

**Tradução e adaptação em legendagem: uma experiência
de estágio na *SPELL Translation Solutions, Lda.***

Pedro Gonçalo Rebelo Ramos

**Relatório de Estágio de Mestrado em Tradução,
Área de Especialização de Inglês**

Maio de 2023

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à
obtenção do grau de Mestre em Tradução realizado sob a orientação científica do
Prof. Doutor Marco Neves.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, que nunca deixaram de me apoiar dentro e fora do meu percurso académico, a quem agradeço eternamente pelos seus esforços e sacrifícios e dedico todo este percurso académico.

Ao Prof. Doutor Marco Neves, pelo esforço, apoio e otimismo indefessos durante a sua orientação desta componente não-letiva, que foi indubitavelmente o pilar para a realização da mesma.

À minha namorada, Rita, que esteve sempre lá para mim durante todos os altos e baixos, e cujo apoio e motivação foram indispensáveis no decorrer deste curso.

Aos docentes do Mestrado em Tradução na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, cujos ensinamentos foram indispensáveis para a minha formação nesta área e asseguraram uma experiência académica muito satisfatória.

Tradução e adaptação em legendagem: uma experiência de estágio na *SPELL Translation Solutions, Lda.*

Pedro Ramos

O presente relatório tem como objetivo descrever o meu estágio curricular realizado na empresa de tradução *SPELL Translation Solutions, Lda.* como tradutor em legendagem, realizado no âmbito do Mestrado em Tradução na NOVA FCSH.

O relatório descreverá a entidade de acolhimento, a experiência de estágio e os trabalhos realizados neste período, que foram o meu primeiro contacto com a prática da legendagem. Seguir-se-á um capítulo teórico sobre a legendagem, abordando a sua contextualização no grande plano da tradução audiovisual, as suas características e limitações inerentes, e a importância da adaptação e sintetização de legendas para a tradução nesta vertente. Por fim, serão examinadas dificuldades de tradução encontradas no decorrer do estágio e as estratégias utilizadas para as circundar.

PALAVRAS-CHAVE: tradução; tradução audiovisual; legendagem; estágio curricular; adaptação; sintetização.

Translation and adaptation in subtitling: an internship experience at *SPELL Translation Solutions, Lda.*

Pedro Ramos

The purpose of this report is to describe my curricular internship carried out at the translation company *SPELL Translation Solutions, Ltd.* as a subtitling translator, conducted as part of the Master's Degree in Translation at NOVA FCSH.

The report will describe the hosting entity, the internship experience, and the work carried out during this period, which were my first contact with the practice of subtitling. This will be followed by a theoretical chapter on subtitling, discussing its contextualization in the broad scope of audiovisual translation, its characteristics and inherent limitations, and the importance of adapting and synthesizing subtitles for translation in this area. Finally, translation difficulties encountered during the internship and the strategies used to circumvent them will be examined.

KEYWORDS: translation; audiovisual translation; subtitling; curricular internship; adaptation; synthetization.

ÍNDICE

Introdução	1
Capítulo I: Enquadramento do estágio curricular.....	2
I. 1. Apresentação da entidade de acolhimento	2
I. 2. Experiência de estágio e trabalho realizado	3
I. 3. <i>Spot Software</i>	6
Capítulo II: Adaptação na tradução para a legendagem.....	8
II. 1. A tradução audiovisual.....	8
II. 2. Legendagem.....	9
II. 3. Adaptação e sintetização em legendagem	12
Capítulo III: Dificuldades da legendagem e soluções encontradas.....	14
III. 1. Dificuldades ou problemas	14
III. 2. Terminologia	14
III. 3. Adaptação.....	16
III. 3. 1. Aspetos socioculturais	16
III. 3. 2. Linguagem vulgar	17
III. 3. 3. Explicitação de informação	19
III. 3. 4. Legendagem do humor	21
III. 4. Sintetização	24
III. 4. 1. Omissão	24
III. 4. 2. Modulação.....	29
Conclusão	33
Bibliografia	35

LISTA DE ABREVIATURAS

SPELL = SPELL Translation Solutions, Lda.

Spot = Spot Software

INTRODUÇÃO

O presente relatório aborda o estágio curricular realizado na empresa de tradução *SPELL Translation Solutions, Lda.* como componente não letiva do Mestrado em Tradução na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, da Universidade Nova de Lisboa. Este foi realizado entre 21 de novembro de 2022 e 30 de janeiro de 2023, com uma duração total de 400 horas de acordo com o regulamento do curso.

A estrutura do relatório será dividida em três capítulos. O primeiro capítulo irá descrever a experiência de estágio e a entidade de acolhimento. Incluirá uma descrição da minha experiência como estagiário, o processo de trabalho e ainda o *software* de legendagem utilizado no desenrolar do estágio: *Spot Software*.

No segundo capítulo, será feito um enquadramento teórico sobre a legendagem, abordando a tradução audiovisual, a legendagem propriamente dita e a prevalência e necessidade da adaptação e sintetização na legendagem.

O terceiro capítulo exibirá dificuldades encontradas durante o trabalho realizado no decorrer do estágio, dividindo-os em questões de terminologia, adaptação sociocultural ou sintetização, e explicará as estratégias empregues para solucionar esses obstáculos.

A elaboração deste relatório tenciona relatar e refletir sobre a minha experiência como estagiário na *SPELL Translation Solutions, Lda.*, a origem e natureza multifacetada da legendagem como ramo de tradução, o trabalho elaborado e as aprendizagens sobre a legendagem adquiridas no decorrer do estágio e o *status quo* da legendagem como opção profissional em Portugal.

CAPÍTULO I

Enquadramento do estágio curricular

I.1. Apresentação da entidade de acolhimento¹

A entidade que recebeu este estágio, *SPELL Translation Solutions, Lda.* (doravante *SPELL*), é uma empresa de tradução portuguesa fundada em 2012 e sediada em Lisboa. É uma sociedade constituída por onze sócios tradutores, todos experientes nos vários ramos de negócio abrangidos pela empresa e com uma média conjunta de 25 anos de tradução profissional. Além do trabalho dos sócios, a empresa dispõe também de revisores e editores de vídeo internos e ainda tradutores, intérpretes, locutores, revisores e técnicos de vídeo sob regime freelancer.

A empresa especializa-se na tradução audiovisual, nomeadamente nas áreas de legendagem (o maior foco da empresa), dobragem, locução e transcrição, com um enorme leque de idiomas possibilitado pelos seus tradutores *freelancer* especializados em vários idiomas. Para além da tradução audiovisual, a empresa também presta serviços de tradução técnica, edição de vídeo, legendagem para festivais de cinema, interpretação em julgamentos e audiências em Tribunal, e entre outras. Destes domínios, o maior foco da *SPELL* encontra-se na legendagem, abrangendo textos audiovisuais de informação e entretenimento. Alguns trabalhos notáveis de tradução audiovisual da empresa incluem noticiários de canais em sinal aberto como a *SIC*, *TVI* e *CNN Portugal*, onde trabalham tradutores residentes em regime permanente, várias edições de cerimónias como os Prémios Oscar, Prémios Emmy e Prémios Grammy.

A empresa dispõe de uma panóplia notável de clientes dentro e fora de Portugal, incluindo grandes canais generalistas portugueses, como a *SIC*, *TVI*, *FOX* e *TV Globo* (incluindo canais da mesma família como a *SIC Radical* e *SIC Notícias*), e outras instituições e empresas como a Fundação Calouste Gulbenkian, o MAAT (Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia) a Federação Portuguesa de Futebol e a The Walt Disney Company Iberia. Destes clientes, *SIC* destaca-se como um dos seus principais clientes,

¹ Informação inteiramente baseada em materiais internos da empresa.

disponibilizando até instalações particulares para a *SPELL* na sua sede oficial em Lisboa, o Edifício IMPRENSA, onde a parte presencial do estágio foi realizada.

I.2. Experiência de estágio e trabalho realizado

Como parte da prática curricular do Mestrado em Tradução na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, é oferecida uma opção de estágio com duração de 400 horas para a componente não letiva no último semestre do curso, que escolhi devido ao meu interesse em finalmente adquirir experiência profissional em tradução. Tendo sempre possuído interesse pela tradução audiovisual, a *SPELL* foi uma descoberta oportuna como empresa para realizar o estágio, possuindo já um protocolo de estágio assinado com a faculdade. A empresa dividiu os sete estagiários acolhidos em dois grupos, com o primeiro grupo possuindo quatro estagiários e o segundo grupo, onde fui colocado, apenas três. Seguindo a calendarização planeada, o primeiro grupo realizou o estágio de 12 de setembro a 22 de novembro de 2022, enquanto o segundo grupo começou a 21 de novembro de 2022 e terminou a 30 de janeiro de 2023, ambos totalizando 400 horas de acordo com o regulamento do curso de Mestrado em Tradução. Apesar do tempo total do estágio ter sido cumprido e achar este período muito satisfatório, tanto em questões de tempo como qualidade, para a aprendizagem e experiência que o estágio ofereceu, achei que esta divisão de datas prejudicou ligeiramente os estagiários do segundo grupo, visto que o período sem estágio entre setembro e novembro e a sua finalização em janeiro resultou numa margem significativamente menor para elaborar e concluir o relatório de estágio relativamente aos estagiários do primeiro grupo.

O estágio teve a supervisão de Paulo Montes, sócio-gerente da *SPELL*, que guiou a formação do estágio tanto no sentido técnico, ensinando como utilizar e configurar o *software* para a legendagem, como no sentido prático, revendo os trabalhos realizados para esclarecer dúvidas, corrigir erros e prestar soluções para dificuldades na tradução ou legendagem. Fiquei muito satisfeito com a supervisão, pois o orientador mostrou-se sempre disponível para responder a quaisquer dúvidas que surgissem dentro ou fora do regime de estágio e o seu acompanhamento foi inestimável, tanto na introdução e aperfeiçoamento das minhas habilidades na prática da legendagem como no aprofundamento da minha experiência no mundo profissional na tradução, tendo adquirido *soft skills* valiosos e expandido o meu conhecimento sobre o ecossistema profissional de legendagem.

Nas 400 horas totais de estágio realizadas, as primeiras duas semanas serviram para formação presencial nos escritórios da *SPELL* no Edifício Imprensa, começando com a introdução e configuração do *software* de legendagem utilizado, o *Spot Software*, e o ensino de metodologia teórica e prática. Contudo, a parte prática do estágio teve a possibilidade de ser realizada totalmente à distância, com o trabalho prático feito remotamente através da aquisição do *Spot Software*. Este consistiu na legendagem de inglês² para português europeu de cinco episódios de séries televisivas de *reality*: *Backyard Builds*, *Celebrity 100% Hotter*, *Shark Tank* (de que foram realizados dois episódios) e *Masters of Flip*. Considerou-se o público-alvo destas legendas o público geral português, sendo que os episódios se destinam a canais televisivos em Portugal. Os quatro primeiros episódios foram realizados como prática do processo de legendagem com que me tinha começado a familiarizar, enquanto o quinto e último episódio, um segundo episódio de *Shark Tank*, foi traduzido e legendado para emissão em direto num canal televisivo, que serviu também como uma aplicação cumulativa de todas as aprendizagens e fundamentos adquiridos no estágio. A legendagem destes episódios foi realizada através do *Spot Software* na versão 6.1, que será analisado em profundidade no capítulo I.3.

Série do episódio	Duração (minutos)	Temática de <i>reality</i>
<i>Backyard Builds</i>	21	Remodelação de casas
<i>Celebrity 100% Hotter</i>	49	<i>Makeovers</i>
<i>Shark Tank</i>	43	Empreendedorismo
<i>Masters of Flip</i>	42	<i>House flipping</i> ³
<i>Shark Tank</i>	43	Empreendedorismo

Tabela 1: Lista de episódios traduzidos e legendados durante o estágio.

² Inglês britânico em *Celebrity 100% Hotter* e inglês americano nos restantes.

³ Remodelação de habitações abandonadas e degradadas para venda com lucro

Todas as legendas elaboradas no estágio seguiram parâmetros de legendagem especificados para emissão portuguesa nos canais temáticos da SIC:

- Limite de 38 caracteres;
- Mínimo de 3 *frames* de intervalo entre legendas;
- Tempo média de leitura de 20 caracteres por segundo;
- Duração mínima e máxima de 1 e 6 segundos, respetivamente;
- Uso de *ghost boxes* (contornos opacos das legendas) para sobrepor texto ou elementos visuais que possam afetar a leitura das legendas na gravação original;
- Assinatura por parte do tradutor no final do episódio.

Foram também fornecidos glossários para cada série, que disponibilizaram terminologia fornecida por antigos tradutores do mesmo programa e uma tradução de genéricos e outros elementos partilhados entre episódios para manter concordância. No caso de *Shark Tank*, houve inclusivamente diretrizes de tradução específicas para certos termos, como *Mr. Wonderful* para Sr. Maravilha.

O processo de trabalho começava com o envio por *e-mail* do episódio e glossário através de uma correspondente da empresa, juntamente com uma indicação dos parâmetros de legendagem. Cada trabalho foi realizado com um limite de entrega de aproximadamente seis dias, um prazo que pode ser considerado muito generoso e tolerante para experientes em legendagem, mas que ainda assim achei apto como um iniciante na área, possibilitando um ritmo de trabalho saudável com tempo suficiente para revisão. No último dia antes da entrega, realizava-se uma reunião à distância com o orientador de estágio para corrigir erros e esclarecer dúvidas. Os trabalhos elaborados começaram apenas com a tradução e legendagem de metade de um episódio de *Backyard Builds* (que possui uma duração total de 21 minutos, totalizando assim aproximadamente 10 minutos para legendar) por semana para inicializar a formação prática, aumentando gradualmente até à legendagem de episódios por completo, onde o último trabalho realizado consistiu num episódio inteiro de *Shark Tank* (43 minutos) no prazo normal de seis dias.

1.3. Spot Software

A legendagem realizada ao longo do estágio foi auxiliada pelo *Spot Software* (doravante *Spot*), um *software* de legendagem sediado em Amesterdão, Holanda. Foi fundado em 1997 pelo empresário Martin Cleaver e o tradutor de legendagem Jean Offenbergh, ambos sócios-gerentes, e desenvolvido pelo programador e ex-tradutor Mark Raishbrook. Este *software* conta também com contribuições de tradutores portugueses, sendo Raishbrook um residente de Portugal (Spot, s.d.). Até ao momento da redação deste relatório, o *software* ainda é suportado pelos desenvolvedores e disponibiliza suporte técnico aos seus utilizadores.

O *Spot* é prevalente no mundo profissional da legendagem em Portugal, sendo uma opção de *software* de legendagem eficaz, barata e simples utilizada por outras empresas e tradutores *freelancer* de legendagem. É utilizado por via de uma aplicação para *Microsoft Windows*, podendo também ser utilizada em *macOS* através do *software* de virtualização *Parallels*, cujo uso é regido pela aquisição de uma única licença vitalícia ou aluguer mensal do *software*.

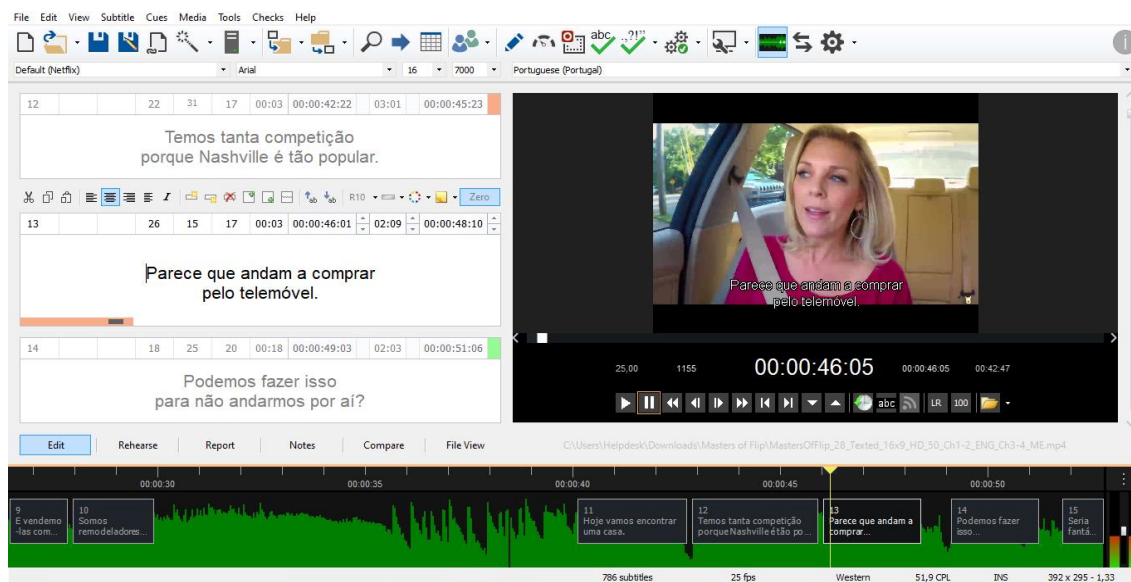


Figura 1: Interface de legendagem do *Spot Software* 6.1, em modo *Edit*.

Este disponibiliza um sistema de legendagem avançado com várias funcionalidades integradas úteis como conversão de unidades (por exemplo, quilos para libras), reformatação, exportação para diferentes formatos de legendas e controlo de

qualidade, incluindo verificação ortográfica e revisão de cumprimento dos parâmetros de legendagem estabelecidos (ou seja, se as legendas obedecem ao intervalo mínimo entre legendas, tempo de leitura suficiente, etc.). Pode ser utilizado predominantemente através de atalhos de teclado, o método ensinado e recomendado durante a formação no estágio, que permite navegar legendas, inserir tempos de entrada e saída das legendas, aplicar alterações ao texto (como italicizar, aplicar uma *ghost box*, subir o texto) e combinar, dividir e eliminar legendas intuitivamente.

Entre as várias ferramentas disponíveis no *software*, as que se provaram mais úteis na realização dos trabalhos foram o modo *Rehearse* (figura 2), um segundo modo de edição focado em *spotting* que permite definir a entrada e saída de legendas ao simplesmente manter a barra de espaços pressionada, o controlo de qualidade, e a visualização de formas de som do vídeo.

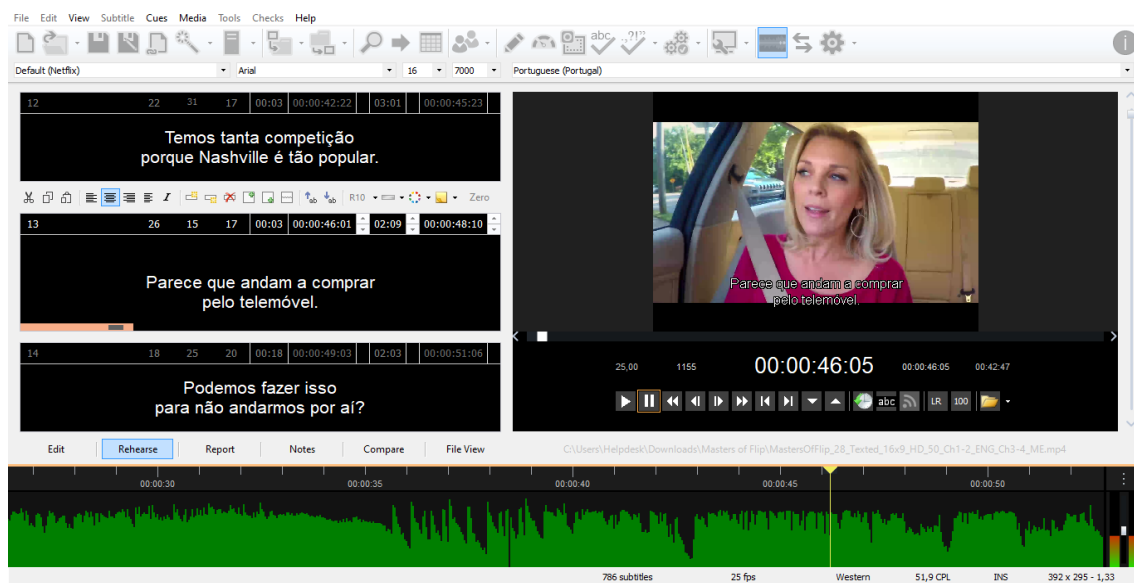


Figura 2: Modo *Rehearse* do *Spot Software* 6.1.

CAPÍTULO II

Adaptação na tradução para a legendagem

II.1. A tradução audiovisual

Remetendo às raízes da própria legendagem, a tradução audiovisual é a principal base teórica deste relatório, podendo ser descrita de forma geral como a prática de tradução focada numa categoria específica de textos, denominada de textos audiovisuais. Estes derivam de produtos audiovisuais como a televisão, o cinema e o *software*, possuindo elementos visuais e auditivos essenciais que, como afirma Snell-Hornby (2006, p. 85), “transcendem a língua” devido à sua natureza polissemiótica, isto é, que abrange diferentes canais semióticos:

- visual não-verbal (cenário, gestos, expressões faciais);
- visual verbal (oráculos, objetos com texto como placas, cartazes, etc.);
- auditivo não-verbal (efeitos sonoros, música);
- auditivo verbal (diálogo, canções).

As origens deste ramo de tradução estão fortemente vinculadas ao cinema, pensando-se ter emergido com a tradução de intertítulos em filmes mudos e então acompanhado a sua evolução para filmes falados, assim como a sua transição para o digital (Remael, 2010, p. 12; O'Sullivan & Cornu, 2018). De certa forma, a tradução audiovisual tornou-se quase inseparável do cinema e, mais tarde, da televisão, ao ponto de ter sido inicialmente denominada em estudos como “tradução para cinema,” “tradução para TV,” “tradução fílmica” e “tradução para ecrã” (Ramos Pinto, 2012, p. 2). Porém, esta adaptou-se também a novas formas de textos audiovisuais, nomeadamente o *software* e os videojogos, com que desenvolveu uma relação simbiótica ao contribuir para a sua globalização como parte do processo de localização enquanto a insurgência de novos tipos de texto audiovisuais, por sua vez, levou a uma expansão da área de estudo sobre a tradução audiovisual (Pérez-González, 2009, p. 13). Apesar da sua longa prevalência em conteúdos multimédia que hoje consideramos imprescindíveis, foi só a partir da década de 1990, com o desenvolvimento dos Estudos Descritivos da Tradução, que a tradução audiovisual finalmente começou a ser estudada dignamente, tornando-se numa das

vertentes tradutórias mais estudadas neste campo (Ramos Pinto, 2012; Remael, 2010, p. 12; Díaz-Cintas, 2003, p. 192).

Em prática, a tradução audiovisual ramifica-se em diferentes modos. Nos seus primórdios, esta começou apenas sob a forma de legendagem e dobragem, tendo então evoluído para muitos outros métodos como a interpretação, o *voice-over* e a audiodescrição (Gambier & Jin, 2019, p. 198). Entre os vários métodos de tradução audiovisual, este relatório focar-se-á na legendagem, o modo aprofundado e praticado durante o estágio.

II.2. Legendagem

Entre os vários modos de tradução audiovisual, a legendagem é o mais utilizado por ser relativamente rápida e barata em comparação aos outros modos (Díaz-Cintas, 2010, p. 344). Esta consiste na transposição de informações visuais e auditivas de um produto audiovisual para texto, que é inserido sobre a imagem do produto audiovisual (normalmente centrado na parte inferior) e traduz essas informações em tempo real. É, assim, uma tradução inerentemente intersemiótico, pois trata-se de uma transferência do canal semiótico auditivo (diálogo) para o visual (texto) (Gottlieb, 1997, p. 143; Díaz-Cintas, 2010, p. 344).

Sendo um modo de tradução que expõe o texto de partida ao consumidor e apresenta a informação original juntamente com a sua tradução, a legendagem é descrita por Gottlieb (1994) como um tipo de tradução “exposta” (*“overt translation”*), ao contrário da dobragem, que é mais “disfarçada” (*“covert translation”*) por sobrepor a sua tradução ao texto original, suprimindo-o (p. 102). Esta natureza “exposta” da legendagem é, como refere Pérez-González (2009), tanto criticada pela sua intrusão do/no canal visual e exigência de esforço cognitivo para processar a informação traduzida ao mesmo tempo que a restante informação visual e auditiva, como valorizada pela preservação do canal auditivo, ao contrário da dobragem, que respeita a integridade artística do produto audiovisual e permite ainda a exposição do público-alvo à língua de partida (p. 16), que traz benefícios pedagógicos como a aprendizagem da língua (Danan, 2004).

Gottlieb (1998, p. 247) refere quatro diferentes tipos de legendas ao longo de duas categorias distintas:

- A categoria linguística:
 - **Intralinguísticas**, dentro da mesma língua;
 - **Interlinguísticas**, de uma língua para a outra;
- A categoria técnica:
 - **legendas abertas** (“*open subtitles*”), já implementadas e inseparáveis do produto, como por exemplo legendas de filmes de cinema e séries televisivas;
 - **legendas fechadas** (“*closed subtitles*”), que podem ser ativadas ou desativadas a qualquer altura, como por exemplo legendas em sites *online* de vídeo como o *YouTube*.

Além destes tipos, legendas podem também ser categorizadas conforme a informação abordada. No exemplo da audiodescrição, destinada a espetadores com dificuldades auditivas, toda a informação transmitida por áudio é transferida na legendagem, desde diálogo até ruídos, efeitos sonoros e outros elementos auditivos não-verbais, ao contrário das legendas convencionais que apenas transferem informação auditiva verbal.

O processo de legendagem interlinguística de um produto audiovisual é normalmente atribuído a um só tradutor, que se encarrega tanto pela tradução do texto audiovisual como pelo *spotting*, a definição do tempo em que as legendas aparecem e desaparecem do ecrã. Segundo Díaz-Cintas e Remael (2007), o *spotting* deve estar em sincronia temporal com a informação relatada, como por exemplo na inserção e retiro de uma legenda assim que um locutor começa e acaba de falar, respetivamente (pp. 88-91). Com cada trabalho diferente, o tradutor tem também de obedecer a diferentes parâmetros técnicos das legendas, definidos individualmente por cada cliente:

- Posicionamento e número máximo de linhas;
- Tipo e tamanho de letra;
- Limite de caracteres por linha;
- Intervalo mínimo entre cada legenda;
- Tempo médio de leitura;

- Duração mínima e máxima;
- Outras especificações, como uso de *ghost boxes* ou elevação no caso de obstrução do texto.

Adicionalmente, Díaz-Cintas e Remael (2007) mencionam certas regras estilísticas implícitas que o tradutor deve diligenciar, como por exemplo:

- Reger as legendas pelo mínimo de comprimento e tempo necessário no ecrã para não serem tão intrusivas e permitirem uma leitura fácil, mesmo que se recorra a quebras, como por exemplo a divisão e afastamento de uma frase em várias legendas com vírgulas ou reticências se o diálogo tiver uma pausa longa (pp. 88-89);
- Neutralizar hesitações (“e-eu”), repetições (“não, não”) e outras características verbais para manter o texto mais natural e compacto (p. 77);
- Italicizar vozes provenientes de uma fonte não visível no ecrã (como do outro lado de uma porta ou a uma longa distância) ou eletrónica (rádios, televisões, auscultadores) e letras de canções (pp. 124-129);
- Segmentar legendas contínuas de duas linhas da forma mais simétrica possível e dividi-las através de vírgulas (“Claro que não fui, / não me chamaram.”) ou grupos sintáticos (“A destruição da cidade [sintagma nominal] / era inevitável [sintagma verbal].”) (pp. 172-173);
- Agrupar diálogos com respostas curtas e imediatas na mesma linha, como perguntas (“- Queres comer? / - Sim.”) ou reações (“- Olha para isto. / - Que giro!”) (p. 109);
- Conter as legendas nas respetivas cenas, ou seja, evitar que uma legenda já terminada permaneça no ecrã durante uma mudança de cena (pp. 91-92).

II.3. Adaptação em legendagem

Considerando os parâmetros técnicos da legendagem, esta é inerentemente condicionada por limitações espaciais, como o limite de caracteres e número de linhas, e temporais, como o tempo médio de leitura, limite de caracteres e duração das legendas. Por consequência, o tradutor audiovisual precisa de assumir liberdades linguísticas e adaptar informação no texto de partida ao formato de legendagem e as suas referidas limitações.

Um dos processos de adaptação em legendagem, doravante denominado como sintetização, soluciona estas restrições espaciais e temporais ao priorizar a mensagem e intenção ulteriores de cada frase em vez do seu conteúdo lexical exato, ou seja, descartar traduções literais a favor de uma transmissão de informação mais compacta e essencial (Gottlieb, 1998, p. 247). Esta consolidação de informação é alcançada através de estratégias como a substituição, condensação e supressão de elementos no texto de partida (Pérez-González, 2009, p. 16). Consequentemente, devido à constante necessidade de sintetizar a informação, as legendas costumam ser uma versão encurtada do que se vê e ouve no ecrã.

Para além de aspetos técnicos, a sintetização é também empregue face à natureza intersemiótica da legendagem, pois certos aspetos linguísticos como sotaques e coloquialismos são uniformizados ou até suprimidos no processo de transadaptação do verbal para o escrito. Um exemplo notável é a linguagem tabu, que é atenuada ou suprimida nas legendas apesar de permanecer incensurada visual e auditivamente no produto original. Isto deve-se ao estigma cultural de que palavrões são mais ofensivos sendo claramente explicitados em texto do que falados, levando a um afastamento do uso destes termos (Díaz-Cintas, 2010, p. 346; Díaz-Cintas e Remael, 2007, p. 195-197). Por vezes, a sintetização das legendas pode até ser empreendida simplesmente para minimalizar o espaço que ocupa no ecrã, remetendo ao princípio previamente referido da preservação do espaço visual (no final da secção II.2).

Todas estas uniformizações, reduções ou omissões que ocorrem na sintetização para a legendagem, sejam por obra de limitações técnicas, concordância semiótica ou domesticação para o público-alvo, levam a uma inevitável padronização do texto de partida, uma característica possivelmente única à legendagem (Fawcett, 2003, p. 161). Esta padronização pode eventualmente ter consequências na informação que transmite: na legendagem de filmes, a uniformização de falas das personagens podem

potencialmente fazê-las soar mais apáticas ou abrasivas do que pretendido, afetando assim a caracterização dessas personagens e, subsequentemente, a sequência narrativa (Remael, 2003, p. 12).

Contudo, apesar do princípio minimalista da legendagem, existem também situações em que se torna necessário alterar certos termos, não para diminuir, mas para adicionar. Tal como qualquer ramo da tradução, a prioridade da legendagem continua a ser a transferência concisa de informação para o público-alvo. Esta informação pode por vezes perder-se com uma tradução literal por conta de terminologia ou figuras de estilo intimamente ligadas à cultura ou língua de origem, como abreviações e eufemismos. Nota-se assim, como aponta Perego (2003), uma dicotomia entre facilitação semântica e simplificação sintática da informação (p. 84), em que o tradutor assume o dever, dependendo da função da sua tradução, de explicitar e adaptar o conteúdo como uma forma de para melhor acomodar as legendas ao público-alvo.

Devido à peculiaridade “exposta” da legendagem previamente mencionada no capítulo anterior, qualquer alteração de informação durante o processo de tradução, seja esta omitida ou adicionada, torna-se num alvo fácil de crítica, pelo que o processo muitas vezes necessário de adaptação em legendagem é frequentemente escrutinado por espetadores que conhecem a língua de partida, mas não estão cientes das rígidas limitações que submetem a tradução a essas alterações (Díaz-Cintas & Remael, 2007, pp. 56-57).

CAPÍTULO III

Dificuldades da legendagem e soluções encontradas

III.1. Dificuldades ou problemas

É importante distinguir problemas de dificuldades na tradução. Prefiro usar o termo “dificuldades” neste contexto, pelos motivos que explico abaixo.

Nord (1997, 1997) separa estes dois conceitos ao definir que problemas de tradução são fenómenos objetivos a nível textual, pragmático, cultural ou linguístico, enquanto dificuldades de tradução são fenómenos subjetivos dependentes de cada tradutor por falta de conhecimento ou competência.

Como já abordei problemas de tradução em legendagem no capítulo anterior, esta secção foca-se especificamente em *dificuldades* particulares sentidas por mim, um tradutor no seu primeiro contacto com legendagem, no decorrer dos trabalhos realizados, e como estes desafios foram superados, optando assim pelo uso de “dificuldades” para o presente capítulo.

III.2. Terminologia

Uma das principais dificuldades encontradas no trabalho realizado durante o estágio foi a terminologia, um obstáculo recorrente em qualquer tipo de tradução. Cada série traduzida aborda temáticas vinculadas a domínios específicos que possuem uma variedade de termos técnicos que o tradutor nem sempre está familiarizado. Assim, para a tradução destes termos incomuns ou até desconhecidos, foi necessário fazer uma pesquisa intensiva para encontrar os equivalentes corretos na língua de chegada, recorrendo a bases de dados e glossários terminológicos, outras traduções nas áreas de especialização, lojas *online* para vestuário e material de construção, pesquisa inversa de imagens, e *sites* sobre os respetivos domínios.

Os dois episódios de *Shark Tank* apresentaram o maior número de desafios terminológicos, pois cada episódio aborda ainda várias áreas de especialização distintas

através dos negócios apresentados pelos empreendedores, como por exemplo fabricação de pneus, moda, alimentação e séries animadas.

Série	Termos	Equivalentes
<i>Backyard Builds</i>	Gable	Empena
	Decal	Adesivo
	Dry wall	Pladur
<i>Celebrity 100% Hotter</i>	Gunmetal gray	Cinza-escuro
	Chiffon cami	Blusão de <i>chiffon</i>
	Flared trousers	Calças <i>culotte</i>
<i>Shark Tank</i>	Equity	Capital
	Landed cost	Preço de fabrico com envio
	Cash burn	Despesas
<i>Masters of Flip</i>	Cantilevered	Em cantiléver
	Drywood	Contraplacado
	Canopy	Cobertura

Tabela 2: Amostra de termos técnicos encontrados nos episódios traduzidos.

Contudo, o processo de tradução da terminologia não foi sempre tão simples quanto empregar a equivalência. Certas traduções de termos foram consideradas demasiado complexas ou obscuras para o amplo e abrangente público-alvo destas séries, pelo que foi necessário recorrer ainda à explicitação desses termos, um tópico que será observado em breve no final da secção II.2.3.

III.3. Adaptação

Como previamente mencionado, o público-alvo de todos os episódios legendados no decorrer do estágio, considerando que têm como destino a televisão portuguesa, foi o público geral português, que abrange telespetadores de todas as faixas etárias, níveis de educação e conhecimento, ou falta do mesmo, dos domínios especializados abordados nos programas. Assim, foi imperativo adaptar certa informação do material de origem ao contexto sociocultural e falta de conhecimentos técnicos especializados do público a que se destina, um processo comum no ato da tradução que traz sempre um conjunto próprio de dificuldades.

III.3.1. Aspetos socioculturais

Um dos exemplos mais evidentes da necessidade de adaptação sociocultural está nas unidades de medida, pois as séries traduzidas utilizam o sistema de unidades imperial. Isto é especialmente importante em *Backyard Builds* e *Masters of Flip*, cuja temática de renovação envolve imensas medidas importantes para a narrativa, como a dimensão das casas e das suas divisões. Convertei assim as unidades de medida inglesas, como pegadas/pés, para o Sistema Internacional de Unidades, em centímetros/metros, através de um conversor integrado no *Spot Software*. Na figura 3, verifica-se um exemplo em *Masters of Flip* da conversão de unidades inglesas (1550 pés quadrados) para o Sistema Internacional de Unidades (143 metros quadrados).



Figura 3: Exemplo de conversão de unidades em *Masters of Flip*.

Um aspeto cultural cuja necessidade de adaptação para a cultura portuguesa incitou dúvidas foi a moeda, neste caso os dólares. Segundo Díaz-Cintas e Remael (2007), a tradução da moeda estrangeira na legendagem é dependente da falta de familiaridade do público-alvo com a mesma, e é normal que esta seja preservada na legendagem através da escrita por extenso, ou seja, de \$5,000 para 5 mil dólares (p. 117). Enquanto os diferentes sistemas de unidades criam uma barreira de informação devido à complicada conversão entre o sistema inglês e o sistema universal, o dólar é bem conhecido entre o público português e tem um valor geralmente conhecido pelo público português. Preservou-se assim o uso do dólar nas legendas dos programas, como também pode ser verificado na figura 3.

Foram ainda traduzidos nomes de instituições, como Eastern Illinois University para Universidade Oriental de Ilinoís e Princeton University para Universidade de Princeton, e filmes com títulos previamente traduzidos para português, como “*Think Like a Man*” para “Penso como um Homem”, que precisaram de pesquisa adicional.

II.3.2. Linguagem vulgar

Outro ponto focal da adaptação para o público geral na legendagem foi a censura de linguagem tabu e termos vulgares, um aspeto importante na tradução considerando a ampla faixa etária deste público-alvo.

Em *Shark Tank*, verificaram-se duas instâncias de linguagem tabu, ambas censuradas de origem através de um *bleep* (figura x). Na primeira instância, segui uma estratégia de tradução direta e traduzi a frase literalmente, censurando o palavrão conforme o texto de partida para criar uma relação intersemiótica da censura auditiva para o texto. A censura foi feita através de reticências, conforme o padrão na legendagem para a televisão portuguesa.

Contudo, a segunda instância trata-se de uma expressão idiomática, pelo que não consegui encontrar uma tradução direta satisfatória para este idioma que incluísse linguagem tabu para criar a dita relação intersemiótica. Assim, apenas traduzi para o seu equivalente, “Não me digas”.

Versão original	Adaptação
They taste like utter s***.	Sabem a m...
No s***.	Não me digas.

Tabela 3: Exemplo de adaptação de linguagem tabu na série *Shark Tank*.

Na série *Celebrity 100% Hotter*, existem duas instâncias de linguagem tabu não-censuradas, que foram suavizadas por outras interjeições mais informais, mas muito menos ofensivas para ilustrar a linguagem emocionalmente carregada, e ainda dois termos vulgares que poderiam ser considerados impróprios para o público geral (fig. X). Nestes últimos dois casos, optei, em primeiro lugar, por substituir “*hooker*” (prostituta) por “*galdéria*”, uma expressão informal menos ofensiva que partilha a mesma conotação de devassa, e no segundo caso, apesar do termo estar interligado a um jogo linguístico, escolhi fazer uma simples suavização de “*stripper look*” para apenas “*look vulgar*”.

Versão original	Adaptação
Holy shit!	Caramba!
Fucking hell!	C’um caraças!
I do look a bit like a hooker.	Visto-me um pouco à galdéria.
I can’t wait to strip away the stripper look.	Estou ansioso para mudar aquele <i>look</i> vulgar.

Tabela 4: Exemplo de adaptação de linguagem tabu e vulgar na série *Celebrity 100% Hotter*.

III.3.3. Explicitação de informação

Durante a legendagem, deparei-me com imensos termos e eufemismos vinculados à língua e cultura de partida cujo significado seria potencialmente perdido com uma tradução literal por falta de conhecimento técnico, linguístico ou cultural. Assim, decidi conformar certas peças de informação potencialmente complicados ao público-alvo através da explicitação na tradução.

Num episódio de *Shark Tank*, o Tubarão convidado Kevin Hart conta a sua história de vida e menciona que cresceu na *inner city*. Inicialmente, traduzi este termo de forma literal como “zona interior”, mas vim a descobrir mais tarde durante a revisão do trabalho que *inner city* trata-se de um eufemismo para zonas menos favorecidas numa cidade, onde há mais pobreza. Assim, o termo foi explicitado para “zona menos favorecida”. Se não para salientar a importância da pesquisa intensiva que a tradução requer, este caso ilustra também um exemplo de um termo cujo conteúdo semântico está interligado a uma cultura, neste caso os Estados Unidos, e precisa de ser adaptado na tradução.

Versão original	Tradução
I was born in Philadelphia in 1979, grew up in the inner city .	Nasci em Filadélfia em 1979, cresci numa zona menos favorecida .

Tabela 5: Exemplo de explicitação de um eufemismo na série *Shark Tank*.

Outro exemplo de explicitação encontra-se em *Celebrity 100% Hotter*, onde o apresentador Daniel utiliza a abreviação “FYI” para mencionar as meias da participante Honey G durante uma visita guiada à sua casa. “FYI” significa “*for your information*”, que neste contexto pretende apresentar um aparte como “só te queria dizer que...” Assim, fez-se uma explicitação curta da abreviação para “E já agora”, de modo a transmitir o mesmo sentido e ainda tentar manter a brevidade da legenda.

Versão original	Tradução
FYI , the socks. Love the avocados.	E já agora , as meias. Adoro os abacates.

Tabela 6: Exemplo de explicitação de uma abreviação na série *Celebrity 100% Hotter*.

Ademais, a explicitação de certa terminologia foi também uma preocupação importante na adaptação na legendagem, pois é preciso assumir que o espetador comum não está familiarizado com termos mais obscuros e nichos que possam surgir com as temáticas especializadas das séries abordadas. De certa forma, foi necessário tomar uma atitude pedagógica para estes termos normalmente obscuros e familiarizá-los ao público-geral através da relação das legendas com o canal visual.

O primeiro exemplo expandiu a forma normalmente abreviada de *ketogenic* e *paleogenic*, que podia ser demasiado vaga na língua portuguesa. O segundo exemplo, para além de servir como sintetização da legenda, ainda explicita 2x4, o tamanho de ripas de madeira normalmente utilizado em inglês que pode ser familiar para experientes em construção, mas não para o restante público geral. Por fim, o termo *balayage* é muitas vezes utilizado como um empréstimo em português no mundo da cosmetologia, porém decidi uniformizar para “madeixas” para acomodar pessoas que nunca tenham visto o termo antes, tal como eu.

Versão original	Tradução
It's keto , paleo , and boosts gut health.	É cetogénico , paleolítico , e melhora a saúde intestinal.
What do you think of the 2x4 jungle?	O que achas da selva de ripas ?
He's kind of balayaged the ends of your hair.	Fez umas madeixas nas pontas.

Tabela 7: Exemplo de explicitação de termos técnicos na série *Celebrity 100% Hotter*.

III.3.4. Legendagem do humor

Outra dificuldade encontrada na legendagem foi a tradução do humor, um obstáculo recorrente em todas as práticas de tradução que é agravado pelas limitações espaciais e temporais da legendagem. Ao contrário da tradução textual, a tradução do humor na legendagem é ainda condicionada pela natureza intersemiótica da mesma (por exemplo, uma piada que envolva uma personagem a imitar um cão a ladrar restringe as opções de adaptação da piada devido ao canal auditivo, cuja discrepância das legendas com o som do programa confundiria os espectadores), pelo que foi necessário empregar várias diferentes estratégias para transportar o sentido de piadas, trocadilhos e jogos linguísticos. Seguindo as classificações de humor em legendagem de Díaz-Cintas e Remael (2007), os seguintes casos abordados são definidos como “*language-dependant jokes*”, ou humor dependente da língua, pois são dependentes de aspetos linguísticos como trocadilhos e jogos de palavras (p. 222).

Nesta instância de *Masters of Flip*, sob o contexto de uma cave inundada por uma cheia, o empreiteiro Chance informa os remodeladores Dave e Kortney que utilizará desumidificadores para drenar (*pump out*) a água. Dave e Kortney relacionam a expressão “*pump out*” ao termo coloquial *pump*, referente ao inchaço dos músculos após exercícios de musculação, ou seja, ter os músculos bombeados (*pumped*), frequentemente associado ao fisiculturista Arnold Schwarzenegger, e aproveitam a oportunidade para imitar o mesmo através de movimentos e sons.

Em português, a tradução literal de “*pump out*”, drenar, não possui qualquer relação possível ao “*pump*” de musculação em inglês. Assim, de modo a preservar esta conexão, optei por uma modulação da fala de Chance que, apesar de consistir numa ligeira mudança semântica, partilha a mesma finalidade que a outra frase, a drenagem da água. Esta mudança de foco para os desumidificadores deve-se ao uso do termo coloquial português “bombar”, significando que algo está forte ou com energia (neste caso, os desumidificadores estarão a funcionar, “a bombar”), que é então interligado a outro coloquialismo, “todo bombado”, uma equivalência de *pumped*, acabando por formar sentido na sequência entre a fala de Chance e as imitações de Dave e Kortney.

Versão original	Tradução por modulação
Dave: We're gonna dry this out, get dehumidifiers down here today.	- Então vamos drenar isto, metemos desumidificadores aqui.
Chance: Yeah, we'll get it pumped out today or tomorrow.	- Sim, ponho-os a bombar hoje ou amanhã.
Dave: Pump this out.	- "Mete-o a bombar."
Kortney: Pump this up.	- "Todo bombado."
Dave: Yeah. You can do it.	- "Tu consegues."
Kortney: Pump it up.	- "Todo bombado."

Tabela 8: Exemplo de tradução por modulação de humor na série *Masters of Flip*.

Outro exemplo de humor linguístico encontra-se num trocadilho em *Celebrity 100% Hotter*, onde a celebridade convidada Honey G menciona adorar dourado (*gold*) e o apresentador do programa, Daniel, relaciona esse facto ao seu nome, *Honey Gold*.

Em português, o sentido desta conversa perder-se-ia com a tradução literal “G de dourado” ou “D de dourado,” pois espetadores sem conhecimento de inglês não entenderiam a relação da letra G com dourado ou de “dourado” com *Honey Gold*. Desta forma, optei pela explicitação “*Gold* de dourado,” que esclarece o significado da palavra estrangeira e permite ao espetador relacionar Honey G a *gold* e, sequencialmente, dourado. Não seria possível empregar uma explicitação maior como “G de *gold*, que significa dourado,” pois o tamanho da legenda não só levaria ao incumprimento do tempo médio de leitura como também criaria uma dissonância semiótica entre a simplicidade da fala da locutora e a sua tradução visivelmente mais complexa.

Versão original	Tradução por explicitação
Honey G: I do love gold. Really, really love it. It actually goes...	- Adoro dourado. Adoro mesmo. Acho que fica...
Daniel: Honey Gold!	- Honey Gold!
Honey G: Honey Gold, yeah. Honey G for gold.	- Honey Gold, sim. <i>Gold</i> de dourado.
Daniel: Exactly.	- Exato.

Tabela 9: Exemplo de tradução por explicitação de humor na série *Celebrity 100% Hotter*.

Seguidamente ao exemplo anterior, a letra G é utilizada mais uma vez noutro jogo linguístico, relacionando a letra G em Honey G ao adjetivo *greatest*, que o apresentador atribui a *gold*.

Na tradução, foi necessário empregar uma tradução diferente para *greatest*, visto que a sua tradução literal, “maior”, não começa com a letra G. Adaptou-se, por sua vez, o adjetivo “grande”, que é mais tarde aumentado semanticamente para “maior”, o sentido original da frase, e criando por fim a relação de significado.

Versão original	Tradução por adaptação
Honey G: As Simon Cowell would say, “G is for greatest.”	- Como diria o Simon Cowell, “G é de grande.”
Daniel: G is for greatest! And gold is the greatest!	- G é de grande! E dourado é o maior!

Tabela 10: Exemplo de tradução por adaptação de humor na série *Celebrity 100% Hotter*.

Contudo, devido a limitações interlinguísticas, nem sempre é possível adaptar o humor na tradução. Mais uma vez em *Celebrity 100% Hotter*, a apresentadora Karen faz

um trocadilho sobre gostar de *honey* (mel), em referência a Honey G, que não seria possível adaptar tanto pela falta de relação do equivalente “mel” e “Honey G” e também pelo pouco tempo de manobra na legenda, que não permitira a explicitação. Assim, optei por simplesmente omitir o trocadilho e traduzir a frase literalmente.

Versão original	Tradução
I always like a little Honey , but it’s time for Anna to shine in the spotlight too.	Gosto muito da Honey , mas está na hora da Anna ser o centro das atenções.

Tabela 11: Exemplo de limitações linguísticas na tradução de humor na série *Celebrity 100% Hotter*.

III.4. Sintetização

A necessidade de conformar a tradução a limitações espaciais e temporais foi uma problemática inédita para um tradutor iniciante em legendagem como eu, e tornou-se num dos aspetos mais desafiantes neste ramo. Para circundar estas dificuldades características da legendagem, foi importante fazer a sintetização das legendas através de duas estratégias importantes: a *modulação*, que essencialmente emprega as estratégias de substituição e condensação associadas à sintetização, e a *omissão*.

Nas tabelas deste capítulo, a tradução sintetizada será formatada conforme o arranjo das legendas, incluindo quebras de linha, divisão entre legendas e, quando pertinente, enumeração do número de caracteres em parênteses.

III.4.1. Omissão

Uma das estratégias mais utilizadas para a sintetização de legendas foi a eliminação de conteúdo lexical redundante em prol do conteúdo semântico essencial, como a supressão de artigos sintáticos redundantes na frase como interjeições, conjunções e repetições. Nestes trabalhos realizados, os clientes pediram inclusive a omissão de exclamações, como “*wow*”, “*ow*”, “*ah*”, etc.

Versão original	Tradução sintetizada
So, I'd like to make you an offer.	Gostaria de lhe fazer uma proposta.
Wow! This is all for me?	Isto é tudo meu?
So, like, I'm forever caring about everyone else.	Estou sempre a tomar conta dos outros.
I mean, I've grown up with hip-hop the whole of my life.	Ouvi hip-hop durante a vida toda.
Well, Brazil, after that conversation.	Depois desta conversa, Brasil.
I think she looks sweet.	Achei-a querida.
It is a bit emotional, really, because, you know, I have toned it down...	É muito comovente, porque apesar de estar mais discreta...
Gold, gold, gold... Silver, silver, silver... Stud, stud, stud...	Dourado... Prateado... Cravejado..

Tabela 12: Exemplos de sintetização por omissão na sintetização em vários episódios.

Houve também situações em que foram omitidas palavras ou segmentos sintáticos redundantes para conformar as legendas aos limites espaciais e/ou temporais dos parâmetros técnicos ou para melhor acomodá-las ao ritmo de fala do locutor.

Versão original	Tradução literal	Tradução sintetizada
Okay, well, I think it's time we get started.	Bem, então , (11) acho que está na hora de começarmos. (36)	Bem, vamos lá começar então. (28)
Yeah, I'm good too, thank you.	Sim , também estou bem , obrigada. (32)	Também, obrigada. (17)
I think the fact that the pants are high-waisted and that natural flare at the bottom, I think it's really great.	Acho que o facto das calças (28) serem de cintura alta (21)	As calças de cintura alta (25) e largas no fundo são muito giras. (33)
	e largas no fundo é muito giro. (31)	
She looks really sophisticated, she looks really smart.	Parece muito sofisticada, (25) parece muito inteligente. (24)	Parece sofisticada e inteligente. (33)

Tabela 13: Exemplos de sintetização por omissão na sintetização em vários episódios.

Uma das dificuldades mais marcantes nos trabalhos de legendagem realizados foi a sobreposição de diálogo. Em certos casos, foi necessário traduzir cenas com vários locutores a falar ao mesmo tempo, uma tarefa claramente adversa considerando a natureza sequencial da legendagem (Díaz-Cintas e Remael, 2007, p.91) e o seu limite de duas linhas de diálogo por legenda.

O seguinte caso demonstra uma cena de *Backyard Builds* em que três pessoas falam ao mesmo tempo. A sua solução acabou por ser relativamente simples, pois a sobreposição de Patrick mistura-se essencialmente com a fala de Sarah e é ouvida a um volume relativamente menor, podendo ser facilmente omitida.

Versão original	Tradução sintetizada
Tina: Sounds good to us! Patrick: (<i>sobreposto</i>) Yes, let's go! Sarah: (<i>sobreposto</i>) Okay, let's do it!	- Parece-nos bem! - Está bem, vamos lá!

Tabela 14: Exemplo de sintetização por omissão de diálogo sobreposto em *Backyard Builds*.

Contudo, surge o seguinte exemplo de *Shark Tank*, com quatro locutores a falarem ao mesmo tempo e várias vezes no decorrer de 8 segundos. Nesta situação, escolhi os segmentos a traduzir ou omitir consoante três fatores: o volume, a presença do locutor, e a relevância da fala.

No caso da primeira legenda, escolhi apenas a fala de Kevin Hart devido à sua relevância ao contexto da cena, ocupando as duas linhas máximas.

Na segunda legenda, optei pelas falas de Lori e Kevin Hart pelo seu volume, pois são as únicas falas num curto espaço de tempo em que são ouvidas e não sobrepostas, assim como pela relevância física de ambos os locutores na cena, que estão a elogiar os empreendedores com que acabaram de fechar um negócio.

Na terceira legenda, apesar do volume da fala de Lori abafar ligeiramente as falas de Edwin e Kevin Hart, acabei por escolher as falas de ambos pelas suas presenças centrais no ecrã, onde ambos apertam as mãos no primeiro plano.

Na quarta e última legenda, decidi utilizar a fala de Kevin Hart pelo seu claro volume e a presença no ecrã, juntamente com a fala de Kevin Choi, que apesar de ser ligeiramente abafada pela fala de Lori mantém uma clara relevância à cena pela resposta direta à fala anterior e inclusive a presença física do locutor, que se vê a abraçar Kevin Hart.

(07:41) Kevin Hart: You shouldn't have came in so hot, Kev. (07:43) Edwin: Thank you so much. Kevin Hart: <i>(sobreposto)</i> That's your problem.	(07:41) Não devias ter sido tão abrasivo, Kev. Foi aí que erraste.
(07:44) Edwin: <i>(sobreposto)</i> Thank you so much, we're so excited. Lori: <i>(sobreposto)</i> I love it! It's so good. (07:46) Kevin Hart: This is really good, man. Edwin: <i>(sobreposto)</i> Yeah, it's gonna be fun. Lori: <i>(sobreposto)</i> It's so good.	(07:44) - Adoro, é tão bom! - Isto é muito bom.
(07:46) Kevin Hart: This is really good, man. Edwin: <i>(sobreposto)</i> Yeah, it's gonna be fun. Lori: <i>(sobreposto)</i> It's so good. (07:49) Kevin Hart: <i>(sobreposto)</i> Love it. Lori: <i>(sobreposto)</i> Oh, you, too. Oh, my God. Awesome.	(07:47) - Vai ser muito divertido. - Adoro.
Kevin Hart: <i>(sobreposto)</i> Love the personalities. Kevin Choi: Thank you.	(07:49) - Adorei o caráter. - Obrigado.

Tabela 15: Exemplo de sintetização por omissão de diálogo sobreposto em *Shark Tank*.

É importante notar que, apesar de ser uma ferramenta útil para a sintetização na legendagem, a omissão deve ser utilizada ainda com alguma moderação e não *pour rien*. Esta estratégia pode resultar numa discrepância entre o canal visual (legendas) e auditivo (diálogo) com a supressão frequente do conteúdo sintático, especialmente em frases curtas (como por exemplo “*Okay, I’ll say it*” para apenas “Eu digo”).

III.4.2. Modulação

A sintetização em legendagem também pode ser alcançada através da modulação, uma estratégia de tradução oblíqua que envolve a mudança do texto para um ponto de vista diferente (Vinay e Darbelnet, 1995, pp. 36-37), indo ao encontro do princípio previamente abordado na secção II.2 de “descartar traduções literais a favor de uma transmissão de informação mais compacta e essencial.”

Numa instância em *Masters of Flip*, surge um problema de espaço quando Kortney faz uma afirmação e Dave responde de seguida, obrigando a juntar as duas falas na mesma legenda de acordo com a regra de agrupamento de respostas imediatas.

Visto que uma tradução literal da afirmação de Kortney excederia o limite de 38 caracteres por linha, especialmente devido ao hífen e o espaço contarem como dois caracteres próprios, optei por condensar a fala através da modulação, obtendo essencialmente o mesmo sentido semântico com uma frase muito mais curta.

Versão original	Tradução não-sintetizada	Tradução sintetizada
Kortney: We got a lot of bang for our buck for our buck with this porch.	- O pátio teve um ótimo custo-benefício. (39) - Pois teve. (12)	- O pátio foi um ótimo investimento. (36) - Pois foi. (11)
Dave: We did, we did.		

Tabela 16: Exemplo de sintetização por modulação em *Masters of Flip*.

No seguinte exemplo, encontrou-se desta vez um problema de tempo num episódio de *Shark Tank*. Uma tradução literal da frase seria impossível devido ao ritmo de fala acelerado do locutor, pois o tempo médio de leitura definido não conseguiria acompanhar a frase original por escrito ou uma tradução de tamanho semelhante.

Substituí assim a frase problemática por um ditado comum da língua portuguesa, “colhes o que semeias”, que ilustra o sentido original de ser recompensado proporcionalmente com o esforço que se coloca, essencialmente sintetizando a legenda e preservando o seu sentido maior através da modulação e, de certa forma, adaptação.

Versão original	Tradução não-sintetizada	Tradução sintetizada
What you put in something is what you get out of it.	Quem se esforça é bem recompensado. (35)	Colhemos o que semeamos. (24)

Tabela 17: Exemplo de sintetização por modulação em *Shark Tank*.

Ainda na mesma sequência do exemplo anterior, em *Shark Tank*, a modulação serviu como uma forma de traduzir a complicada frase “*my mom did a great job being a parent*”, cuja combinação de *mom* e *parent* exhibe um lapso no léxico português, e ainda para conformar a tradução a uma só legenda.

Versão original	Tradução não-sintetizada	Tradução sintetizada
Of course we struggled financially, but my mom did a great job being a parent.	Claro que tivemos (18) muitas dificuldades financeiras, (32)	Apesar das dificuldades financeiras, (36) tinha uma mãe excelente. (24)
	mas a minha mãe (15) fez um papel excelente. (23)	

Tabela 18: Exemplo de sintetização por modulação em *Shark Tank*.

A modulação pode também ser empregue para reformular e sintetizar frases de citação como no seguinte exemplo em *Masters of Flip*, cuja tradução literal implicaria o uso de duas legendas separadas.

Versão original	Tradução não-sintetizada	Tradução sintetizada
We're dealing with a committee that basically says, “yes, you can do this,” or “no you can't.”	Estamos a lidar com um comité que diz, (38)	Estamos a lidar com um comité (29) que decide o que podemos ou não fazer. (38)
	“podem fazer isto” (18) e “não podem fazer isto.” (26)	

Tabela 19: Exemplo de sintetização por modulação em *Masters of Flip*.

Para finalizar, a sintetização por modulação foi essencial para conformar as legendas numa sequência em *Backyard Builds* aos parâmetros necessários, e também serve como um exemplo de como a sintetização pode ainda funcionar como uma conveniência para traduções demasiado complexas. O sintagma nominal “*rot resistant, pressure treated posts*” foi, já por si, um dos maiores obstáculos na tradução do episódio, começando pela incerteza do equivalente exato de “*pressure treated*”, um termo técnico. Ademais, não encontrei qualquer equivalente direto para “*rot resistant*”, e optei inicialmente pela modulação para “impermeáveis”. Contudo, o maior problema estava no facto de que uma tradução igualmente complexa do grupo nominal não encaixaria naturalmente nas legendas, tendo de ser dividida inconvenientemente ao separar o grupo nominal e ainda isolar uma legenda com uma só linha no meio de duas legendas de duas linhas, um arranjo pouco intuitivo.

Este problema foi resolvido com a ajuda do orientador, que sugeriu a condensação do grupo nominal para somente “madeira tratada”. Para além de ter sido uma ajuda valiosa para o arranjo das legendas, a sintetização agiu ainda como uma estratégia de tradução válida para um termo de tamanha complexidade, que possivelmente teria resultado numa tradução infiel ou confusa.

Versão original	Tradução não-sintetizada	Tradução sintetizada
I'm building a retaining wall out of rot-resistant, pressure treated posts to hold the earth back and take the load off the shed.	Vou fazer um muro de contenção (30) com postes impermeáveis (23)	Vou fazer um muro de contenção com madeira tratada (19)
	e tratados à pressão (20)	para segurar a terra (20) e aliviar o abrigo. (19)
	para segurar a terra (20) e aliviar o abrigo. (19)	

Tabela 20: Exemplo de sintetização por modulação em *Backyard Builds*.

CONCLUSÃO

Considero que a realização do estágio foi uma oportunidade enriquecedora, que me permitiu ter um bom primeiro contacto com a tradução audiovisual e o mundo profissional da tradução. Os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos sobre a legendagem no decorrer do estágio contribuíram para uma nova perspetiva sobre este ramo, que possui uma panóplia de qualidades e obstáculos fascinantes de que não estava ciente, assim como o desenvolvimento de novas capacidades e estratégias tanto para o processo de legendagem como o processo geral de tradução. Este estágio foi também inestimável para a aquisição de experiência de trabalho na área de tradução, que possibilitou a aquisição de novas habilidades e metodologias profissionais. Foi ainda possível aplicar várias aprendizagens adquiridas ao longo do presente Mestrado em Tradução aos trabalhos de legendagem, que provaram ser uma ajuda importante.

Contudo, a minha experiência profissional no mercado da legendagem levou-me a concluir que a legendagem em Portugal é, infelizmente, uma profissão ainda muito subvalorizada. A sua situação espelha a afirmação previamente referenciada de Díaz-Cintas (2010) sobre a legendagem ser o modo de tradução audiovisual mais utilizado e barato (p. 34), pois apesar de ser o modo claramente predominante no país, a carga de trabalho atribuída aos trabalhadores desta área, que se encarregam tanto pela tradução como o *spotting* de episódios, filmes e outros produtos audiovisuais por inteiro a um ritmo acelerado devido aos curtos prazos de entrega, não é compensada apropriadamente, na minha opinião. Como resultado desta remuneração desvalorizada, é ainda comum ver tradutores de legendagem *freelancer* a realizar vários trabalhos de legendagem simultaneamente, chegando por vezes a legendar um episódio inteiro por dia, para tornar a profissão num rendimento sustentável. Estes fatores temporais e monetários têm um impacto negativo na qualidade das legendas, que são já por si criticadas pelas suas limitações técnicas, e criam um ciclo depreciativo para um ramo de tradução extremamente importante na nossa sociedade altamente focada no audiovisual.

É também importante notar que a tradução audiovisual ainda é uma área pouco explorada no ensino português. Apesar de módulos nesta área já existirem em algumas universidades portuguesas desde pelo menos 2010 (Ramos Pinto, 2012, p. 15), a Universidade Nova de Lisboa, onde o presente Mestrado está a ser realizado, não

disponibilizou programas de tradução audiovisual no decorrer do curso de Mestrado em Tradução, posto que existem módulos sobre a mesma no curso de Licenciatura em Tradução. Quanto à falta de aprofundamento desta área noutras universidades, considerando que muitos estudantes de Tradução em Portugal possuem interesse na tradução audiovisual e os seus modos, principalmente a legendagem, acho que seria importante generalizar o ensino deste ramo no ensino português, especialmente dada as suas problemáticas e características únicas que se diferenciam imenso da tradução textual.

Por fim, além de todos os aspetos já referidos, saliento ainda que o estágio realizado foi inestimável para me ajudar a conhecer melhor o mercado de trabalho de tradução e decidir o caminho profissional que quero seguir nesta área. Considerei a experiência de estágio muito positiva, especialmente com a oportunidade de adquirir bases teóricas e práticas para a legendagem. As dificuldades encontradas durante os trabalhos realizados serviram também para a aplicação dos fundamentos teóricos obtidos através da formação e pesquisa teórica, que achei muito pertinentes.

BIBLIOGRAFIA

- Danan, M. (2004). Captioning and Subtitling: Undervalued Language Learning Strategies. *Meta*, 49(1), 67-77.
- Díaz-Cintas, J. (2003). Audiovisual Translation in the Third Millennium. Em G. Anderman, & M. Rogers, *Translation Today. Trends and Perspectives* (pp. 192-204). Bristol: Multilingual Matters.
- Díaz-Cintas, J. (2010). Subtitling. Em Y. Gambier, & L. Doorslaer, *Handbook of Translation Studies, Vol. 1* (pp. 344-349). Amesterdão: John Benjamins.
- Díaz-Cintas, J., & Remael, A. (2007). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Fawcett, P. (2003). The Manipulation of Language and Culture in Film Translation. Em M. Calzada-Pérez, *Apropos of Ideology* (pp. 145-163). Manchester: St. Jerome Publishing.
- Gambier, Y., & Jin, H. (2019). A connected history of audiovisual translation: Elements for consideration. *Translation Spaces*, 8(2), 193-230.
- Gottlieb, H. (1994). Subtitling: Diagonal translation. *Perspectives: Studies in Translatology* 2(1), 101-121.
- Gottlieb, H. (1997). *Subtitles, Translation & Idioms*. Copenhaga: Center for Translation Studies and Lexicography.
- Gottlieb, H. (1998). Subtitling. Em M. Baker, *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (pp. 244-248). Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Nord, C. (1991). *Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application of a Model for Translation-oriented Text Analysis*. Amesterdão: Rodopi.
- Nord, C. (1997). *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Manchester: St. Jerome.

- O'Sullivan, C., & Cornu, J.-F. (2018). History of audiovisual translation. Em L. Pérez-González, *Routledge Handbook of Audiovisual Translation* (pp. 15-30). Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Perego, E. (2003). Evidence of Explication in Subtitling: Towards a Categorisation. *Across Languages and Cultures* 4(1), 63-88.
- Pérez-González, L. (2009). Audiovisual Translation. Em M. Baker, & S. Gabriela, *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (pp. 13-20). Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Ramos Pinto, S. (2012). Audiovisual Translation in Portugal: The Story so Far. *Anglo Saxonica, III*(3), 337-363.
- Remael, A. (2003). Mainstream narrative film dialogue and subtitling: A case study of Mike Leigh's *Secrets & Lies*. *The Translator* 9(2), 225-247.
- Remael, A. (2010). Audiovisual translation. Em Y. Gambier, & L. Doorslaer, *Handbook of Translation Studies, Vol. 1* (pp. 12-17). Amesterdão: John Benjamins.
- Snell-Hornby, M. (2006). *The Turns of Translation Studies*. Amesterdão: John Benjamins.
- Spot (s.d.). About. <https://www.spotsoftware.nl/about.shtml>.
- Vinay, J., & Darbelnet, J. (1995). *Comparative Stylistics of French and English: A methodology for translation*. Amesterdão: John Benjamins.