredo, mesmo quando se distrai da imagem
Sujeita a constrangimento de limitações de espaço e tempo	Sujeita a constrangimento da sincronização labial (em grandes planos)
Inclui vários modos: oral e escrito	Inclui um só modo: oral
Usada para qualquer programa AV	Usada somente para filmes e séries televisivas
Transferência da oralidade para escrita	Mantém-se a oralidade
Pode afetar ilusão cinematográfica	Permite maior ilusão cinematográfica

Tabela 17: As vantagens e desvantagens da dobragem e da legendagem

A partir da tabela acima conseguimos retirar algumas conclusões sobre as características e as vantagens e desvantagens de cada uma das vertentes. Como referido anteriormente na secção “Legendagem em Portugal”, sabemos que a legendagem é, efetivamente, mais económica a nível monetário do que a dobragem. Um dos fatores que influenciam esta diferença é a mão de obra requerida para executar o processo de dobragem. A quantidade de profissionais necessária para a dobragem é, indubitavelmente, superior à da legendagem. Enquanto a legendagem de um episódio

pode ser feita por apenas uma ou duas pessoas, fundamentalmente o tradutor, a dobragem exige, no mínimo, a contratação de vários atores de dobragem. Além disso, o tempo de execução de cada atividade também é consideravelmente diferente.

Outra vantagem associada à legendagem é a manutenção do diálogo do TP na língua original, facto que pode tornar-se numa mais-valia na aprendizagem de línguas estrangeiras. Em contacto com o TP, através do áudio original, o espectador ouve uma língua estrangeira e lê a tradução na sua língua materna. Isto também faz com que a legendagem seja uma ótima ferramenta para os surdos e ensurdecidos, assim como para imigrantes. Por outro lado, a dobragem pode ser uma mais-valia para crianças ou pessoas com dificuldades de leitura, além de passar a imagem de ser um produto doméstico. Esta domesticação, que faz com que as personagens do programa aparentem falar a língua do público-alvo, relaciona-se com a última alínea, que menciona a experiência da ilusão cinematográfica. Evidentemente, o espectador poderá ter uma experiência mais imersiva se apenas se concentrar no áudio e na imagem do produto de multimédia, já que a sua atenção não tem de ser dividida com o aspeto textual.

A legendagem também costuma ser elogiada pelo facto de possibilitar ouvir as vozes originais do programa. É muito comum que os dobradores sejam requisitados para variados projetos e que desempenhem papéis diferentes, até mesmo dentro do mesmo programa. Assim sendo, existe uma boa probabilidade de o público reconhecer as vozes dos dobradores por as terem ouvido noutras personagens. Evidentemente, isto pode causar alguma estranheza ou, como indica a tabela, a sensação de que as vozes são constantemente as mesmas.

Como desvantagem, diz-se que, no caso da legendagem, o texto escrito “contamina” a imagem do conteúdo audiovisual, ao passo que, no caso da dobragem, não há nada que possa retirar a atenção do espectador da ação. Na tabela acima, várias alíneas remetem para essa dispersão da atenção, transmitindo a ideia de que, enquanto na legendagem o espectador tem de se concentrar na imagem, no texto escrito e na trilha sonora, na dobragem é mais fácil seguir o enredo devido à inexistência do texto escrito.

Além disso, também vale a pena destacar a problemática da menor ou maior redução do TP. Devido aos limites de exposição da legendagem, a informação do diálogo tem de ser encaixada dentro das restrições de tempo e espaço. Isto não acontece da mesma forma com o texto dobrado, já que existe uma maior flexibilidade quanto à sincronização do texto adaptado com a imagem. Este tipo de flexibilidade também se refere à manipulação do diálogo, que, segundo o estudo, é mais difícil na legendagem do que na dobragem, devido a estas restrições de parâmetros.

Além dos aspetos acima discutidos, o estudo menciona o facto de a sobreposição de legendas ser algo considerado como erro de legendagem, enquanto no caso da dobragem é possível existirem várias vozes que se sobrepõem umas às outras. Se houver uma sobreposição do texto, evidentemente, o espectador terá alguma dificuldade em apanhar a informação contida em ambas as legendas, o que não acontece na dobragem, já que existe uma maior facilidade para discernir várias vozes, mesmo que simultâneas.

A tabela também menciona a questão de a legendagem ser utilizada para uma maior variedade de produtos audiovisuais do que a dobragem. É possível encontrar a legendagem associada a uma vasta gama de produções, o que inclui meios de multimédia como aplicações tecnológicas ou notícias televisivas. Produtos como estes não costumam ser sujeitos a dobragem e, de acordo com as informações presentes nesta tabela, especula-se que a razão por detrás disto seja justamente a relação de custo-produção. Além disso, notícias televisivas não podem demorar muito tempo até serem transmitidas ao público, o que dificulta qualquer intenção de dobrar este tipo de conteúdo, já que o processo de dobragem costuma demorar muito mais do que o de legendagem. No caso das aplicações, muitas vezes as legendas podem estar a traduzir um meio exclusivamente visual, sem a presença de áudio no TP, fazendo com que a opção de dobragem não se adeque a este tipo de produto. Com isto em consideração, a tabela destaca que a dobragem se aplica somente a filmes e séries televisivas de tipos variados, nomeadamente ficcionais, documentais, entre outras...

No que diz respeito ao contraste entre as duas vertentes, Hillman (2011, p. 5) usa o maior nível de abstração da legendagem para referir alguma da complexidade que exige o processo de dobragem. O discurso oral pode transmitir, consoante o volume e o

tom de voz, diferentes graus de intensidade, timbres e, até, conotações regionais, como é o caso de sotaques particulares. São estas as características consideradas pela tabela acima como “calques linguísticos”, pois o estudo de Díaz Cintas também defende a ideia de que estes são mais comuns na dobragem do que na legendagem. Enquanto o texto escrito tem um grau indeterminado quanto às características perceptíveis através da audição, a dobragem tem meios para transmitir estas particularidades (Hillman, 2011, p. 5).

Como curiosidade, é relevante referir que nem tudo é exclusivamente legendado ou dobrado, por vezes podem ocorrer algumas convergências entre as duas modalidades. Um belo exemplo desta situação é o caso das *visual novels*, que se distinguem como videojogos interativos nos quais os jogadores assumem o papel de uma personagem que segue um enredo pré-determinado através de texto apresentado no ecrã (Alves & Taborda, 2015, p. 485). Este texto é acompanhado pela sua respetiva dobragem, por isso o jogador não só lê, como ouve o TP, o que faz com que este tipo de produto de multimédia seja bastante dispendioso para ser traduzido, pois além de traduzir o roteiro, é necessário dobrar as vozes de cada personagem (Alves & Taborda, 2015, p. 484). Este género de videojogo é muito popular no Japão, no entanto, tem ganho cada vez mais popularidade no ocidente desde 2010, graças à tradução não lucrativa destes produtos por parte de fãs (Alves & Taborda, 2015, p. 483). Através deste caso é possível perceber que a junção das duas modalidades pode ser tão dispendiosa que pode impedir a exportação de certos tipos de produtos, o que remete para a ideia de que, por mais que as duas modalidades possam coexistir dentro do mesmo projeto, os custos ainda são muito elevados para a popularização desta prática.

2.4. Revisão

A empresa de acolhimento do estágio relatado neste documento encorajou a nunca menosprezar o processo de revisão dos projetos. Para praticar esta competência, tivemos a “atividade de espelhos” e a autorrevisão dos projetos semanais antes da entrega.

Como referido anteriormente, a “atividade de espelhos” consiste na troca de trabalhos entre estagiários com o objetivo de que se faça a revisão do trabalho do parceiro escolhido pela empresa. Vale a pena clarificar que esta atividade apenas foi realizada no âmbito da legendagem, já que na dobragem a única prática de revisão consistiu na autorrevisão. Assim sendo, a revisão na “atividade de espelhos” começa com a visualização do vídeo na sua totalidade, com atenção não só à tradução, mas aos parâmetros das legendas. Todas as incongruências linguísticas e técnicas devem ser apontadas através de observações na secção “notas” do Sub+Dub. Após todas as observações feitas, é necessário preencher uma tabela conhecida na empresa como “mapa de avaliação” (figura 30). Estas observações são depois disponibilizadas para o tradutor, de maneira que este possa proceder à correção das questões apontadas.

REVISION		TYPE OF ERROR	TC	DESCRIPTION	OVERALL COMMENT
SUBTITLING					avaliação do Orientador
TRANSLATOR NAME					
QC'ER NAME					
PROJECT					
EPISODE					
S E M A N A 3					

Figura 30: Mapa de avaliação

Nesta tabela deve constar o nome do tradutor, do revisor e do projeto. Os erros devem ser anotados individualmente e classificados de acordo com a sua tipologia. Este processo facilita a identificação do erro, tanto para a empresa, quando tiver acesso ao mapa, como para o tradutor. As classificações descritas nesta secção, bem como a

tipologia de erros, provêm do sistema de organização utilizado pela Buggin Media e foram fornecidas através de um ficheiro Excel.

Para registar uma incorreção no mapa de avaliação, primeiramente, seleciona-se a tipologia do erro em questão (na categoria “*Type of Error*”, figura 31): se a temporização estiver incorreta, é um “*TC Error*” (*Time Code Error*); se o erro estiver relacionado com a formatação, seleciona-se “*Subtitle Format*”; se for especificamente sobre intervalos de temporização que não se enquadrem nos parâmetros de legendagem, escolhe-se “*Invalid Interval*”; se a legenda ficar pouco ou demasiado tempo no ecrã, o erro deve ser classificado como “*Duration too short*” ou “*Duration too long*”; se a velocidade de leitura ultrapassa os limites do cliente, escolhe-se a opção “*Reading speed*”; se a legenda estiver mal segmentada, seleciona-se “*Wrongly divided*”; se um segmento estiver presente no texto de partida mas não estiver legendado, classifica-se como “*Missing subtitle/take*”; se a informação contida no TP não corresponder corretamente à informação contida no TC, considera-se um erro de tradução, “*Translation*”; se a gramática do TC estiver incorreta, seleciona-se “*Grammar*”; no caso de nenhuma destas categorias ser aplicável, usa-se “*N.A*” (*Not applicable*).

TYPE OF ERROR	TC
SUBTITLE FORMAT	00:01:3 00:01:4
N.A.	
TC ERROR	
SUBTITLE FORMAT	
INVALID INTERVAL	
DURATION TOO SHORT	
DURATION TOO LONG	
READING SPEED	
WRONGLY DIVIDED	
MISSING SUBTITLE/TAKE	
TRANSLATION	
GRAMMAR	

Figura 31: Classificações possíveis na categoria “Type of Error” no mapa de avaliações

Além da questão da tipologia do erro, é necessário indicar o seu intervalo de tempo, que, neste caso, é a temporização da legenda em particular. Esta informação

faz-se acompanhar de uma descrição, que se caracteriza como uma breve exposição ou explicação sobre a natureza do erro.

Na figura 32 é possível ver a classificação completa de um erro de gramática, cometido em contexto de estágio e avaliado na “atividade de espelhos”. Neste caso, o estagiário tinha escrito “trás”, ao invés de “traz” para o verbo “bring”, presente no TP.

GRAMMAR	00:07:15:07- 00:07:20:09	Aqui o que queres dizer é "Traz", do verbo trazer.
---------	-----------------------------	--

Figura 32: Erro de gramática anotado no mapa de avaliações

Como advertências e conselhos de revisão, fomos avisados de que todos os projetos deviam ser entregues de acordo com as regras do novo acordo ortográfico. Além da ortografia, devíamos ter em atenção a linguagem que pudesse ser considerada incorreta, de acordo com o cliente, o público-alvo e a natureza do programa. Isto inclui as questões discutidas no subcapítulo “Registo de Língua”.

No âmbito da dobragem, a autorrevisão foi, principalmente, feita em função do comprimento dos *takes* e da sua segmentação. O objetivo era conferir se o TC se adequava para ser gravado em estúdio e se não continha possíveis complicações para os dobradores. Além desta questão, deve-se verificar se cada *take* tem a personagem devidamente identificada e se esta se encontra dentro ou fora de cena. Através do *feedback* recebido ao longo deste módulo, foi possível compreender gradualmente o que procurar no processo de autorrevisão. Como exemplo de algumas complicações, e dos erros que podem ser apontados numa revisão de dobragem, segue-se uma revisão feita pela supervisora Marina Maniés Pinto a um dos meus primeiros projetos de dobragem. Nesta imagem encontram-se presentes erros de segmentação, como (“tens de criar um take para cada uma das personagens reagir”, pois tinha agrupado falas de diferentes personagens no mesmo *take*) e erros relacionados com reações (“sorve”, pois tinha deixado como estrangeirismo, “*slurp*”).

Subtitle Annotations	
N	Annotations
2	tens de criar um take para cada uma das personagens reagir
5	podes juntar a música toda num só take
12	Conf. se é para locutar
14	(sorve)
17	separar a reação do gus noutro take
18	depois de separares o take do gus atrás, juntavas a este
19	separar as falas deles em dois takes
23	falta o take do Tyler a dizer isto
28	juntar ao próximo take do gus
37	juntar este take ao anterior da iris
38	em breve vai estar...
39	podes pôr apenas (riso)
40	juntar ao take anterior
41	Tentar prolongar o primeiro "N"
43	O Adam, o Forte...
44	juntar ao take anterior do Gus

Figura 33: Observações feitas pela supervisora Marina Maniés Pinto num trabalho de tradução para dobragem

O processo de revisão é um constituinte essencial para o controlo de qualidade (QA) dentro da empresa. Além do relatório de erros do Sub+Dub, que deve estar limpo no final da revisão, é de extrema importância que o projeto não apresente outras incongruências, já que após a revisão, o produto cairá nas mãos do departamento de áudio (no caso da dobragem) ou será enviado para o tradutor para ser alterado e depois reencaminhado para a gestão de projetos a fim de ser enviado para o cliente.

Considerações Finais

O presente relatório teve como objetivo organizar sistematicamente os conhecimentos recebidos durante o estágio na empresa de tradução audiovisual Buggin Media, assim como evidenciar a importância e complexidade inerente ao trabalho do tradutor nas vertentes da legendagem e da dobragem. Além destes aspetos, pretendeu-se evidenciar as diferentes metodologias associadas a estas modalidades da tradução e desenvolver as várias problemáticas trabalhadas em contexto de estágio. Tenho, no entanto, consciência de que o mundo da TAV dispõe de muitas oportunidades de investigação e de que o conteúdo presente neste trabalho cobre uma parte muito pequena desta área da tradução. Com a crescente produção de conteúdos audiovisuais, a investigação e produção de textos científicos nesta área da tradução é cada vez mais relevante e benéfica para futuros tradutores.

A minha apreciação global do estágio é bastante positiva. Com efeito, considero que aprendi muito sobre o mercado da TAV, assim como sobre o trabalho do tradutor audiovisual. A natureza formativa do estágio permitiu uma evolução gradual dos meus métodos de trabalho e incentivou a compreensão de muitas particularidades sobre o mundo da TAV. Após ter contacto com uma variedade de programas de multimédia, tive várias oportunidades para pôr em prática os conhecimentos adquiridos no Mestrado de Tradução e Serviços Linguísticos.

Em contraposição, não pude deixar de sentir a falta do contacto com materiais nunca traduzidos, que fossem destinados a clientes em tempo real. Por mais que a Buggin Media exigisse um padrão de qualidade, nunca houve um grau de urgência muito elevado, já que todos os estagiários estavam cientes de que os projetos não seriam enviados a clientes reais. Esta falta de contacto direto com clientes acabou por criar uma certa insegurança quanto à nossa capacidade de cumprimento de prazos e qualidade de trabalho. Por isso, a nível de incentivar uma experiência de estágio mais completa, sugere-se a realização de, pelo menos, dois ou três projetos em tempo real, pois poderá contribuir para uma melhor consolidação dos conhecimentos adquiridos ao longo do estágio. Acrescenta-se ainda um aspeto menos positivo dentro do módulo da dobragem: enquanto os documentos formativos relativos à legendagem estavam bastante

completos, o mesmo não se pode dizer dos de dobragem. Seria muito importante que os estagiários recebessem um ou dois exemplos de um projeto de dobragem finalizado, antes de começarem o módulo. Isto seria uma grande mais-valia para ter uma melhor noção do que é pretendido com uma adaptação para dobragem e de como lidar corretamente com questões como a organização do texto e reações. Acredito que os primeiros projetos de dobragem levantaram muitas dúvidas que poderiam ter sido rapidamente esclarecidas se tivéssemos tido acesso a um projeto finalizado.

Uma das maiores aprendizagens durante o estágio foi a compreensão da verdadeira dificuldade inerente ao processo de legendagem e de dobragem. Adquiri uma perspetiva diferente da que tinha antes de realizar o estágio, sendo que compreendo, neste momento, a razão de, por vezes, existirem perdas de informação do TP para o TC. Depois de experienciar situações que levaram à compressão de informação, percebo agora que, muitas vezes, o facto de existir uma perda de informação não é um erro, mas sim uma decisão ponderada, que teve de ser tomada conforme os parâmetros do cliente, pois o tradutor audiovisual é condicionado por diferentes fatores, um dos quais são justamente as orientações fornecidas pelos tomadores do serviço. Tomei conhecimento, também, de que o tradutor tem de ser capaz de acompanhar as tecnologias emergentes e adaptar-se rapidamente a mudanças de *software*, assim como aprender a usar as ferramentas tecnológicas disponíveis com sensatez, de maneira a produzir uma tradução de qualidade, que acompanhe o ritmo de trabalho acelerado do atual mercado de trabalho.

Com este relatório pude sistematizar as principais dificuldades experienciadas durante o estágio, referindo tanto os aspetos linguísticos como técnicos, de maneira a expor grande parte das competências adquiridas pelo tradutor audiovisual. Foi também possível investigar uma parte da história da legendagem e da dobragem e ter uma visão panorâmica destas vertentes em contexto português, o que é algo que considero essencial para um primeiro contacto com a TAV.

Afirmo, com toda a certeza, que o estágio na Buggin Media, assim como a realização deste relatório, contribuiu para o meu crescimento como tradutora, servindo

como uma oportunidade para descobrir mais sobre o mundo da TAV e para dar a conhecer a minha primeira experiência como tradutora audiovisual.

Referências Bibliográficas

- "Rei Leão" foi filme mais visto em Portugal desde 2004. (s.d.). *Jornal de Notícias*. <https://www.jn.pt/artes/rei-leao-foi-filme-mais-visto-em-portugal-desde-2004-11705967.html/>
- A indústria da dobragem: Transformar a palavra na Som Norte — #infomedia. (s.d.). #infomedia. <https://ulpinfomedia.pt/a-industria-da-dobragem-som-norte/>
- Alves, A. G., & Taborda, P. K. (2015). Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. In *XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* (pp. 483–485). Universidade do Vale do Itajaí.
- Barros, L. R. R. d. S. (2006). *Tradução audiovisual: a variação lexical diafásica na tradução para dublagem e legendagem de filmes de língua inglesa* [Universidade de São Paulo]. <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-31072007-154148/>
- Bezerra, P. (2004) Entrevista in Gontijo, M. Entrevista a Paulo Bezerra - Traduzir é uma arte. *Boletim da UFMG*. Ano 30 (1440), 6 <https://www.ufmg.br/boletim/bol1442/sexta.shtmlmelhorme>
- Buggin Media. (2017, 18 de novembro). *Buggin media vai estar na comic con 17 outra vez!!* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DFJ2JuRcVBg>
- Buggin Media. (2017a, 1 de fevereiro). *A DOBRAR COM RITA BRITO* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=H2WGNmIBNE0>
- *Bugginmedia* / *LinkedIn*. (s.d.). LinkedIn. <https://www.linkedin.com/company/bugginmedia/about/>
- Cabré, M. T. (1999). *La terminología: Representación y comunicación: elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos*. Institut Universitari de Lingüística Aplicada, Universitat Pompeu Fabra.
- Carreira, M. H. de A. (2024). *Formas de tratamento de português como designação do outro e de si: perspectivas de investigação e transposição didáctica*. <https://doi.org/10.34624/CADERNOSPLe.V0i0.36754>

- *Centro de Tradução dos Organismos da UE*. (s.d.-b). Homepage | Translation Centre For the Bodies of the EU. <https://cdt.europa.eu/pt/subtitling>
- Chorão, G. B. (2012). Resultados Preliminares de um estudo sobre tradução audiovisual infanto-juvenil: o caso da dobragem em Portugal. *Polissema – Revista De Letras Do ISCAP*, (12), 115–127. <https://doi.org/10.34630/polissema.v0i12.3071>
- Cintas, J. D. (2003). *Teoría y práctica de la subtitulación inglés/español*. Barcelona: Ariel.
- Cintra, L. (1972). *Sobre formas de tratamento na Língua Portuguesa*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Domingues, M. (2020, junho 11) Desbravar o mundo da dobragem - uma introdução. ATAV. <https://atav.pt/desbravar-o-mundo-da-dobragem-uma-introducao/>
- Filme do Rei Leão estreou há 25 anos. (s.d.). *Filme do Rei Leão estreou há 25 anos*. https://www.rtp.pt/noticias/cultura/filme-do-rei-leao-estreou-ha-25-anos_a1154173
- Gottlieb, H. (2004). Subtitles and International Anglification. *Nordic Journal of English Studies*, 3(1) (pp.219–230) DOI: <http://doi.org/10.35360/njes.32> (Disponível em: <https://njesjournal.com/articles/abstract/10.35360/njes.32/> última consulta 5/7/2021)
- Guilherme, A. R. & Bermejo V. (2015). Quão cortês é você? O pronome de tratamento você em Português Europeu. *Labor Histórico*, Rio de Janeiro, 1(2), 167-180.
- Hillman, R. (2011). Machine Translation in Kirsten Malmkjær & Kevin Windle (eds.): *The Oxford handbook of translation studies*., 27(3-4), 303–307. <https://doi.org/10.1007/s10590-012-9135-z>
- *Home - buggin media*. (s.d.). Buggin Media. <https://www.bugginmedia.com>
- Ibanez (2015, 2 de julho). 5 Dicas sobre Tradução Audiovisual. In *Alphatrad* (PT) | Agência de Traduções & Serviços Linguísticos. <https://www.alphatrad.pt/noticias/5-dicas-traducao-audiovisual>

- Mera, M. (1998) “Read my lips: Re-evaluating subtitling and dubbing in Europe” in *Links of Letters*, 6 (1998). pp.73.85.
- Nagel, S., Hezel, S., Hinderer, K., & Pieper, K. (2009). *Audiovisuelle Übersetzung. Filmuntertitelung in Deutschland, Portugal und Tschechien*. Frankfurt: Peter Lang.
- NP3 | *netflix post partner program*. (s.d.). NP3 | Netflix Post Partner Program. .
- Pereira, R.C. (2019, abril 16) Será um unicórnio? Será um dragão? Não, é o maravilhoso mundo das dobragens. *TSF - Rádio Notícias*. <https://www.tsf.pt/sociedade/sera-um-unicornio-sera-um-dragao-nao-e-o-maravilhoso-mundo-das-dobragens-10804313.html/>
- Pereira, P. H. V. (2014). *Uma hipótese de democratização cultural: a dobragem audiovisual* [Master's thesis]. Repositório do ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10071/8823>
- Pereira, S. M. (2007). *Por detrás do ecrã: Televisão para crianças em Portugal*. Porto: Porto Editora.
- Rodrigues, A. T. B. (2022). *A tradução do humor na legendagem e a opinião do espectador* [Master's thesis]. Estudo Geral – Repositório científico da Universidade de Coimbra. <http://hdl.handle.net/10316/99468>
- Roque, R., & Pinto, A. G. (2023). Formas de tratamento no português europeu: algumas considerações sobre formas neutras e não neutras. *REDIS: REVISTA DE ESTUDOS DO DISCURSO*, (13), 218-260. <https://doi.org/10.21747/21833958/red13a8>
- Rosa, A. (2009). “Ay there’s the rub”: Algumas Questões em Tradução Audiovisual. In: *So long lives this, and this life to thee*. Homenagem a Maria Helena de Paiva Correia. Lisboa: Departamento de Estudos Anglisticos, FLUL
- Santos, G. B. (2022, 6 de junho). Dobragem de voz em Portugal. *The Portugal News - Home Page of Portugal’s National Newspaper in English*. <https://www.theportugalnews.com/pt/noticias/2022-06-06/dobragem-de-voz-em-portugal/67677>
- União Europeia. (2022). *Guia do tradutor*. <http://europa.eu/!vr73jc>

- Wodevotzky, R. K., & Baitello Jr., N. (2020). Processos de criação em dublagem. *Novos Olhares*, 9(1), 173–184. <https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2020.163697>
- Xavier, C. D. S. d. A. (2010). *Esbatendo o tabu: estratégias de tradução para legendagem em Portugal* [Tese de Mestrado]. Repositório da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/1974>
- Xavier, C. D. S. d. A. (2013). Contributos para o Estudo da Legendagem, Itinerários de Investigação. *Tradução & Comunicação Revista Brasileira de Tradutores*. Nº26, Ano 2013 Repositório da Universidade de Lisboa.
- Yamaguchi, H. I. F. (2018). *A tradução audiovisual: uma abordagem funcionalista das condicionantes da legendagem e dos problemas tradutivos* [Master's thesis]. Estudo Geral – Repositório científico da Universidade de Coimbra. <http://hdl.handle.net/10316/82454>

Anexo 1 – Plano de Formação de Legendagem



BugginMedia™ Plano de Formação

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

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

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

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

Formação de dobragem com vertente prática

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

Introdução a outras áreas da Tradução Audiovisual

Audiodescrição

Tradaptação

Revisão & Controlo de qualidade

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!



BugginMedia™ PARÂMETROS

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardeiro nº81 - A
2780-098 Oeiras

Cliente 1

37 caracteres por linha

01:00 duração mínima

06:00 duração máxima

Intervalo entre legendas 03:00

Tempo de leitura (não incluindo espaços) 17 cps

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

Cliente 2

40 caracteres por linha

01:00 duração mínima

08:00 duração máxima

Intervalo entre legendas 02:00

Tempo de leitura (não incluindo espaços) 19 cps

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

Cliente 3

38 caracteres por linha

01:00 duração mínima

07:00 duração máxima

Intervalo entre legendas 02:00

Tempo de leitura (não incluindo espaços) 17 cps

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

Enviar todas as semanas relatório de Estágio + ficheiros de trabalho

Destinatário do Email: traducao@bugginmedia.com

Assunto: A/C *Nome do Coordenador* ESTÁGIO

As dúvidas devem ser colocadas no corpo do *email* e serão tiradas através do mesmo todas as segundas-feiras de manhã. Em caso de urgência devem enviar logo *email*, um dos orientadores do departamento tratará de tirar a mesma caso o orientador não esteja disponível.

Nas semanas em que estiverem a fazer revisão do trabalho dos vossos colegas, devem preencher o mapa de QC que foi na vossa pasta da Semana 1. Além do Mapa vai ainda o ficheiro de formação

**United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!**



BugginMedia™ **Formação Legendagem**

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

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

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

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

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

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

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

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

Duração: 3 segundos

Tradução e Legendagem

Ana... / BUGGIN MEDIA

Nomes dos ficheiros finais – igual ao vídeo

**United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!**



BugginMedia™ Parâmetros do cliente

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

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

Entre os quais estão comumente os seguintes pontos:

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

Nem sempre presente, deve sempre questionar-se:

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

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

Caracteres por linha

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

Tempos de leitura – 17|15

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

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

Como respeitar o tempo de leitura?

1. Cortando informação não essencial.
 - a. Nem toda a informação que é dita por um interveniente é essencial à compreensão de um episódio ou filme, pelo que há coisas que podem ser

**United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!**



BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

cortadas caso haja essa necessidade. Por exemplo, haverá momentos em que haverá demasiadas pessoas a falar muito e ao mesmo tempo (e.g. uma discussão), nessas ocasiões deveremos ter em conta o teor da discussão, que personagens a discussão afeta e dar-lhes prioridade, algo que seja dito e mais tarde mencionado etc. Estas são as informações a ter em atenção e às quais dar prioridade sempre que possível.

2. Brincando com a língua.
 - a. Para se ser tradutor, mais do que se conhecer a língua de partida deve conhecer-se (e respeitar-se) a língua de chegada. Um conhecimento profundo da língua de chega dá um sem-número de hipóteses de se brincar com a língua, cortando conectores não obrigatórios, alterando palavras por sinónimos, usando os exemplos dando particularidade ao sujeito subentendido... As hipóteses são infinitas.
3. Acrescentando um ou dois frames ao início e ao fim da legenda.
 - a. Um ou dois frames dificilmente terão influência no fazer uma legenda parecer que ficou pendurada, porque é de facto muito pouco tempo, no entanto, fazem muitas vezes a diferença nas velocidades de leitura.
 - i. Ter sempre atenção para que o plano de ação não mude.

Legendagem

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

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

Particularidades da Legendagem

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

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!



BugginMedia™ Divisão e Segmentação

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

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

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

Não separar:

- Nome de um artigo, adjetivo ou apelido
- Verbos de sujeitos, pronomes ou do seu verbo auxiliar
 - Ex.: **Quando puderes, liga / ao teu tio.** | **Quando puderes, / liga ao teu tio.**

Itálicos

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

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

**United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!**



BugginMedia™ Travessões em diálogos

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

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

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

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

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!



BugginMedia™ Reticências

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

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

Maiúsculas

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

Acrónimos – FBI, NASA, EUA

Títulos e subtítulos

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

Aspas

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

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

Números

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

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

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

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

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

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

**United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!**

Anexo 2 – Plano de Formação de Dobragem



BugginMedia™ **AUDIODESCRIPTION**

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

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

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!



BugginMedia™ SUBTITLING FOR THE HARD OF HEARING

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

Teletexto

Programas em direto não são passíveis de adaptação

Público-alvo

- surdos e dificuldade auditiva
- familiares e amigos de pessoas com deficiências auditivas

Objetivos

- aproximar público-alvo do público normo-ouvinte
- familiares/amigos do público-alvo
- dar mais acessibilidade ao público-alvo

Amarélo – quando falantes estão em ecrã

Branco – quando falantes não estão em ecrã

Ciano – identificação do nome das personagens / músicas / efeitos sonoros auditivos que causem reação nas personagens – tudo em maiúscula (fora letras de músicas)

MÚSICAS E EFEITOS SONOROS/AUDITIVOS

Sempre à esquerda

Tem de ser assinalado:

Informações fora do diálogo – tudo maiúscula (sempre que as personagens estiverem fora de cena, têm de ser identificadas, sem “:”)

Interjeições – REVELA [SENSAÇÃO]

Ex.: **REVELA DOR**

Reações – [AÇÃO]

Ex.: **CHORA**

Letras de Músicas – diálogo normal

Tema – # TEMA [NOME] – tudo maiúscula; tem de vir sempre antes da letra

Ex.: **# TEMA ELA, ÓSCAR E HOO**

Músicas só instrumentais:

TEMA [TIPO DE MÚSICA]

TEMPORIZAÇÃO E VELOCIDADE DE LEITURA

Velocidade de leitura muito reduzida

Temporização pode ser feita de forma diferente da legendagem aberta

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!



BugginMedia™ DUBBING PROCEDURES

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

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

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

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

GUIÃO VS VÍDEO

Guiamo-nos SEMPRE pelo vídeo

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

NOTAS DE TRADUÇÃO

Personagens com características na linguagem

Estrangeirismos

Começar/Acabar sempre as frases de certa forma

Sotaques

PERSONAGENS

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

LEGENDAS DE ECRÃ/INFORMAÇÕES

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

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

Exemplos:

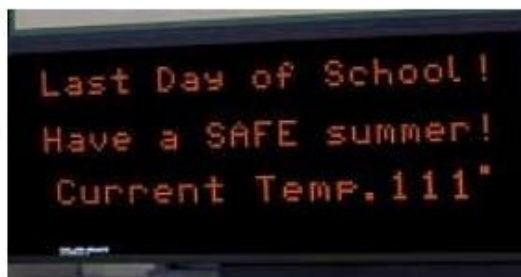
United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!



BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras



LEGENDA DE ECRÃ 00:24 – 00:00

O Valley

LEGENDA DE ECRÃ 00:27 – 00:00

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

MÚSICA

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

REAÇÕES

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

**United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!**



BugginMedia™ LINGUAGEM

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

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

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

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

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

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

REVISÃO TEXTUAL

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

Ex:

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

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!



BugginMedia™ GLOSSÁRIOS

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

Os Glossários são sempre cedidos pela Produção.

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

Os Glossários podem ter:

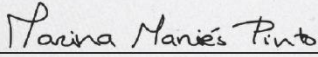
- Formas de Tratamento.
- Imagem da personagem com o seu nome e algumas características mais marcantes que podem ser relevantes.
- Número do episódio, subtítulo e um pequeno resumo. Acontece as séries terem flashbacks e pode ser preciso voltar a episódios antigos.

DESAFIOS TRADUÇÃO – ESTÚDIO

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

United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!

Anexo 3 – Certificado de Conclusão

WHIMSY BUTTERFLY	WACKY ANTS	BIPOLAR LADYBUGS	CUT MANTIS	FOLEY THE CRICKET	SUBTLE FLEA	PUNDIT SPIDER	FULLSTACK BEE	BUZZER THE CICADA
<u>CERTIFICADO</u> A Buggin Media certifica que Marcela Sierra Gonçalves Pereira completou com sucesso o Estágio de Tradução para Legendagem e Dobragem no Departamento de Tradução com o total de 375 horas. Oeiras, maio de 2024  _____ O(a) Orientador(a) 								
BugginMedia™ Audiovisual Creativity								
© 2023 BUGGIN MEDIA ALL RIGHTS RESERVED. 								