

MESTRADO EM TRADUÇÃO E SERVIÇOS LINGUÍSTICOS

Relatório de Estágio Buggin Media

Iris Filipa Seno dos Santos Matado Relvas

M

2024



Iris Filipa Seno dos Santos Matado Relvas

Relatório de Estágio Buggin Media

Relatório realizado no âmbito do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos,
orientada pela Professora Doutora Maria Joana de Sousa Pinto Guimarães de Castro
Mendonça

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2024

Sumário

Declaração de honra / Declaration of Honour	5
Agradecimentos	6
Resumo.....	7
Abstract	8
Índice de Figuras	9
Introdução.....	12
1.Estágio Buggin Media	13
1.1 A Empresa	13
1.2 A Entrada no Estágio	13
1.3 Primeiro dia de Formação	15
1.3.1. Parâmetros do cliente.....	16
1.3.2. Caracteres por linha	20
1.3.3. Tempo de leitura	21
1.3.4. Legendagem e particularidades	22
1.3.5. Divisão e segmentação.....	22
1.3.6. Itálicos	23
1.3.7. Travessões.....	23
1.3.8. Reticências	23
1.3.9. Maiúsculas.....	24
1.3.10. Aspas	24
1.3.11. Números.....	24
1.3.11. Revisão Textual	24
1.3.12. Glossários	25
1.4. Segundo dia de Formação.....	25
1.4.1. Particularidades da dobragem de acordo com os supervisores:	26
1.4.2. Personagens	26
1.4.3. Legendas de ecrã e informações.....	28
1.4.4. Música	28
1.4.5. Reações	29
1.4.6. Linguagem	29

1.4.7. Audiodescrição.....	30
1.4.8. Legendagem para surdos e ensurdecidos.....	30
1.5. Final do estágio	31
2. Os projetos do estágio Buggin Media	32
2.1 Semana 1 (Legendagem).....	32
2.2 Semana 2 (Legendagem).....	33
2.3. Semana 3 (Legendagem).....	35
2.4. Semana 4 (Legendagem).....	38
2.5 Semana 5 (Dobragem).....	40
2.6. Semana 6 (Dobragem).....	43
2.7. Semana 7 (Dobragem).....	47
2.8. Semana 8 (Dobragem).....	50
2.9. Semana 9 (Legendagem).....	53
2.10. Semana 10 (Audiodescrição e Retroversão)	55
2.11. Semana 11 (Legendagem).....	62
3. Reflexão Teórica	65
Conclusão	71
Referências Bibliográficas	72
Anexos	74
Anexo 1 – Glossário.....	75
Apêndices.....	76
Apêndice 1 – Plano de estágio Buggin Media	77
Apêndice 2 – Certificado de Estágio.....	79

Declaração de honra / Declaration of Honour

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 do presente relatório.

Porto, junho de 2024

Iris Filipa Seno dos Santos Matado Relvas

Agradecimentos

Agradeço aos meus colegas do mestrado MTSL, que estiveram comigo este dois anos e sempre se mostraram dispostos a ajudar.

À professora Maria Joana de Sousa Pinto Guimarães de Castro Mendonça, por me ter orientado durante o estágio e durante a redação deste relatório.

Aos restantes professores do MTSL por todos os conhecimentos que me deram ao longo destes dois anos.

À Buggin Media por me ter acolhido durante o estágio e me ter permitido ter esta experiência única.

Ao Tiago Silva por me ter guiado durante o estágio e me ter ensinado as várias práticas de um projeto audiovisual.

Aos meus pais por me terem apoiado toda a vida, e sem eles, nada disto seria possível.

E aos meus amigos por me darem força todos os dias

Resumo

O presente relatório serve como uma apreciação geral do projeto de estágio integrado no plano de estudos do Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade do Porto. O estágio foi realizado no estúdio de audiovisuais Buggin Media, tendo-se centrado na área da tradução audiovisual. Neste relatório pretende-se descrever e analisar o estágio e os vários projetos trabalhados durante o mesmo. Para isso é feita uma descrição de todas as fases do estágio, seguida de uma análise dos vários projetos realizados e as dificuldades encontradas, terminando com uma breve reflexão teórica.

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

Abstract

This report serves to analyse the internship project that is part of the curriculum of the master's degree in Translation and Linguistic Services at the Faculty of Arts and Humanities of the University of Porto. The internship was held at the audiovisual studio company Buggin Media, so it was more focused on audiovisual translation. This report's objective is to describe and analyse the internship and the several projects developed during it. To achieve this, first there will be a description of all the phases of the internship, followed by a thorough analysis of every project and the hurdles of each one, and ending with a brief theoretical breakdown.

Key words: translation; audiovisual; subtitling; dubbing.

Índice de Figuras

FIGURA 1	18
FIGURA 2	20
FIGURA 3	20
FIGURA 4	21
FIGURA 5	25
FIGURA 6	27
FIGURA 7	27
FIGURA 8	34
FIGURA 9	34
FIGURA 10	35
FIGURA 11	35
FIGURA 12	35
FIGURA 13	37
FIGURA 14	37
FIGURA 15	37
FIGURA 16	37
FIGURA 17	38
FIGURA 18	39
FIGURA 19	39
FIGURA 20	40
FIGURA 21	40
FIGURA 22	41
FIGURA 23	41
FIGURA 24	41
FIGURA 25	42
FIGURA 26	42
FIGURA 27	42
FIGURA 28	43
FIGURA 29	44
FIGURA 30	44
FIGURA 31	45

FIGURA 32	45
FIGURA 33	45
FIGURA 34	45
FIGURA 35	46
FIGURA 36	47
FIGURA 37	47
FIGURA 38	47
FIGURA 39	47
FIGURA 40	48
FIGURA 41	48
FIGURA 42	49
FIGURA 43	49
FIGURA 44	49
FIGURA 45	50
FIGURA 46	50
FIGURA 47	50
FIGURA 48	50
FIGURA 49	52
FIGURA 50	52
FIGURA 51	52
FIGURA 52	53
FIGURA 53	53
FIGURA 54	53
FIGURA 55	53
FIGURA 56	55
FIGURA 57	56
FIGURA 58	57
FIGURA 59	58
FIGURA 60	60
FIGURA 61	60
FIGURA 62	61
FIGURA 63	61
FIGURA 64	62

FIGURA 65	62
FIGURA 66	64

Introdução

Este relatório foi realizado para analisar as 375 horas de estágio curricular no estúdio de Audiovisuais Buggin Media, incluído no plano de estudos do Mestrado de Tradução e Serviços Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

O estágio focou-se na tradução audiovisual e foram exploradas várias formas deste tipo de tradução, como a legendagem, a dobragem e a audiodescrição, (sendo que não foi possível explorar todos os modos de tradução audiovisual) e os respetivos métodos de trabalho.

Este relatório está dividido em três secções. A primeira é dedicada à descrição do estágio e as suas várias fases, incluindo os dias de formação e todas as regras que foram estipuladas para o estágio. Na segunda será feita uma análise de todos os projetos realizados durante o estágio, incluindo exemplos ilustrativos das várias dificuldades encontradas. Finalmente, a terceira será uma breve reflexão teórica sobre os trabalhos realizados e a Tradução Audiovisual e o seu lugar no mundo.

Devido ao acordo de confidencialidade assinado, serão omitidos todos os nomes de programas usados ao longo do estágio, bem como o nome da ferramenta utilizada.

1. Estágio Buggin Media

1.1 A Empresa

A Buggin Media é um estúdio de produção audiovisual fundado a 9 de abril de 2013. Situa-se na Rua Carlos Mardel, em Oeiras. É constituído por 7 departamentos e cada um tem um inseto associado: Animação (joaninhas), Vídeo (louva-a-deus), Áudio (grilos), Logística (formigas), Tradução (pulgas), Educacional (aranhas) e Criatividade (borboletas).

Cada departamento tem várias responsabilidades dentro da empresa. O Departamento de Animação está encarregue do desenvolvimento de animações 2D, 3D e *Stop Motion* tanto para anúncios, videoclipes ou mesmo séries animadas originais. O Departamento de Vídeo especializa-se na gravação de vídeo em 4K, 360º e *Virtual Reality* bem como Estúdio Chroma. O Departamento de Áudio trabalha em conjunto com o Departamento de Tradução e com o Departamento de Vídeo, lidam principalmente com a gravação de áudio tanto em estúdio como no exterior (dependendo da necessidade), sonoplastia e mistura 5.1. O Departamento de Logística trata de toda a parte técnica da empresa: a organização de eventos e *castings*; o aluguer de estúdios, gestão de técnicos e de recursos audiovisuais, etc... O Departamento de Tradução (aquele em que o estágio foi realizado) tem como responsabilidade tudo o que envolva a tradução e/ou localização de um produto audiovisual: legendagem, dobragem, legendas ocultas, audiodescrição, etc... O Departamento Educacional é relativamente recente, tem como funcionalidade a organização de *workshops* e *masterclasses* para difundir conhecimento sobre os vários departamentos. E, por fim, o Departamento de Criatividade está encarregue do desenvolvimento de projetos através de trabalhos de escrita criativa, realização e *design* gráfico.

1.2 A Entrada no Estágio

A candidatura no estágio na Buggin Media foi realizada através do website www.bugginmedia.com na secção “*Team Contact*” em que estão disponíveis os contactos da empresa (email e número de telefone) bem como uma secção para enviar diretamente um email. A candidatura foi composta por uma breve apresentação pessoal (nome, idade, curso e instituição), bem como uma pequena carta de motivação e o *Curriculum Vitae* em anexo. Apenas alguns dias após o envio da candidatura, foi enviada a resposta da empresa que afirmou que tinha sido aceite, e que seriam fornecidas mais informações no final do mês de novembro.

No dia 29 de novembro foi enviado o email para todos os estagiários com as informações sobre o estágio, que passo a transcrever:

- “A) O estágio teria início no dia 12 de fevereiro e fim no dia 22 de abril, com uma duração de 7 horas por dia.
- B) O estágio estaria dividido entre seis semanas de legendagem e quatro semanas de dobragem.
- C) O primeiro dia do estágio seria formação de legendagem e formação na ferramenta que seria utilizada durante o estágio.
- D) A meio do estágio seria realizado um teste de legendagem.
- E) Após o teste de legendagem, haveria outro dia de formação, focado mais na área da dobragem, mas que iria abordar ligeiramente a audiodescrição e a legendagem para surdos e ensurdecidos.
- F) O estágio seria realizado de forma remota, no entanto, os dias de formação seriam presenciais. Porém, existindo a opção de estes serem realizados de forma remota se assim fosse necessário.”

O email também pedia algumas informações pessoais: nome completo, morada completa, nº cartão de cidadão, NIF e se todos os estagiários tinham ao seu dispor um computador com um teclado que incluísse numpad que pudessem utilizar para o estágio.

Após examinar este email, verificámos que as horas de estágio, não cumpriam os requisitos mínimos da Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Foi feita uma troca de emails, e rapidamente se ajustaram as horas, e o estágio estendeu-se até dia 26 de abril.

No final de janeiro, foi-nos enviado o Plano de Estágio, e o Acordo de Confidencialidade, também por email.

1.3 Primeiro dia de Formação

O primeiro dia de formação realizou-se no dia 12 de fevereiro na morada da empresa, em Oeiras. Teve início às 9h, uma pausa para almoço das 13h30 às 14h30, e acabou por volta das 17h.

Todos os estagiários foram reunidos numa pequena sala. Nessa sala estavam também, Bárbara Silveira, com quem tinham sido realizadas todas as comunicações por email até então, Tiago Silva e Marina Pinto. Estes últimos eram os nossos futuros supervisores do estágio, e todos os estagiários estavam divididos entre um ou o outro.

Foi feita uma breve apresentação dos estagiários (nome, idade, curso e línguas de trabalho), e dos supervisores. Após as apresentações, foi feita uma visita guiada pela empresa. A empresa está localizada na cave de um edifício, é um espaço bastante pequeno, cada um dos departamentos tem a sua própria sala, sendo que, os departamentos que exigem mais espaço têm duas. E cada uma das salas, tem a porta decorada com o inseto do departamento a que pertence. Quando nos foi apresentado o estúdio de gravações, foi-nos dito que haveria um dia aberto, algures em março, em que seria possível fazer a gravação de uma das dobragens realizadas ao longo do estágio (infelizmente, por razões técnicas, acabou por não se realizar).

Após a apresentação da empresa, regressámos à sala, onde demos início às explicações do funcionamento do estágio:

- a) O estágio iria decorrer remotamente.

- b) No início de cada semana seriam enviados os documentos de trabalho (*scripts*, vídeos e outros documentos necessários).
- c) O horário de trabalho seria decidido pelo estagiário, sendo que, são esperadas 7h por dia.
- d) Seria dado um documento *word* para ser utilizado como um relatório onde, todos os dias após o trabalho, deveriam ser redigidas as seguintes informações: data, horário de trabalho, horas de trabalho, tempo traduzido, tempo legendado/dobrado, dificuldades diárias e quaisquer outras informações pertinentes.
- e) A data-limite seria sexta-feira até às 18h (salvo algumas exceções como feriados). No final da semana seria esperada a entrega do projeto da semana, do relatório da semana e quaisquer outros documentos que possam ter sido pedidos.
- f) Quaisquer dúvidas que surgissem durante o trabalho, poderiam ser discutidas por email com o supervisor que foi atribuído.
- g) No início de cada semana, seria enviada uma apreciação do trabalho da semana anterior.

Após a explicação do funcionamento do estágio, começou a formação de legendagem e sobre a ferramenta com a qual iríamos trabalhar (esta ferramenta está em fase de *beta testing*, logo, mesmo durante o estágio, foram feitas diversas atualizações que mudavam um pouco o seu funcionamento).

Durante a formação foi entregue uma folha por parte dos supervisores com as diversas informações sobre o processo de legendagem, e as regras estabelecidas pela própria empresa no que toca à mesma. Nos próximos subcapítulos, irei explicar as várias regras com base no que estava escrito nessa folha, bem como o que foi dito pelos supervisores durante a formação.

1.3.1. Parâmetros do cliente

Cada projeto audiovisual tem um cliente, e cada cliente tem os seus próprios parâmetros para o projeto. Alguns clientes são mais exigentes em certos aspetos específicos, mas a grande maioria foca-se em aspetos comuns.

Parâmetros comuns entre clientes:

- Número máximo de caracteres por linha;
- Número de linhas por legenda;
- Intervalo entre legendas;
- Duração mínima e duração máxima da legenda.

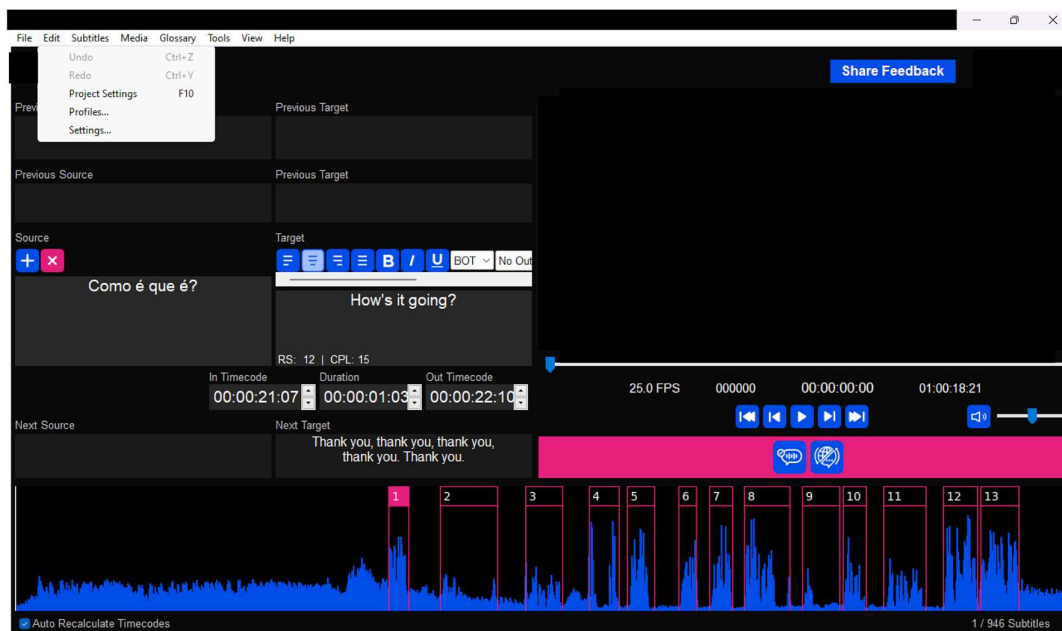
Parâmetros menos comuns entre clientes (que devem ser questionados se surgirem):

- O que fazer se a legenda for difícil de ler – subir a legenda ou colocar “ghost box” ou “ghost line”;
- Como escrever músicas;
- Como aplicar aspas;
- O que fazer em caso de haver oráculos.

Todos estes aspetos devem ser seguidos e implementados (se possível) na ferramenta a ser utilizada. Aquela que foi utilizada durante o estágio tem uma secção “Edit”, ao clicar nessa secção, aparecem várias subsecções, uma delas é “Profiles”, ao clicar nessa opção, é possível adicionar, retirar e editar os perfis dos vários clientes e os seus parâmetros. (Fig.1)

Todas as figuras presentes neste relatório, são *print screens* retirados da ferramenta utilizada durante o estágio e dos vários projetos realizados por mim. Servem apenas para ilustrar aquilo que está a ser discutido. É possível que certas figuras estejam censuradas em certas partes, nomeadamente o nome da ferramenta, nomes de certos personagens ou as imagens de vídeo, por motivos de confidencialidade.

Figura 1



Neste estágio, foram apenas trabalhados projetos antigos da empresa e, como tal, não foram utilizados clientes reais. No entanto, para poder ser posta em prática a experiência de legendar seguindo os parâmetros dos clientes, foram criados três clientes diferentes, cada um com o seu perfil e exigências próprias:

Cliente 1:

- 37 caracteres por linha
- 01:00 duração mínima (segundos)
- 06:00 duração máxima (segundos)
- Intervalo entre legendas 03:00 (*frames*)
- Tempo de leitura (não incluindo espaços) 17 cps

- Regras sobre oráculos: traduzir sempre que houver espaço sem legenda, *ghost boxed outline* (uma opção na ferramenta que coloca uma caixa invisível no local onde se pretende colocar as legendas, serve para tapar qualquer legenda no ecrã que possa interferir com a tradução) quando a legenda tapa o oráculo

Ciente 2:

- 40 caracteres por linha
- 01:00 duração mínima (segundos)
- 08:00 duração máxima (segundos)
- Intervalo entre legendas 02:00 (*frames*)
- 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*

Ciente 3:

- 38 caracteres por linha
- 01:00 duração mínima (segundos)
- 07:00 duração máxima (segundos)
- Intervalo entre legendas 02:00 (*frames*)
- Tempo de leitura (não incluindo espaços) 17 cps
- Regras sobre oráculos: traduzir sempre que houver espaço sem legenda, *ghost boxed outline* sempre que a legenda tapar o oráculo

Todas as semanas, junto com os materiais para o projeto e informações pertinentes (informação sobre o projeto, cuidados especiais a ter ou esclarecimento de dúvidas) era enviada a indicação do cliente que deveria ser associado a cada projeto. No final de cada projeto, deveria ser consultada a secção “*Report*” (Fig.2) que demonstra se alguma das legendas não cumpre os parâmetros selecionados. Todos os projetos deveriam ter o “*Report*” vazio, antes de serem enviados. (Fig.3)

Figura 2

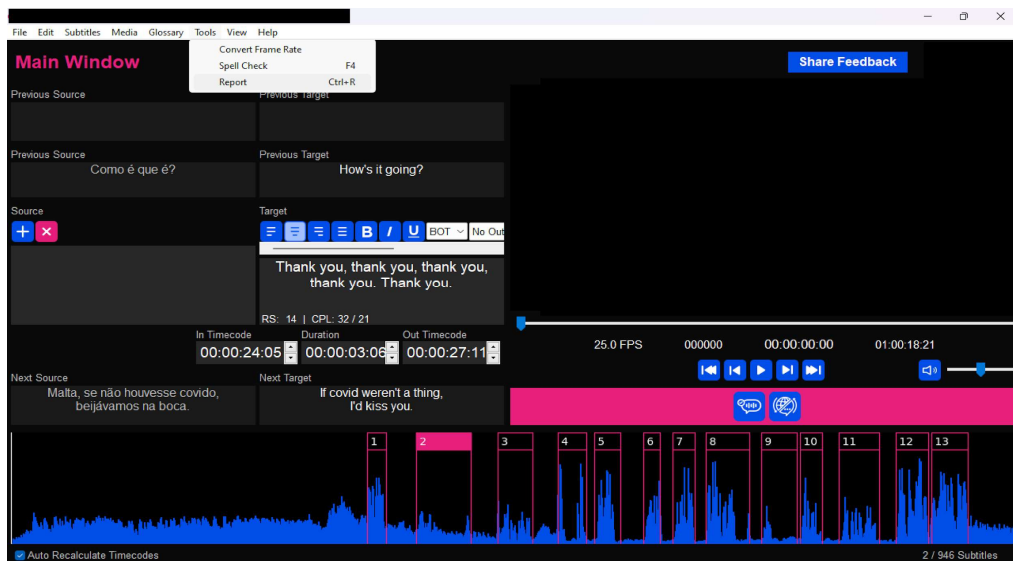


Figura 3



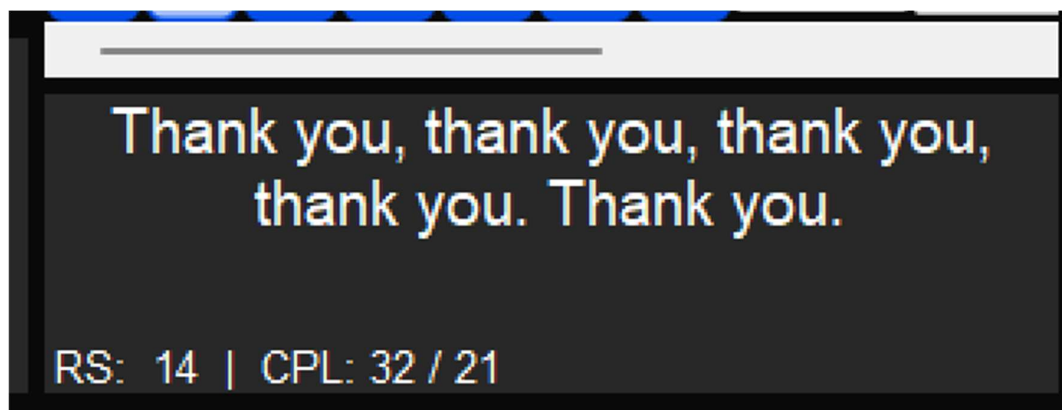
1.3.2. Caracteres por linha

Os caracteres por linha representam o número de caracteres de cada linha, incluindo espaços e pontuação. Os parâmetros para este aspeto estão diretamente ligados ao tamanho estimado dos ecrãs dos telespetadores, sendo que a média em Portugal são

37 caracteres, no entanto, devido ao recente aumento do tamanho dos ecrãs, muitas plataformas de *streaming* já permitem chegar até aos 40.

A ferramenta utilizada durante o estágio, dispõe de uma contagem automática dos caracteres por linha, representada na parte inferior de cada legenda com “CPL”. (Fig.4) Algumas maneiras de controlar o número de caracteres são: reformular a frase, adicionar o sufixo “-mente” (ex: De maneira conveniente (22 caracteres)/Convenientemente (16 caracteres)), retirar informação não essencial (último caso).

Figura 4



1.3.3. Tempo de leitura

O tempo ou velocidade de leitura é a média de tempo que o público-alvo demora a ler um certo número de caracteres. Em Portugal, a média é de 17 cps (*characters per second*), já no Brasil a média é de 15 cps. Porém, são sempre os clientes que definem o número máximo de tempo de leitura e não deve ser ultrapassado.

A ferramenta utilizada também dispõe de uma leitura automática do tempo de leitura, localizada também na parte inferior da legenda, representada por “RS” (*Reading speed*). (Fig.4) Controlar o tempo de leitura é bastante semelhante ao número de caracteres, visto que este tem uma enorme influência, porém, este é também influenciado pelo tempo da legenda em si, deste modo, caso seja impossível diminuir mais o número de caracteres, pode-se recorrer à extensão do tempo da legenda.

1.3.4. Legendagem e particularidades

As legendas devem começar no momento de início da fala e acabar quando esta termina. No entanto, se houver um *frame* (“fotografia” do ecrã, cada momento antes de um movimento) ou dois de diferença, não influencia muito o projeto final, visto que alguns tradutores profissionais fazem isto propositadamente, para o espetador se “habituat” à legenda.

Particularidades da legendagem de acordo com os supervisores:

- Privilegiar sujeito subentendido
- Cortar conectores não obrigatórios
- Tentar optar por frases com tempos verbais simples
- Não traduzir interjeições
- Substituir a expressão “OK”, por se tratar de um estrangeirismo
- Priorizar a voz ativa
- Ter em atenção que apesar das instituições serem escritas com maiúscula, os cargos devem ser sempre redigidos em minúsculas, ex.: a Polícia (instituição) / o polícia (cargo).

1.3.5. Divisão e segmentação

Divisão refere-se à divisão entre legendas, segmentação refere-se à divisão entre linhas. Para fazer estas divisões, existem vários aspetos a ter em conta. Estas divisões devem ser feitas:

- Após sinais de pontuação;
- Antes de conjunções;
- Antes de proposições;
- Antes do pronome relativo.

Nunca separar:

O nome de um adjetivo, artigo ou apelido.

Os verbos de sujeitos, pronomes ou verbos auxiliares.

1.3.6. Itálicos

Os Itálicos são utilizados de maneira muito particular na tradução audiovisual:

- Narrador (neste caso só é utilizado se o narrador estiver fora de cena e não fora do enquadramento)
- Vozes em telefones, altifalantes, rádio, etc...
- Monólogos interiores/Leituras de cartas em *voz off*
- Sonhos e *flashbacks* (ter especial atenção à *b-roll footage*, ou seja, filmagem suplementar intercalada com a principal)
- Estrangeirismos (Atenção: evitar ao máximo o seu uso, e traduzir sempre que possível)
- Músicas (só se traduzem se a sua compreensão for essencial para a ação).

1.3.7. Travessões

Os travessões são utilizados no caso de uma legenda conter falas de dois ou mais personagens, de modo a separar as duas falas. No entanto, a leitura destas falas tem de ser seguida:

Ex: Errado Correto Correto

A - Olá. Sim. B - Olá. Tudo bem?	A - Olá. B - Olá.	A - Olá. B - Olá. Tudo bem?
	B - Tudo bem? A - Sim.	A – Sim.

Se a primeira frase for a continuação de uma frase anterior, e a segunda for a fala de um segundo personagem, só se coloca travessão na segunda frase. O espaço entre o travessão e o início da frase, fica ao critério do cliente, mas grande parte exige que haja espaço.

1.3.8. Reticências

Utilizar sempre que houver uma pausa súbita da frase, ou quando um personagem é interrompido por algo. Se a frase continuar na legenda seguinte, terminar a legenda com

reticências e começar a seguinte da mesma maneira. Colocar sempre espaço entre as reticências e o início da frase.

1.3.9. Maiúsculas

Na legendagem, existem certos casos em que uma frase é completamente redigida em maiúsculas:

- Oráculos: informações escritas no ecrã que sejam essenciais à compreensão da ação e que não são ditas oralmente;
- Acrónimos;
- Títulos e subtítulos
- Cargos apenas quando abreviados

1.3.10. Aspas

São utilizadas aspas em caso de citações, títulos de livros, séries e episódios, no entanto, esta decisão também depende da preferência do cliente.

1.3.11. Números

De 1 a 10 devem ser redigidos por extenso, a partir de 10 sempre em cardinal.

Deve-se evitar ao máximo começar frases com um número. No caso de tal não ser possível, depois da tentativa de várias hipóteses, o número deve ser escrito por extenso, mesmo que seja acima de 10.

A partir dos 5 dígitos, os números devem ser separados com um espaço e não com um ponto: 1200, 12 000, 120 000.

A menos que o cliente peça de outra forma, as horas são redigidas da seguinte maneira: 9h, 9h35, nove horas.

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

As medidas devem ser convertidas para o público-alvo, e escritas com um espaço entre o número e a medida: 16 kg, 37 °C.

1.3.11. Revisão Textual

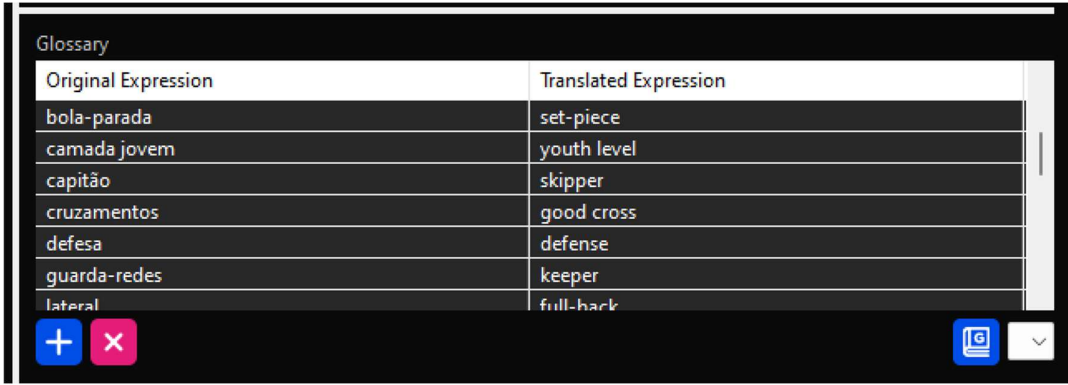
Todo o texto tem de estar de acordo com o novo acordo ortográfico. É importante fazer a revisão do texto antes da entrega, se o texto contiver erros ortográficos é automaticamente rejeitado pelo cliente.

1.3.12. Glossários

Os tradutores lidam com programas de diversos tipos, incluindo programas com muita linguagem técnica, que pode não ser familiar para o tradutor. Muitos clientes fornecem glossários, porém, é importante que o tradutor saiba criar o seu próprio glossário.

A ferramenta utilizada durante o estágio, tem uma secção com um glossário incorporado, ao qual podem ser adicionados e retirados termos em qualquer altura, o que facilita imenso o trabalho do tradutor. (Fig.5) Este glossário pode ser exportado.

Figura 5



Original Expression	Translated Expression
bola-parada	set-piece
camada jovem	youth level
capitão	skipper
cruzamentos	good cross
defesa	defense
guarda-redes	keeper
lateral	full-back

Entre as explicações houve uma pausa para almoço, e diversas pausas para esclarecimento de dúvidas e troca de ideias. A sessão acabou por volta das 17h e regressamos a casa. No final do dia, foram enviados os documentos para o primeiro projeto, e no dia seguinte dêmos início à primeira semana de trabalho.

1.4. Segundo dia de Formação

O segundo dia de formação teve lugar no dia 8 de março, durante a semana de avaliação. Apesar de anteriormente, ter sido planeado decorrer presencialmente, como o anterior, devido ao facto de muitos dos estagiários não se poderem deslocar até ao local, acabou

por se realizar remotamente através do Zoom. Começou às 9h da manhã, e acabou por volta das 16h da tarde, com uma hora para almoço no meio. Esta segunda formação, foi mais dedicada à dobragem, com algumas informações sobre audiodescrição e legendagem para surdos e ensurdecidos.

Uma vez mais, durante esta formação, foi entregue uma folha instrucional com as diversas informações sobre a dobragem, a audiodescrição e a legendagem para surdos e ensurdecidos, o seu processo e as várias regras estabelecidas pela empresa a ser aplicadas na sua abordagem. Nos próximos subcapítulos, irei explicar essas regras com base no que estava na folha entregue e no que foi dito pelos supervisores durante a formação.

1.4.1. Particularidades da dobragem de acordo com os supervisores:

Legendagem e dobragem são processos muito diferentes do mundo audiovisual. Ao contrário da legendagem, na dobragem não existe número máximo de caracteres, tempo de leitura, ou tempo máximo ou mínimo de uma fala. Porém, o tempo da fala é bem mais importante, enquanto na legendagem existe margem para erro entre o começo da fala de um personagem e o começo da legenda, esse não é o caso na dobragem, onde os tempos têm de coincidir perfeitamente.

Tal como na legendagem, na dobragem é dado um guião juntamente com o vídeo, porém, o guião serve apenas de apoio, o vídeo tem sempre prioridade. Não é incomum o guião ter erros de fala ou falas em falta, especialmente se for um guião gerado automaticamente através do reconhecimento de sons (uma das funcionalidades oferecidas pela ferramenta utilizada no estágio), nesses casos, é sempre importante confiar no que é mostrado e dito no vídeo, bem como no contexto da cena.

1.4.2. Personagens

Ao fazer uma dobragem, o tradutor está basicamente a escrever um guião para os atores de voz atuarem. Logo, os personagens são a parte mais importante. Dependendo do

público-alvo, cabe ao tradutor decidir se pretende traduzir os nomes dos personagens, ou adaptá-los à cultura-alvo. A ferramenta utilizada, disponibiliza uma secção para a associação de nomes, géneros e fotografias de cada personagem. (Fig.6) A ferramenta permite, também, associar cada fala a um personagem, e especificar se o personagem está a falar dentro ou fora de cena, de modo a completar o guião. (Fig.7)

Figura 6

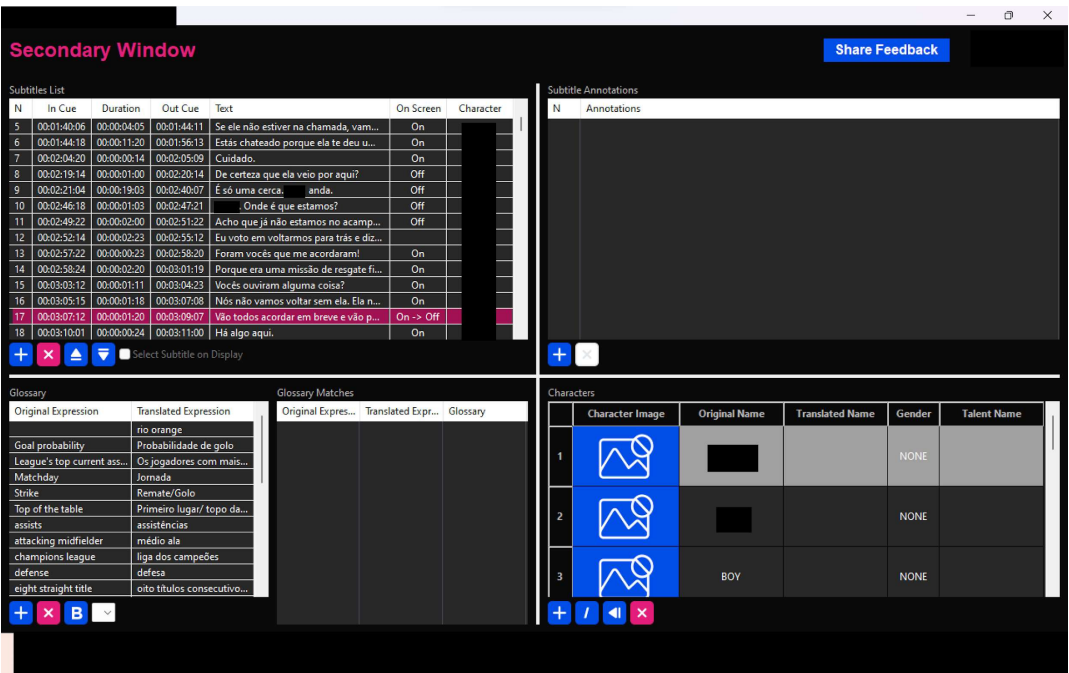
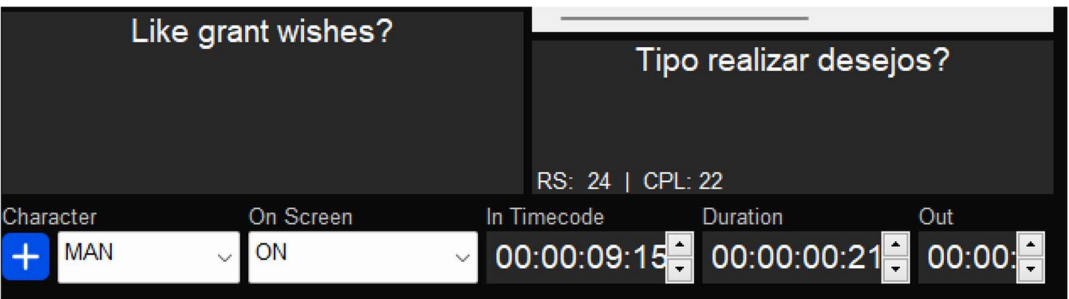


Figura 7



Outros aspetos muito importantes a tomar em conta, são as características específicas do modo de falar de certos personagens. Quando existe um sotaque, é importante consultar o cliente sobre a possível adaptação desse sotaque para a cultura-alvo, porém,

este hábito está rapidamente a cair em desuso devido à associação a certos estereótipos que possam ofender o público, se um personagem tem um sotaque, quase nunca é traduzido, e este acaba por falar como todos os outros personagens. Se um personagem tem uma bengala linguística, ou um tique na fala, é importante decidir se este deve ser traduzido ou mantido na língua original (se for, por exemplo, uma palavra completamente inventada, e por sua vez, não traduzível). Se for uma série ou trilogia de filmes que já começou a ser traduzida por outro tradutor, é importante dar continuidade às escolhas que já foram feitas e aprovadas anteriormente.

Na legendagem, se dois personagens têm a mesma fala, legenda-se apenas uma vez, porém, na dobragem, cada ator terá um guião com o seu papel, e é importante que cada fala de cada personagem esteja atribuída, desse modo, mesmo que dois ou mais personagens estiverem a dizer exatamente o mesmo, têm de ser feitas falas individuais para cada um.

1.4.3. Legendas de ecrã e informações

Quando a imagem mostra tabuletas, cartazes, pósteres, sinais ou outro tipo de legendas no ecrã, é importante fazer a sua tradução e atribuir um personagem como: *Voz-off*, narrador ou “outro”. (a menos que o texto esteja a ser lido por um personagem já existente, nesse caso é atribuído esse personagem). É comum os clientes especificarem que querem a tradução destas legendas, o contrário não tanto, contudo, caso o cliente não especifique, assume-se sempre à partida que devem ser traduzidas

1.4.4. Música

Se o programa contiver música, é sempre importante confirmar se se deve traduzir a letra. Ao traduzir uma música para uma dobragem, apesar de o diretor musical ser quem vai adaptar a música, é importante tentar que a letra coincida com o ritmo musical e com o movimento de lábios dos personagens. Se a música original tiver rima, tem de se manter a rima a todo o custo, adaptando ao máximo a letra para que o sentido seja o

mesmo, mas de modo que exista a rima. Nos programas em que exista um genérico inicial, este é, por norma, sempre traduzido.

1.4.5. Reações

Na legendagem não se traduzem interjeições, porém, na dobragem estas são obrigatoriamente traduzidas. A forma como estas são especificadas, não importa, desde que o ator perceba o que tem de representar, por exemplo, se houver um grito pode ser colocado um simples “Ah!” ou pode ser colocado deste modo “(grita)”, pode também haver sons que sejam mais específicos, e esses podem ser colocados de maneira específica “(barulho de quem leva comida à boca)”.

Se o personagem está a exprimir algum tipo de emoção na maneira em que fala, isto também deve ser sempre especificado: (a chorar) Pensei que eras meu amigo; (a gritar furiosamente) Sai daqui!; (a murmurar) Lembras-te do plano?.

1.4.6. Linguagem

É importante manter todas as piadas e trocadilhos que são feitos, de modo a preservar o ambiente que o programa pretende passar, no entanto, estas devem ser contextualizadas para a cultura-alvo. Para tal, é possível rescrever completamente o texto, desde que faça sentido para a cena.

Numa língua como o português, tem de se prestar especial atenção às formas de tratamento, especialmente quando se traduz de uma língua como o inglês em que o “*you*” funciona para o formal “*você*” e o informal “*tu*”. Há que saber pelo contexto ou pelas idades ou cargos dos personagens, quando utilizar o casual e o formal.

No que toca à linguagem, algo igualmente importante, é ter em atenção a faixa-etária para a qual o programa é feito e adaptar a linguagem dessa forma. Se se tratar de um programa para crianças muito novas, tem de se manter a linguagem o mais simples possível e evitar ao máximo o uso de calão, visto que se trata de uma faixa-etária que, em princípio, ainda está a desenvolver as capacidades linguísticas. Porém, se a audiência

for composta por jovens, a linguagem pode ser mais complexa, e pode-se utilizar certos termos de calão (com autorização do cliente). A utilização de palavrões não é geralmente aprovada, nem para legendagem, nem para dobragem, no entanto, existem exceções, mas tal deve sempre ser discutido com o cliente.

Se o programa contiver expressões ou palavras inventadas, cabe ao tradutor decidir se a versão original será entendida pelo público da língua-alvo, ou se seria mais benéfico inventar uma nova palavra.

1.4.7. Audiodescrição

A audiodescrição é uma forma de tradução para invisuais, e acaba por diferir imenso do resto do trabalho audiovisual. As tarefas durante a audiodescrição são as seguintes:

- Colocar texto durante os espaços sem diálogo, descrever o que é demonstrado no ecrã e ideal para a ação: características físicas, cores ou paisagens, personagens e ações de importância;
- Evitar amontoar demasiada informação no mesmo momento, pois pode complicar a compreensão por parte da audiência;
- Dar espaço a música e sons importantes, aqueles que dão significado à cena.

1.4.8. Legendagem para surdos e ensurdecidos

O público-alvo deste tipo de legendagem são os surdos, os ensurdecidos e os familiares de indivíduos com dificuldades de audição. Os grandes objetivos deste tipo de tradução são ajudar o público-alvo a entender a mensagem dos programas sem ter de os ouvir, aproximar os familiares do público-alvo e aproximar o público-alvo do público geral.

Para identificar os vários personagens, são convencionalmente utilizadas as seguintes cores, de acordo com os supervisores:

- Amarelo – Para os personagens que estão no ecrã;
- Branco – Para os personagens que não estão no ecrã;

- Ciano – Para a identificação de nomes, músicas e efeitos sonoros. Estes aparecem sempre em maiúsculas, à exceção das músicas.

As músicas e efeitos sonoros têm de aparecer sempre à esquerda do ecrã.

Têm de ser sempre assinaladas quaisquer informações fora do diálogo, sempre em maiúscula:

- Interjeições – [SENSAÇÃO]
- Reações – [AÇÃO]
- Letras de músicas – diálogo normal
- Temas - # TEMA [NOME]
- Músicas só instrumentais - # TEMA [GÉNERO DE MÚSICA]

A velocidade de leitura deste tipo de legendagem tende a ser bastante reduzida.

1.5. Final do estágio

O último dia do estágio foi no dia 26 de abril. Após a finalização do estágio, foi-nos informado que nos seria enviado um questionário sobre o estágio, um questionário sobre a ferramenta que foi utilizada durante o mesmo, e um certificado de participação do estágio. Foi dito, também, que seria prolongado o acesso à ferramenta para facilitação da redação do relatório.

No mês de maio, foram enviados os questionários em formato *google forms*. E não tardaram a ser enviados os certificados de participação no estágio.

2. Os projetos do estágio Buggin Media

2.1 Semana 1 (Legendagem)

Género de programa: Série de ação

Cliente 1

Tempo do episódio: 49:57

Nº total de legendas: 470

Foi-nos transmitida a indicação de que esta semana não haveria avaliação e que a semana serviria apenas para os estagiários se ambientarem com a ferramenta. O plano de ação para a semana seria completar a tradução e legendagem até ao final de quinta-feira e guardar sexta-feira para rever por completo o trabalho (esse seria o plano de ação durante o resto do estágio).

Este projeto continha linguagem bastante simples, e muitas pausas em que não existia qualquer tipo de diálogo, logo, foi dos projetos mais curtos e simples que foram realizados durante o estágio. Porém, a velocidade de leitura e o número limite de caracteres por linha revelaram-se difíceis, tanto porque alguns personagens falavam extremamente rápido enquanto outros falavam pausadamente, como pelo facto de ter havido um engano da minha parte. Durante a formação, não ficou esclarecido que a velocidade de leitura não pode estar acima, mas pode estar abaixo, por isso, foi assumido que teria de ser aquele valor ao certo, o que se tornava muito difícil em frases pequenas como “*thank you*”, para evitar que o tempo fosse menor, juntaram-se várias legendas (que devido ao seu tempo distante, deviam estar separadas).

Ainda assim, o trabalho foi entregue com o *report* vazio e sem erros ortográficos. Depois da correção, foi esclarecido que o tempo de leitura só não deve ser ultrapassado, o que tornou o trabalho muito mais simples do que inicialmente tinha aparentado ser.

2.2 Semana 2 (Legendagem)

Género de programa 1: Revista de desporto

Cliente 2

Tempo total do episódio: 26:04

Nº total de legendas: 351

Género de programa 2: Documentário

Cliente 2

Tempo total do episódio: 08:21

Nº total de legendas: 103

Para além dos projetos principais, esta semana foi pedida a criação e exportação do glossário, para ser enviado no final da semana juntamente com os projetos e o relatório. Foi, também, dado início ao projeto dos “espelhos”, em que a cada estagiário foi atribuído um par, no final da semana, os estagiários deveriam enviar o projeto 2 ao par atribuído para pôr em prática a revisão dos trabalhos que é, também, uma das partes da tradução de audiovisual.

Esta semana foi particularmente desafiante, especialmente no que toca ao projeto 1, devido à utilização de linguagem técnica do futebol. Através de uma extensa pesquisa e do contacto pessoal com especialistas na área, foi possível a criação do glossário com os vários termos, que acabou por ajudar imenso no projeto, alguns dos termos utilizados foram:

Matchday = Jornada *Strike* = Remate/Golo *Top flight* = Primeira divisão

Attacking Midfielder = Médio ala *Touchline* = Linha lateral *Skipper* = Capitão

O resto do glossário encontra-se no Anexo 1.

Quando se introduz um termo no glossário, este fará a conexão a este termo sempre que este aparecer em qualquer projeto futuro. A ferramenta realça a palavra ou expressão através do cor-de-rosa, para indicar que o seu significado já se encontra no glossário. (Fig.8)

Figura 8



Mesmo com a ajuda do glossário, a constante pesquisa pelos termos acabou por abrandar imenso o ritmo de trabalho. Outra grande dificuldade deste projeto, eram os cliques de jogos ao vivo, cujo diálogo não estava escrito no guião e tinha de ser interpretado através do ouvido, o que revelou ser extremamente desafiante, devido à presença de linguagem técnica nesses mesmos cliques. (Fig.9)

Figura 9



Este projeto acabou por ocupar grande parte da semana, porém, felizmente, o segundo projeto acabou por ser muito mais simples e rápido, permitindo que os dois fossem entregues completos e a tempo. Ainda assim, surgiram dúvidas no segundo projeto, nomeadamente devido ao facto de o documentário se realizar no Brasil, e haver vários instantes em que se falava o português brasileiro, e acabou por surgir a questão: “Será necessário legendar o programa se a língua a ser falada é a língua-alvo?” Foi colocada a

questão aos supervisores, que acabaram por esclarecer que a legendagem era necessária, mas bastava copiar o que estava a ser dito, (Fig.10) que por sua vez acabava por tapar a legendagem em inglês pré-existente. (Fig.11) Outro desafio foi a existência de certos termos técnicos da agricultura. (Fig.12)

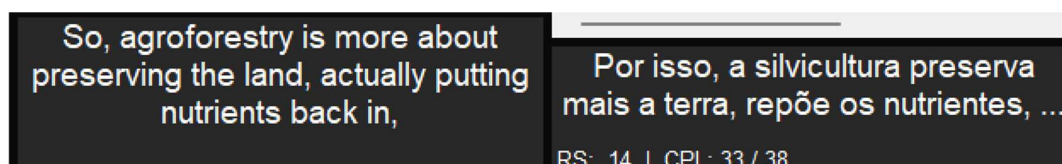
Figura 10



Figura 11



Figura 12



2.3. Semana 3 (Legendagem)

Gênero de programa 1: Concurso de culinária

Cliente 3

Tempo total do episódio: 44:50

Nº total de legendas: 628

Género de programa 2: Programa de venda de casas

Cliente 3

Tempo total do episódio: 05:03

Nº total de legendas: 82

Esta semana começou com a revisão do trabalho dos colegas. Durante a revisão, o foco não era a tradução em si, visto não termos a experiência necessária para tomar esse tipo de decisões, e sim, uma revisão técnica para garantir que o trabalho dos colegas cumpria todas as regras ensinadas durante a formação.

A tradução do primeiro projeto foi extremamente difícil por várias razões. Em primeiro lugar, o episódio tinha imenso diálogo, ao contrário do primeiro projeto, neste programa não existiam momentos sem diálogo. O diálogo era bastante rápido e extenso, o que tornava desafiante a configuração do tempo de leitura, do limite de caracteres e a colocação das legendas no local correto (por esta altura, tinha havido outra falha de comunicação durante a formação, e grande parte dos estagiários estavam a colocar os tempos das legendas manualmente, quando a ferramenta dispunha de reconhecimento de áudio que criava os tempos automaticamente e depois bastava ajustar, porém, tal só foi corrigido na segunda formação (Fig.13). Este programa tinha também uma abundância de linguagem técnica da culinária, o que se revelou mais difícil foi a tradução de certos nomes de peixes locais. (Fig.14). Devido a este ser um programa sul-africano, havia outra questão, que era a mistura do inglês com o afrikaans, que não sendo uma língua de trabalho para nenhum dos estagiários, se revelou bastante difícil de traduzir, após uma extensa pesquisa através de dicionários e outras fontes, acabou-se por chegar a uma conclusão satisfatória. (Fig.15) Existiam, também, alguns momentos em que o próprio guião fornecido pelo cliente não indicava ao certo o que estava a ser dito no ecrã, nessas situações havia sempre uma primeira tentativa de perceber o que era dito,

e quando essa tentativa falhava, se a informação não fosse vital ao episódio, era ignorada. (Fig.16)

Figura 13

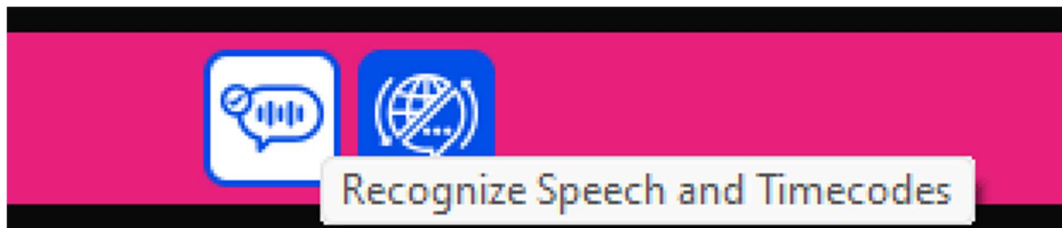


Figura 14

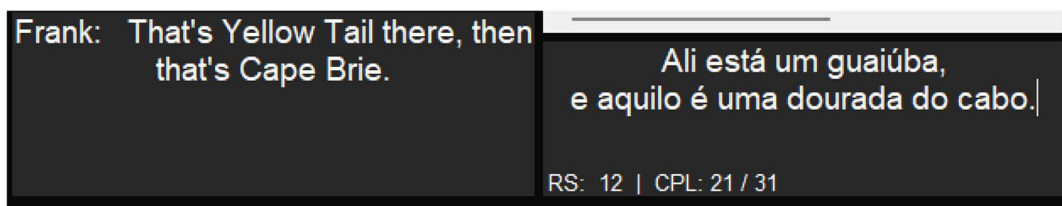
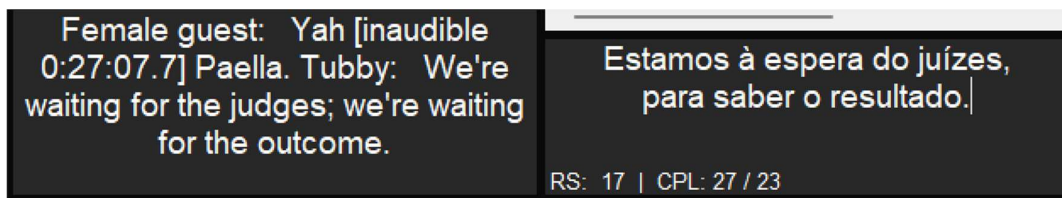


Figura 15

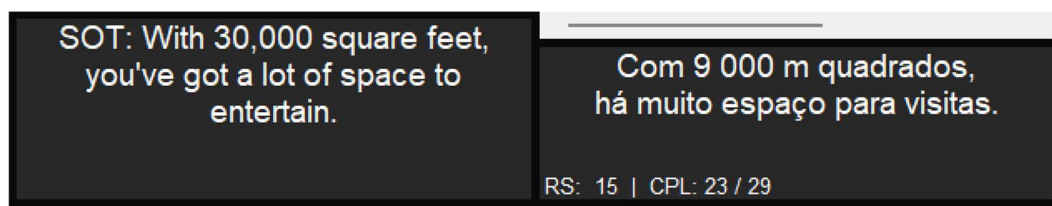


Figura 16



O segundo projeto, apesar de muito mais curto e simples, também teve os seus desafios, para além dos típicos desafios técnicos, este tinha ainda além disso as conversões de medidas. (Fig.17)

Figura 17



Uma das partes mais difíceis esta semana, foi precisamente a revisão, por culpa da própria ferramenta que foi várias vezes abaixo, perdendo pequenos progressos sempre que isso acontecia. O projeto acabou por ser entregue duas horas depois da hora prevista. Esta foi, também, uma semana em que foi entregue o projeto 1 ao “espelho”.

2.4. Semana 4 (Legendagem)

Género de programa: Jornal de notícias

Cliente 1

Tempo total do episódio: 55:40

Nº total de legendas: 806

Esta foi a semana de avaliação e foi a semana mais desafiante em termos de gestão de tempo. Para além do projeto ser extremamente extenso e com outro tipo de dificuldades, a revisão de um episódio de 44 minutos levou imenso tempo de trabalho, foi também a meio desta semana que foi dada a segunda formação. E visto ser a semana de avaliação, esta era a única semana em que não seria tolerado qualquer atraso por que razão fosse.

Durante a tradução em si, apesar da existência de linguagem técnica e termos políticos, as maiores dificuldades neste projeto foram técnicas: o número de caracteres e a velocidade de leitura. Havia muitas alturas durante entrevistas em que, os entrevistados especialmente, “tropeçavam” entre palavras, o que obrigava o tradutor a organizar a frase de modo que fizesse sentido na escrita. (Fig.18) A própria jornalista tinha certas “bengalas linguísticas”, a mais proeminente era “*But let me ask you*”, começando várias frases desta mesma forma, o que ocupava imenso espaço de caracteres, especialmente

porque era uma expressão dita bastante rápido, quase como um reflexo, logo, afetava imenso a velocidade de leitura. (Fig.19) Neste projeto, eram também comuns, os casos em que duas pessoas falavam por cima uma da outra, especialmente em debates em que as duas não estavam de acordo num certo assunto, nestes casos, houve muita informação que teve de ser cortada, porque nem sempre era possível legendar duas frases que aconteciam ao mesmo tempo, assim, a mais essencial tomava prioridade.

Figura 18

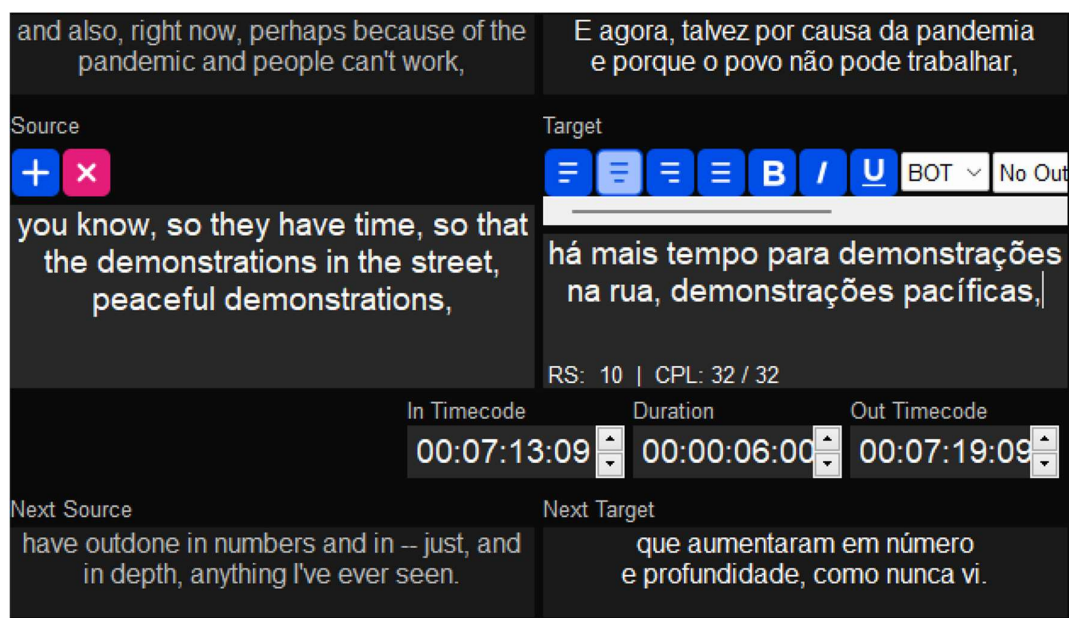
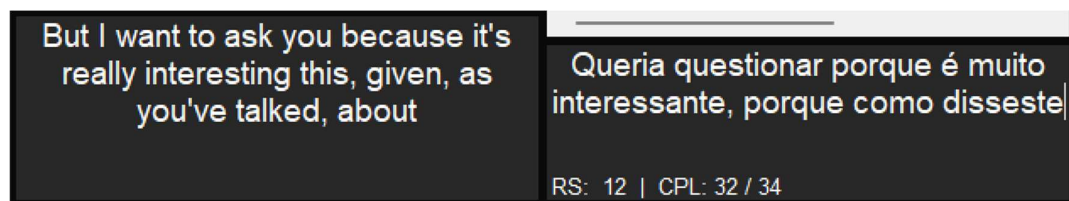


Figura 19



Devido ao tempo apertado e a uma má gestão de tempo, este projeto foi o único a ser entregue incompleto e com alguns erros no *report*. A partir deste momento, dediquei todas as horas que fossem precisas aos projetos para os entregar completos.

2.5 Semana 5 (Dobragem)

Género de programa: Série de ficção para jovens

Tempo do episódio: 42:41

Nº de falas: 654

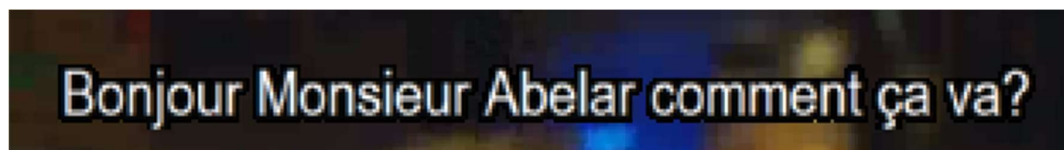
Sendo a primeira semana de dobragem, foi aplicada a mesma estratégia que na primeira semana de legendagem, esta não seria avaliada e servia apenas para exploração da ferramenta.

Passar da legendagem que é extremamente restritiva, para a dobragem em que não existem restrições técnicas, exigiu um grande ajuste. Visto tratar-se de uma série para jovens, a linguagem não era propriamente complicada ou técnica, apesar de existirem certos aspetos culturais, como o *“french vanilla ice cream”*, “gelado de baunilha francesa” que não é algo comum em Portugal, no entanto o contexto exigia que a tradução separasse este sabor do clássico gelado de baunilha, e acabou por ter de ser feita uma tradução literal. (Fig.20) Uma das personagens desta série é francesa, e quando outra personagem o cumprimentou fê-lo em francês, devido ao contexto, manteve-se a frase igual na tradução. (Fig.21)

Figura 20



Figura 21



Uma das maiores diferenças entre a legendagem e a dobragem, para além das restrições, é a tradução de interjeições. Interiorizar que todos os sons e reações são

importantes, mesmo aqueles que não se encontram no guião. Conseguir distinguir os sons e as emoções que pretendem transmitir, e saber expressar exatamente isso na tradução. Foi algo que não surgiu naturalmente, por isso nesta tradução existem vários momentos em que as interjeições ficaram expressas de uma maneira pouco clara. (Figs. 22, 23 e 24) Surgiu outra confusão quanto às regras da dobragem, e no início, não foi feita a devida separação de falas dos personagens, pelo contrário, sempre que mais do que um personagem falava em conjunto, era colocado entre parênteses (simultaneamente) seguido da fala (Fig.25) (a dúvida sobre este processo foi esclarecida na semana seguinte, sendo este o único projeto em que tal erro foi cometido).

Figura 22



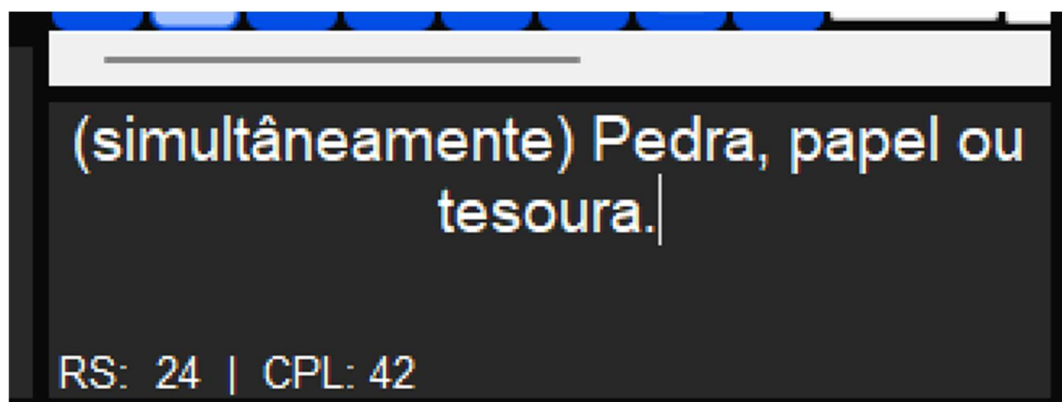
Figura 23



Figura 24



Figura 25



Outra grande diferença é a maneira de escrever texto. Ao escrever para legendagem, faz-se uma tradução do que é dito para a forma escrita, porém, na tradução da dobragem, tem de se escrever exatamente como se fala. Manter qualquer solução na fala e qualquer repetição de palavras porque dá sempre ênfase à emoção que permite transmitir. (Fig. 26) Visto ser uma série para jovens, existe também a liberdade de utilizar certos termos coloquiais, que seriam quase proibidos na legendagem. (Fig.27)

Figura 26

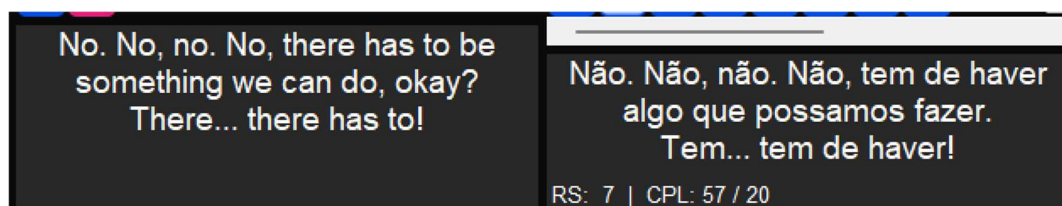


Figura 27



Em termos de tempo do processo, a dobragem acabou por ser bem mais rápida que a legendagem, e a entrega deste trabalho foi feita antes da data-limite.

2.6. Semana 6 (Dobragem)

Gênero do programa 1: Série de ficção para jovens

Tempo total do episódio: 21:56

Nº total de falas: 209

Gênero do programa 2: Série de animação para crianças pequenas

Tempo total do episódio: 11:05

Nº total de falas: 151

O primeiro projeto, apesar de ser uma série de ficção para jovens como o anterior, tinha um ambiente e uma linguagem ligeiramente mais adulta, o que permitia a utilização de certos termos de calão, neste caso “puto” e “cena” (Fig.28) (mas sempre de uma forma controlada, e se fosse um projeto a sério, a utilização deste tipo de linguagem seria sempre discutida com o cliente). Em comparação com o projeto anterior, a tradução de reações tornou-se mais clara. (Fig.29). Apesar de ser feita a separação das falas simultâneas dos personagens, quando se trata de um grande grupo de pessoas, nomeadamente, figurantes, existe uma forma mais fácil de o fazer, simplesmente criar o personagem “multidão” ou “todos” e atribuir esse personagem às falas em questão. (Fig. 30)

Figura 28

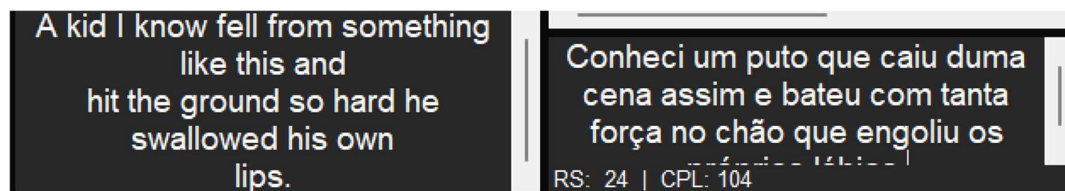
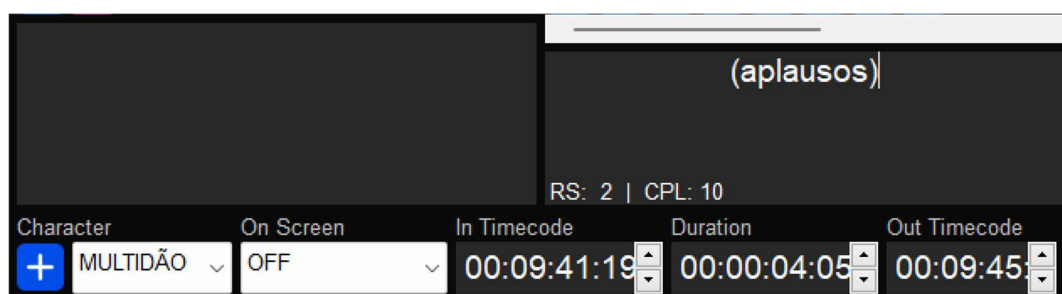


Figura 29



Figura 30



A maior dificuldade neste projeto, foi a adaptação cultural, pois houve vários momentos em que tal era necessário. Alguns eram bastante simples, por exemplo, passar o “*Buck Buck Buck*” de uma galinha para um “Cocorocóco”, (Fig.31) ou traduzir o nome do grupo para melhor compreensão das audiências mais novas (Fig.32). No entanto, outras exigiram uma conversão mais drástica, nomeadamente, os trocadilhos. Um dos exemplos é quando um personagem faz um trocadilho com “*archery*” que é tiro com arco e “*arching*” que significa dobrar as costas, não existe tradução direta em português para este trocadilho, por isso sacrificou-se o formato da conversa para obter uma piada que ainda seria apreciada pelos jovens e que sempre mantém o tópico do tiro com arco. (Fig.34) Ou quando um personagem descobre que o outro é surdo e lê lábios e faz um trocadilho com “*Olive Juice*” soar igual a “*I love you*” na leitura de lábios, uma vez mais, teve de se trocar o trocadilho, porém, devido ao contexto seguinte da conversa, era importante manter o “eu amo-te”, por isso encontrou-se uma alternativa com “um mamute”, que tem uma leitura de lábios semelhante. (Fig. 33)

Figura 31

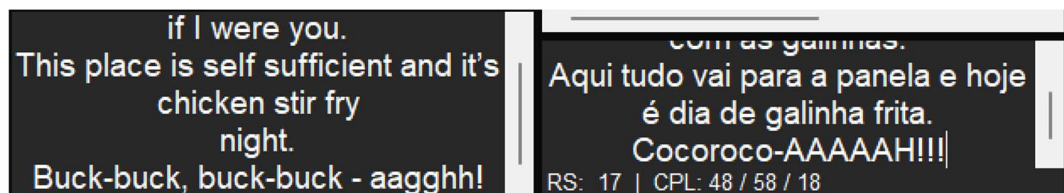


Figura 32

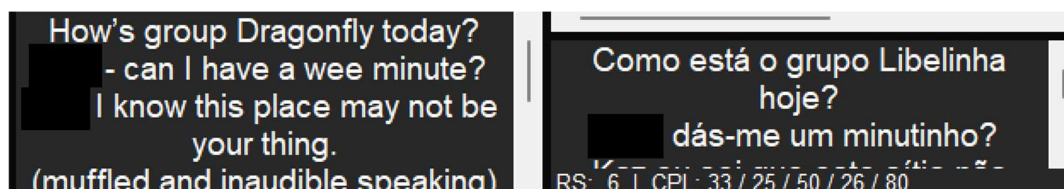


Figura 33

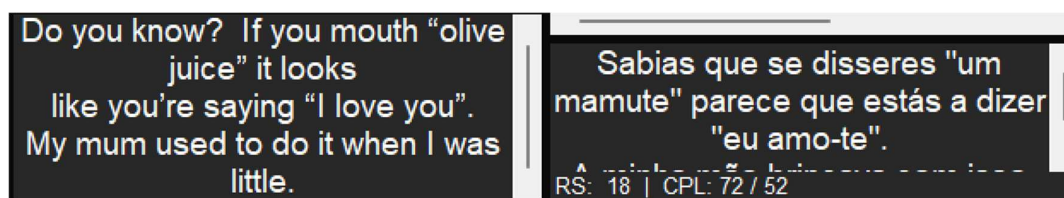
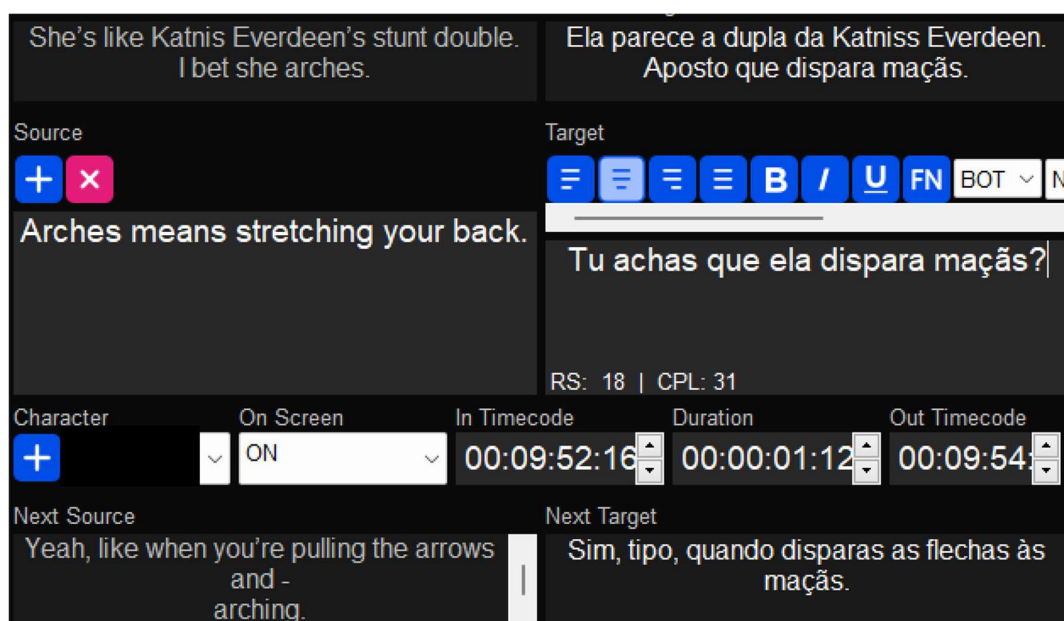


Figura 34



O segundo projeto da semana, por ser para crianças pequenas, acabou por ser muito diferente das dobragens até então. A linguagem devia manter-se simples e limpa, sem qualquer tipo de calão. Esta foi, também, a primeira vez em que foi necessária a tradução da música de abertura, o que se revelou uma das partes mais difíceis do projeto, visto que a letra da música não estava incluída no guião, e não era fácil perceber o que estava a ser dito confiando apenas no ouvido. Este foi, também, o primeiro projeto em que foi tomada a decisão de traduzir certos nomes, nomeadamente, os que continham palavras comuns. (Fig.35 e 36) Neste programa, o personagem principal tem uma frase que repete várias vezes, após a primeira tradução, a frase começou a ser traduzida sempre da mesma maneira, fosse em que contexto fosse. O programa “*Purple People*” de um dos personagens, foi traduzido para “Pessoas Púrpuras” em vez de “Pessoas Roxas” para manter a piada dos dois nomes começarem com a mesma letra. (Fig.37) Houve ainda um breve instante de conversão cultural quando um personagem quis insultar o outro, em que a expressão utilizada foi adaptada para o público de Portugal. (Fig.38) Sendo este um programa para crianças pequenas, é pouca a informação não traduzida, apenas certos nomes próprios e os feitiços de um personagem, porque estes são em latim na versão original, e para manter o sentimento de fantasia que pretendem emitir dessa forma, mantiveram-se iguais. (Fig.39)

Figura 35



Figura 36

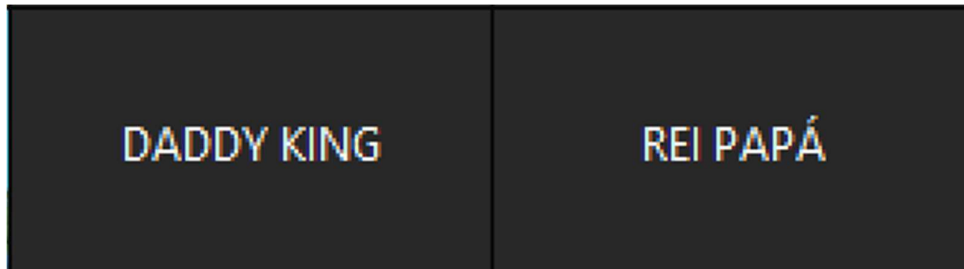


Figura 37

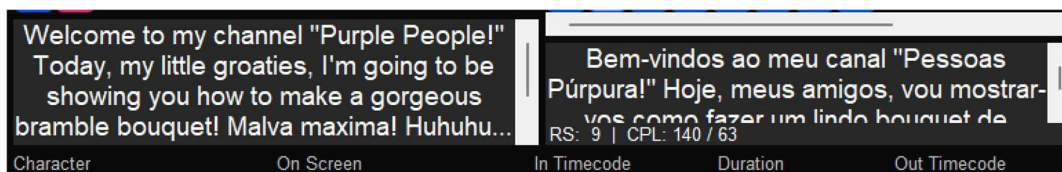


Figura 38

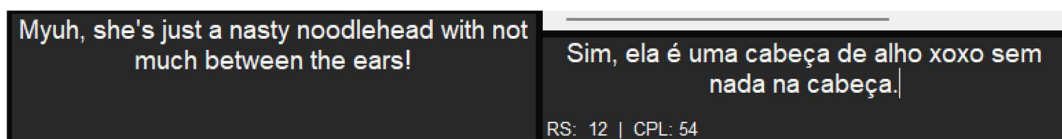


Figura 39



2.7. Semana 7 (Dobragem)

Gênero do programa: Série de animação japonesa (anime)

Tempo total do episódio: 23:49

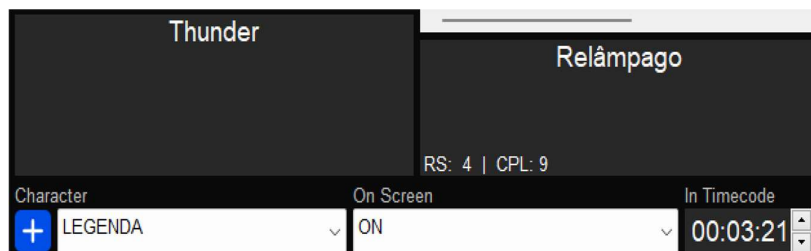
Nº total de falas: 445

Este projeto acabou por ser muito diferente dos anteriores, devido ao facto de o guião ser entregue em inglês, no entanto, o áudio estar em japonês. Apesar de o áudio em japonês dificultar um pouco o trabalho (devido à falta de fluência nesta língua), acabou por ajudar a identificar certas falhas na versão em inglês. Por exemplo, na versão original, é utilizada a expressão 雷 (*Kaminari*) (Fig. 40) que pode significar tanto relâmpago como trovão, porém, no caso desta série, foi o nome atribuído a uma empresa tecnológica, para dar ênfase à rapidez e eficácia dos seus produtos e para relembrar eletricidade através do nome, logo, a tradução mais correta seria relâmpago, no entanto, na versão em inglês está “*Thunder*”, por isso se tivesse de confiar apenas no guião em inglês, a tradução teria ficado menos correta. (Fig.41)

Figura 40



Figura 41



Alguns dos nomes desta série foram traduzidos com base em conhecimentos previamente obtidos (apesar de nunca ter visto esta série, vi uma parecida quando era mais nova e muitos dos nomes são iguais) por exemplo: 木ノ葉隠れ (*Konohagakure*), em inglês “*Hidden leaf village*” foi traduzido para “Aldeia oculta na folhagem” (Fig.42); e 影分身の術 (*Kage Bushin no Justu*) em inglês “*Shadow Clone Jutsu*” foi traduzido para “Técnica da Multiplicação de corpos”. (Fig.43) Quem não tivesse este tipo de

conhecimento prévio, teria de confiar apenas no guião em inglês ou (se possível) na sua fluência em japonês.

Figura 42

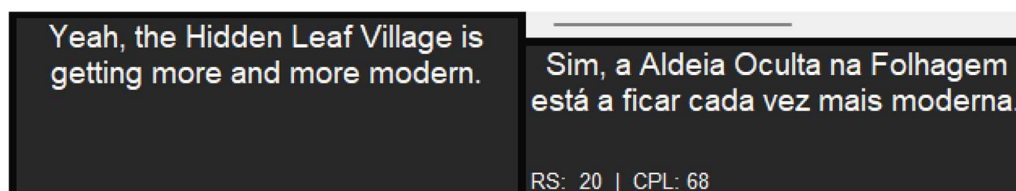


Figura 43



Apesar de esta série também ter genérico com letra, é comum, neste tipo de séries, não ser feita a tradução do genérico, por isso, manteve-se na língua original. O personagem principal da série tem uma expressão que costuma dizer no final das frases “だってばさ” (*Dattebasa*) que não tem tradução direta em qualquer língua, apesar de ter sido traduzido em inglês para “*ya know*”, não existe acesso à adaptação em português, por isso foi tomada a decisão de deixar na versão original. (Fig.44)

Figura 44



Visto tratar-se de uma série para jovens, tal como aconteceu no projeto da semana anterior, foi utilizado o calão em várias ocasiões. (Fig. 45) Na cultura japonesa é bastante normal a comunicação através de sons, por exemplo, em vez de responder “Sim” a uma pergunta, é comum dizer-se um simples “Hm” seguido de um abanar de cabeça. Por

essa razão, existem bastantes sons e reações durante o episódio com uma vasta variedade de significados, muitos deles, demasiado específicos para uma explicação simples (Fig. 46, 47 e 48) Devido a esta predominância de reações, mais de metade do guião é composto por sons e reações, ao contrário de todos os outros projetos em que predominam as palavras.

Figura 45

Mom's a different story. ^ She's really scary when she's mad!	A mãe é diferente. Ela mete bué medo quando está irritada!
RS: 15 CPL: 58	

Figura 46

(OM big done drinking sigh) (OM relieved reax)	(suspiro exagerado depois de beber) (suspiro de alívio)
RS: 32 CPL: 35 / 19	

Figura 47

(CT worried, wondering if Denki's going to do anything reax) ^ (CM determined, "fine, I'll do it!"-type reax)	(suspiro preocupado) (barulho de determinação)
RS: 18 CPL: 46	

Figura 48

(OM inhale) ^ (OM focusing exhale)	(grande inspiração e expiração)
RS: 8 CPL: 31	

2.8. Semana 8 (Dobragem)

Género de programa 1: Série de ficção para jovens

Tempo total do episódio: 22:02

Nº total de falas: 214

Género de programa 2: Série de ficção para jovens

Tempo total do episódio: 21:57

Nº total de falas: 215

O projeto desta semana foram mais dois episódios da mesma série trabalhada na semana 6. Foi o primeiro projeto em que existia continuidade e foi uma experiência bastante interessante. São várias as ocasiões em que um tradutor tem de traduzir um grande grupo de episódios de uma série, ou mesmo uma temporada inteira, esta semana pudemos experienciar exatamente isso. Já conhecíamos os personagens e certos nomes de grupos, o tipo de linguagem para a série já estava, também, estabelecida, logo, o trabalho foi mais facilitado nestes aspetos.

Porém, não significa que não tenham existido dificuldades. A maior dificuldade, tanto num episódio como no outro, foi a existência de reações e de falas ao mesmo tempo em duas cenas específicas. No primeiro episódio, existe uma cena em que o grupo está numa cabana e começam todos a entrar em pânico e a falar e ter diversas reações ao mesmo tempo, essa foi a cena mais difícil de acompanhar e traduzir. No segundo episódio, o mesmo ocorreu quando o grupo estava a perseguir uma galinha e falavam todos ao mesmo tempo.

Em termos de linguagem, não existiram grandes problemas. Manteve-se a utilização do calão em certas situações, nomeadamente, quando os personagens jovens falavam com outros jovens. (Fig.49). Tal como no episódio anterior, foram traduzidos os nomes dos grupos, desta vez, aparecendo outros para além do grupo “Libelinha”. (Fig.50) Foram adaptadas certas expressões ao público português, por exemplo, um personagem chamou “*crack shot*” a outro, para dar ênfase ao facto de lhe ter acertado com a bola,

mas também, para o intimidar, por isso, foi substituído para a expressão “artista” que é coloquialmente utilizada tanto para elogiar alguém de forma sincera como sarcasticamente (Fig.51); outro exemplo é quando um personagem indica que os outros são “*constant surprises*”, esta expressão foi traduzida para “um mar de surpresas” que é algo popularmente dito com o mesmo significado. (Fig.52) Existe um momento em que um dos personagens diz a famosa frase de Neil Armstrong “*One small step for men, one giant leap for mankind*”, mas modifica-a incluindo o seu nome e acaba por inventar palavras que não existem, essa adaptação foi expressa também na tradução. (Fig.53) Houve dois casos em que não foi feita tradução, um deles foi dois personagens estavam a jogar um videojogo e apareceu “*Knock out*” no ecrã, isto porque é comum os videojogos serem jogados na versão original, especialmente jogos de luta antigos como é o caso nesta cena (Fig.54); o segundo caso foram os “*walkie-talkies*” porque são várias as ocasiões em programas infantis que este objeto não se traduz. (Fig.55)

Figura 49

You calm down! I'm out of here.	Acalma-te tu. Eu vou bazar.
RS: 10 CPL: 27	

Figura 50

Hey, wristbands everybody. Let's pay attention. Badger. Thank you - and Kingfisher.	Pulseira, meninos. Prestem atenção. Texugos. Obrigada. Cavalas.
RS: 8 CPL: 63	

Figura 51

You. And the crack shot. I've still got blue paint in my ear. What are you doing out here?	Tu. E a artista. Ainda tenho tinta azul na minha orelha. O que é que estão aqui a fazer?
RS: 9 CPL: 88	

Figura 52

It's constant surprises with you's two!	Vocês são um mar de surpresas.
RS: 12 CPL: 30	

Figura 53

All right. This is one small step for Glen, one giant leap for Glen-kind!	Está bem. É um pequeno passo para o Glen, e um grande salto para a Glenidade.
RS: 9 CPL: 9 / 67	

Figura 54

Knock out. Player one wins.	Knock out. Player one wins.
RS: 8 CPL: 27	

Figura 55

You got walkie talkies?	Tens walkie talkies?
RS: 13 CPL: 20	

2.9. Semana 9 (Legendagem)

Gênero de programa 1: Série de ação

Cliente 1

Tempo total do episódio: 49:57

Nº total de legendas: 419

Género de programa 2: Revista de desporto

Cliente 2

Tempo total do episódio: 26:00

Nº total de legendas: 279

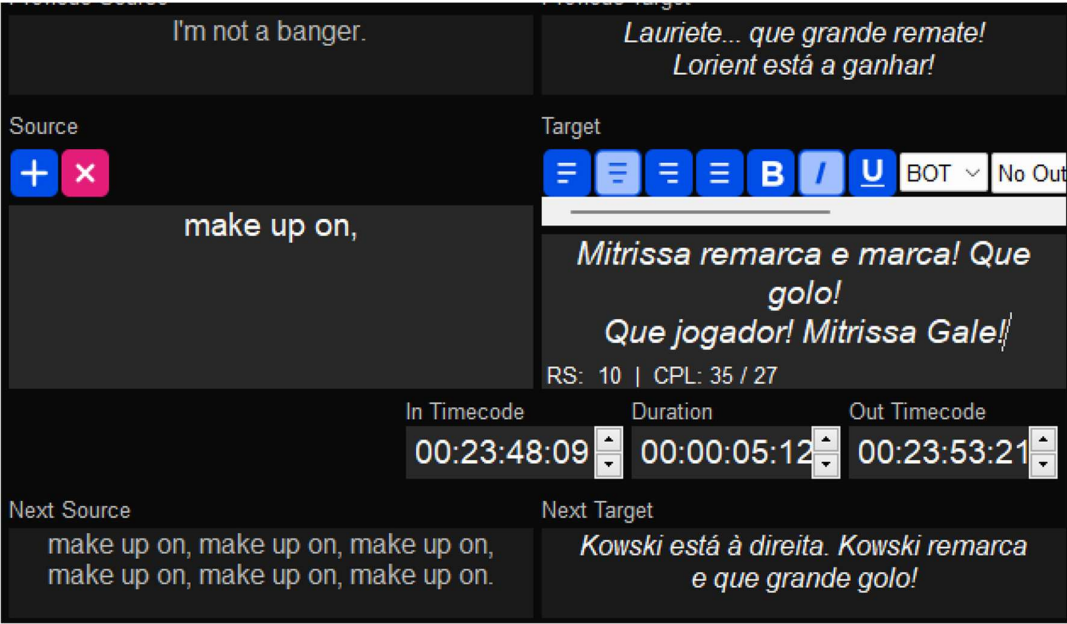
Antes do começo da semana, foi pedida uma atualização na ferramenta que iria mudar a forma de trabalho. Daqui em diante, a ferramenta seria capaz de criar um guião a partir do reconhecimento de áudio, o que significa que já não seria necessária a implementação de um guião juntamente com o vídeo. Isto traria vantagens e desvantagens. O reconhecimento de áudio colocava os “*timestamps*” mais corretamente, e acabava por completar o guião sem qualquer tipo de informação desnecessária (como era comum acontecer anteriormente). No entanto, a partir deste momento, o guião estava sujeito a erros devido ao mau reconhecimento de certas palavras ou frases, por isso era ainda mais importante confiar no bom ouvido.

Nesta semana, o primeiro projeto é o mesmo da primeira semana. Isto foi uma forma de podermos analisar o nosso progresso ao longo do estágio. A segunda vez a trabalhar este mesmo episódio, revelou-se muito mais fácil. Visto já não existirem dúvidas sobre o funcionamento da ferramenta e sobre a legendagem em si, a tradução tornou-se muito mais simples. O facto de saber exatamente o que iria acontecer durante o episódio, permitiu o rápido avanço da tradução e a fácil correção de qualquer palavra ou expressão que possa ter sido mal interpretada pela ferramenta. Apesar de ainda existirem algumas dificuldades, nomeadamente, uma cena específica em que um personagem fala extremamente rápido, o que torna a legendagem difícil a nível técnico (limite de caracteres, velocidade de leitura e tempo da legendagem). Ainda assim, esta tradução conseguiu ser terminada num só dia de trabalho.

O facto de o segundo projeto ser uma revista de desporto, foi também uma maneira de testar o progresso, sendo este o projeto onde mais estagiários notaram dificuldade. A presença do glossário com os termos que tinham sido anteriormente colocados deviam

ter facilitado o trabalho, porém, devido a recentes atualizações da ferramenta, o glossário ficou completamente desformatado e por isso inutilizável. As dificuldades acabaram por ser todas as mesmas do projeto de desporto anterior: linguagem técnica não familiar e os áudios complicados com linguagem técnica. Esta última dificuldade, acaba por se agravar ainda mais devido à nova funcionalidade da ferramenta. Durante os áudios, é comum existir música por detrás das vozes, o reconhecimento de áudio, infelizmente, reconheceu a música, mas não reconheceu as vozes nem o que estava a ser dito, por isso, para além de ter de ser um feito um reconhecimento do áudio, os *timestamps* estavam completamente desformatados, e muitos deles tiveram de ser apagados e legendas criadas do zero. (Fig.56)

Figura 56



2.10. Semana 10 (Audiodescrição e Retroversão)

Género do projeto 1: Série de drama para jovens

Tempo total do episódio: 47:49

Género do projeto 2: Jogo de perguntas

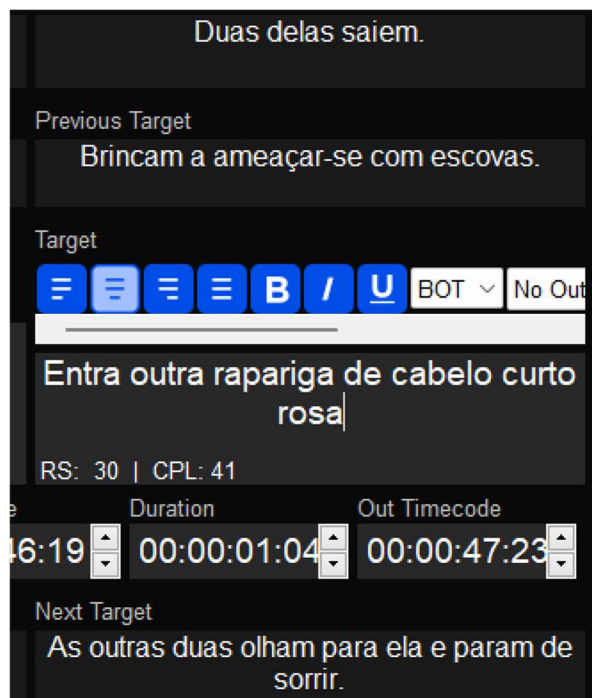
Cliente 3

Tempo total do episódio: 1:00:18

Nº total de legendas: 946

Esta semana foram explorados dois novos tipos de tradução de audiovisual que ainda não tinham sido explorados: a audiodescrição e a retroversão. A audiodescrição acabou por ser extremamente difícil por não saber exatamente o que colocar e onde colocar. Outra dúvida que não ajudou foi o facto de esta ser uma série com bastantes episódios, no entanto, devido à falta de conhecimento, não existir noção de qualquer nome de qualquer personagem, logo, é tomada a decisão de não atribuir nomes às personagens até os mesmos serem ditos no próprio episódio, e referi-los apenas com nomes comuns. (Fig. 57) No entanto, para os personagens principais, foi feita uma pesquisa para atribuir os nomes corretos desde o início.

Figura 57



Este projeto foi dos mais difíceis, tentou-se ao máximo dizer toda a informação necessária, mas sem atrapalhar as falas e os sons do ecrã, e sem colocar demasiada informação num só sítio. O episódio acabou com uma atuação musical, que durou 10 minutos, e não se soube muito bem se se deveria descrever o que se passava no ecrã, porque praticamente foi apenas um número de dança que durou 10 minutos, mas para o público-alvo deste tipo de tradução, isso foi o equivalente a 10 minutos de música de fundo sem qualquer ação. A maior dificuldade deste projeto, foi colocar-se no lugar de alguém com dificuldades visuais, visto que essa é uma realidade muito diferente da nossa.

O segundo projeto foi também muito difícil. O objetivo era fazer exatamente o contrário do que foi feito até agora, em vez de traduzir de inglês para português, teria de ser feita a tradução de português para inglês. As dificuldades técnicas foram imensas, em todos os sentidos: limite de caracteres, velocidade de leitura, tempos das legendas. A verdade é que o povo português tende a falar bastante depressa, e sendo este um “*reality show*” sem qualquer tipo de guião, os concorrentes e o anfitrião falam da maneira coloquial: rápido, aos soluços e por cima uns dos outros, o que se torna extremamente difícil de legendar. Os momentos mais difíceis para a parte técnica da legendagem, foram os momentos de puro diálogo entre o concorrente e o anfitrião, em que era comum ter de resumir apenas o que estava a ser dito para “caber” nos limites estabelecidos; (Fig. 58) e também os momentos de perguntas e respostas rápidas, estes acabavam por ser ainda mais desafiantes, porque não se podia reduzir nem as perguntas nem as respostas. (Fig.59)

Figura 58

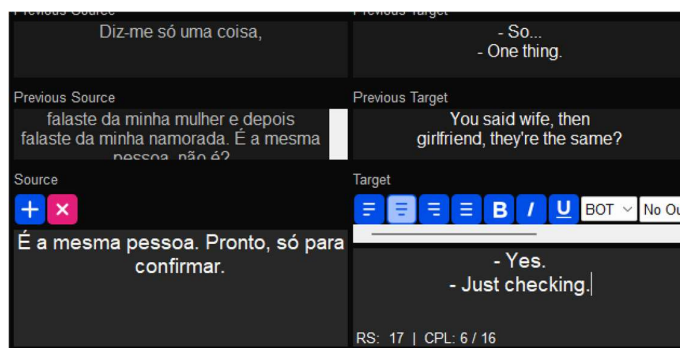


Figura 59

"Ouvir, Falar, Amar" is a book by:
Rita Marrafa Carvalho, Laurinda Alves

Previous Target

- Rita Carvalho.
- Wrong.

Target

    **B** / U BOT ▼ No O

The 2028 European male
Handball championship,

RS: 17 | CPL: 22 / 22

	Duration	Out Timecode
4:16  	00:00:02:08  	00:41:46:24  

Next Target

will be held by Switzerland,
Spain and: Portugal or Norway.

Outra grande dificuldade foi a tradução de anedotas e trocadilhos, maioritariamente feitos pelo anfitrião. O primeiro exemplo é quando a pergunta se relaciona com o nome de diversos animais bebés, quando é discutido o “potro” que é um cavalo bebé, o anfitrião faz a piada “Todo o cuidado é potro”, em inglês “potro” é traduzido para “foal”, para manter a piada foi feito o trocadilho com “foal” e “fowl” que se escrevem e se leem de maneiras semelhantes. (Fig. 60) Outra foi na mesma pergunta, desta vez em relação ao “almalho” que é o nome de uma vaca bebé, neste caso a piada teve de ser completamente reformulada, mas tentou manter-se o trocadilho com a palavra a ser discutida, em inglês “almalho” é “calf” e essa é também a palavra utilizada para a parte inferior da perna, por isso usou-se isso como trocadilho. (Fig.61) As próximas anedotas e trocadilhos foram baseados em transporte, devido ao facto de o concorrente em questão trabalhar numa empresa de transporte de mercadorias. A primeira foi feita a partir de uma marca de cerveja portuguesa “Super Bock” que no trocadilho se tornou “Super Reboque”, para manter o tema da cerveja e do transporte, fez-se o trocadilho com uma marca de cerveja americana “Bud Light”. (Fig.62) Na segunda fez-se uma piada com os sentimentos de um veículo de mercadorias, sem especificar que tipo de veículo era (devido a um erro no reconhecimento de áudio, o final da anedota não aparece no guião, porém acaba com “Epá carga nisso”), para manter o trocadilho e o tema de veículos com sentimentos, teve de se alterar o veículo para um barco de mercadorias, para poder fazer o trocadilho entre “Ship” e “Shit”. (Fig.63)

Houve também certos momentos de problemas na tradução que não podiam ser resolvidos devido às diferenças na língua. Por exemplo, quando o concorrente se ri devido ao facto de a sua namorada se chamar Helena Leitão, e nesse momento a pergunta ser “qual é o nome que se dá a um porco bebé”, como não se podem traduzir nomes próprios, a piada fica sem efeito em inglês (pode-se observar nesta parte do guião que houve um mau reconhecimento de áudio, o concorrente está de facto a rir-se e não a morrer). (Fig.64) Outro exemplo de quando a tradução não faz sentido, é quando o concorrente afirma que desconhece a palavra “almalho”, em português essa não é uma palavra muito usada, logo faz sentido o concorrente não conhecer, já que isso deve ser comum a grande parte da população, porém, “calf” é uma palavra

extremamente comum no vocabulário em inglês, por isso, o concorrente acaba por parecer ignorante na tradução. (Fig.65)

Figura 60

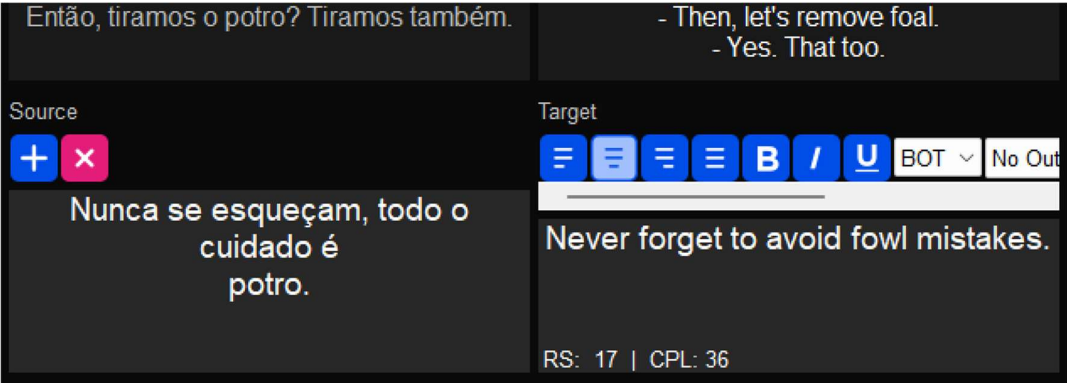


Figura 61

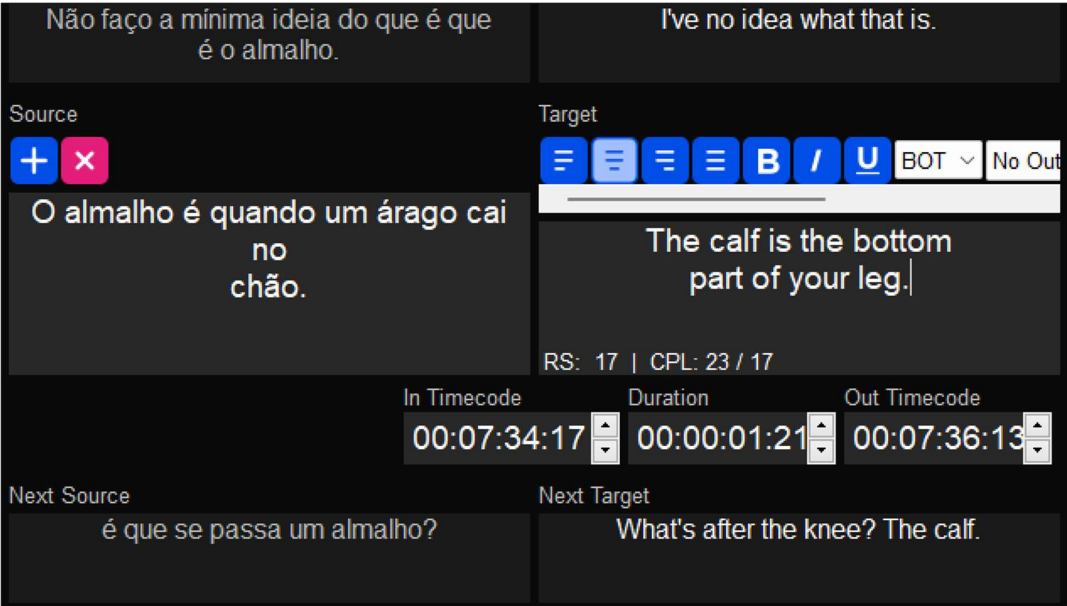


Figura 62

O Patrícia, qual é que é o nome de uma cerveja que quando bebes sabe a um veículo que leva algo por arraste?		Patrícia, what is the easiest beer to ship out because it's not heavy?	
		RS: 10 CPL: 34 / 35	
In Timecode		Duration	Out Timecode
00:16:50:18		00:00:05:22	00:16:56:15
Next Source		Next Target	
A cerveja chama Super Roboc.		It's Bud Light.	

Figura 63

O que é que diz um veículo de mercadorias		What does... I'm telling another one. What does a cargo boat say	
Source		Target	
+ ×		≡ ≡ ≡ ≡ B / U BOT No Out	
a outro veículo que já não transporta tantas mercadorias e está triste?		to another cargo boat that is sad because it can't carry as much cargo?	
		RS: 15 CPL: 33 / 37	
In Timecode		Duration	Out Timecode
00:17:44:18		00:00:03:23	00:17:48:16
Next Source		Next Target	
		Forget that ship.	

Figura 64

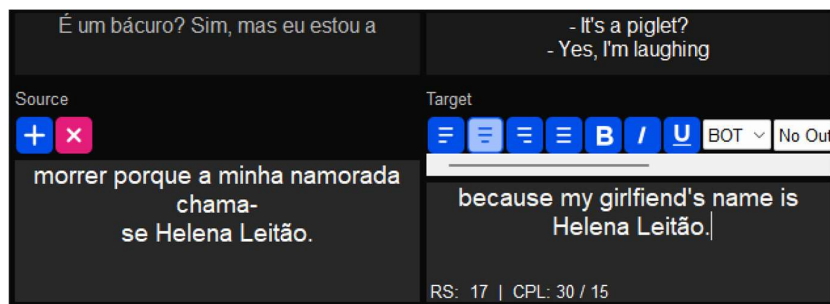
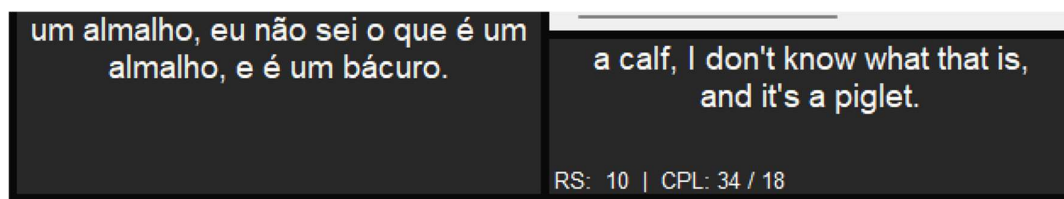


Figura 65



Existem vários exemplos ao longo da tradução, onde houve má compreensão do áudio. Muitos mais do que, até agora, no reconhecimento de áudio em inglês. A ferramenta está claramente mais equipada para o reconhecimento de áudio em inglês do que em português.

2.11. Semana 11 (Legendagem)

Género de programa 1: Série de drama

Cliente 1

Tempo total do episódio: 47:41

Nº total de legendas: 490

Género de programa 2: *Reality Show* (Espanhol)

Cliente 3

Tempo total do episódio: 50:17

Nº total de legendas: 727

Na última semana de estágio foram atribuídos dois grandes projetos, para acabar em grande. O primeiro era bastante parecido com o projeto da primeira semana em termos de linguagem e de ritmo. Era uma linguagem bastante simples, sendo a única confusão o uso do “você” e do “tu”, porque apesar de grande parte do episódio ser composto por interações entre familiares, muitos deles não pareciam partilhar qualquer tipo de intimidade uns com os outros, o que tornava essa decisão um pouco mais difícil. A maior dificuldade, contudo, foi em termos técnicos para apenas um personagem que falava extremamente rápido, ainda assim, não foi muito difícil contornar a situação. O episódio acabava por ter, também, muitos momentos sem qualquer tipo de diálogo, logo, acabou por ser terminado relativamente rápido.

O segundo projeto acabou por ser muito mais difícil que o primeiro, devido à falta de fluência na língua de partida. Não tendo o espanhol como língua de trabalho, tive de confiar nos motores de pesquisa e na proximidade entre o espanhol e o português. Porém, isto tornava-se particularmente desafiante neste programa por diversas razões. A primeira é o facto de se tratar de um “*reality show*” onde não existe qualquer guião e os concorrentes falam normalmente, com a utilização de expressões e linguagem coloquial, bem como os soluços na fala. Devido às falhas no reconhecimento de áudio, o guião também não era 100% fiável, o que tornava a tarefa ainda mais difícil, porque muitas vezes, não se compreendia o que era dito no ecrã. Apesar de todas estas dificuldades, tentou-se ao máximo fazer a melhor tradução possível, utilizando todos os métodos à disposição (acabei por ser bloqueada do *linguee* por fazer demasiadas pesquisas), porém, em certos momentos, não foi possível a interpretação do que era dito no ecrã, mesmo com ajuda de terceiros. (Fig.66)

Infelizmente, não foi entregue a avaliação/correção desta última semana, logo, não é possível determinar se o trabalho foi feito corretamente ou não.

Figura 66

Siempre cuando uno le gana a mí un vestuario,	???
RS: 1 CPL: 3	

3. Reflexão Teórica

Ao analisar os vários projetos que foram realizados ao longo do estágio, é possível confirmar as grandes diferenças entre os vários géneros de tradução audiovisual, bem como as dificuldades recorrentes em cada um.

A legendagem foca-se em transcrever o áudio para o modo escrito, levando em linha de conta o leitor e o seu conforto e garantindo a compreensão do texto e da mensagem que pretende ser transmitida. As maiores dificuldades para o tradutor, neste género de tradução, acabam por ser a nível técnico. Apesar de existirem certas dificuldades a nível cultural em certos casos, este tipo de tradução acaba por ter diversas limitações técnicas que dificultam imenso o trabalho do tradutor. Saber conciliar o limite de caracteres, a velocidade de leitura, o tempo e intervalo entre legendas, bem como as várias regras da legendagem no que toca à gramática, e ainda certificar-se de que a mensagem é bem transmitida, revelou-se algo bastante desafiante.

A dobragem pretende traduzir o que é dito e adaptá-lo ao público, tanto em termos de cultura como de faixa-etária, dando prioridade tanto à compreensão da mensagem, como à relação que se pretende criar entre o espetador e os personagens. Este género também difere da legendagem pelo facto de o trabalho do tradutor ser, essencialmente, escrever um guião para os atores de voz. Logo, o tradutor não só está a escrever para o público, mas para os atores também, e tem de ter em atenção que todos os sons, demonstrações de emoção e entoações de voz têm de ser descritos de maneira compreensível para o futuro ator os poder representar corretamente. Neste caso, ao contrário da legendagem em que as grandes dificuldades eram técnicas, na dobragem as dificuldades acabam por ser em termos de vocabulário, adaptação de culturas e a descrição correta de todos os sons e reações no ecrã.

A audiodescrição, ao contrário das outras duas vertentes, não foi muito explorada durante o estágio, existindo apenas um único projeto dedicado a este género. Em comparação com os outros dois géneros, as dificuldades neste caso são extremamente específicas. Esta vertente exige ao tradutor colocar-se no lugar dos indivíduos com dificuldades visuais e garantir a boa compreensão de tudo o que se passa no ecrã, mas

sempre com o cuidado de manter o entretenimento do público-alvo. Esta é uma tarefa muito difícil, pois saber identificar os momentos críticos da ação, tentar não bombardear o público com informação e manter todos as falas, sons e música ambiente sem existir discurso por cima, é algo muito desafiante, especialmente para alguém que não tem dificuldades visuais, logo, não se sabe ao certo o que é realmente importante. Foi afirmado, pelos supervisores, que a habilidade de saber realizar este tipo de tradução, é algo que surge com a experiência profissional, e que mesmo os tradutores com vasta experiência na área, muitas vezes, ainda encontram este tipo de dificuldades. É de facto, uma forma de tradução extremamente única. Infelizmente, não foi entregue nenhuma avaliação deste projeto, logo, é difícil fazer uma boa apreciação do trabalho realizado neste caso.

Outros géneros de tradução audiovisual, como a legendagem para surdos e ensurdecidos e a tradapção (um tipo de tradução que combina a tradução e a adaptação, sendo algo extremamente específico), não foram explorados durante o estágio, por duas razões principais: as suas características específicas e a falta de horas de estágio para as explorar corretamente. Foi-nos informado, porém, pelos nossos supervisores, que a tradaptação é um dos géneros de tradução audiovisual mais complicado a nível técnico, ao ponto de ser comum contratar mais do que um tradutor para o mesmo projeto de tradaptação, de modo a poupar tempo.

Este estágio foi uma ótima oportunidade de explorar, não só várias vertentes da tradução audiovisual e as suas exigências, mas também a vida de um tradutor profissional, criando os nossos próprios horários e métodos de trabalho de modo a cumprir a data-limite de cada projeto. Ainda assim, no mundo da tradução audiovisual, as datas-limite são muito mais apertadas do que as que foram estipuladas durante o estágio, e exige um ritmo de trabalho muito mais acelerado. Também foi útil a utilização de clientes fabricados para nos adaptarmos a seguir as várias regras de clientes, porém, no mundo profissional, a comunicação com o cliente seria muito mais frequente. Conseguimos, ainda, trabalhar com uma ferramenta de tradução audiovisual extremamente útil, a que nos foi garantido o acesso graças ao estágio, apesar de esta estar em fase de *beta testing* e por isso serem realizadas diversas atualizações, das quais

algumas foram uteis e outras acabaram por dificultar um pouco o trabalho em certos aspetos.

A tradução audiovisual é um género de tradução muito particular. Tal como outras formas de tradução, o objetivo principal da tradução audiovisual é a passagem de uma língua para outra. Porém, a tradução audiovisual acaba por ter certas qualidades únicas quando comparada aos outros géneros de tradução. Esta engloba tanto o modo escrito (como é habitual) como a compreensão do visual e do áudio. Todos estes componentes se influenciam uns aos outros, sendo que o que é dito, a maneira como é dito e o contexto em que é dito, acabam por determinar o que é escrito. (Gambier & Doorslaer, 2010)

O aparecimento do cinema em finais de 1800, não surgiu sem controvérsia. Apenas em 1911, foi finalmente considerado uma arte pelo escritor italiano Ricciotto Canudo. Ainda assim, no seu começo, muitos críticos duvidaram da sua capacidade de entreter as massas, e não se sabia por quanto tempo é que ainda seria relevante. Porém, o cinema mudo rapidamente se espalhou pelo mundo inteiro, devido à fácil compreensão da imagem, mesmo por público de culturas diferentes. Muitos realizadores da altura rejeitavam completamente a ideia de incorporar língua no cinema, precisamente para facilitar a compreensão a nível global. Porém, o mercado competitivo exige a evolução de qualquer produto, e entre 1927 e 1929, quase todos os filmes produzidos em Hollywood se tornaram “*talkies*” (filmes falados), porém, noutras partes do mundo, esta mudança não foi assim tão drástica, e os filmes mudos continuaram a ser popularmente produzidos até meados de 1930. Graças ao nascimento e propagação de *talkies*, o cinema deixou de ser uma língua universal, e cabia a cada país decidir como progredir a respeito da tradução do cinema. (Gambier & Jin, 2019)

Surgiram a legendagem e a dobragem como os métodos de tradução audiovisual mais populares. Em termos de escolha entre estes dois, existem certos fatores que podem levar a uma ou outra opção por parte de um país, apesar de esta escolha continuar a ser estudada. Na Europa, países como a Alemanha, a Espanha, a França e a Itália tendem a optar pela dobragem. A escolha da dobragem tende a ser sobretudo por razões protecionistas, por essa razão se pode observar a rápida propagação da dobragem na

Alemanha e na Itália no início dos *talkies* em meados de 1930, como uma maneira de inibir a utilização do inglês, e a influência de outros países, e de promover as línguas nacionais e consequentemente, o nacionalismo, esta decisão predomina nestes países até atualmente. Já a legendagem está associada à abertura a novas línguas e culturas por parte de um país, é também uma forma de tradução mais barata em comparação à dobragem, logo é muitas vezes associada a países pequenos com poucos habitantes. Este tipo de tradução está associado maioritariamente a países escandinavos e países como a Grécia. Apesar disso, alguns países e regiões autónomas com baixa população como o País de Gales e a Catalunha optam pela dobragem para promover a sua língua e cultura, no caso da Catalunha é também utilizado como forma de afirmar a sua independência de Espanha. Ainda assim, por toda a Europa nota-se um grande crescimento na legendagem, talvez devido a crises financeiras por ser a escolha de baixo custo, ou devido à globalização e interesses de relações entre países. (Chiaro, 2009)

Fora da Europa, a dobragem é preferida em grandes países como a China e o Japão, uma vez mais, por razões protecionistas, mas também por grande parte da América Latina, pelas mesmas razões e pelas elevadas taxas de analfabetismo nestes países (algo que tem vindo a melhorar profundamente nos últimos anos). Porém, em pequenas regiões como o Quebec também predomina a utilização da dobragem, possivelmente como forma de promover a língua francesa num país em que predomina o inglês, ou apenas por influência da França. (Chiaro, 2009)

Em países cuja língua materna é o inglês como é o caso dos Estados Unidos da América, é comum optar-se pela legendagem de filmes estrangeiros, porém, estes são extremamente escassos e muitos deles não são consumidos por grande parte da população, sendo os filmes de Hollywood muito mais prevalentes nos cinemas norte americanos, é ainda mais raro que outras formas de entretenimento estrangeiro cheguem à televisão americana. (Chiaro, 2009)

Em todo o mundo, contudo, é comum a escolha da dobragem para todos os projetos de audiovisual direcionados ao público jovem e infantil, para promover a utilização da língua pelos mais novos, e para garantir a compreensão do programa por parte do público-alvo (visto que em certos casos, este pode ainda não saber ler). (Chiaro, 2009)

Em Portugal predomina a legendagem e a razão para isto é muito diferente do que aquilo que foi acima mencionado. Durante o regime do Estado Novo procurava-se promover ao máximo o cinema português, para realçar o nacionalismo no país. Por essa razão escolheu-se legendar todos os filmes estrangeiros que chegavam a Portugal, devido às elevadas taxas de analfabetismo na altura, o público era então desencorajado de ver filmes que não fossem nacionais. Esta abordagem era diretamente oposta daquela adotada por países como a Itália e a Alemanha, mas tinha exatamente o mesmo propósito. Atualmente, a legendagem continua a ser o modo de tradução audiovisual mais utilizado em Portugal, devido ao seu baixo custo, mas principalmente, pela simples facto de o público português já estar habituado. Porém, a dobragem tem vindo a ser cada vez mais utilizada, especialmente, para filmes e programas direcionados ao público jovem e infantil, para garantir a boa compreensão do conteúdo por parte de uma faixa-etária que ainda não está confortável a seguir legendas. (Chorão, 2013)

Atualmente, com a propagação das plataformas de streaming que disponibilizam, por norma, tanto a versão dobrada como a legendada, muitas vezes em várias línguas, essa escolha está a começar a sair das mãos do país e a ser deixada à mercê do próprio espetador, em todas as partes do mundo. (Chiaro, 2009)

Graças à internet, a tradução audiovisual já não está limitada ao uso profissional. Os conceitos de “*fansubbers*” e “*fandubbers*” veio a propagar-se cada vez mais, este conceito implica que um indivíduo sem qualquer experiência profissional na área da tradução consiga, de alguma forma, acesso a um programa que até então não tinha tradução na língua-alvo e desenvolver uma legendagem ou dobragem baseada apenas nos seus conhecimentos de ambas as línguas. Esta prática é comum em websites que divulgam programas ilegalmente, violando os direitos de autor. Também podemos encontrar *fansubbing* em websites de partilha de vídeos fidedignos, como é o caso do Youtube, em que qualquer pessoa pode legendar na sua própria língua qualquer vídeo que tenha sido postado nesse website, de modo a tornar o vídeo acessível a uma maior diversidade de espetadores. “*Fundubbing*” ou “*Gagdubbing*” é a arte de gravar por cima de um programa, anúncio, *trailer*, entrevista, etc... Este conceito aplica-se, por norma, a paródias e vídeos humorísticos que pretendem brincar com o assunto em questão. É

normalmente feito por fãs de um certo programa ou por pessoas que pretendem criticar um programa, uma celebridade ou uma figura política. Esta diversidade de conceitos demonstra o quanto a tradução audiovisual nos rodeia, e o quão diversificada realmente é. (Chaume, 2018)

A diversidade deste género de tradução e a maneira simbiótica como funciona, já levou especialistas a questionar se podia de facto ser considerado uma forma de tradução. A verdade é que esta acaba por ser uma das formas de tradução com mais “restrições”. Na legendagem sentem-se as restrições pela necessidade de adaptar o texto ao leitor, ao seja, a adaptação e diminuição de texto para permitir que o leitor tenha tempo de ler e absorver toda a informação fornecida. Na dobragem sentem-se na necessidade de adaptar o texto ao ator de voz e de fazer coincidir o texto com o visual: movimento de lábios e pausas. Ao longo dos anos, este tipo de tradução sofreu uma transformação, de algo utilizado para um fim específico (cinema) para algo que nos rodeia constantemente no nosso dia a dia.

Conclusão

Cada vertente da tradução tem uma forma única de funcionamento, e a tradução de produtos audiovisuais não é exceção. Através deste estágio pude entender as várias fases da tradução audiovisual, bem como o seu funcionamento e os diferentes modos de trabalho (nomeadamente a legendagem, a dobragem e a audiodescrição). Pude também ganhar experiência de trabalho, ao poder criar o meu próprio horário e controlar as horas de trabalho, e também aplicar as exigências do cliente.

Este relatório serviu para organizar corretamente tudo o que foi feito nos últimos meses, e realizar uma reflexão do trabalho, tal como das estratégias desenvolvidas e das várias dificuldades encontradas ao longo do projeto de estágio.

Referências Bibliográficas

- Anacleto-Matias, H. (2012). *Legendagem Versus Dobragem na Tradução e Interpretação na Europa de Hoje: Impacto Sócio-Linguístico em Portugal e Outros Países Europeus*. Instituto Superior da Contabilidade e Administração do Instituto Politécnico do Porto.
- Borodo, M. (2020). Non-professional translators in the context of globalization. *The Routledge Handbook of Translation and Globalization*, pp. 190-201. Routledge.
- Chaume, F. (2018). *Is Audiovisual Translation putting the concept of translation against the ropes?* *The Journal of Specialized Translation*.
- Chaume, F. (2018). *An overview of audiovisual translation: Four methodological turns in a mature discipline*. *Journal of Audiovisual Translation*.
- Chen, Y. (2016). *Purposes of Audio-Visual Translation*. International Conference on Arts, Design and Contemporary Education.
- Chiaro, D. (2009). *Issues in Audiovisual Translation*. Routledge Translation Studies Portal.
- Chorão, M. (2013). *A Dobragem em Portugal: Novos Paradigmas na Tradução Audiovisual*. Faculdade de Filologia e Tradução.
- Denton, J. & Ciampi, D. (2012). *A New Development in Audiovisual Translation Studies: Focus on Target Audience Perception*. *LEA – Lingue e Letterature d'Oriente e d'Occidente*, pp. 399-422.
- Diaz-Cintas, J. (2019). *Audiovisual Translation*. In *The Bloomsbury Companion to Language Industry Studies*. London: Bloomsbury.
- Diaz-Cintas, J. & Remael, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Routledge.
- Doorslaer, L. & Gambier, Y. (2010). *Handbook of Translation Studies Volume 1*. John Benjamins Publishing Company.
- Dwyer, T. (2019). *Audiovisual Translation and fandom*. *The Routledge Handbook of Translation Studies*.
- Fois, E. (2012). *Traduzione audiovisiva, teoria e pratica*. Between.

Gambier, Y., & Jin, H. (2019). *A Connected History of Audiovisual Translation: Elements for Consideration* (rev. ed.). Translation Spaces.

Home - Buggin Media. (2023). Buggin Media.
<https://www.bugginmedia.com/#home/form>

Lee, H.K. (2011). *Participatory media fandom: a case study of anime fansubbing*. Media and Culture Society.

Perego, E. & Pacinotti, R. (2020). Audiovisual Translation Through the ages. *The Palgrave Handbook of audiovisual translation and accessibility*, pp. 33-56.

Pérez-González, L. (2020). *Audiovisual Translation*. In *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (3rd ed.). Routledge.

Pérez-González, L. (2020). *Fan Audiovisual Translation*. In *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (3rd ed.) Routledge.

Pérez-González, L. (2007). Fansubbing Anime: Insights into the “Butterfly Effect” of Globalization on Audiovisual Translation. *Perspectives*, pp. 260-277. Routledge.

Valdeón, R.A. (2022). *Latest Trends in Audiovisual Translation*. In *Studies in Translation and Theory Practice*. pp. 369-381. Routledge.

Vazquez-Calvo, B. (2019). *An overview of multimodal fan translations: fansubbing, fandubbing, fan translation of games, and scanlation*. University of Santiago de Compostela.

Walsh, P. (2020). *The Translation of Films 1900-1950*. *Journal of Film Preservation*, pp 137-138.

Anexos

Anexo 1 – Glossário

en-US	pt-PT				
Goal proba	Probabilidade de golo				
League's to	Os jogadores com mais assistências da liga				
assists	assistências				
top flight	primeira divisão				
Matchday	Jornada				
Top of the	Primeiro lugar/ topo da tabela				
Strike	Remate/Golo				
eight straig	oito títulos consecutivos/oito campeonatos consecutivos				
has gone fo	tenta o chapéu				
champions	liga dos campeões				
world cup	o mundial/campeonato mundial				
youth level	camada jovem				
midfield	meio-campo				
full-back	lateral				
right-back	lateral direito				
regular star	lugar no onze inicial				
skipper	capitão				
penalty-kic	penáti				
keeper	guarda-redes				
defense	defesa				
takes his po	remata				
attacking m	médio ala				
good cross	cruzamentos				
set-piece	bola-parada				
free-kick	pontapé livre				
touchline	linha lateral				

Apêndices

Apêndice 1 – Plano de estágio Buggin Media



BugginMedia™

www.bugginmedia.com
info@bugginmedia.com

R. Carlos Mardel nº81 - A
2780-098 Oeiras

PLANO ESTÁGIO CURRICULAR

Tradução

Ano Lectivo – 2023/ 2024

Curso – Mestrado em Tradução e Serviços Linguísticos

Nome do Aluno – Iris Filipa Seno dos Santos Matado Relvas

Supervisor da Entidade de Acolhimento – Tiago Alves da Silva

Contacto Supervisor Ent. **Acolhimento** – tsilva@bugginmedia.com

Entidade de Acolhimento – BUGGIN MEDIA

Estágio – Tradução Audiovisual

Duração do Estágio – 375 horas

Período de realização – 12/02/2024 a 26/04/2024

Plano de Estágio:

- Introdução
- Workflow da empresa e do departamento.
- Breve introdução à cadeia de processos e boas práticas na BugginMedia.
- 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.
- 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

Oeiras, 5 de janeiro de 2024

Diogo Alves da Silva

**United Small Bugs
Become Visionary
Monsters!**

Apêndice 2 – Certificado de Estágio

VACKY
ANTS

BIPOLAR
LADYBUGS

CUT
MANTIS

FOLEY
THE
CRICKET

SUBTLE
FLEA

PUNDIT
SPIDER

FULLSTACK
BEE

CERTIFICADO

A **Buggin Media** certifica que Iris Filipa Seno dos Santos Matado Relvas 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

Trigo Alves da Silva

O(a) Orientador(a)

edia™

ivity

© 2023 BUGGIN MEDIA ALL RIGHTS RESERVED

