

2º CICLO
[MESTRADO EM TRADUÇÃO E SERVIÇOS LINGUÍSTICOS]

Relatório de Estágio – Buggin Media

Micaela Banza da Maia

M

2024



Micaela Banza da Maia

Relatório de Estágio – Buggin Media

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos,
orientada pelo(a) Professor(a) Doutor(a) Elena Zagar da Cunha Galvão.

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2024

M. Banza da Maia

Relatório de Estágio – Buggin Media

Dissertação realizada no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos,
orientada pelo(a) Professor(a) Doutor(a) Elena Zagar da Cunha Galvão.

Membros do Júri

Professor Doutor (escreva o nome do/a Professor/a)

Faculdade (nome da faculdade) - Universidade (nome da universidade)

Professor Doutor (escreva o nome do/a Professor/a)

Faculdade (nome da faculdade) - Universidade (nome da universidade)

Professor Doutor (escreva o nome do/a Professor/a)

Faculdade (nome da faculdade) - Universidade (nome da universidade)

Classificação obtida: (escreva o valor) Valo

Sumário

Declaração de honra	5
Agradecimentos	6
Resumo.....	7
Abstract	8
Índice de Figuras (ou Ilustrações).....	9
Índice de Tabelas (ou Quadros)	10
Índice de Gráficos.....	11
Lista de abreviaturas e siglas.....	12
Introdução.....	13
1. Estágio Curricular.....	14
1.1. Contextualização do estágio curricular na Buggin Media	15
1.2. Gestão de tarefas.....	17
1.3. Ferramenta utilizada - Sub+Dub	18
1.3.1. Sub+Dub - Modo de Legendagem	19
1.3.2. Teclas de atalho	21
1.3.3. Sincronização dos tempos de entrada e saída e legendas	22
1.3.4. Clientes, parâmetros e perfis	23
1.3.5. Sub+Dub - Modo de Dobragem.....	27
2. Projetos realizados	28
3. A Tradução Audiovisual	31
3.1. Legendagem.....	32
3.2. Dobragem	34
3.3. Evolução das ferramentas de tradução audiovisual	35
4. Desafios e dificuldades ao longo do estágio	36

4.1. Desafios técnicos	36
4.1.1. Segmentação de legendas.....	38
4.1.2. Divisão de legendas	38
4.1.3. Uso das funcionalidades do Sub+Dub / Problemas gerais da aplicação	39
4.2. Desafios linguísticos na legendagem	40
4.2.1. Terminologia.....	40
Desporto	40
Agricultura	43
Culinária.....	43
Política	44
Nomes de localidades.....	44
Nomes de animais	45
4.2.2. Referências culturais e expressões não permitidas	46
4.2.3. Trocadilhos e Piadas – Humor	47
4.2.4. Conversões	49
Considerações Finais	51
Referências.....	52
Anexos.....	54
Anexo 1 – Tabela de trabalhos realizados	54
Apêndices	56
Apêndice 1 – Parâmetros de legendagem da Buggin Media	56
Apêndice 2 – Certificado de Estágio	64

Declaração de honra

Declaro que o presente relatório é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, 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 parte(s) do presente relatório, encontrando-se todas as interações (*prompts* e respostas) transcritas em anexo.

[Porto, setembro de 2024]

[Micaela Banza da Maia]

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço à professora Elena Galvão pelo apoio e orientação para a realização deste relatório, bem como no decorrer deste Mestrado.

À Buggin Media, pela oportunidade de estagiar numa empresa de tradução audiovisual que me deu uma experiência única.

Aos tradutores internos da Buggin que sempre se demonstraram pacientes, disponíveis e me ajudaram em todo o processo que foi o estágio curricular.

Às minhas colegas Alice, Marta, Marcela, Iris, Cláudia, Matilde, Renata, Mariana e Inês pelo apoio imensurável e por estarem sempre presentes, desde o início deste Mestrado até à conclusão do mesmo, por responderem às minhas dúvidas, secarem as minhas lágrimas e por me encorajarem.

À minha família, pelo apoio constante, por não duvidarem.

E por fim, agradeço à pessoa que está sempre ao meu lado. Estou imensamente grata por fazeres parte desta etapa tão importante da minha vida.

Resumo

Este relatório de estágio pretende descrever todo o trabalho realizado em contexto do estágio curricular na empresa Buggin Media - Audiovisual Creativity & Localization, que decorreu entre fevereiro e abril de 2024 no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos na Faculdade de Letras da Universidade do Porto. As tarefas realizadas durante o estágio foram a tradução audiovisual, nomeadamente a legendagem, dobragem e audiodescrição. Este relatório tem como foco principal a legendagem e a evolução das ferramentas que permitem ao tradutor realizar esta tarefa. Serão apresentadas as áreas trabalhadas e a ferramenta utilizada, o Sub+Dub.

O pretendido com este relatório é aplicar o conhecimento e as competências aprendidos no decorrer do mestrado numa abordagem teórico-prática, com exemplos das dificuldades sentidas e das estratégias utilizadas para as resolver.

Palavras-chave: estágio, tradução audiovisual, legendagem, Sub+Dub

Abstract

This report aims to present the work carried out during the internship which took place at Buggin Media - Audiovisual Creativity & Localization, as part of the curriculum for the Master in Translation and Language Services of the Faculty of Arts and Humanities of the University of Porto. This internship lasted three months, from February to April 2024. The task carried out during the internship was audiovisual translation, subtitling, dubbing and audio description. This report focuses on subtitling and the evolution of the tools that allow the translator to carry out this translation activity. The examples presented a focus on subtitling and subtitling tools.

This report aims to apply the knowledge and skills acquired during the Master in a theoretical-practical approach, with examples that illustrate the challenges faced and strategies that were used to overcome them.

Keywords: internship, audiovisual translation, subtitling, Sub+Dub

Índice de Figuras (ou Ilustrações)

Figura 1 - Fluxo de Trabalho	17
Figura 2 - Janela primária da ferramenta Sub+Dub	19
Figura 3 - Janela secundária da ferramenta Sub+Dub.....	21
Figura 4 - Atalhos do Sub+Dub	22
Figura 5 - Faixa de áudio.....	23
Figura 6 - Vista geral dos perfis de cliente.....	23
Figura 7 - Menu de regras do cliente.....	24
Figura 8 - Opção de contornos de legenda	25
Figura 9 - Relatório de erros	26
Figura 10 - Janela primária no modo de Dobragem	27
Figura 11 - Janela secundária no modo de Dobragem	28
Figura 12 - Legenda criada pela funcionalidade “Reconhecimento de falas e tempos de entrada e saída” em português e respetiva tradução.....	37
Figura 13 - Legenda criada pela funcionalidade “Reconhecimento de falas e tempos de entrada e saída” em inglês e respetiva tradução.....	37
Figura 14 - Legenda com problemas de segmentação.....	38

Índice de Tabelas (ou Quadros)

Tabela 1 - Parâmetros de Cliente da Buggin Media	25
Tabela 2 - Exemplos de divisão correta de legendas.....	39
Tabela 3 - Glossário de futebol.....	41
Tabela 4 - Exemplos do episódio de culinária	43
Tabela 5 - Trocadilho com nome de localidade.....	45
Tabela 6 - Tradução de nomes de animais	46
Tabela 7 - Tradução de piada com a palavra almalho	47
Tabela 8 - Piada de trocadilho com cerveja	48
Tabela 9 - Piada sobre veículos	48

Índice de Gráficos

Gráfico 1 - Géneros dos produtos audiovisuais legendados	29
Gráfico 2 - Géneros dos produtos audiovisuais traduzidos para Dobragem	29

Lista de abreviaturas e siglas

FLUP	FACULDADE DE LETRAS DA UNIVERSIDADE DO PORTO
LC	LÍNGUA DE CHEGADA
LP	LÍNGUA DE PARTIDA
MTSL	MESTRADO EM TRADUÇÃO E SERVIÇOS LINGUÍSTICOS
TAV	TRADUÇÃO AUDIOVISUAL
TC	TEXTO DE CHEGADA
TP	TEXTO DE PARTIDA
U.PORTO	UNIVERSIDADE DO PORTO
UC	UNIDADE CURRICULAR

Introdução

O objetivo do presente relatório é descrever a experiência do estágio curricular realizado na empresa Buggin Media no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, bem como refletir sobre a Tradução Audiovisual (TAV), mais concretamente sobre a evolução das tecnologias e como estas facilitam o trabalho do tradutor audiovisual. O estágio foi orientado por Marina Pinto, tradutora interna da Buggin Media.

O relatório encontra-se dividido em quatro capítulos. O primeiro inclui uma apresentação da empresa de acolhimento e uma descrição detalhada do estágio e da aplicação informática utilizada durante o mesmo - Sub+Dub. O segundo capítulo apresenta dados essenciais sobre o meu desempenho e a minha evolução nas áreas da tradução audiovisual trabalhadas.

O terceiro capítulo apresenta um enquadramento teórico geral sobre a TAV nas suas vertentes de legendagem, dobragem e audiodescrição. É também feita uma reflexão sobre a importância das ferramentas de legendagem, e a evolução e relevância das mesmas para a profissão de tradutor audiovisual.

O quarto e último capítulo analisa os principais desafios de natureza técnica e linguística encontrados ao longo do estágio, refletindo igualmente sobre as soluções encontradas.

No capítulo das considerações finais é feito um balanço sobre as expectativas do estágio, o mercado de trabalho e o meu futuro enquanto profissional de tradução.

1. Estágio Curricular

O estágio curricular é uma etapa importante para quem frequenta um curso superior, pois permite aplicar o conhecimento teórico-prático adquirido no decorrer do curso. No âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, o estágio representa uma oportunidade única para observar o funcionamento de uma equipa de tradução e as diferentes fases dos projetos de tradução.

Para a seleção do estágio, foram contactadas várias empresas que já possuíam protocolo com a Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Foram realizados testes e entrevistas para avaliar os conhecimentos dos futuros estagiários e avaliar o perfil mais indicado para as funções a desempenhar na entidade de acolhimento. Várias candidaturas não passaram desta primeira fase, uma vez que algumas empresas que tinham previamente estabelecido protocolos com a FLUP não tinham disponibilidade para acolher estagiários. Esta experiência foi um breve vislumbre daquilo que futuramente pode vir a ser a realidade do mercado de trabalho, onde muitos tradutores competem para o mesmo cargo ou vaga numa empresa de tradução.

Entre outras empresas contactadas durante esta procura, a Buggin Media destacou-se pelo facto de aplicar os seus testes de conhecimentos durante o estágio e não antes, dando assim a oportunidade aos estagiários de ter uma formação inicial e ao longo do estágio para garantir a qualidade dos trabalhos realizados. Um dos motivos que levou à escolha da Buggin Media como entidade de acolhimento foi o facto de, no mestrado, o número de horas da unidade curricular (UC) de tradução audiovisual, designada Tradução Multimédia, ser reduzido em comparação com as horas das UCs de tradução técnica e científica. Isto fez com que os estudantes não tivessem a possibilidade de explorar a fundo diversos aspetos da tradução audiovisual. Após o primeiro contacto com a Buggin Media e a decisão de estagiar nessa empresa, foi apenas necessário enviar o currículo, uma carta de motivação e assinar o protocolo entre a entidade de acolhimento e a FLUP. Apesar de a maioria dos estágios oferecerem uma experiência real em que os trabalhos realizados são entregues a clientes finais, este não foi o caso

com a Buggin Media. Durante o estágio o trabalho realizado não foi entregue a um cliente final, mas apenas à minha orientadora para efeitos de formação e avaliação.

1.1. Contextualização do estágio curricular na Buggin Media

A Buggin Media é sediada em Oeiras e está presente no mercado desde 2013. Presta dois tipos de serviços: os serviços criativos, i.e., produção de filmes, guiões, 360º *storytelling*¹ (uso do vídeo 360º para a criação de uma experiência imersiva), *sound design*, animação 2D, 3D e *stop motion*, e os serviços de localização tais como dobragem, *voice over*, tradução e legendagem, audiodescrição e língua gestual.² A empresa está organizada em várias equipas, sendo que a equipa de tradução conta com a coordenadora Bárbara Silveira e dois tradutores internos, Marina Pinto e Tiago Silva. A maior parte dos serviços de tradução são do inglês para o português europeu, mas traduz-se também para português do Brasil (PT-BR), inglês (EN), espanhol (ES), alemão (DE) e grego (GR).

O estágio decorreu remotamente, de 12 de fevereiro a 26 de abril de 2024, em horário integral (7h diárias, das 9:00 às 17:00), sendo que não foi dada a opção de realizar o estágio em modo presencial.

Relativamente aos materiais para realizar as tarefas propostas durante o estágio, foi indicado que os estagiários utilizariam os seus computadores pessoais. Foi ainda pedido que fosse utilizado um teclado com teclado numérico incluído e, se possível, um rato com diversos botões de atalho, visto que a utilização do software Sub+Dub requeria tanto o teclado numérico como o rato. O Sub+Dub está em fase de desenvolvimento beta e foi a única ferramenta de legendagem e dobragem utilizada. A adaptação a esta ferramenta foi sem dúvida um processo desafiante, pois no mestrado os estudantes trabalharam maioritariamente com o Subtitle Edit.

¹ Consultar <https://pressbooks.library.torontomu.ca/360essentials/chapter/chapter-4-360-storytelling-approaches/> para mais informações.

² Estas informações foram retiradas do LinkedIn da Buggin Media. Consultar <https://www.linkedin.com/company/bugginmedia/about/>.

Durante o período de estágio, foi possível discutir estratégias de tradução com os outros estagiários da Buggin Media, sendo que, se fosse necessário esclarecer alguma dúvida, o deveríamos fazer via email. A orientadora mostrou-se disponível e pronta a ajudar, tentando responder rapidamente a todas as dúvidas.

No total eram nove estagiários, sendo quatro do MTSL na FLUP, três da Licenciatura em Tradução da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FLUL) e uma estudante do Mestrado de Tradução do Instituto Politécnico de Bragança. Os estagiários foram divididos em duas equipas, sendo que cada um dos orientadores ficou responsável por uma equipa. Cada orientador era responsável não só por esclarecer as dúvidas da sua equipa, como também por enviar os materiais (vídeo e guião) e as instruções para a realização dos projetos ao fim de cada semana.

Foi também pedido aos estagiários que elaborassem um relatório semanal interno onde eram indicadas todas as dificuldades sentidas durante a realização dos projetos, o nosso método de trabalho, problemas de tradução e outras informações consideradas pertinentes. Estes relatórios, juntamente com os projetos e a troca de emails com quaisquer dúvidas ou dificuldades, foram as ferramentas de avaliação da empresa de acolhimento, servindo de indicadores da evolução dos estagiários.

A entrega dos projetos tinha de ser efetuada até às 18:00 de cada sexta-feira. Nesse mesmo dia os estagiários recebiam os ficheiros e as instruções relativos aos projetos da semana seguinte, que eram enviados via *Wetransfer*, uma plataforma para envio de ficheiros de grandes dimensões. A organização do horário ficava ao critério dos estagiários, visto que alguns eram trabalhadores-estudantes. No entanto, os orientadores indicaram que, nos primeiros dias, o horário teria de ser das 9:00 às 17:00, sendo esse o horário que manteve durante a maior parte do período de estágio.

1.2. Gestão de tarefas

Os nossos objetivos principais, discutidos no primeiro dia de estágio, seriam melhorar a velocidade e a qualidade da legendagem de acordo com as normas da Buggin Media. Durante o estágio, os projetos variaram entre tradução, legendagem, dobragem e audiodescrição. Antes da entrega de qualquer projeto, também era necessário fazer a autorrevisão do mesmo. Na figura 1 é possível ver o fluxo de trabalho de cada semana. Às segundas iniciava o projeto da semana, registando as dificuldades e dúvidas no relatório interno. À terça ou quarta, consoante a disponibilidade da orientadora, recebia o feedback do projeto da semana anterior, que continha algumas correções a serem aplicadas. Na sexta-feira, antes de terminar o projeto da semana era necessário fazer a autorrevisão, enviar o projeto e o relatório à orientadora e aguardar pela receção do projeto para a semana seguinte, juntamente com as instruções.

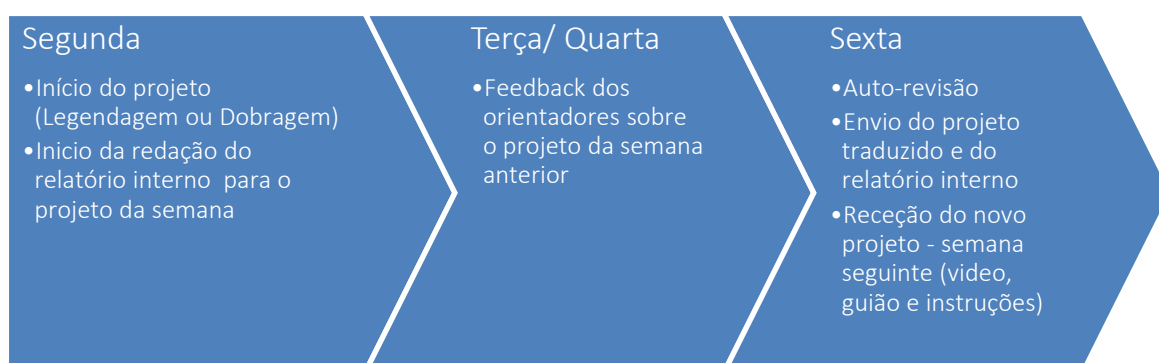


Figura 1 - Fluxo de Trabalho

Além disso, os estagiários realizaram uma “atividade em espelho”, ou seja, durante duas semanas cada estagiário ficou encarregue de rever o projeto de outro estagiário, revisão esta que era realizada utilizando uma tabela de avaliação fornecida pela entidade de acolhimento³.

Os produtos audiovisuais trabalhados ao longo deste estágio foram variados: séries de entretenimento e de animação de géneros variados, documentários de cariz científico e desportivo, programas de culinária, sobrevivência e de *design*. Quanto aos subgéneros

³ Por motivos de confidencialidade, a tabela de avaliação não pode ser divulgada.

das séries de entretenimento, os estagiários trabalharam com drama, ficção científica, crime e conteúdo infantojuvenil.

1.3. Ferramenta utilizada - Sub+Dub

Ao iniciar o estágio, foi necessário receber formação relativamente à ferramenta informática a utilizar, o Sub+Dub. Foi dado acesso à mesma uma semana antes do início do estágio para que a pudéssemos configurar e testar se funcionava sem qualquer tipo de problema nos nossos computadores.

Esta ferramenta destaca-se pela possibilidade de fazer legendagem e dobragem sem ter de trocar de aplicação. Ao longo do mestrado, a ferramenta com que mais tive contacto foi o Subtitle Edit, pelo que notei algumas diferenças quando comecei a utilizar esta aplicação.

Tal como todos os outros estagiários, participei no programa de teste beta do Sub+Dub. Esta ferramenta ainda está em fase de desenvolvimento, pelo que não corresponde à versão final que irá sair no mercado. Chaume refere que “versões beta de um software lucrativo podem ser descarregadas sem custos, o que permite aos estagiários conhecer os programas que utilizarão em empresas de legendagem”⁴ (Chaume 2021, p. 203, tradução livre). No final do estágio, os estagiários tiveram de responder a um Questionário de Usabilidade, onde foi possível apresentar sugestões de melhoria e também responder a perguntas relacionadas ao tipo de erros encontrados durante a

⁴ “(...) beta versions of lucrative software can be downloaded without charge, enabling translator trainees to become acquainted with the programs they will be using when they work for subtitling companies. ” (Chaume 2021, p. 203)

utilização do Sub+Dub. Assim, os desenvolvedores podem corrigir os erros existentes e aperfeiçoar a aplicação, a fim de lançar, no futuro, uma versão já otimizada.

A ferramenta é simples de utilizar e o manual de instruções fornece as informações necessárias para entender o uso, os atalhos e as funcionalidades.

1.3.1. Sub+Dub - Modo de Legendagem

Na figura 2 é possível ver a área de trabalho do programa Sub+Dub. Na parte superior, existe uma barra principal por onde se pode navegar pelos diferentes menus. Os menus ao dispor do tradutor permitem criar um projeto, abrir um projeto já existente, adicionar legendas, exportar ficheiros, entre outras funções.

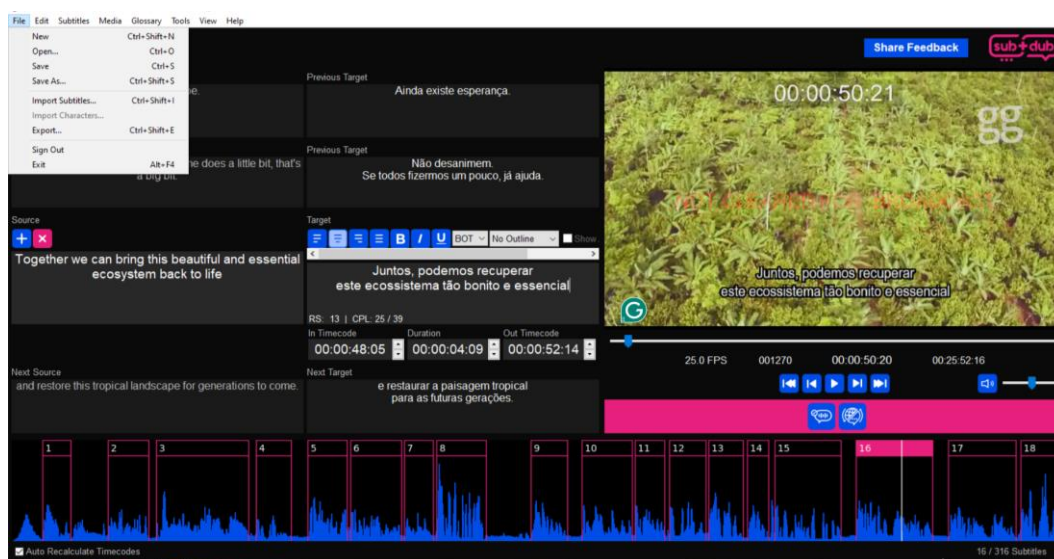


Figura 2 - Janela primária da ferramenta Sub+Dub

Na parte esquerda é possível ver as caixas que contêm o texto de partida (*Source*) e o texto de chegada (*Target*). Acima da caixa do texto de chegada, há uma barra na qual é possível seleccionar o tipo de alinhamento do texto, as formatações (negrito, itálico e sublinhado), a posição da legenda, se a mesma tem algum destaque (caixa preta, barra preta, entre outras). Existe também a opção de mostrar a tradução automática. Abaixo

da caixa do texto de chegada, temos o tempo de entrada, a duração e o tempo de saída da legenda.

Na parte direita está a janela do vídeo e, na parte inferior, as informações relativas aos fotogramas por segundo (*frames per second* - FPS). A janela vem acompanhada de outra barra, onde é possível navegar pelo vídeo, bem como aumentar ou diminuir o volume do mesmo. A seguir, temos os botões *Recognize speech and Timecodes* (Reconhecimento de fala e tempos de entrada e saída) e *Generate Auto-Translation* (Gerar tradução automática). A primeira opção permite que a ferramenta crie legendas a partir dos tempos de entrada e saída ao analisar o texto de partida (TP) e as ondas sonoras do ficheiro de som. A segunda opção faz com que a ferramenta sugira possíveis traduções para as legendas do TP utilizando motores de tradução automática. Apesar desta opção estar disponível no Sub+Dub, não foi possível utilizar a mesma porque não funcionava. Quanto ao motor de tradução automática que a ferramenta utiliza, foi feito um contacto com os desenvolvedores do Sub+Dub, mas não foi possível obter essa informação.

Na parte inferior do ecrã, aparece uma representação gráfica do áudio, onde também é possível navegar pelas diversas partes da faixa de áudio com o cursor. Também é possível definir os tempos de entrada e saída nesta barra ao clicar com o rato e utilizando os atalhos de teclado.

Na figura 3 é possível ver a segunda janela do Sub+Dub. Uma vez que a aplicação abre automaticamente a primeira e a segunda janela, é sempre mais vantajoso utilizar dois monitores. A segunda janela mostra, do lado esquerdo, uma tabela com o número da legenda e o texto traduzido, dependendo do progresso da tradução. Do lado direito há a caixa das anotações, onde fica também o número da legenda que foi anotada e o respetivo texto. Por baixo das legendas, temos o glossário, que funciona como uma base de dados terminológica. A aplicação permite ter vários glossários ativos ao mesmo tempo, bem como definir a ordem dos glossários seleccionados. Abaixo aparecem

também as correspondências do glossário, onde é possível ver a expressão original, a expressão traduzida e o glossário.

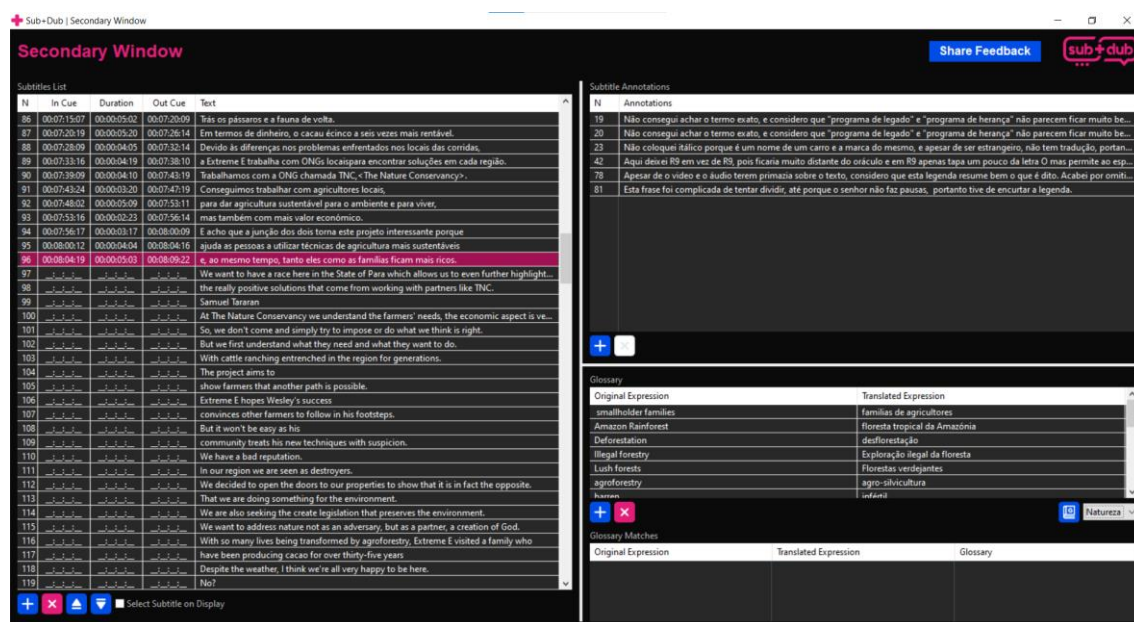


Figura 3 - Janela secundária da ferramenta Sub+Dub

1.3.2. Teclas de atalho

Quando foi facultado o acesso à aplicação, foi indicado que deveríamos ler o manual de instruções, pois este continha uma breve explicação sobre o funcionamento dos vários modos da aplicação, da área de trabalho e dos atalhos. A utilização eficaz do Sub+Dub depende muito dos atalhos para diversas funções, sendo esse o motivo pelo qual nos pediram um teclado numérico e um rato com mais de dois botões. A aplicação define previamente os atalhos, mas é possível definir um atalho secundário. A maioria das funções está ligada a atalhos, pelo que foi necessário memorizar os mesmos. Uma vez memorizados, estes tornam-se intuitivos e tornam o processo mais rápido, visto que não é necessário procurar menus e opções para realizar uma tarefa específica. Felizmente, habituar-me aos atalhos foi relativamente fácil.

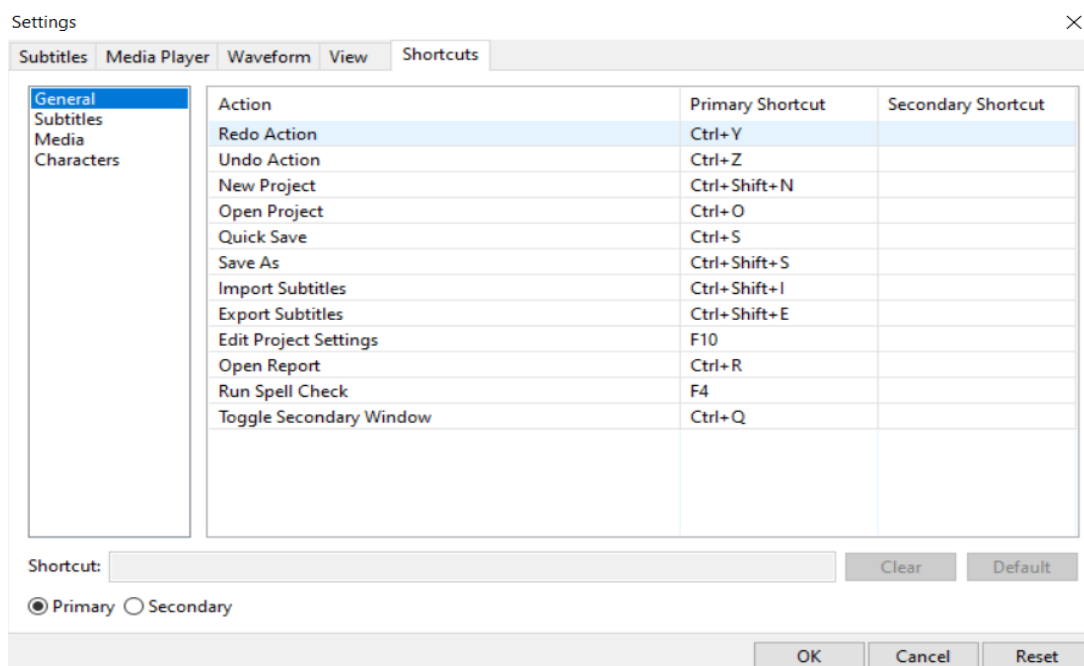


Figura 4 - Atalhos do Sub+Dub

1.3.3. Sincronização dos tempos de entrada e saída e legendas

A sincronização das legendas é uma tarefa que requer muita atenção e cuidado. Durante as primeiras quatro semanas de estágio, durante as quais as tarefas foram exclusivamente de legendagem, introduzi todos os tempos de entrada e saída manualmente, pois desconhecia a existência da funcionalidade de “Reconhecimento de fala e tempos de entrada e saída”. Este processo é feito ao clicar com o cursor na faixa de áudio, utilizando em seguida os atalhos F11 para colocar o tempo de entrada e o atalho F12 para colocar o tempo de saída. O guião que nos era enviado juntamente com os ficheiros para o projeto semanal era um documento Word onde constavam as legendas e, por vezes, também os tempos de entrada. Contudo, alguns dos tempos não estavam corretos, pelo que era sempre necessário conferir e ajustar manualmente os tempos na faixa de áudio. Mais tarde, durante a formação em dobragem (cf. Capítulo 1.3.5) perguntei se existiria uma forma de automatizar o processo de colocação dos tempos de entrada e saída das legendas, pois despendia mais tempo a fazer essa tarefa

do que a realizar a tradução. Foi nessa altura que descobri a existência da funcionalidade indicada acima, que me teria permitido poupar muito tempo.

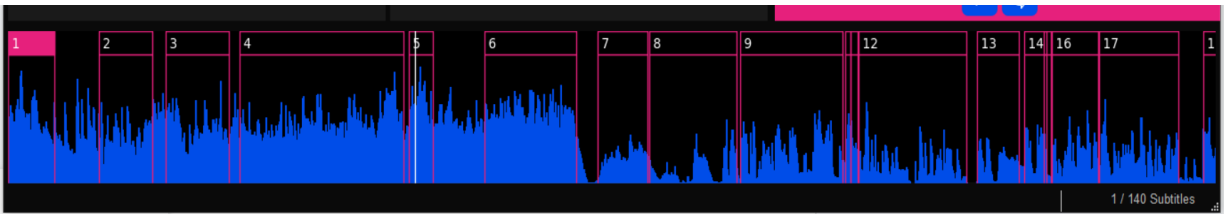


Figura 5 - Faixa de áudio

1.3.4. Clientes, parâmetros e perfis

O Sub+Dub permite ao tradutor criar diferentes perfis conforme os parâmetros estabelecidos pelo cliente. A cada semana recebíamos a indicação de quais eram os parâmetros a seguir. Para criar o perfil de cliente, o tradutor tem de ir ao menu Legendas e clicar na opção Definições de Perfil.

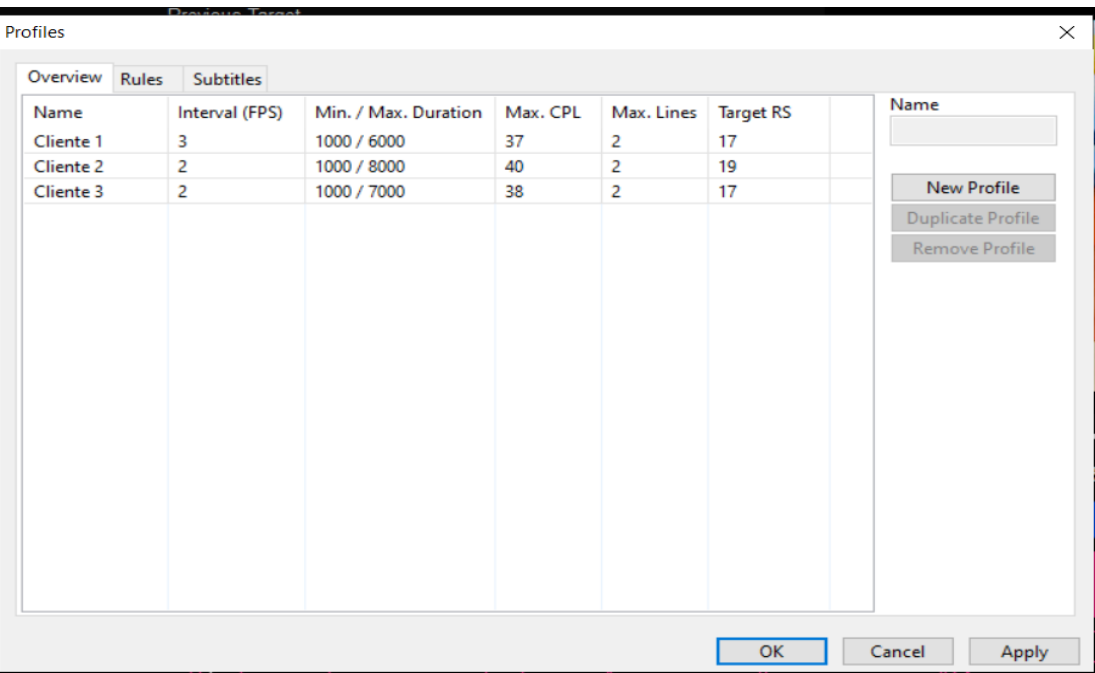


Figura 6 - Vista geral dos perfis de cliente

Em cada perfil de cliente podemos ajustar diversas opções. No sub-menu “Regras” é possível editar o tempo mínimo e máximo de permanência da legenda no ecrã, a velocidade de leitura, a duração do intervalo entre legendas, entre outros. Durante todo o estágio, os parâmetros dos clientes mantiveram-se iguais. O Sub+Dub guarda os perfis criados, sendo que quando se inicia um novo projeto é possível escolher o perfil pretendido. Durante o estágio, criei o perfil para os parâmetros dos três clientes com que trabalhei e que, por razões de confidencialidade, denominarei Cliente 1, Cliente 2 e Cliente 3.

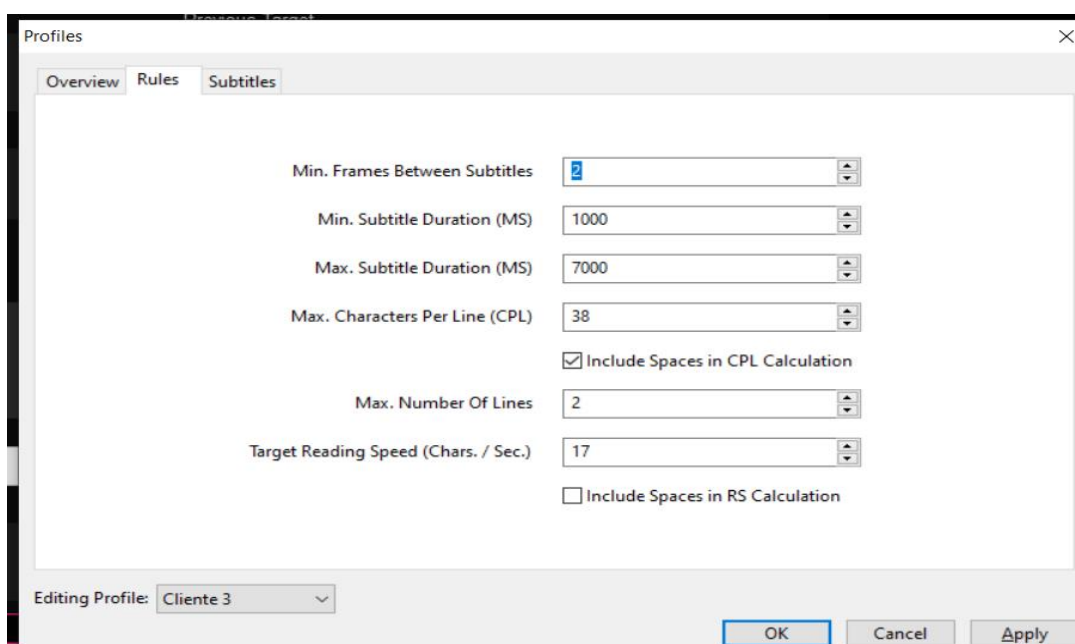


Figura 7 - Menu de regras do cliente

Cliente 1	Cliente 2	Cliente 3
•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 •Oráculos –traduzir sempre que houver espaço sem legenda •Ghost boxed outline quando a legenda tapa o oráculo	•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 •Oráculos – não traduzir, sobem-se as legendas imediatamente acima do oráculo •Não colocar ghost •Se cobrir a cara do interveniente ao subir, usa-se ghost boxed outline	•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 •Oráculos – traduzir sempre que houver espaço sem legenda •Ghost boxed outline quando a legenda tapa o oráculo

Tabela 1 - Parâmetros de Cliente da Buggin Media

Como é possível verificar na Tabela 1, estes parâmetros são bastante específicos e, por isso, foi necessário entender o que alguns dos termos significavam. Por exemplo, “*ghost box*” refere-se ao tipo de contorno utilizado na legenda. O Sub+Dub tem contornos disponíveis, mas durante o estágio foi utilizado apenas o *ghost box*. Esta opção cria um fundo cinza que apenas cobre a legenda.



Figura 8 - Opção de contornos de legenda

Em todos os projetos de legendagem foram aplicados estes perfis, sendo que cada projeto utilizava um dos três. O cliente 1 e 3 têm parâmetros muito semelhantes e foram os mais difíceis de trabalhar quanto aos caracteres por linha e à duração das legendas. O cliente 2 tem as regras mais fáceis, pois permite mais caracteres por linha, o que aumenta o tempo de leitura, mas ao mesmo tempo possibilita reter mais informações nas legendas. Já o cliente 1 trouxe mais dificuldades uma vez que exigia um menor

número de caracteres, o que obriga a condensar a informação apresentada nas legendas.

Uma das funcionalidades que mais me ajudou a manter estes parâmetros em consideração foi o relatório de erros, que fica disponível ao utilizar o atalho de teclas Ctrl + R. Este atalho indica o número da legenda em que se encontra um erro, bem como o tipo de erro. Ao clicar duas vezes no erro, a ferramenta mostra automaticamente a primeira janela do Sub+Dub com a legenda onde se encontra o erro. Esta função é útil e poupa tempo ao tradutor, pois é possível resolver o erro numa questão de segundos.

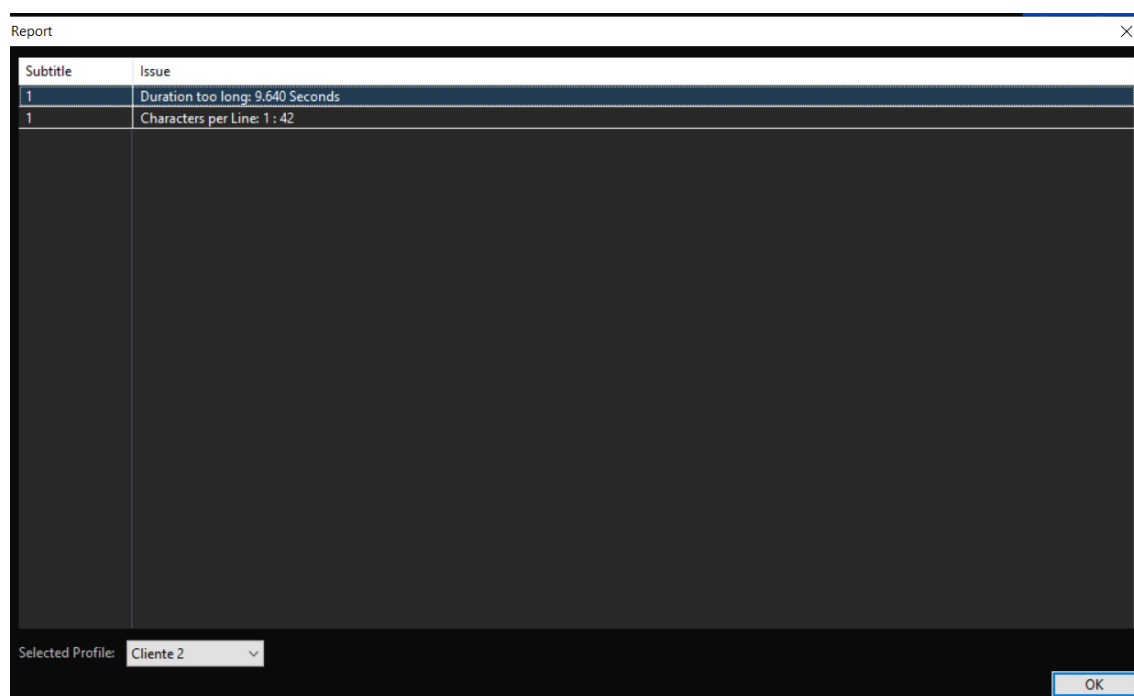


Figura 9 - Relatório de erros

Por fim, uma outra funcionalidade importante do Sub+Dub é a que permite criar vários glossários ligados a diferentes temas e com diferentes pares de línguas. Os glossários podem ser ativados e organizados pelo tradutor, dependendo das necessidades de tradução. Se, durante o processo de tradução, uma das palavras do TP estiver presente num dos glossários selecionados, a aplicação irá mostrar, na segunda janela (ver figura

3), a expressão original e a expressão traduzida e, na primeira janela (ver figura 2), a palavra irá aparecer destacada no TP.

1.3.5. Sub+Dub - Modo de Dobragem

No começo da quinta semana de estágio, iniciamos a formação em dobragem, onde ficamos a conhecer o outro modo de trabalho no Sub+Dub. Esta aplicação permite que escolhamos o modo de Dobragem ou Legendagem durante a criação de um projeto. No que toca às funcionalidades, o modo de Dobragem é muito semelhante ao modo de legendagem e, por isso, neste capítulo, serão mencionadas apenas as funcionalidades específicas deste modo. Na janela principal (ver Figura 9) temos, abaixo do TP, as opções de adicionar um novo personagem, seleccionar um dos personagens já criados e indicar se o personagem está em cena ou não.

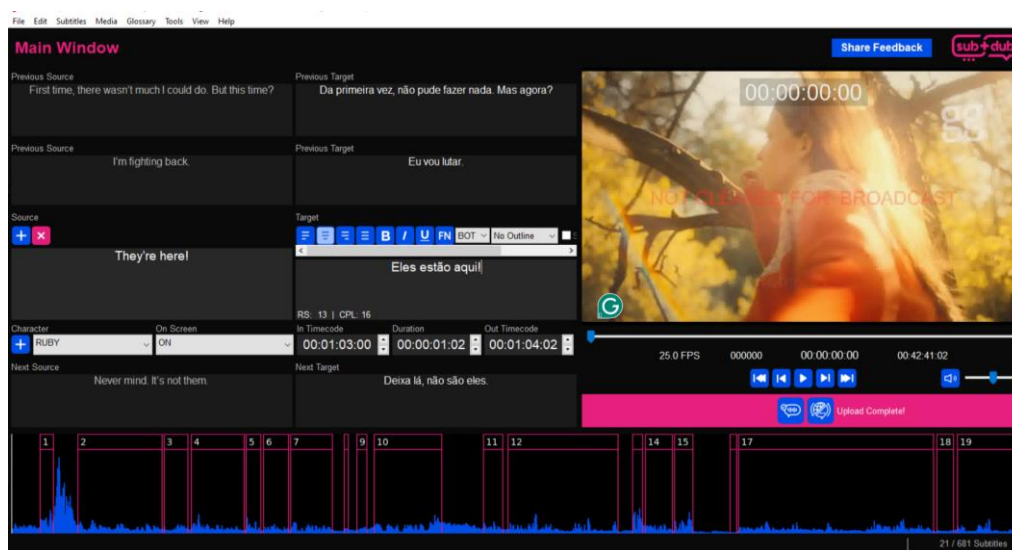


Figura 10 - Janela primária no modo de Dobragem

Na janela secundária (ver Figura 10), na parte esquerda da ferramenta, por baixo da tabela das legendas temos uma tabela com os personagens. Nessa tabela encontramos o nome original e o nome traduzido do personagem, o seu género e o nome do ator que irá dobrar a sua voz. Além disso, é, também, possível definir uma imagem para

representar o personagem. O género ajuda a que seja possível atribuir uma voz mais adequada ao personagem que será dobrado.

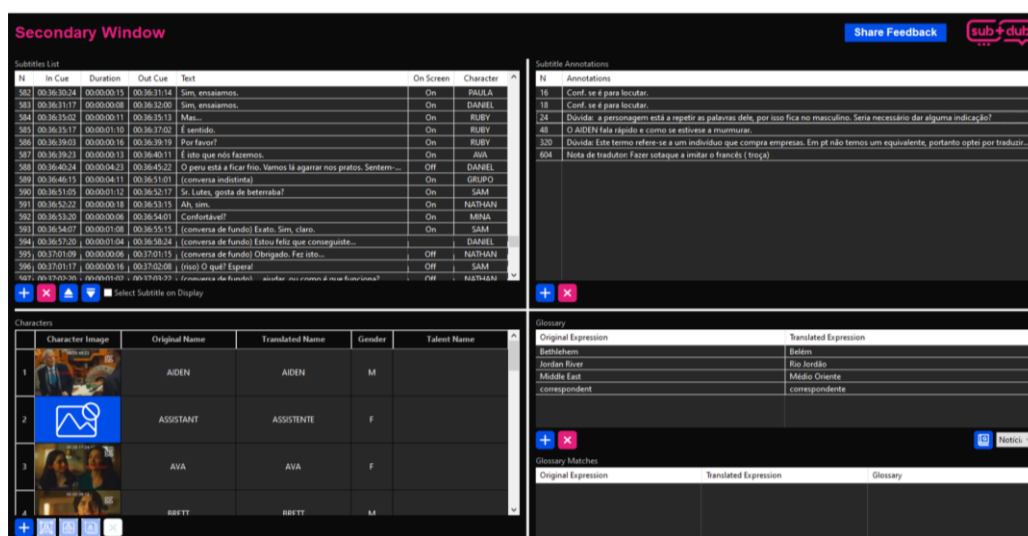


Figura 11 - Janela secundária no modo de Dobragem

2. Projetos realizados

Durante o estágio, tive a possibilidade de trabalhar com diversos tipos de programas audiovisuais, o que indicou a variedade de materiais com que a entidade de acolhimento trabalha. Quanto aos pares de línguas, trabalhei maioritariamente com EN-PT, mas tive ainda a oportunidade de trabalhar com o par ES-PT num dos projetos. Além disso, o projeto 10 merece especial atenção, pois tinha como língua original o japonês, mas o guião fornecido aos estagiários utilizava o inglês como língua ponte. Neste capítulo, serão apresentados alguns gráficos com o tipo de programas que foram legendados e dobrados pelos estagiários. Devido a motivos de confidencialidade, não é possível mencionar os nomes dos produtos audiovisuais, pelo que será indicado apenas o género de programa. Como é possível verificar no Gráfico 1, durante as semanas de legendagem, houve uma prevalência de projetos relacionados com o desporto, sendo possível concluir que este é um dos géneros pedidos com maior frequência devido à

rapidez com que o conteúdo desportivo é lançado na televisão e em plataformas de *streaming*.

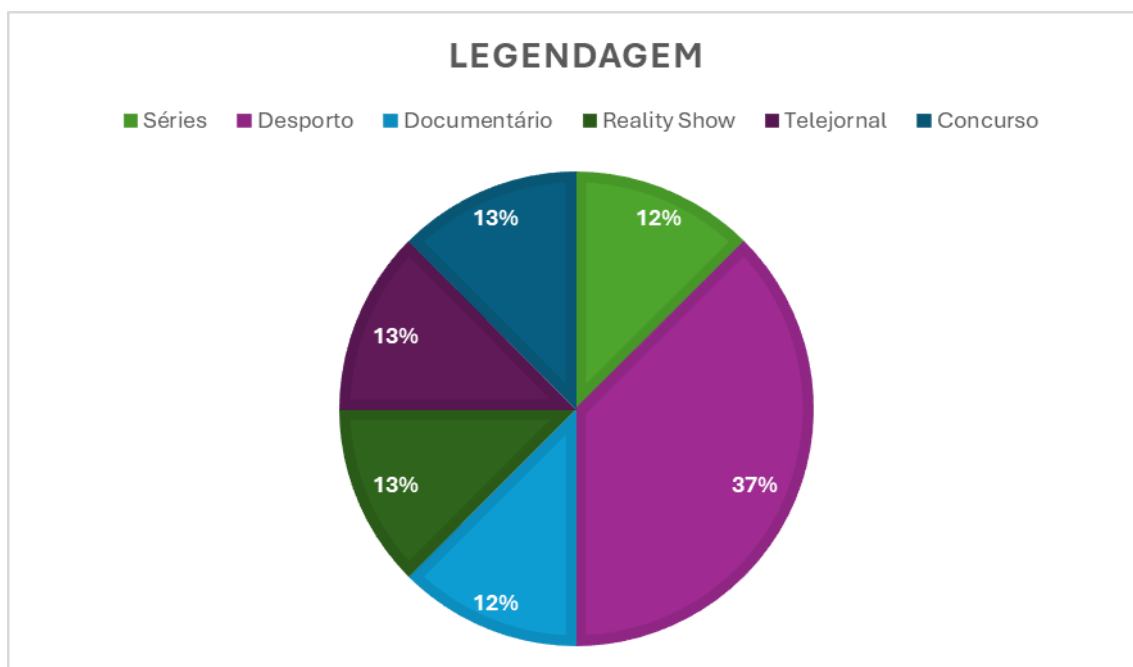


Gráfico 1 - Géneros dos produtos audiovisuais legendados

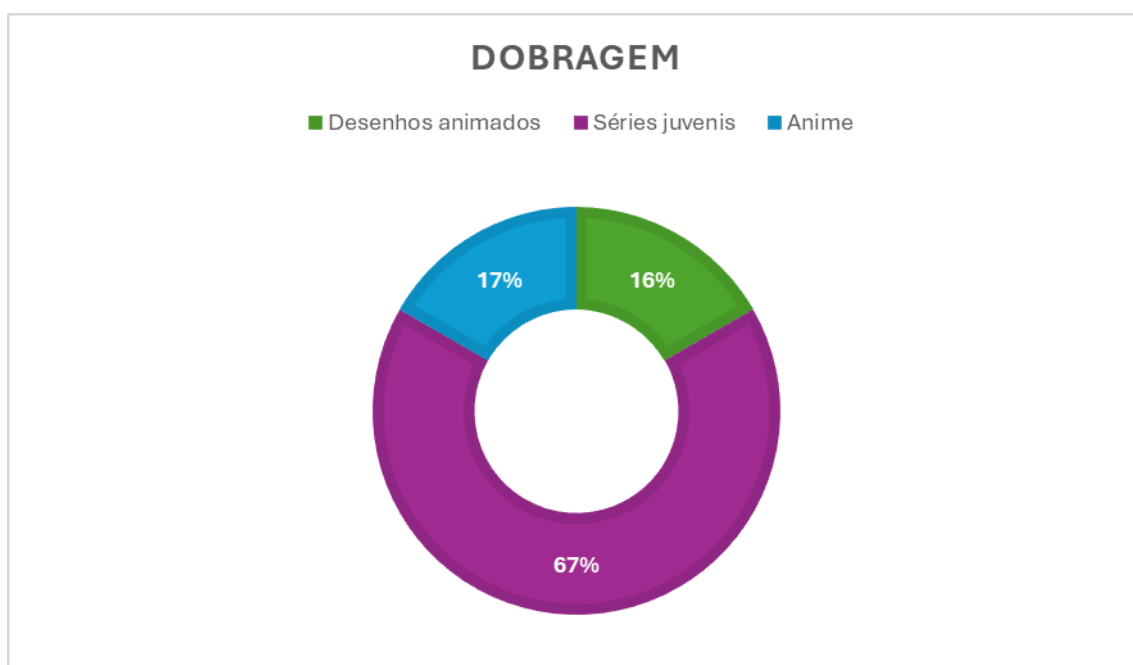


Gráfico 2 - Géneros dos produtos audiovisuais traduzidos para Dobragem

No que toca às semanas de dobragem, é possível observar que a dobragem de figura animada (desenhos animados e animações) prevalece sobre a dobragem de figura humana (séries com atores).

O total de horas de conteúdo audiovisual traduzido e legendado foi 6 horas e 16 minutos, enquanto na dobragem foi apenas 2 horas e 41 minutos. Esta diferença deve-se ao facto de que os estagiários realizaram 9 projetos de legendagem, mas apenas 6 projetos de dobragem. Além disso, no que toca à audiodescrição, foi realizado apenas 1 projeto. Por fim, o número total de legendas criadas em todos os projetos foi de 7216.

De modo a verificar a evolução que ocorreu ao longo do estágio a nível de rapidez e também da eficácia do uso da ferramenta, foi feita a análise dos projetos 1 e 15, que utilizaram o mesmo produto audiovisual. Este produto tem um total de 48 minutos e 57 segundos. Na primeira semana foram necessários dois dias para fazer a tradução, dois dias para a divisão das legendas e a inserção manual dos tempos de entrada e saída. Já no projeto 15, a tradução demorou apenas 3 horas e meia e a legendagem demorou 3 horas e meia, visto que com o uso da opção “Reconhecimento de falas e tempos de entrada e saída” da ferramenta Sub+Dub foram apenas necessários alguns minutos para a criação dos tempos e das legendas. O restante tempo foi dedicado a fazer a divisão correta das legendas e verificar os tempos de entrada e saída. Infelizmente não foi possível fazer nenhuma outra comparação de evolução mais precisa, visto que todos os projetos possuíam durações e temáticas diferentes. Apesar de este método indicar que existiu uma evolução e uma melhoria significativa da qualidade da tradução e da produtividade, é necessário ter em conta que, devido ao projeto ser exatamente o mesmo, já existia um conhecimento prévio derivado da primeira tradução e revisão apesar de os estagiários terem de refazer toda a tarefa (tradução e legendagem) do zero.

3. A Tradução Audiovisual

O propósito deste capítulo é apresentar um breve enquadramento teórico da TAV, com particular enfoque nas dificuldades técnicas e linguísticas encontradas na realização da tradução para a legendagem. É também importante notar que o tema geral deste relatório é a evolução das ferramentas de apoio à Tradução Audiovisual, pelo que é necessário fazer uma abordagem a essa temática e à história da tradução audiovisual, que está intimamente ligada à evolução destas ferramentas. Segundo Cintas e Remael (2014, p. 8, tradução livre) “desde 1930 que a imagem vem acompanhada da palavra e com a palavra surge a necessidade de traduzir.”⁵ Chiaro, (2009, p. 141) define a TAV como uma das vertentes da tradução que tem como foco a tradução da informação verbal transmitida nos canais acústico e visual. Assim, a TAV contém signos verbais e signos não-verbais e, por isso, segundo Jakobson (1959, p. 233) podemos considerar este tipo de tradução uma tradução intersemiótica. A TAV distingue-se de outros tipos de tradução por lidar com produtos que contêm a componente visual, auditiva e textual, tais como filmes, desenhos animados, documentários e videojogos.

Segundo Chaume (2013, p. 105, tradução livre) “a complexidade da tradução audiovisual consiste na criação de diálogos que simulam o discurso espontâneo e são construídos não só através da linguagem escrita e falada, mas também através de código não verbal, ao mesmo tempo que se restringem às limitações de espaço e tempo impostas pela imagem.”⁶ Além disso, é importante notar que a TAV não consiste apenas na tradução de diálogos, podendo ser também necessário traduzir informações do canal visual, tais como cartazes, capas de jornais, entre outros. É, também, importante ter em conta que, no que toca aos signos verbais, pode ser necessário traduzir ou dar informações sobre músicas, ruídos de fundo, entre outros.

⁵ "A common companion of the image since the 1930s has been the word, and with the word comes the need for translation." - Cintas e Remael, 2014, p. 8

⁶ "(...) the complexity of audiovisual translation resides in creating dialogues that emulate a prefabricated spontaneous mode of discourse (particularly in fictional texts), that are constructed through written and spoken language, but also through other non-verbal codes of meaning, and at the same time must comply with the time and space limitations that the images impose on the translation(...)" – Chaume, 2013, p. 105

3.1. Legendagem

A legendagem faz parte da TAV e refere-se à tradução do diálogo apresentado no produto audiovisual. Este diálogo aparece juntamente com a imagem e, por norma, ficar posicionado ao centro e na parte inferior do vídeo, de modo a não interferir com as ações que ocorrem no vídeo. Para além de mostrar em texto aquilo que os espectadores estão a ouvir, as legendas identificam também informações relevantes que podem constar na ação. Visto que existem restrições de espaço determinadas pelas dimensões de imagens e ecrãs, é necessário que a legendagem tenha regras específicas de espaçamento, divisão de linhas, número de caracteres e tempo de leitura (Díaz-Cintas e Remael, 2014, p.8-9).

Para além das legendas interlinguísticas, existem também as legendas para surdos e ensurdecidos. Estas legendas podem variar em cor, posição no vídeo e também indicam informação adicional como emoções perceptíveis na voz dos personagens, canções ou sons de fundo. (Díaz-Cintas e Remael, 2014, p.14). Atualmente, na maioria dos serviços de *streaming*, este tipo de legendas encontra-se disponível. Nos canais televisivos, por outro lado, predominam as legendas interlinguísticas.

Na legendagem, o tradutor precisa de ter em conta não só as informações do canal auditivo (diálogo, músicas, etc.), mas também as informações visuais (gestos, linguagem corporal, etc.). Além disso, é necessário o tradutor ter conhecimentos ligados ao tema do produto audiovisual e à cultura de partida e cultura de chegada, para que seja possível transmitir a mensagem de uma forma acessível aos espectadores.

Chiaro et al. (2008, p. 3, tradução livre) indicam que “embora todas as dimensões sejam importantes em termos de comunicação, o visual e o não-verbal, isto é, a imagem, têm mais peso do que a palavra.”⁷ A legendagem tem um carácter multidimensional e encaixa-se na tradução intersemiótica que é “a interpretação dos signos verbais através

⁷ “Although, *a priori*, all dimensions could be thought to be equally important in terms of communication, the reality is that the visual-nonverbal, i.e. the image, seems to carry more weight than the word (...)” - Chiaro, 2008, p.3

de sistemas de signos não-verbais” (Jakobson, 1959, p.233)⁸, visto que os produtos audiovisuais contêm elementos como a imagem (expressões faciais, aparência dos intervenientes, locais da ação, referências culturais), iluminação e diferentes sons (diálogo, efeitos sonoros, música e até a ausência destes elementos). Todos estes aspetos transmitem uma mensagem, contribuindo para a criação de significado. Durante o processo tradutivo, é necessário tê-los todos em conta para poder tomar as decisões mais adequadas. Cintas e Remael (2014, p.145, tradução livre) indicam que alguns dos obstáculos que ocorrem na tradução audiovisual são:

As limitações de espaço e tempo, a necessidade de transformar a fala em texto escrito, a presença da imagem e do TP são alguns dos desafios que os tradutores-legendadores enfrentam. No entanto, todas as formas de tradução trazem desafios e todos os textos traduzidos são o resultado de leitura, interpretação e escolhas – Cintas e Remael, 2014, p.145⁹

Para além destas dificuldades, existem também as referências culturais, estilo, registo, sotaques, dialetos e humor. Para contornar estes obstáculos são necessárias estratégias tradutivas. Cintas e Remael (2014, p.202) enumeram as seguintes estratégias: empréstimo (loan), tradução literal ou decalque (calque), explicitação (explicitation), substituição (substitution), recriação lexical (lexical recreation), compensação (compensation), omissão (omission) e adição (addition).

⁸ “(...)an interpretation of verbal signs by means of signs of nonverbal sign systems.” – Jakobson, 1959, p. 233

⁹ “Limitations of space and time, the particularity of rendering speech in writing, the presence of the image and the presence of the ST are some of the challenges that subtitlers must face, but all forms of translation pose challenges and all translated texts are the result of reading, interpretation and choice. - Cintas e Remael, 2014, p. 145

3.2. Dobragem

A dobragem é outra das vertentes da tradução audiovisual, sendo que em Portugal é maioritariamente vista em séries de animação para crianças. De acordo com Chaume (2012), a dobragem:

consiste na substituição do diálogo da LP da faixa original de um filme (ou qualquer texto audiovisual) por outra faixa onde foram gravados os diálogos traduzidos na LC. As restantes faixas ficam inalteradas (a banda sonora – que inclui tanto a música como os efeitos especiais – e as imagens) – Chaume, 2012, p.1¹⁰

A dobragem teve origem após o aparecimento do cinema sonoro, sendo que na década de 1930 foi explorada uma solução sob a forma de várias versões do mesmo filme “em que o mesmo realizador fazia o mesmo filme em duas ou três línguas diferentes (ex. Francês, Alemão e Espanhol) utilizando os mesmos atores” ¹¹(Bosseaux, 2019, p. 49, tradução livre). Este processo, no entanto, não era o mais viável e, por isso, foi descartado pela sua ineficiência devido “aos custos elevados e aos maus sotaques que tornavam a compreensão dos diálogos impossível”¹² (Loghin, 2018). Em alguns países como a Espanha, a Itália e a Alemanha, a dobragem é a variedade escolhida em vez da legendagem, por motivos de manipulação e censura (Bosseaux, 2019, cap. 4, p. 49, tradução livre)¹³. No que toca aos motivos pelos quais a dobragem é mais vantajosa do que a legendagem, Xavier (2003) indica que:

Na modalidade da dobragem, deparamo-nos com um TP oral, na língua de partida (LP), integralmente substituído por um TC, também oral, na língua de chegada (LC). A menor redução do TP, o respeito pela imagem e o facto de chegar à grande maioria dos recetores da cultura de chegada (CC) são apenas algumas das vantagens atribuídas à dobragem, em oposição à legendagem. – Xavier, 2003, p. 75

¹⁰ “(...) it consists of replacing the original track of a film’s (...) source language dialogues with another track on which translated dialogues have been recorded in the target language. The remaining tracks are left untouched (the soundtrack – including both music and special effects – and the images” – Chaume, 2012, p. 1

¹¹ “(...) whereby the same director would make the same film in two or three different languages (e.g. French, German and Spanish) using the same actors (...)” - Bosseaux, 2019, cap. 4, p. 49

¹² “This idea turned out to be inefficient because of its high costs and because bad accents and bad pronunciation made it almost impossible for the audience to understand the dialogues.” – Loghin, 2018

¹³ “(...) dubbing has been often accounted for in terms of censorship and manipulation—in particular in relation to Spain, Italy and Germany ” - Bosseaux, 2019, cap. 4, p. 49

Já a empresa Amberscript (2023) considera que algumas das vantagens da dobragem são “tornar o conteúdo acessível a um público mais vasto e permitir a localização do produto” e também eliminar as barreiras linguísticas que um produto audiovisual estrangeiro pode trazer ao público.

3.3. Evolução das ferramentas de tradução audiovisual

A história da tradução audiovisual e das suas ferramentas está intrinsecamente ligada à evolução das tecnologias e ao fenómeno da globalização.

Chaume (2018, p.1, tradução livre) afirma que a tecnologia digital teve um papel fundamental “não apenas no processo de produção e distribuição do conteúdo audiovisual, mas também no processo de localização e consumo de produtos audiovisuais.”¹⁴ Por este motivo, os tradutores tiveram de se adaptar às tecnologias e soluções existentes na época em que a sua profissão era realizada. Numa entrevista disponível no canal Youtube da Buggin Media (2024), Carla Feliciano, tradutora audiovisual, afirma que:

Quando eu comecei... ninguém tinha *software* de legendagem em casa. Portanto, o trabalho era feito nas empresas. Nós íamos às empresas buscar o material em cassetes VHS com *scripts*. Não havia nada enviado por email, era tudo em papel. E depois ao fim de uns dias voltávamos à empresa para legendar num equipamento específico, enorme, gigantesco.¹⁵

Durante os anos '70 do século passado, com a chegada do VHS, os tradutores necessitavam de um leitor de vídeo para ver as cassetes e também de uma televisão para poder assistir ao produto audiovisual. Obviamente, os prazos eram mais extensos devido às limitações tecnológicas. Feliciano (2024) afirma ainda que “Se levasse para casa trabalho para uma semana, que na altura ainda se conseguia prazos assim... Ia com uma mala de viagem com cassetes VHS e *scripts*”. Desde então, devido ao avanço das tecnologias, o tradutor precisa apenas de um computador, onde pode reproduzir o produto audiovisual através de uma cópia digital do mesmo, e de um *software* de legendagem. Desta forma, o tradutor pode “visualizar o vídeo original, digitar a sua

¹⁴ “(...) not only in the process of production and distribution of audiovisual content, but also in the process of localization and consumption of audiovisual products.” (Chaume, 2018, p. 1)

¹⁵ Consultar <https://www.youtube.com/watch?v=q7RS0v73WDY> para mais informações.

tradução, colocar os tempos de entrada e saída, verificar as mudanças de cena” (Cintas e Massidda, 2019, p. 257, tradução livre)¹⁶, entre outros. Com estas mudanças, aumentou também a produtividade dos tradutores e o tempo expectável para um produto audiovisual ser traduzido passou de uma semana para algumas horas.

É possível concluir que a evolução das ferramentas de tradução audiovisual, que possuem uma panóplia de funcionalidades, ajuda o tradutor a ser mais eficiente no processo de legendagem de um produto audiovisual.

A experiência que os estagiários tiveram com este tipo de ferramentas, não apenas nas UCs durante o mestrado, mas também em contexto de estágio, foi exatamente de que este tipo de funcionalidades e ferramentas aumentaram a sua produtividade e que foi possível aumentar o volume de trabalho por semana devido a essa evolução.

4. Desafios e dificuldades ao longo do estágio

Este capítulo apresenta alguns dos desafios que surgiram ao longo do estágio, bem como as soluções encontradas para os solucionar. Os desafios serão divididos entre técnicos e linguísticos e serão apresentados por ordem cronológica, começando pelo primeiro projeto.

4.1. Desafios técnicos

Existiram vários desafios técnicos. Um dos mais recorrentes deveu-se ao uso da opção “Reconhecimento de falas e tempos de entrada e saída” da ferramenta Sub+Dub. Esta opção da ferramenta foi por vezes útil e por vezes inútil. Por se tratar de uma opção que utiliza as ondas sonoras para transcrever o áudio do produto audiovisual, funciona relativamente bem caso a LP seja o inglês, mas apresenta ainda muitas falhas no caso da LP ser o português, sobretudo se o diálogo for muito rápido.

¹⁶ “(...) watch the original video, type their translation, decide the in and out times of each subtitle, take due care of shot changes (...)” - Cintas e Massidda, 2019

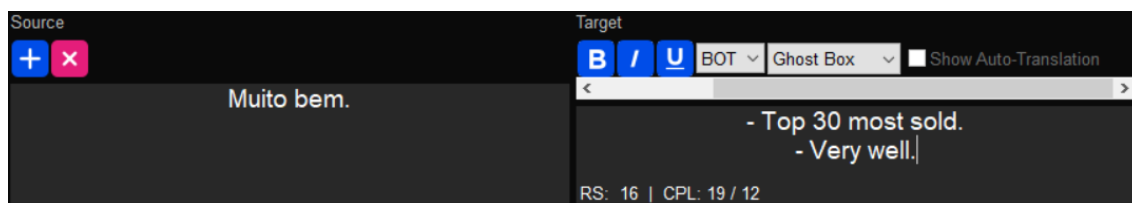


Figura 12 - Legenda criada pela funcionalidade “Reconhecimento de falas e tempos de entrada e saída” em português e respetiva tradução

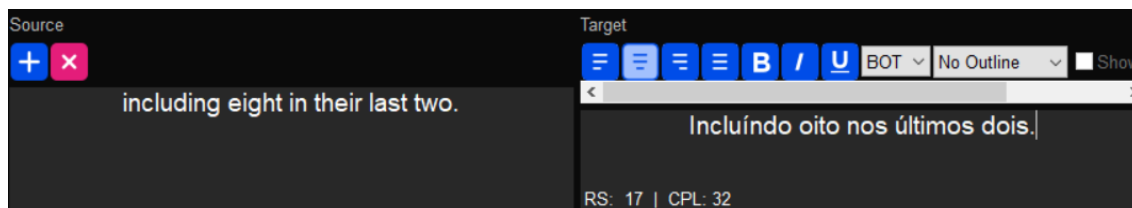


Figura 13 - Legenda criada pela funcionalidade “Reconhecimento de falas e tempos de entrada e saída” em inglês e respetiva tradução

Outros desafios técnicos encontrados foram a segmentação das legendas e, também, os parâmetros dos clientes, tais como o número de caracteres por linha, a velocidade de leitura e a duração das legendas. Como estes parâmetros variavam consoante o cliente, existia um processo de habituação durante o qual demorava algum tempo a acostumar-me às restrições de cada cliente. Além disso, foi, por vezes, necessário recorrer a algumas das estratégias indicadas no guião da Buggin Media tais como a substituição de uma palavra por um sinónimo com menos caracteres. Este desafio trouxe algumas dificuldades quando os diálogos eram extensos.

4.1.1. Segmentação de legendas

A divisão de legendas consiste na separação das palavras entre as duas linhas que compõem a legenda, ao passo que a segmentação consiste na separação do texto em diversas legendas ao longo do projeto. Esta foi sem dúvida uma das maiores dificuldades ao longo do estágio. Por vezes, os diálogos dos guiões não eram segmentados, e o processo de segmentação tinha de ser feito pelos estagiários. Tanto o TC como o TP tinham de estar divididos corretamente para ficarem alinhados. Para realizar uma segmentação adequada, era necessário ouvir o áudio e dividir as legendas de acordo com as pausas no discurso dos falantes. O exemplo abaixo mostra uma legenda criada através do reconhecimento de áudio. Sem utilizar a faixa de áudio, não é possível saber se existe mais de um interveniente na cena.

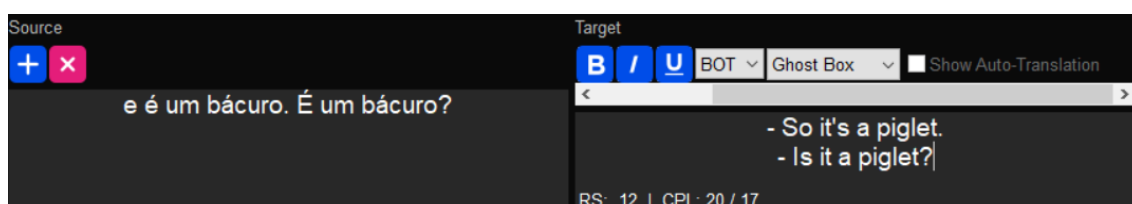


Figura 14 - Legenda com problemas de segmentação

4.1.2. Divisão de legendas

Este desafio revelou-se ser um dos mais persistentes ao longo do estágio. A divisão interna das legendas, neste caso a divisão das frases nas linhas da legenda devem facilitar a leitura do espectador. Os estagiários receberam instruções de como realizar uma boa divisão de legendas no guião da Buggin. A tabela abaixo indica alguns exemplos de erros que foram revistos pelos orientadores, com as soluções propostas:

Separação:	Exemplo:
Separar antes da preposição	Caíram lágrimas no Montpellier/no fim de semana em que Andy Delort Caíram lágrimas no Montpellier no fim de semana/ em que ...

Não separar o verbo do objeto	Enquanto os mediadores procuram /uma solução Enquanto os mediadores/procuram uma solução
Separar após sinais de pontuação	Como podem os adultos, incapazes /de lidar com a tristeza, Como podem os adultos, / incapazes de lidar com a tristeza,

Tabela 2 - Exemplos de divisão correta de legendas

Através desta tabela é possível verificar que existem melhores opções para a segmentação das legendas, sendo que a forma como o texto é apresentado com o vídeo pode facilitar ou dificultar a leitura por parte dos espectadores.

4.1.3. Uso das funcionalidades do Sub+Dub / Problemas gerais da aplicação

Como mencionado ao longo deste relatório, algumas das dificuldades técnicas foram causadas pelo uso das funcionalidades existentes no Sub+Dub. Alguns estagiários tiveram estas dificuldades desde o início do estágio até à fase da dobragem por não ter tido a oportunidade de testar previamente a ferramenta, pois não tinham os ficheiros necessários para criar um projeto. Exatamente pelo desconhecimento das funcionalidades, estes estagiários só aprenderam a utilizar a ferramenta mais tarde e também tiveram problemas de transcrições de áudio duplicadas e de segmentação de legendas mal realizada pela aplicação. Mais tarde, os estagiários também ficaram a saber da existência dos backups automáticos do Sub+Dub, mas o facto de não ter esse conhecimento nas primeiras três semanas causou transtornos e levou a que projetos inteiros tivessem de ser refeitos, pois quando o Sub+Dub, que é uma ferramenta online, deixava de funcionar, o projeto em curso desaparecia. Na realidade, o Sub+Dub guarda diversas versões do projeto automaticamente, o que ajudou a retomar o trabalho com mais facilidade quando os estagiários foram informados sobre este ‘detalhe’.

4.2. Desafios linguísticos na legendagem

4.2.1. Terminologia

Desporto

Ao longo do estágio foram traduzidos e legendados vários projetos relacionados com o desporto, nomeadamente com o futebol. No total foram traduzidos 3 projetos de futebol de três das melhores cinco ligas europeias. O primeiro projeto do domínio do futebol gerou alguma estranheza por não ter conhecimentos sobre este desporto. As posições dos jogadores e outros termos associados ao futebol, como os nomes de clubes e respetivos apelidos das equipas, que são nomes alternativos dados pelos fãs, foram uma das principais dificuldades encontradas. No início deste projeto, os supervisores aconselharam os estagiários a compilar um glossário (Tabela 5) a ser enviado juntamente com o projeto. Os termos que geraram dificuldade foram reunidos num documento Excel e os estagiários recorreram não apenas a sites específicos com informações sobre clubes e jogadores¹⁷, mas também a especialistas na área.

Expressão original (en-US)	Expressão traduzida (pt-PT)
Attempts on goal	Remates à baliza
Back three	Três defesas
Benchmark	Ponto de referência, marco
Central defender	Defesa central
Consolation strike	Golo de honra
Defensive linchpin	Líder defensivo
Defensive organizer	Organizador defensivo
Foals	Gladbach
Forget today that day in a hurry	Esqueço tão cedo deste dia
Match facts	Estatísticas de jogo

¹⁷ Os sites utilizados foram o Zerozero <https://www.zerozero.pt/> e também o Transfermarkt <https://www.transfermarkt.com/>.

Opening goal	Primeiro golo, golo de abertura
Opponents' resistance	Capacidade de resistir ao ataque
Pace	Velocidade/ritmo
Percent possession	Percentagem de posse de bola
Pitch	Campo
Receiving striker	Ponta de lança
Rub of the green	Ter sorte
Scoring chances	Oportunidades de golo
Season	Época
Starting line-up	Onze inicial
Striker	Avançado/ ponta-de-lança

Tabela 3 - Glossário de futebol

A palavra “*matchday*” teve várias ocorrências ao longo do primeiro e segundo projetos e a tradução encontrada foi “temporada” e “jornada”, sendo que esta dúvida foi esclarecida com um especialista e foi utilizada a tradução “jornada”.

Outra das dificuldades foi a tradução das posições dos jogadores ou expressões que descrevam o papel/estilo de jogo dos jogadores. A LP deste primeiro projeto foi o inglês, que utiliza vários adjetivos juntamente com as posições dos jogadores para criar termos que a LC, o português, não tem. Um exemplo disto foi uma passagem sobre os recordes de dois jogadores asiáticos: “*Now it's passed from South Korean goal getter legend to Japanese deep-lying strategist.*”, que foi traduzida como: “Agora, passou do lendário goleador sul-coreano para o defesa japonês.”. Nesta frase encontramos a expressão “*deep-lying strategist*” para descrever o estilo de jogo do jogador japonês. Contudo, em português, não existe uma tradução direta para “*deep-lying*” e, por isso, foi necessário optar por uma substituição e mencionar apenas a posição do jogador.

Já no segundo projeto, as dúvidas relativas à terminologia foram colmatadas através do glossário criado para o primeiro projeto. Uma das dificuldades que surgiu foi na expressão *"Scored (...) three goals from outside the box"* na frase "Na Bretanha, o (...) marcou 3 golos inusitados no 4-2 contra (...)." Contudo, a tradução mais correta seria "marcaram três golos de fora da área". A dificuldade desta tradução deveu-se ao facto de que os estagiários não possuíam a transcrição desta frase na LP, o que dificultou a compreensão e tradução, uma vez que foi necessário fazer a tradução 'de ouvido'. Para além disso, a expressão *"outside the box"* que é normalmente traduzida como "fora da caixa" ou "inusitada", em contexto futebolístico, refere-se ao facto de os jogadores terem marcado os golos de fora da área. No terceiro projeto os desafios que surgiram foram devidos ao facto de a LP ser o espanhol, sendo esta uma terceira língua com a qual os estagiários têm menos familiaridade. As dúvidas surgiram em expressões como "Cholo Simeone", em que "Cholo" é a alcunha dada ao treinador e ex-jogador, Diego Simeone. Foi necessário fazer uma pesquisa sobre a vida do treinador para tomar a decisão tradutiva de manter a alcunha e entender se o público iria reconhecer a mesma. Outras dificuldades que se seguiram foram os nomes alternativos para os clubes como *"rojillos"* e *"del club blanco"*, os quais se referem a nomes específicos de clubes da liga e são, por isso, referências culturais. Estes nomes foram mencionados diversas vezes durante o episódio como referência às equipas que se defrontam e quando as mesmas iriam jogar e foram traduzidas de forma literal (*"vermelhos"* e *"do clube branco"*).

As dificuldades gerais nos três projetos do domínio do futebol foram os comentários durante os jogos em direto, que não estavam acompanhados de guiões e, por isso, foi necessário realizar traduções 'de ouvido'. Estas traduções foram dificultadas pela rapidez com que os comentadores falam. Um exemplo disto foi *"Beautiful strike from Tessian Savanie."* A aplicação Sub+Dub não transcreveu corretamente o nome do jogador, pelo que foi necessário fazer uma pesquisa no site *zerozero*, colocar o nome do clube e a época para encontrar o nome correto do jogador, e chegar assim à tradução final, que foi "Que golo lindo de Teji Savanier."

Agricultura

O projeto do domínio da agricultura era um documentário sobre corridas de carros, o impacto ambiental das mesmas e possíveis medidas para preservar as zonas onde decorriam as corridas. Muito do vocabulário apresentado no documentário era referente a agricultura sustentável e ecologia. Expressões como “*carbon sink*”, traduzida como “sumidouro de carbono”, “*agroforestry*” (“agro-silvicultura”) e “*smallholder families*” (“famílias de pequenos agricultores”) geraram alguma dificuldade pelo desconhecimento parcial do tema. Neste projeto foi feito um glossário com recurso a dicionários online, monolíngues e bilíngues, bem como pesquisas realizadas na base de dados IATE e, ainda, no site da Comissão Europeia.

Culinária

O episódio de culinária era uma competição na qual os concorrentes fazem uso de “*braai*”¹⁸. Esta palavra, proveniente do inglês da África do Sul, tem vários significados, podendo ser o utensílio onde se grelha a carne, a carne que é grelhada ou ainda o tipo de carne apropriada para um churrasco. Como esta palavra não existe em português e tem múltiplos significados na LP, foi necessário fazer o empréstimo da palavra para o português. Alguns exemplos do uso deste termo durante o episódio foram:

Texto de Partida (Original)	Texto de Chegada (Tradução)
This is the first time we're getting to use our braai boxes.	É a primeira vez que usamos as nossas caixas de <i>braai</i> .
... and had to replicate a five star braai	... e tiveram de reproduzir um <i>braai</i> de cinco estrelas,
Today the Braai Masters will be going to sea.	Hoje, os Mestres Braai vão para o mar.

Tabela 4 - Exemplos do episódio de culinária

¹⁸ Termo consultado no Dictionary of South African English. Consultar <https://dsae.co.za/entry/braai/e01198>.

Outro dos termos que teve bastantes ocorrências durante o episódio, por ser o peixe que os concorrentes tinham de cozinhar, foi “*snoek*”. No dicionário de inglês sul africano¹⁹ é indicado que “*snoek*” pode ser um termo utilizado para descrever vários peixes. Devido a isso, foi tomada a decisão tradutiva de manter o termo “*snoek*”, tal como tinha sido feito com o termo “*braai*”. Neste programa são também utilizados termos específicos da culinária, como na frase “*Gather around guys, ladies, I’m going to show you how to fleck a snoek*”, que foi traduzido para “Juntem-se, vou mostrar como despinhar um *snoek*.” O termo “despinhar” refere-se ao ato de retirar as espinhas do peixe²⁰. Para além de confirmar esta informação na internet, perguntei também a uma especialista na área, que me indicou que este seria o termo mais correto a utilizar.

Política

Um outro desafio relevante surgiu na tradução de um telejornal que relatava os acontecimentos da guerra entre Israel e o Hamas, no qual foram utilizados termos referentes a instituições políticas como “*The Health Ministry in Gaza*”, que foi traduzido como “O Ministério da Saúde em Gaza”, e designações geopolíticas como “*West Bank*” e “*Gaza Strip*”, que foram traduzidos com “Cisjordânia” e “Faixa de Gaza”, respetivamente. Para confirmar estas designações, foi feita uma pesquisa em jornais online como o *Expresso* e o *Público*.

Nomes de localidades

Na tradução dos vários produtos audiovisuais já mencionados foram feitas referências a nomes de localidades. Nos episódios relativos ao desporto, são mencionadas cidades cujos nomes não possuem tradução para o português como Lens, Lyon, Mónaco, Nice e Saint-Étienne.

Durante a tradução de português para inglês de um concurso televisivo, um dos concorrentes conversa com o apresentador, que lhe pergunta a localidade de onde vem. O concorrente responde que vem da freguesia “Amor”, localizada no distrito de Leiria. O apresentador faz ainda um trocadilho com o gentílico e pergunta se os habitantes

¹⁹ Ver <https://dsae.co.za/entry/snoek/e06663> .

²⁰ Ver <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/despinhar> .

dessa localidade se chamam “Amorosos”. A tradução deste diálogo encontra-se na tabela abaixo:

Expressão original (en-US)	Expressão traduzida (pt-PT)
Sempre tive uma dúvida. Quem vem de amor, que nome se dá?	One question, what do you call people from Amor?
É amoroso? É... É amorenço.	Is it amoroso? Is it... Is it amorenço?
- É amorenço. -Não sabia.	- It is amorenço. - I didn't know.

Tabela 5 - Trocadilho com nome de localidade

Durante a tradução, foi considerado que a informação contida neste trocadilho não teria relevância para o que estava a ocorrer no episódio, portanto a estratégia utilizada foi o empréstimo. Contudo, visto que o apresentador faz este tipo de trocadilhos e piadas ao longo do concurso, seria sensato adicionar entre parênteses a tradução para “amor” (*love*) e também uma tradução para o adjetivo ‘amoroso’ que tenha semelhanças com a palavra *love*, neste caso o adjetivo “*lovely*”. Contudo, infelizmente, não foi possível obter feedback sobre este episódio, apesar de indicar a dúvida na caixa de anotações do projeto, uma vez que não foi corrigido e não contou para a avaliação.

Nomes de animais

No concurso televisivo mencionado acima, foram indicados alguns nomes de animais jovens. Estes termos foram adicionados a um glossário sobre animais:

Expressão original (en-US)	Expressão traduzida (pt-PT)
Piglet	Bácoro
Tadpole	Girino
Calf	Almalho
Colt	Potro

Tabela 6 - Tradução de nomes de animais

Já durante o episódio de culinária em que os concorrentes pescaram um *snoek*, foi também mencionado um outro peixe: *trout*, que foi traduzido para “truta”. As traduções destes animais foram encontradas na *Infopédia*.

4.2.2. Referências culturais e expressões não permitidas

O primeiro produto audiovisual que os estagiários traduziram e legendaram foi uma série de drama da década de 1980, na qual a personagem principal viaja de local em local, com o seu companheiro polícia, e dedica-se a fazer boas ações. Este projeto, apesar de ser simples, continha algumas referências culturais e expressões que causaram dificuldade. Durante o episódio surge a palavra *kemosabe*. Esta palavra surgiu nos anos '30 do século passado com a personagem Lone Ranger (John Reid), da série “The Lone Ranger”, que é um *cowboy* mascarado cujo companheiro, um ameríndio chamado Tonto, utilizava a palavra, que significa “fiel amigo”, como uma alcunha para a personagem principal. Contudo, o contexto em que surge no episódio legendado é durante um desentendimento entre dois homens num bar, em que um dos homens diz: “*You're right, kemosabe.*”. Assim, torna-se claro que o termo é utilizado de forma irónica e, por isso, a solução encontrada para a tradução final foi “Tens razão, amigo” de modo a manter o tom irónico.

Nesse mesmo episódio, surge também a expressão “*For heaven's sake*”. Como se trata de uma referência religiosa, foi necessário ter especial atenção, devido ao facto que, de acordo com as normas da Buggin Media, não se devem utilizar expressões com conotação religiosa na legendagem. Dado que o protagonista desta série é um anjo e esta expressão é utilizada num diálogo de um personagem com esse mesmo protagonista, foi tomada a decisão tradutiva de utilizar a expressão religiosa “Pelo amor de Deus” dado que a conotação religiosa é relevante para a série.

4.2.3. Trocadilhos e Piadas – Humor

Num concurso televisivo de perguntas e respostas, o apresentador dizia muitas piadas e trocadilhos para obter uma reação do público e dos espectadores em casa. Ao contrário da maioria dos projetos, este teve como LP o português e como LC o inglês. A tradução do humor foi um dos maiores desafios encontrados, pois requer bastante criatividade de modo a tentar ultrapassar as barreiras linguísticas. As anedotas apresentadas durante o programa tinham bastantes referências culturais portuguesas que um espectador estrangeiro não iria entender. Uma das primeiras piadas ditas pelo apresentador era um trocadilho com uma cria de vaca, um almalho e a palavra “malho”, que significa queda, e o prefixo de origem árabe “al”.

Texto de Partida (original)	Texto de Chegada (tradução)
Almalho é quando um árabe cai ao chão.	How does a calf do Maths? With a cowculator.
O que é que se passou? Um almalho	What's under the knee? The calf.
Sem esquecer que há um almalho na história de Portugal, o General Almalho Eanes.	Don't forget this Portuguese figure, General Ramalho Eanes.

Tabela 7 - Tradução de piada com a palavra almalho

A piada precisou de ser completamente alterada para manter o humor. Foi feita a tradução de *calf* e as piadas foram de encontro ao tópico dos animais. Não foi possível manter a ligação cômica de uma piada para a outra, por isso optou-se por fazer várias piadas ligadas à palavra *calf*. No terceiro exemplo não foi possível manter o efeito cômico e foi feita uma explicitação do nome do general, visto que no TP existe um trocadilho com o nome do general e a palavra almalho. Uma vez que este trocadilho não se iria inserir nas piadas, foi apenas alterado o nome para deixar a menção dessa figura histórica por ser importante num concurso de perguntas e respostas.

Na anedota seguinte foi utilizada a mesma abordagem ao problema e alterou-se a piada para manter o humor no TC. Neste caso, a piada fazia referência a veículos e à marca de uma cerveja portuguesa, a Super Bock, mas criando o trocadilho com “Super Reboque”. Na tradução, em vez de uma marca de cerveja, foi feita uma referência a um tipo de cerveja com o qual também foi possível fazer um jogo de palavras.

Texto de Partida (original)	Texto de Chegada (tradução)
Qual é o nome de uma cerveja que quando bebes sabe a um veículo que leva algo por arraste? Super reboque	Patrícia, what do you call a smart beer? A Pilsnerd.

Tabela 8 - Piada de trocadilho com cerveja

Novamente, para que o humor pudesse ser mantido com o mesmo tema, foi necessário alterar a piada completamente por não ser possível fazer um jogo de palavras em inglês com a marca portuguesa de cerveja. Como durante esta cena não foi mostrada qualquer imagem da cerveja Super Bock, a piada foi apenas verbal, sendo assim possível recriar o trocadilho utilizando uma marca de cerveja diferente. O mesmo ocorreu para uma piada sobre um veículo ligeiro de mercadorias:

Texto de Partida (original)	Texto de Chegada (tradução)
O que é que diz um veículo de mercadorias a outro veículo que já não transporta tantas mercadorias e está triste? É pá, carga nisso.	Did you read about the scientist who bred a Mustang with an elephant? Now he's got a car with a giant trunk.

Tabela 9 - Piada sobre veículos

Neste caso, o tema geral dos veículos foi mantido, mas não foi possível fazer uma piada com ligeiros de mercadorias. Foi então feita uma piada com uma marca de carros e um animal para manter o humor.

4.2.4. Conversões

Os estagiários realizaram uma tradução/legendagem de um *reality show* sobre casas e carros de luxo. Durante o episódio, para além de serem revelados os preços, também são indicadas as unidades de medida de comprimento e de peso. O documento fornecido pela Buggin Media informa que não deve ser feita a conversão das moedas, mas as mesmas devem ser indicadas por extenso. No caso das unidades de medidas de comprimento (milhas), peso (*pounds*) e temperatura (°F), deve ser feita a conversão do Sistema Imperial para o Sistema Métrico: quilómetros (km), quilos (kg) e graus Celsius (°C). Num excerto deste programa, o apresentador indica o valor de uma mansão na frase: “this \$38-million mega-mansion”, que foi traduzida como “esta mega mansão de 38 milhões de dólares”. Para que o espectador compreenda melhor o conteúdo e os valores, foi acrescentado o nome da moeda por extenso.

Neste mesmo programa, surgiu uma outra unidade de medida na seguinte frase: “We got the 200-inch video wall to watch games, watch movies, videos”. Também neste caso foi necessário fazer a conversão, sendo que a escolha foi utilizar a medida de metros por se tratar de uma parede onde os conteúdos são projetados em vez de uma televisão ou um ecrã (“Com um painel de 5 metros para ver filmes, vídeos e jogar.”).

O apresentador indica ainda o peso de uma pedra de granito, utilizando uma das unidades de medida do Sistema Imperial, a libra (*pound*), na frase seguinte: “the 12,000-pound granite fire rock”. Esta medida foi convertida para o sistema métrico, utilizado em Portugal e nos outros países e da Europa, sendo a tradução final a seguinte: “uma pedra de granito de 5 toneladas, em chamas”. Cintas e Remael (2014, p.138, tradução livre) sublinham que, “ao traduzir do inglês para outras línguas, é prática comum converter as medidas do sistema imperial para as do sistema métrico para ajudar a compreensão”²¹.

Por fim, a Buggin Media indica que as unidades de tempo devem ser indicadas como “21h30, 18h ou seis horas”, sendo assim indicadas no relógio de 24 horas, que é o

²¹ “(...) when translating from English into other languages the normal practice is to convert imperial measurements into metric for the benefit of the target audience.” - Cintas e Remael, 2014, p.138

utilizado em Portugal. Contudo, nos produtos audiovisuais traduzidos não houve nenhuma instância em que fosse mencionada uma unidade de tempo.

Considerações Finais

Com a redação do presente relatório, pretendi descrever e refletir sobre a experiência de estágio na Buggin Media, bem como abordar a importância do uso de ferramentas para a tradução audiovisual e o seu impacto no trabalho dos tradutores.

Considero que o balanço foi positivo, pois sinto que desenvolvi as competências necessárias para poder trabalhar no mercado da legendagem caso assim o queira. Considero igualmente que consegui aplicar os conhecimentos que aprendi durante o mestrado e que pude experienciar o que realmente significa traduzir, legendar e rever. O estágio cumpriu uma parte das minhas expectativas, sendo que uma delas era poder praticar e aprimorar os meus conhecimentos de tradução audiovisual. Contudo, ingressei no estágio com a expectativa de realizar trabalhos para um cliente final, algo que não aconteceu, visto que todo o trabalho realizado foi apenas para efeitos de formação dos estagiários. O principal objetivo da entidade de acolhimento era fazer com que os estagiários pudessem aprimorar as suas competências na área da tradução audiovisual e aprendessem a ser mais eficientes e produtivos na gestão das tarefas tradução e revisão, com a possibilidade de virem a trabalhar com a empresa no futuro. Considero que, nesse sentido, houve uma evolução, sendo que fui capaz de traduzir mais rapidamente com o passar do tempo e sentir mais segurança nas minhas traduções. Contudo, a prática e a experiência são dois grandes instrumentos que me faltam para melhorar as minhas traduções e o uso das normas que me foram incutidas durante o estágio com mais confiança. No futuro espero poder trabalhar com outra área da tradução, visto que senti que não me adaptei bem à legendagem.

Referências

- Amberscript (2023). *The advantages and disadvantages of dubbing*. Amberscript.
<https://www.amberscript.com/en/blog/advantages-and-disadvantages-of-dubbing>
- Bosseaux, C. (2019) Investigating dubbing – Learning from the past, looking to the future. Em Pérez-González, L. *Routledge Handbook Of Audiovisual Translation*. Routledge.
- Buggin Media. (2024). *Visionary Monsters Season 2 EP 1 - Carla Feliciano*.
<https://www.youtube.com/watch?v=q7RS0v73WDY>
- Buggin Media - Audiovisual Creativity and Localization. (s.d.).
<https://www.bugginmedia.com/>
- Chaume, F. (2012). *Audiovisual translation: Dubbing*. Routledge.
- Chaume, F. (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation Spaces a Multidisciplinary, Multimedia, and Multilingual Journal of Translation*, 2(1), 105–123. <https://doi.org/10.1075/ts.2.06cha>
- Chaume, F. (2018). An overview of audiovisual translation: Four methodological turns in a mature discipline. *Journal of Audiovisual Translation*, 1, 40–63.
<https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.43>
- Chaume, F. (2021). Dubbing practices in Europe: localisation beats globalisation. *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies*, 6.
<https://doi.org/10.52034/lanstts.v6i.188>
- Chiaro, D. et al (2008). *Between Text and Image: Updating research in screen translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Chiaro, D. (2009). Issues in Audiovisual Translation. In Munday, J. *The Routledge Companion to Translation Studies*. Capítulo 9, 141-165. Routledge
- Cintas, J. & Massidda, S. (2019). Advances in audiovisual translations. In O'Hagan, M. (2019). *The Routledge Handbook of Translation and Technology*. Capítulo 15, 255-270. Routledge

Cintas, J., & Remael, A. (2014). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315759678>

Jakobson, R. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. *On Translation*.
<https://doi.org/10.4159/harvard.9780674731615.c18>

Loghin, D. (2018). *Audiovisual Translation: dubbing or subtitles?*. Terminology
Coordination European Parliament.
<https://web.archive.org/web/20240415194705/https://termcoord.eu/2018/05/audiovisual-translation-dubbing-or-subtitles/>

Xavier, C. (2013). Contributos para o estudo da legendagem: itinerários de investigação.
Tradução & Comunicação: Revista Brasileira de Tradutores, No 26, 71–91.
<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/29472>

Anexos

Anexo 1 – Tabela de trabalhos realizados

Semana de trabalho	Nome do Projeto	Tipo de Tarefa	Prazo	LP	LC	Tipo de projeto
Semana 1 - 12/02 a 16/02	Projeto 1	Legendagem	1 semana	EN	PT	Série/Drama
Semana 2 - 19/02 a 23/02	Projeto 2	Legendagem	1 semana	EN	PT	Documentário / Desporto
Semana 2 - 19/02 a 23/02	Projeto 3	Legendagem	1 semana	EN	PT	Documentário / Carros
Semana 3 - 26/02 a 01/03	Projeto 4	Legendagem	1 semana	EN	PT	Reality Show / Culinária
Semana 3 - 26/02 a 01/03	Projeto 5	Legendagem	1 semana	EN	PT	Reality show
Semana 4 - 04/03 a 08/03	Projeto 6	Legendagem	1 semana	EN	PT	Noticiário
Semana 5 - 11/03 a 15/03	Projeto 7	Dobragem	1 semana	EN	PT	Série juvenil/Drama
Semana 6 - 18/03 a 22/03	Projeto 8	Dobragem	1 semana	EN	PT	Série juvenil / ficção científica
Semana 6 - 18/03 a 22/03	Projeto 9	Dobragem	1 semana	EN	PT	Série animada infantil
Semana 7 - 25/03 a 29/03	Projeto 10	Dobragem	1 semana	JP - EN	PT	Série animada juvenil/ Anime

Semana 8 - 01/04 a 05/04	Projeto 11	Dobragem	1 semana	EN	PT	Série juvenil / Ficção científica
Semana 8 - 01/04 a 05/04	Projeto 12	Dobragem	1 semana	EN	PT	Série juvenil / Ficção científica
Semana 9 - 08/04 a 12/04	Projeto 13	Audiodescrição	1 semana	PT	EN	Série juvenil / Crime
Semana 9 - 08/04 a 12/04	Projeto 14	Retroversão	1 semana	PT	EN	Programa de entretenimento/Concurso
Semana 10 - 15/04 a 19/04	Projeto 15	Legendagem	1 semana	EN	PT	Série /Drama
Semana 10 - 15/04 a 19/04	Projeto 16	Legendagem	1 semana	EN	PT	Documentário / Desporto
Semana 11 - 22/04 a 26/04	Projeto 17	Legendagem	1 semana	ES	PT	Documentário / Desporto

Apêndices

Apêndice 1 – Parâmetros de legendagem da Buggin Media



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 Mandel nº81 - A
2790-098 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
2790-098 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
2790-098 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 Mandel nº81 - A
2790-098 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
2790-098 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	
<u>as cores amarelo e azul servem para diferenciar os falantes</u>	
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
2790-098 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!**

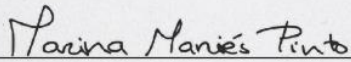
Apêndice 2 – Certificado de Estágio

WHIMSY BUTTERFLY	WACKY ANTS	BIPOLAR LADYBUGS	CUT MANTIS	FOLEY THE CRICKET	SUBTLE FLEA	PUNDIT SPIDER	FULLSTACK BEE	BUZZER THE CICADA
---------------------	---------------	---------------------	---------------	-------------------------	----------------	------------------	------------------	-------------------------

CERTIFICADO

A Buggin Media certifica que Micaela Banza da Maia
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. gg