

# **OS PROBLEMAS E ESTRATÉGIAS NA LEGENDAGEM DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL**

**Fábio Renato Fernando Guerreiro**

**Relatório de Estágio de Mestrado em Tradução  
(Especialização em Inglês)**

**Julho de 2020**

Relatório de Estágio apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à  
obtenção do grau de Mestre em Tradução com especialização em Inglês  
realizado sob a orientação científica da Professora Doutora Karen Bennett.

## **Agradecimentos**

Gostaria de deixar o meu agradecimento à Professora Doutora Karen Bennett pelo apoio prestado durante todo o processo, pela sua paciência e disponibilidade para orientar o meu relatório de estágio.

À Professora Doutora Isabel Oliveira Martins, pelo tempo disponibilizado na procura de colocação do meu estágio.

Ao Núcleo de Integração Profissional e de Antigos Alunos, pela ajuda e revisão do meu currículo profissional e de candidaturas para estágio.

Ao Instituto de Línguas da Universidade Nova de Lisboa (ILNOVA), por me ter proporcionado uma experiência profissional durante dois anos.

À Sintagma Traduções – Unipessoal, nomeadamente à Dra. Rosário Vieira, por me ter dado a oportunidade de estagiar, aprender e crescer como tradutor na fascinante área da legendagem.

Aos restantes colaboradores da Sintagma, por se demonstrarem sempre disponíveis para me auxiliarem.

À minha família e namorada por me apoiarem, por nunca desistirem de mim e por estarem sempre presentes na minha vida.

# **RESUMO**

## **OS PROBLEMAS E ESTRATÉGIAS NA LEGENDAGEM**

### **DE CONTEÚDO AUDIOVISUAL**

**Fábio Guerreiro**

O presente relatório de estágio descreve o estágio curricular efetuado na empresa Sintagma Traduções. O estágio teve como objetivo traduzir e legendar diversos projetos durante aproximadamente três meses. O estágio proporcionou uma oportunidade ao mestrando para adquirir novas competências e noções relacionadas com o mercado de tradução e legendagem profissional.

Este relatório tem como objetivo debruçar-se sobre os problemas inerentes na tradução e legendagem de conteúdo audiovisual e apresentar possíveis estratégias e soluções através de alguns exemplos de projetos realizados durante o estágio. Será ainda realizada uma reflexão sobre a tradução audiovisual enquanto disciplina e a importância da legendagem dentro desta área.

**PALAVRAS-CHAVE:** tradução audiovisual; Sintagma Traduções; legendagem; transcrição; legenda; língua de partida; língua de chegada.

# **ABSTRACT**

## **THE PROBLEMS AND STRATEGIES USED IN THE SUBTITLING OF AUDIOVISUAL CONTENT**

**Fábio Guerreiro**

This report will describe the curricular internship done in Sintagma Traduções. The internship involved a plethora of translation, subtitling and transcription projects for approximately three months. With the internship the student was able to acquire and expand new skills and notions regarding the professional area and market of subtitling.

This report will also discuss the problems that arose with the translation and subtitling of audiovisual content and will present possible responses and strategies by using specific examples from the internship projects. Furthermore, it will also reflect upon the state of audiovisual translation and how important subtitling is within this field of translation.

**KEYWORDS:** Audiovisual translation; Sintagma Traduções; subtitling; transcribing; subtitle; source language; target language.



# Índice

<b>Introdução .....</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo 1 – O Estágio .....</b>	<b>10</b>
<i>1 - O Estágio e a Empresa .....</i>	<i>10</i>
<i>1.1 - Os Projetos .....</i>	<i>10</i>
<i>1.1.1 - As Traduções .....</i>	<i>11</i>
<i>As Séries Televisivas e Documentários .....</i>	<i>11</i>
<i>As Séries de Medicina Veterinária .....</i>	<i>12</i>
<i>As Séries de Culinária .....</i>	<i>12</i>
<i>Os Trailers de Séries Televisivas.....</i>	<i>13</i>
<i>1.1.2 - As Transcrições.....</i>	<i>14</i>
<i>1.2 - Modo de Trabalho .....</i>	<i>14</i>
<i>1.2.1 - O Spot – Software de Legendagem.....</i>	<i>15</i>
<i>1.2.2 - A Preparação do Ficheiro e os seus Componentes .....</i>	<i>15</i>
<i>1.2.3 - Os Parâmetros da Legendagem .....</i>	<i>16</i>
<i>1.2.4 - Recortes (recuts) e Situações Excepcionais .....</i>	<i>17</i>
<i>1.3 - Normas, Convenções e Pontuação.....</i>	<i>18</i>
<i>1.3.1 - Hífenes .....</i>	<i>18</i>
<i>1.3.2 - Reticências .....</i>	<i>18</i>
<i>1.3.3 - Itálico .....</i>	<i>19</i>
<i>1.3.4 - Números, Medidas e Conversões .....</i>	<i>19</i>
<i>1.4 - As Canções e Poesia .....</i>	<i>20</i>
<i>1.5 - Sintetização .....</i>	<i>20</i>
<i>1.6 - A Divisão de Legendas .....</i>	<i>21</i>
<b>Capítulo 2 – A Tradução Audiovisual no Enquadramento Teórico.....</b>	<b>23</b>
<i>2.1 - A Tradução Audiovisual e a Legendagem.....</i>	<i>23</i>
<i>2.2 - A Legendagem Interlinguística e Intralinguística .....</i>	<i>24</i>
<i>2.3 - A Transcrição .....</i>	<i>26</i>
<i>2.4 - A Tradução Audiovisual Enquanto Disciplina .....</i>	<i>27</i>
<i>2.5 - A Tradução Audiovisual e os Países Anglófonos .....</i>	<i>29</i>
<i>2.6 - O Público-alvo da Legendagem .....</i>	<i>30</i>
<b>Capítulo 3 – Casos de Estudo .....</b>	<b>32</b>
<i>3.1 - Caso 1: Tradução de Humor .....</i>	<i>32</i>
<i>3.2 - Caso 2: Tradução de Documentários.....</i>	<i>36</i>
• <i>A Vida Marinha.....</i>	<i>36</i>
• <i>Meteorologia.....</i>	<i>38</i>
• <i>Embarcações Náuticas.....</i>	<i>39</i>

<i>3.3 - Caso 3: Tradução de Programas de Culinária</i> .....	40
• <i>Sanduíche de Lombo de Porco Agridoce</i> .....	42
• <i>Batata-Doce em Palha com Ketchup de Beterraba</i> .....	43
• <i>Cogumelos Cremini Com Molho de Cerveja</i> .....	45
• <i>Cerveja de Chocolate e Framboesa</i> .....	46
<b>Conclusão</b> .....	<b>48</b>
<b>Referências Bibliográficas</b> .....	<b>49</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>52</b>

## **Introdução**

O estágio curricular teve lugar na empresa Sintagma Traduções Unipessoal, uma empresa sediada em Carcavelos. A empresa dispõe de vários serviços, sendo que o mais prestado é a legendagem de conteúdo multimédia, nomeadamente para a televisão e cinema. Oferece também outros serviços como a dobragem, transcrição, a interpretação, o tratamento de som e imagem e ainda a formação dentro do ramo da tradução. A empresa dispõe do seu próprio estúdio de gravações.

Durante o estágio foram realizadas diversas traduções, desde séries, filmes, documentários e outro tipo de conteúdo audiovisual a transcrições ou revisões de outros projetos do mesmo tipo de conteúdo audiovisual. Não foi apenas trabalhada uma área específica, mas um leque vasto de diferentes áreas e géneros, como por exemplo, a legendagem de séries (policiais, comédia, médicas), documentários (sobre animais e outros objetos de estudo), programas de culinária, entrevistas (registo formal), entre outros elementos. Cada uma destas áreas apresentou problemas, estratégias e abordagens diferentes sendo que foi preciso haver versatilidade e flexibilidade para a adaptação destas várias áreas e dominar os aspetos de cada uma destas.

O relatório incide sobre a área da tradução audiovisual (legendagem), em particular sobre as estratégias necessárias para lidar com os vários constrangimentos inerentes, tais como: o limite de número de caracteres na legendagem, o registo da língua (se é muito formal, pouco formal, etc.), o discurso e o tempo de leitura necessários para o público-alvo conseguir ler a legenda e qual a finalidade desta.

# **Capítulo 1 – O Estágio**

## **1 - O Estágio e a Empresa**

O presente relatório surge no seguimento dum estágio curricular de 400 horas que teve lugar na empresa Sintagma Traduções – Unipessoal entre 7 de outubro de 2019 e 3 de janeiro de 2020. A Sintagma é uma empresa portuguesa fundada em 1993 e sediada em Carcavelos. Começou por ser uma empresa de tradução e legendagem, mas mais tarde acabou por se ramificar por outros serviços linguísticos como a interpretação, tradução literária e tradução técnica, sendo que, mais recentemente, têm apostado na locução e dobragem. A empresa dispõe de instalações equipadas com computadores e um estúdio de gravação e som utilizado para os serviços linguísticos supramencionados. Os valores da Sintagma passam pela excelência e qualidade nos serviços que disponibiliza e também na formação de pessoas, nomeadamente com foco para a legendagem e dobragem, sendo que existem diversas ações de formação que decorrem nas instalações da empresa.

A Sintagma conseguiu, com dedicação, tempo e qualidade, uma panóplia de clientes e parcerias com várias entidades que têm uma grande presença nos meios audiovisuais atualmente, como a RTP, Netflix, Amazon Prime, e Discovery Channel, além de grandes empresas como a TAP Air Portugal (Transportes Aéreos de Portugal), Nestlé e EDP e instituições como a Câmara Municipal de Lisboa e o MAAT (Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia).

Todos os colaboradores da Sintagma, desde a direção a gestores de projeto, tradutores, revisores e técnicos de som e imagem são altamente qualificados, sendo que, a sua maioria, tem um conhecimento profundo em mais do que duas línguas.

### **1.1 - Os Projetos**

Durante o estágio na Sintagma foram realizados vários projetos de tradução audiovisual entre os quais: legendagem de séries, documentários e filmes e transcrições de vídeos promocionais e séries. No total foram adjudicadas 44 peças incluindo a tradução de inglês para português e a sua retroversão e ainda, a tradução e transcrição intralingual

do português do Brasil para o português europeu e vice-versa. Todas estas peças foram feitas através do SPOT *software* 5.1.

### **1.1.1 - As Traduções**

#### ***As Séries Televisivas e Documentários***

No decorrer do estágio, foram atribuídas várias séries televisivas ao mestrando para traduzir. O projeto inicial proposto pela empresa foi um pequeno excerto da *série Two and a Half Men* (Dois Homens e Meio) com a finalidade de avaliar as competências do estagiário bem como a sua capacidade de utilização do software SPOT, programa utilizado na Sintagma para legendar.

O próximo foi a tradução e legendagem de um dos três episódios da série documental denominada por *The Polar Bear Family and Me* (A Família de Ursos Polares e Eu) apresentado por Gordon Buchanan sobre as dificuldades e obstáculos que uma família de ursos polares passa no Ártico devido às alterações climáticas.

Após a realização da série documental, seguiu-se a tradução e legendagem de sete episódios, por meio de recortes (*recuts*), da série policial *The Mentalist* (O Mentalista). Os episódios, com uma média de 40 minutos cada, invocaram diferentes e novos problemas na tradução e legendagem do projeto. Os recortes são a tradução e legendagem de legendas já existentes, mas que precisam de ser reajustadas devido aos diferentes parâmetros e definições que os diversos clientes têm nos seus serviços. Se necessário, também se deve ajustar o seu vocabulário ou até mesmo corrigir as legendas existentes no caso destas não se enquadrarem nos parâmetros do cliente em questão ou se contiverem erros gramaticais.

O projeto seguinte foi a tradução e legendagem de um episódio de 22 minutos da série *South Park* onde o estagiário teve de seguir os parâmetros da Netflix e procurar soluções devido à linguagem utilizada e controvérsia que a série em si provoca.

Por fim, seguiu-se a tradução e legendagem de um episódio de 40 minutos da série *Snapped: Killer Couples* sobre investigações criminais baseadas em acontecimentos reais.

### ***As Séries de Medicina Veterinária***

Durante o estágio foram também realizadas várias traduções e legendagens de séries dentro do ramo da medicina veterinária, sendo que a premissa de cada uma delas era semelhante, diferindo apenas os protagonistas, situações e locais de filmagem.

O primeiro projeto dentro desta área passou por ser, com auxílio dos recortes, a legendagem de três episódios da série televisiva *The Incredible Dr. Pol* (O Incrível Dr. Pol), com uma média de 40 minutos cada. A série retrata os problemas relacionados com a saúde dos animais em Michigan que, Jan Pol, um veterinário com vários anos de experiência juntamente com a sua família, são chamados para resolver. Foi necessário pesquisar e dominar a terminologia veterinária e a terminologia relacionada com biologia, para conseguir obter um resultado positivo.

Os recortes surgiram novamente com a legendagem de dois episódios do programa *Doctor K's Exotic Animal ER*, onde a série retrata o dia-a-dia de Susan Kelleher e a sua equipa de médicos na clínica veterinária Broward Avian and Exotic Animal Hospital na Florida. A equipa trata todo o tipo de animais de estimação, desde os mais comuns, como cães e gatos, aos mais bizarros, como lémures e alpacas.

Ainda dentro da medicina veterinária, foi realizada a legendagem de um episódio da série *Rocky Mountain Animal Rescue*, relativa a resgates de animais em perigo em diversas áreas das Montanhas Rochosas, dos Estados Unidos.

### ***As Séries de Culinária***

A tradução e legendagem de séries culinárias foi algo recorrente durante o estágio. No total, foram realizados quatro projetos nesta área: o primeiro consistiu na tradução de um episódio da série televisiva do canal FoodNetwork apelidado de *Giada at Home*. Giada, a protagonista, mostra em cada episódio um conjunto de receitas para que as pessoas em casa possam aprender com a sua experiência e domínio no ramo da culinária. O episódio atribuído continha vocabulário muito específico e típico da vertente americana da língua inglesa, uma vez que o episódio ensinava receitas que se poderiam fazer antes de jogos de basebol e futebol americano.

Seguiu-se a tradução de outra série do mesmo género, denominada por *Farmhouse Rules*, onde Gigi, uma avó americana, revela as suas receitas tradicionais para os

espectadores. O tema do episódio traduzido foi “corrida de karts”, tema este que caracterizou e influenciou fortemente todas as receitas facultadas por Gigi. No entanto, esta caracterização dificultou o processo da passagem de significado da língua de partida para a língua de chegada.

Após estes dois projetos, onde as protagonistas expõem as suas receitas de culinária, foram traduzidos mais dois dentro da área, mas com premissas diferentes, relacionadas com a competição entre chefes de culinária, pelo que os problemas invocados por estes episódios relativamente à tradução em si, diferem um pouco das duas primeiras peças trabalhadas.

Um dos programas de competição supramencionados, foi a série televisiva da FoodNetwork, intitulada por *Bite Club*, série onde os chefes de topo disputam pelo título de melhor chefe de cozinha. Neste episódio em particular, a batalha ocorreu entre chefes de Washington DC para “coroar” o melhor chefe do estado. Uma das maiores dificuldades neste projeto foi a variedade de receitas e ingredientes utilizados por cada um dos chefes.

Por fim, realizou-se a tradução e legendagem de um episódio da série televisiva *Beat Bobby Flay*, em que os concorrentes têm de se enfrentar numa batalha de receitas de forma a determinar o vencedor que irá defrontar o protagonista Bobby Flay numa segunda etapa do concurso. Uma das características que faz com que esta série seja única, é o facto de o júri ser composto por celebridades que têm a responsabilidade de avaliar e incentivar os concorrentes de modo a determinar o vencedor.

### ***Os Trailers de Séries Televisivas***

Dentro dos projetos de tradução, houve também a tradução de um trailer de uma série original da Netflix intitulada por *Locke and Key (Locke & Key)*, a estrear em fevereiro de 2020. *Locke and Key* é uma série de suspense e fantasia onde, após o assassinato de Rendell Locke, a sua família é obrigada a mudar-se para a casa de infância do falecido Rendell, uma mansão repleta de mistérios e chaves que possuem poderes extraordinários. Neste projeto em particular, o principal obstáculo foi o pouco tempo de leitura que as legendas teriam no ecrã devido à curta duração do trailer em si.

### **1.1.2 - As Transcrições**

A transcrição consiste na passagem de áudio para formato escrito. Esta passagem pode ocorrer entre duas línguas diferentes ou dentro da mesma língua, com variantes distintas.

Foram considerados durante o estágio projetos de transcrição interlinguísticos (dois ou mais idiomas), com áudio original em inglês e formato escrito em português, e também projetos de transcrição intralinguísticos (apenas um idioma), com áudio original em português do Brasil e formato escrito em português europeu.

A maioria dos projetos de transcrição adjudicados foram por parte da empresa Energias de Portugal (EDP), com uma variedade de segmentos de diferentes durações. Foram realizadas transcrições de conferências, eventos e palestras dadas pelos representantes da sede da EDP no Brasil, em São Paulo, e palestras e reuniões em inglês sobre o futuro da EDP como empresa multinacional. Adicionalmente, foram transcritas entrevistas em português e inglês sobre a última edição do WebSummit que decorreu em Lisboa em 2019.

O último projeto, ao abrigo do estágio curricular, foi a transcrição de um episódio da conhecida série portuguesa da RTP: *Conta-me Como Foi*. A série retrata os acontecimentos históricos em Portugal entre as décadas de 60 e 80, abordando os vários problemas da época – alguns dos quais permanecem nos dias de hoje – como o contraste entre as classes sociais, racismo, emancipação feminina e a homossexualidade.

### **1.2 - Modo de Trabalho**

Durante o estágio, o modo de trabalho passou pela utilização de um conjunto de ferramentas de auxílio para a tradução e legendagem dos diversos projetos que foram concluídos pelo mestrando. Logo no início, foi introduzido o *software* SPOT para auxiliar na legendagem do conteúdo audiovisual, programa este que o mestrando já estivera em contacto durante a licenciatura.

De seguida, foi explicado quais os procedimentos necessários para o bom uso deste *software* e ainda a utilização de outros programas como o MediaInfo, para a

identificação das propriedades do conteúdo audiovisual, e o ApacheOpen Office, para a leitura dos guiões<sup>1</sup> disponibilizados como método auxiliar à legendagem.

### **1.2.1 - O Spot – Software de Legendagem**

O *software* utilizado predominantemente na empresa Sintagma é o programa de legendagem denominado por SPOT Subtitling, criado pela empresa SPOT Software BV sediada em Amesterdão.

Para as legendagens e traduções de conteúdo multimédia durante o estágio, foi utilizada a versão 5.1 do SPOT. Este programa dispõe de várias funcionalidades para auxiliar o tradutor no seu trabalho, tais como: a criação de legendas em formato SRT<sup>2</sup>, sem unir as legendas aos vídeos; indicação do cumprimento ou incumprimento dos parâmetros introduzidos pelo tradutor; indicação de possíveis erros de leitura ou erros da legenda; possibilidade de visualizar as legendas em ecrã e a sua capacidade de edição.

Para o bom, rápido e eficaz funcionamento do *software*, é necessário o utilizador conhecer bem as suas funções, atalhos e características.

### **1.2.2 - A Preparação do Ficheiro e os seus Componentes**

Uma característica importante neste programa é a leitura de frames; ao iniciar-se um projeto no SPOT, é necessário importar um ficheiro que esteja em formato de vídeo, ficheiro este que servirá apenas como auxílio, uma vez que as legendas e o vídeo correspondem a dois ficheiros separados.

No entanto, na sua versão 5.1, o SPOT não possui a capacidade de ler os frames por segundo (FPS) do ficheiro de vídeo automaticamente, pelo que é necessário utilizar outro programa. Neste caso, durante o estágio, foi utilizado o programa Mediafile que verifica o número de frames por segundo de um vídeo e seguidamente esta informação é inserida manualmente no SPOT. Ao importarmos o vídeo para o SPOT 5.1, surge uma janela em que se têm de indicar quantos FPS o vídeo tem.

---

<sup>1</sup> Os guiões são apenas uma ferramenta de auxílio e nem sempre o tradutor deve guiar-se por estes. A prioridade deve ser o que está no ecrã e o que este consegue captar.

<sup>2</sup> Os ficheiros em formato SRT (*SubRip subtitle files*) são ficheiros de texto simples que contêm as legendas, este ficheiro inclui os tempos de entrada e saída das legendas.

Definir os FPS é talvez o mais importante para que o trabalho seja bem-sucedido, uma vez que se esta definição não ficar de acordo com o número de frames do vídeo, as legendas nunca irão ficar sincronizadas - ainda que o tempo de entrada e saída das mesmas tenha sido colocado de forma correta.

### **1.2.3 - Os Parâmetros da Legendagem**

Antes de se começar a legendar é necessário também saber quais os parâmetros e normas que se devem seguir para o trabalho ser bem-sucedido. Normalmente, estes parâmetros e normas são facultados pelo cliente e, portanto, nunca serão os mesmos, vão variando. O tradutor tem como uma das suas tarefas adaptar-se e ser flexível ao ponto de conseguir trabalhar com qualquer margem que lhe seja dada pelo cliente (desde que razoável).

Um desses parâmetros a definir é a velocidade de leitura e a duração da legenda; estes dois passos são importantes pois sem uma boa velocidade de leitura e duração da legenda, a mensagem não é devidamente transmitida para quem está a fazer uso das legendas.

O ser humano, em média, consegue ler por segundo entre 200 a 250 palavras, portanto, tudo o que ultrapasse essa média, é demasiado rápido. Uma velocidade exagerada seria algo acima dos 19 caracteres por segundo (cs), enquanto que uma boa velocidade de leitura seria entre 15 a 17 caracteres por segundo - salienta-se que esta estimativa será sempre influenciada pelos parâmetros do cliente.

Por sua vez, a duração da legenda está relacionada com o tempo em que esta se encontra no ecrã. Este parâmetro vai depender novamente do cliente, mas, de acordo com os vários parâmetros utilizados durante o estágio, a estimativa para o mínimo de tempo de legenda no ecrã seria de 25 frames ou de pelo menos um segundo, sendo que qualquer legenda que esteja abaixo deste valor, torna-se de difícil leitura.

Para além de haver um mínimo, existe também um tempo máximo de duração para a legenda: se a duração da legenda for demasiado longa, esta poderá provocar distrações. Outro aspeto a ter em consideração seria a incoerência na leitura das legendas, ou seja: uma legenda cujo tempo de leitura deve ser grande aparecer num curto espaço de tempo e a seguinte aparecer com um tempo de leitura longo apesar de ter um número de caracteres e de leitura baixo.

Adicionalmente, é preciso ter em consideração a duração da legenda no ecrã durante a mudança de planos. Caso a legenda seja demasiado longa e ultrapasse a mudança de planos, esta perderá o seu sentido uma vez que que irão aparecer legendas a dizer algo que já não está a acontecer no ecrã, o que poderá confundir e distrair quem estiver a ler e a ver.

Concluindo, é necessário ajustar a velocidade e a duração às capacidades humanas consoante a média de velocidade de leitura e às características audiovisuais, nomeadamente ao que estiver a acontecer no ecrã e à mudança de planos.

#### **1.2.4 - Recortes (*recuts*) e Situações Excepcionais**

Existem também exceções sendo que, uma delas, é denominada por *recuts*. Esta tarefa difere da tradução e legendagem começada pelo próprio tradutor uma vez que, neste caso, a legenda já vem feita. Isto é, neste caso, o trabalho do tradutor consiste em editar e rever o conteúdo já existente de forma a que a legenda fique corretamente enquadrada com o vídeo.

Para tal, existem vários elementos que, possivelmente, precisarão de ser reajustados, elementos como: tempos de entrada e saída das legendas do ecrã; a duração das legendas; vocabulário utilizado pelo autor das legendas; posição das legendas e se estas respeitam todos os parâmetros fornecidos pelo cliente.

Um dos grandes obstáculos durante este processo ocorre quando o autor das legendas utiliza parâmetros completamente diferentes para as legendas. Por exemplo:

*Tradutor 1 → Criou legendas e fez a tradução para o cliente A*

*Tradutor 2 → Refaz as legendas do Tradutor 1 para o cliente B*

O Tradutor 2 recebe as legendas criadas pelo Tradutor 1, mas, neste caso, o tradutor tem de entregar as legendas para o Cliente B que tem tempos de entrada e saída das legendas diferentes. Perante esta situação o Tradutor 2 terá o trabalho de rever todas as legendas do vídeo, o que poderá consumir algum tempo extra ao Tradutor 2.

Existe, no entanto, uma funcionalidade no SPOT, denominada de *on-set* e *off-set*, bastante importante, pois pode poupar algum tempo ao Tradutor 2. Ao ativar a esta função é necessário introduzir o primeiro e o último tempo das legendas do Tradutor 1 e, com isso, o programa reajusta automaticamente as legendas de acordo com os

parâmetros predefinidos do Tradutor 2. Contudo, esta funcionalidade não é uma solução absoluta uma vez que será necessário que o Tradutor 2 reveja todas as legendas para se certificar de que ficaram realmente ajustadas aos critérios pré-estabelecidos pelo Cliente B.

### **1.3 - Normas, Convenções e Pontuação**

A pontuação é fundamental para que o texto seja perceptível sendo que, no caso da legendagem, é ainda mais importante pois o leitor tem pouco tempo para entender o texto. Portanto, é necessário que a legenda seja totalmente clara para que seja possível entendê-la na sua totalidade numa primeira leitura.

Uma vez que os tradutores-legendadores deverão obedecer às convenções definidas durante o processo de tradução, a Sintagma disponibilizou ao mestrand o conjunto de convenções e normas que utiliza nos seus cursos de tradução para legendagem, normas estas que devem ser seguidas para se conseguir traduzir com qualidade e que se refletem sobre os elementos abaixo mencionados.

#### **1.3.1 - Hífenes**

Nas legendas os hífenes devem ser utilizados para marcar a presença de dois oradores distintos (diálogo), e não para dividir palavras de uma linha para a outra nem de uma legenda para a seguinte. A sua utilização ideal deveria ocorrer em situações de pergunta e resposta, ou seja, diálogos curtos em que a pergunta ficaria na linha de cima e a resposta na linha de baixo.

#### **1.3.2 - Reticências**

Outro elemento a se ter em consideração são as reticências. A sua utilização deve ser evitada, mesmo que estejam presentes no guião.

A sua presença não é necessária para indicar que a legenda continua e deve-se restringir o seu uso em discursos que sejam interrompidos ou para indecisões por parte dos oradores. Caso a sua utilização seja necessária na interrupção de discurso, então é preciso utilizá-las no início, seguidas por uma letra minúscula.

### 1.3.3 - Itálico

A utilização de texto ou palavras em itálico na legendagem, serve para indicar “vozes distantes”, isto é, vozes que se oíçam ao telefone, na televisão, rádio, altifalantes, computador, monólogos interiores, etc.

O texto em itálico serve também para a voz do narrador. No entanto, se durante a narração de acontecimentos a voz do narrador for a única durante o programa, não é necessário utilizar o estilo itálico.

Por fim, é também usado em estrangeirismos.

### 1.3.4 - Números, Medidas e Conversões

Os números em legendas devem escrever-se por extenso até ao número dez, desde que haja espaço na legenda.

Os numerais com as unidades de medida devem escrever-se da seguinte maneira:

<i>Dez quilómetros</i>	<i>10 Km</i>
<i>Seis decilitros</i>	<i>6 dl</i>
<i>Dois metros</i>	<i>2 m</i>

No caso de existirem números extensos, para legendar e para facilitar a sua leitura, estes devem ser escritos em grupos de três (ex.: 2 309 299), sem vírgulas nem pontos; as vírgulas separam apenas os números de decimais (ex.: 3,14).

### ***Horas***

No caso das horas, existem várias possibilidades de escrevê-las.

*Exemplo: 10h10; 10h 10; 10:10; 10.10*

Deve ser dada preferência ao formato de 24h para ser mais perceptível aos leitores.

### ***Unidades de Medida e Conversões Monetárias***

As unidades de medida devem ser convertidas e arredondadas utilizando fórmulas de equivalência para sua melhor compreensão. O sistema imperial deve ser traduzido e convertido para o sistema métrico.

Exemplo: *60 milhas = 96 km* (em vez de 96,5 Km)

Já a moeda estrangeira não deve ser convertida, deve-se manter a mesma unidade monetária e apenas traduzi-la (caso exista essa possibilidade). É de evitar a utilização dos símbolos monetários (\$, €, £) e usar as suas abreviaturas (USD, EUR, GBP) ou escrever por extenso (dólar, euro, libra).

Exemplo: *50 USD → 50 dólares* (não converter para 44,87 euros)

### **1.4 - As Canções e Poesia**

A legendagem de canções ou poesia é um grande obstáculo na tradução, especialmente na legendagem, devido à limitação de tempo de ecrã que as legendas podem ocupar.

Apenas devem ser traduzidas letras de canções que sejam revelantes para o enredo ou que ilustrem as imagens. A música em si não necessita de ser traduzida na sua totalidade, não é necessário repetir sempre o refrão ou o coro ou que rime sempre. As rimas complexas não devem ser utilizadas pois são difíceis de se perceber se não estiverem nas duas linhas da legenda. Durante uma canção, o tradutor tem liberdade para alterar o texto de forma a tentar construir as rimas.

A pontuação não é necessária ou deverá ser reduzida ao mínimo. As legendas deverão estar posicionadas mais à esquerda exceto, caso os parâmetros de tradução emitidos pelo cliente, digam o contrário. Por fim, deve-se utilizar sempre letras maiúsculas no início de cada linha.

### **1.5 - Sintetização**

A sintetização das legendas é outra característica que deve estar presente no momento da legendagem. Para se conseguir sintetizar as legendas de forma adequada, deve-se:

eliminar expressões supérfluas, evitar tempos verbais compostos, expressões enfáticas, interjeições, construções frásicas complexas, repetições e recorrer a sinónimos.

## 1.6 - A Divisão de Legendas

Por último, mas não menos importante, a divisão do texto nas legendas é também essencial para quem as visualiza. Ao legendar deve-se dar preferência à arrumação em trapézio para o espectador ter uma melhor experiência.

Exemplos da forma em trapézio:

Hoje é um dia muito especial
para a Maria.

O cão do Pedro
tem umas orelhas bonitas.

Na divisão de legendas não se deve separar:

- O nome do artigo;
- O nome do adjetivo;
- O verbo de um sujeito ou pronome;
- O verbo preposicional da sua preposição;
- O verbo de um auxiliar, pronome reflexivo ou negação;
- O primeiro e segundo nome de uma personagem.

Também devem ser evitados pontos finais a meio de uma legenda.

Resumidamente, para o bom funcionamento e eficácia das legendas, estas deverão ser divididas antes das conjunções e depois da pontuação.

Nos diálogos deve-se evitar que a primeira linha seja a continuação da legenda anterior.

Exemplo:

Errado
... e depois fomos dormir.
- A sério?

Correto
- Depois fomos dormir.
- A sério?

Concluindo, todos estes parâmetros e estratégias foram adaptados durante o estágio pois são fundamentais para o bom funcionamento do *software* e também para a produção de qualidade da tradução e legendagem. Caso estas normas e regras de bom funcionamento, não tivessem sido seguidas pelo mestrando, o resultado final dos trabalhos adjudicados poderia ter perdido bastante qualidade e gerar problemas adicionais que atrasariam a tradução em si e causar ao leitor dificuldades de leitura e compreensão.

A Sintagma e o estágio em si proporcionaram uma panóplia de áreas ricas em conteúdo linguístico diferenciado, que ofereceu conhecimento e experiência ao mestrando, tornando-o mais capaz para cumprir o seu trabalho enquanto tradutor.

## Capítulo 2 – A Tradução Audiovisual no Enquadramento Teórico

Neste segundo capítulo será abordado inicialmente um conjunto de conceitos referentes à tradução audiovisual (AV) como a definição de legendagem e quais as suas dificuldades e obstáculos, a definição das suas vertentes como a legendagem interlinguística, legendagem intralinguística, dobragem e transcrição. Seguidamente, será feita uma análise comparativa entre as diferenças da legendagem intralinguística e interlinguística.

### 2.1 - A Tradução Audiovisual e a Legendagem

Segundo o dicionário Priberam e os dicionários Infopédia da Porto Editora, a legendagem é definida pela criação de legendas para filmes ou programas. No entanto, Díaz-Cintas vai mais longe e define a legendagem como uma prática da tradução que consiste em escrever, normalmente no fim do ecrã, a tradução para uma língua de chegada ou língua-alvo.

*By way of definition, subtitling may be described as a translation practice that consists of rendering in writing, usually at the bottom of the screen, the translation into a target language of the original dialogue exchanges uttered by different speakers, as well as all other verbal information that appears written on screen (letters, banners, inserts) or is transmitted aurally in the soundtrack (song lyrics, voices off).*

(Díaz-Cintas 2012)

Acrescenta ainda na sua definição que a legendagem é também a tradução de toda a informação verbal que aparece no ecrã, seja esta escrita ou oral.

Os média audiovisuais apresentam uma característica única quando comparada com as áreas normalmente abrangidas pela tradução: a possibilidade de transmitir informação sonora e visual, além da puramente verbal.

No entanto, nem sempre a captação é dos dois canais (auditivo e visual), por exemplo, a legendagem descritiva para surdos utiliza de forma unilateral o canal visual, enquanto a áudio-descrição para cegos é feita através do canal áudio apenas.

Na legendagem, a maior das dificuldades é o cumprimento das normas e parâmetros que são fornecidos pelo cliente. Estas normas e parâmetros mudam de cliente para cliente e cabe ao tradutor adaptar-se às diferentes regras dos clientes e conseguir ao mesmo tempo seguir as normas da legendagem.

As convenções, como o limite de caracteres que deve aparecer no ecrã e o tempo de leitura, são obstáculos que podem causar problemas aos tradutores legendadores. Por vezes, é necessário omitir informação que o tradutor considere menos relevante para se conseguir cumprir este tipo de normas que, por sua vez, acabam por ser restrições.

A velocidade de leitura está fortemente ligada também à mudança de planos. As legendas não se devem prolongar para além do plano em que estão a acontecer, no entanto, existem vários casos onde a ação que está a decorrer é mais rápida do que a velocidade de leitura recomendada da legenda. Nesses casos, para seguir as normas é utilizada a estratégia de omissão e apresenta-se apenas a ideia principal do plano. Este tipo de obstáculo é único à legendagem uma vez que em todas as outras vertentes da tradução audiovisual não existe a necessidade de seguir mudanças de planos, velocidades de leitura ou limites de caracteres.

## **2.2 - A Legendagem Interlinguística e Intralinguística**

A legendagem é um dos maiores componentes da tradução audiovisual e pode ser dividida em duas grandes vertentes: a legendagem interlinguística e a legendagem intralinguística. A principal diferença entre estas duas vertentes é o seu público-alvo, que varia entre não-nativos da língua e pessoas com problemas auditivos. Portanto, e de acordo com (de Linde e Kay 1999), o objetivo da legendagem intralinguística é substituir o diálogo e outras ferramentas importantes pela representação escrita enquanto que o objetivo da legendagem interlinguística é de tentar obter um produto que seja um equivalente na língua de chegada à língua de partida.

Para além destas vertentes distintas, existem também diferenças a nível escrito e oral. Por exemplo, ao analisar um diálogo onde seja necessário reproduzir um trocadilho são obtidos dois resultados diferentes nestas duas vertentes. Na legendagem intralinguística tenta-se reproduzir a homofonia do trocadilho através da utilização de uma palavra que seja aproximada à palavra dita, enquanto que na legendagem interlinguística a tarefa é mais complexa, uma vez que o sistema fonético varia de língua para língua.

Observemos o seguinte exemplo retirado do filme *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino:

Original	Legendagem Interlinguística
<p><i>Three tomatoes are walking down the street. Papa, mama and baby tomato. Baby tomato starts lagging behind. Papa tomato gets really angry ... goes back and squishes him. Says "Ketchup"</i></p>	<p><i>Três tomates estão a andar na rua. O pai, a mãe e o bebé tomate. O bebé tomate começa a ficar para trás. O pai tomate zanga-se bastante, volta para trás e esmaga-o. Diz "Apressa-te"</i></p>

Como se pode observar, a homofonia perde-se por completo na legendagem interlinguística e apesar da palavra *Ketchup* ser familiar à comunidade de chegada, a ligação original com o significado de *catch up* (apressa-te) iria perder-se caso o termo *ketchup* fosse utilizado na legendagem interlinguística. Por isso, conclui-se que nem sempre é possível preservar e reproduzir na totalidade este tipo de elementos.

Através deste exemplo, entende-se que a legendagem intralinguística está presente na adaptação entre dialetos ou variantes da mesma língua e que existem vários pedidos e procura de legendagens e adaptações de natureza intralinguística.

Este tipo de serviço também foi abordado durante o estágio curricular, nomeadamente a legendagem intralinguística entre o português europeu e o português do Brasil. Ainda assim, existem outros pares linguísticos populares como a legendagem entre o espanhol da América Latina e do chamado Castelhana, falado em Espanha; o flamengo e neerlandês; o português e galego; e muitos outros casos onde existe mais de um país a falar a mesma língua, mas que por razões políticas ou socioeconómicas levam à procura e existência deste tipo de adaptação intralinguística.

Nestes casos, a tradução pode ser feita de raiz uma vez que duas traduções para dois dialetos ou variantes de uma língua serão consideradas e aceites como duas versões diferentes do mesmo texto original nas comunidades de chegada. Portanto, conclui-se que a tradução não implica só a transferência de um texto de uma língua de partida para a de chegada (tradução interlinguística), mas que também existem ramificações e que pode haver outros processos semelhantes dentro do mesmo domínio linguístico (tradução intralinguística), ou seja, de uma variante da língua para outras variantes.

### **2.3 - A Transcrição**

A transcrição, segundo o dicionário Merriam-Webster é o ato de transcrever, ou seja, de fazer uma cópia escrita do que está a ser dito oralmente. Esse ato de escrever pode ser feito por manuscrito ou através de ferramentas de escrita. É também definido como uma paráfrase ou sumário do que foi dito.

Tal como a legendagem, a transcrição tanto pode existir no processo interlinguístico como no processo intralinguístico. Devem ser transcritos os símbolos e elementos escritos que apareçam no ecrã (tabelas, pictogramas, etc.). Caso a transcrição seja interlinguística, significa que existe mais do que um processo e nesse caso a transcrição passa também a ser uma tradução.

No entanto, a transcrição também pode ser intralinguística, ou seja, pode acontecer dentro da mesma língua ou diferentes variantes linguísticas. Um exemplo seria a transcrição de um discurso falado em português do Brasil para o português de Portugal. Durante o estágio, a maioria dos projetos de transcrição incidiram sobre este tipo de transcrição, havendo algumas exceções onde foi feita transcrição e tradução do conteúdo.

As dificuldades das transcrições são semelhantes às dificuldades na legendagem, mas, na inexistência de um guião para seguir os discursos, a maior dificuldade da transcrição é a captação e perceção do que é dito pelo locutor. O discurso natural do locutor pode por vezes sofrer alterações devido a inúmeros fatores como a sua nacionalidade, o seu sotaque, a sua forma de falar, se existem sons para além da sua voz e a qualidade de áudio, fatores estes que podem influenciar a forma como o tradutor interpreta o locutor.

Por isso, é necessário não só ter uma escuta ativa, mas também estar contextualizado dentro do assunto para se perceber elementos que possam ser menos claros.

Estas situações foram recorrentes na transcrição de discursos de falantes do português do Brasil. Para além dos elementos que podem ser menos claros durante o discurso, os nomes, em particular dos falantes brasileiros podem causar alguma confusão e dificuldade ao tradutor português, uma vez que o Brasil tem mais variações de escrita de nomes como se pode observar na tabela abaixo:

<b>Portugal</b>	<b>Brasil</b>
<i>Luís</i>	<i>Luís, Luiz</i>
<i>Sousa</i>	<i>Sousa, Souza</i>
<i>Sofia</i>	<i>Sofia, Sophia</i>
<i>Isabel</i>	<i>Isabel, Isabela, Isabella, Izabel</i>

Existem ainda nomes comuns no Brasil que são pouco conhecidos para o ouvido dos falantes de português europeu como Maicon, William, Willian, Davi, Arthur, etc. A comunidade brasileira tem várias influências de grupos imigratórios (italianos e japoneses) que podem dificultar na percepção de nomes e, por isso, os nomes fazem também parte das maiores dificuldades presentes na transcrição.

A estratégia utilizada no estágio para ultrapassar estes obstáculos foi pesquisar nos *websites* das empresas representantes e em redes sociais as pessoas presentes nos discursos. Desta forma, foi possível encontrar o nome das pessoas envolvidas no projeto.

## **2.4 - A Tradução Audiovisual Enquanto Disciplina**

Apesar de não ser uma disciplina independente, a tradução audiovisual tem um impacto inqualificável nos dias modernos, como se pode verificar no aumento de tráfego da Internet através de *websites*, no aumento de utilização de plataformas digitais e no consumo de filmes que, de acordo com o Instituto do Cinema e Audiovisual, 2019 teve o maior número de receitas em salas de cinema desde 1975.

De acordo com Romero Fresco (2006) existem duas noções básicas que se presumem nos estudos da tradução audiovisual enquanto disciplina: a primeira é a independência dos estudos de tradução audiovisual enquanto disciplina autónoma e a segunda reflete sobre a sua dependência em outras disciplinas relacionadas. Apesar de serem noções de certa forma contraditórias, o autor defende que ambas as formas de se observar a disciplina da tradução audiovisual completam-se e são por isso mesmo compatíveis. O autor afirma que a tradução audiovisual é um campo autónomo e não um subdomínio, ou seja, uma entidade com a sua própria subsistência, dentro da disciplina dos Estudos de Tradução.

Os autores Bassnett (2002:17) e Snell-Hornby (1995:32), colocam o ramo da legendagem e dobragem dentro do domínio da tradução literária e consideram-na também como “tradução de cinema” e/ou “tradução de filme”. Porém, é abordado em Chaume Varela (2004: 118-22) que a ideia acima descrita é errada, uma vez que a tradução AV é vista como um género, quando na verdade deveria ser vista como um tipo de texto que aborda e abrange vários tipos de géneros. Restringir a tradução audiovisual a tradução de cinema é de certa forma limitar este tipo de textos uma vez que são apenas uma pequena fração do seu enorme alcance. A tradução audiovisual inclui um vasto leque de tipologias que abrangem documentários, vídeos institucionais, *reality shows*, videojogos e campanhas de marketing.

Os tipos de tradução audiovisual como a legendagem, dobragem e locução não são apenas variantes de dramas literários ou de tradução de poesia, mas sim modos de tradução que fazem parte de um domínio maior que é o da tradução audiovisual.

(Diaz-Cintas, 2009)

Apesar de existir um certo estigma em que a tradução audiovisual de filmes é o único e mais prestigiado elemento de estudo dentro desta área, é preciso entender que a tradução audiovisual tem muito mais objetos de estudo que isso. É preciso também perceber que, com o tempo, a disciplina da tradução audiovisual está a crescer cada vez mais e que a sua importância e impacto são cada vez mais perceptíveis na sociedade atual. Este crescimento da tradução AV deve-se também aos avanços tecnológicos fundamentais para o desenvolvimento da disciplina.

Assim, é possível dizer-se que a tradução audiovisual tem todos os argumentos para se identificar como uma disciplina autónoma que possa ser estudada e analisada uma vez que tem as suas próprias abordagens teóricas e as suas próprias metodologias. É possível verificar-se e confirmar-se o nível de autonomia desta área em estudos e análises baseados na legendagem e dobragem, como por exemplo em Chaume Varela (2004) ou Díaz-Cintas (2003).

No entanto, apesar da tradução AV ser autónoma continua a ser interdisciplinar, pois relaciona-se e interliga-se com outras disciplinas de forma a crescer e progredir. Pode-se assim concluir que esta característica e a progressão dos avanços tecnológicos são dois dos maiores pilares para o desenvolvimento do enorme potencial que a tradução audiovisual possui.

## 2.5 - A Tradução Audiovisual e os Países Anglófonos

O crescimento da Tradução Audiovisual e a sua influência deve-se também ao facto de existir uma língua franca no mundo – a língua inglesa. Assim sendo, esta língua universal tornou os Estados Unidos da América o país que mais exporta conteúdo audiovisual e no qual a sua tradução é a mais comum. O mesmo se aplica ao Reino Unido e a outros países anglófonos onde existe um grande número de exportações e poucos casos de importações a nível de tradução audiovisual.

Apesar da sua disparidade, atualmente, é possível observar-se dentro da legendagem, nomeadamente em termos de conteúdo televisivo (séries e filmes), que já começa a existir algum mercado de importação de traduções para a língua inglesa devido ao crescimento das plataformas digitais como a Netflix e a Amazon Prime.

Um exemplo do crescimento destes pequenos mercados - também denominados por nichos de mercados - é o crescente sucesso das séries espanholas que, devido à “resistência” dos países hispano-falantes, permitiu que a língua espanhola se mantivesse como a língua de partida neste tipo de séries televisivas, criando-se assim uma necessidade de legendar ou dobrar e importar as traduções para os países anglófonos. Outro grande fenómeno que tem forçado a importação para esses países anglófonos é o êxito das séries televisivas, da animação e da música dos países asiáticos, nomeadamente o género denominado por *anime*, proveniente do Japão e agora expandido para as indústrias Coreana e Chinesa, dos dramas (geralmente denominados por “*doramas*”), filmes também provenientes da Coreia do Sul e da China e da sua música cujo número de fãs tem aumentado cada vez mais.

Estas tendências e aumento de popularidade têm aumentado a procura de serviços de tradução audiovisual nos países anglófonos e de certa forma estão, pouco a pouco, a equilibrar a balança entre as importações e exportações destes países.

Por outro lado, apesar dos exemplos acima mencionados reforçarem cada vez mais a necessidade da tradução audiovisual em países anglófonos, continua ainda a existir um grande volume de exportações não só a nível de séries televisivas, mas também do restante conteúdo audiovisual, científico e técnico.

Os Estados Unidos e o Reino Unido conseguem, através do seu grande número de exportações, influenciar os países importadores; “contaminam” não só a balança de poder político que existe no mundo, mas também as culturas, costumes e línguas dos

países para o qual são feitas essas importações. Uma consequência dessa influência é o aumento da introdução de estrangeirismos de origem inglesa nas línguas românticas e asiáticas.

Para além disto, estes países continuam a ser os maiores distribuidores e criadores de conteúdo audiovisual. As cidades de Los Angeles (Hollywood) e Londres continuam a ser os epicentros de influência e de cultura e mesmo com a resistência dos países hispano-falantes e dos países asiáticos, continua a existir a necessidade de traduzir e legendar inicialmente para inglês e só após esse processo é que se procede à distribuição e atribuição de legendas nas outras línguas através da legendagem “mestre” que é a legenda inglesa.

Talvez no futuro exista a possibilidade da balança entre exportações e importações ser ajustada, mas, enquanto a língua inglesa for a língua predominante e universal, os países anglófonos serão os países que definem as normas e que influenciam o resto do mundo.

## **2.6 - O Público-alvo da Legendagem**

Além de ter como objetivo a passagem de uma mensagem ou informação, a legendagem também tem como objetivo servir um público-alvo específico. Existem vários grupos para os quais a legendagem pode ser aplicada, mas este relatório irá debruçar-se apenas sobre dois grupos no panorama geral que são as crianças e os adultos.

As normas, parâmetros e restrições variam de público-alvo para público-alvo. Um exemplo desta variedade é a diferença de leitura de velocidade; um adulto possui uma capacidade de leitura muito superior à de uma criança que ainda se está a habituar a ler as legendas. Portanto, utilizar os mesmos parâmetros de leitura de um adulto num programa direcionado para crianças (ou vice-versa), não é recomendável.

Durante o estágio foi possível observar que, para além dos parâmetros serem diferentes, a estrutura linguística e as construções frásicas são mais complexas na presença de programas direcionados para adultos enquanto que estes elementos são simplificados para crianças. Um exemplo foi a tradução e legendagem da série *South Park* cujo público-alvo são os adolescentes em que a estrutura linguística e o registo são muito mais básicos e simples quando comparados com a tradução e legendagem de uma série de investigação criminal ou de um documentário.

De certa forma, legendar programas direcionados para adultos abre um conjunto de possibilidade em termos de sinónimos e adjetivos que podem ser usados como soluções durante o processo da tradução, enquanto que na legendagem de conteúdo direcionado para crianças não existe essa possibilidade uma vez que o vocabulário e conhecimento linguístico de uma criança é mais limitado.

A tradução audiovisual é uma área que tem acompanhado e evoluído de acordo com os avanços tecnológicos que decorrem na atualidade. O seu potencial e a sua interdisciplinaridade tornam a tradução audiovisual numa disciplina “viva” e que procurará cada vez mais afirmar-se enquanto disciplina no futuro.

Apesar das incoerências presentes na disciplina, é fundamental para qualquer tradutor que se queira especializar em tradução audiovisual perceber e entender as noções referentes às várias vertentes existentes nesta disciplina como a legendagem, dobragem e transcrição de forma a tornar-se num melhor profissional.

## Capítulo 3 – Casos de Estudo

Neste capítulo serão analisados três casos de estudo que decorreram durante o estágio na Sintagma. Esta análise irá incidir sobre as dificuldades que cada um deles levantou e quais as estratégias utilizadas para as ultrapassar. Cada caso terá uma breve introdução e, de seguida, uma análise mais extensa utilizando exemplos concretos e excertos que invocaram questões durante o processo da tradução.

É importante sublinhar que durante o estágio existiram inúmeros casos com diversos problemas e questões, mas, devido à sua plenitude, foi necessário encontrar um foco de análise específico e organizado que resultou na escolha e análise dos três casos que serão apresentados de seguida.

### 3.1 - Caso 1: Tradução de Humor

O primeiro caso relaciona-se com a tradução de humor em séries de comédia.

*“Humor n.m. 1 humour<sub>GB</sub>, Humor<sub>EUA</sub>; ter sentido de humor, humor negro, um programa de humor 2 (disposição) mood; estar de bom/mau humor; alterações de humor; 3 Anatomia, humor aquoso, humor vítreo”*

(“Humor.”, *Dicionário de Português-Inglês*. Porto Editora, 2009, p.572)

A tradução deste género apresenta um conjunto de obstáculos complexos devido à sua natureza linguística e cultural, isto é, o humor não pode ser apenas abordado de um ponto de vista linguístico uma vez que parte da sua componente também está presente num plano cultural.

A tradução de humor só é bem-sucedida se o tradutor conseguir transmitir a mensagem que carrega o sentido de humor, desde a língua de partida até à língua de chegada de forma a provocar uma reação no público-alvo.

Por vezes, não é possível transmitir a mensagem com valor humorístico na sua íntegra para o público-alvo, contudo, o objetivo permanece o mesmo, provocar o riso ou uma reação. Em algumas circunstâncias, devido às restrições linguísticas e culturais, é preciso desconstruir a mensagem da língua de partida para que esta faça sentido e tenha a reação desejada na língua de chegada.

Este primeiro caso debruça-se sobre a primeira tarefa do estágio que tinha como objetivo a tradução e legendagem de um excerto de um episódio da série televisiva *Two and a Half Men* (Dois Homens e Meio). A série original da CBS, canal americano, é uma *sitcom* de comédia de 2003 que conta com 12 temporadas focadas inicialmente na vida de dois irmãos: Alan e Charlie e de um amigo dos irmãos, Walden.<sup>3</sup> No sexto episódio da 12ª temporada, denominado por "*Alan Shot a Little Girl*" e realizado por John Cryer, aborda uma situação particular onde Alan e Walden, os protagonistas, tentam adotar uma criança chamada Louis. A custódia de Louis fica temporariamente sob a sua guarda e estes decidem que irão tentar dar o melhor fim de semana possível a Louis antes da decisão por parte do centro de acolhimento e do tribunal.

Os trocadilhos e as expressões idiomáticas foram elementos que tiveram maior presença durante o excerto do episódio e foi talvez o que mais dificultou o processo de tradução. Considerando a diferença entre a cultura americana e a portuguesa e o facto das *sitcoms* americanas se basearem bastante em trocadilhos e expressões idiomáticas (Díaz-Cintas, 2009:127), foi necessário encontrar soluções para que esses elementos humorísticos fossem transferidos para a língua de chegada (LC) com sucesso.

Durante o excerto, Louis, o filho adotivo está a tomar o pequeno-almoço com Alan, um dos pais que o quer adotar. Louis pergunta a Alan se pode comer bolachas com pepitas de chocolate para o pequeno-almoço e, apesar de ambos os pais terem concordado em como não iriam dar bolachas a Louis ao pequeno-almoço, Alan acaba por ceder ao capricho de Louis e dá-lhe as bolachas às escondidas. Passado alguns minutos, Walden, o outro pai adotivo, desce para tomar o pequeno-almoço com eles e Alan muito apressado diz a Louis para comer a bolacha rapidamente. Alan utiliza a expressão "*chocolate lips lose ships*" enquanto esconde as bolachas para que Walden não descubra.

Uma vez que esta expressão é uma expressão idiomática, é necessário perceber o seu significado e qual a sua origem na língua de partida (LP). Assim, averiguou-se que a sua origem remete aos tempos da Segunda Guerra Mundial onde a expressão original é "*Loose lips lose ships*". Esta expressão traduzida de forma literal significaria algo

---

<sup>3</sup> Durante a tradução e legendagem desta série, tal como em todos os projetos, foi necessário fazer uma pesquisa sobre as personagens, os seus passados e interações, relações entre elas, alcunhas, eventos, episódios anteriores, etc.

como: “lábios soltos perdem navios”, no entanto, a tradução literal desta expressão pouco significaria na comunidade de chegada (neste caso a portuguesa). É necessário entender que a Segunda Guerra Mundial teve um impacto muito maior nos Estados Unidos do que em Portugal, uma vez que os E.U.A. foram protagonistas durante esta guerra e Portugal manteve-se num estatuto neutro até 1944, um ano antes da guerra terminar.

Após a identificação da origem da expressão, passou-se por entender o seu significado:

Quanto mais uma pessoa fala (*loose lips*), mais revela, mesmo que não tenha intenção de o fazer. Usando o exemplo da Segunda Guerra Mundial, caso um soldado capturado tivesse cometido este lapso, a informação fornecida poderia ser utilizada pelos inimigos de forma vantajosa como afundar os navios de guerra (*lose ships*), na parte final da expressão.

A solução passou por tentar encontrar-se uma expressão na língua portuguesa que carregasse o significado do secretismo implícito pela expressão na língua de partida. Como visto anteriormente, durante a pesquisa sobre a sua origem, a conotação da expressão na língua de chegada não carrega o mesmo valor que na língua de partida, pelo que não foi necessário manter a sua relação com a Segunda Guerra Mundial, até porque os espectadores poderiam não entender a referência.

A restrição de caracteres na legendagem desempenhou um papel fundamental na escolha da solução e, por isso, foi necessário encontrar algo simples e eficaz e, como tal, a solução foi utilizar a expressão: “sem provas não há crime”.

Esta expressão remete para o facto de ter sido cometido um “crime” (a quebra do acordo entre Alan e Walden, os pais adotivos) que, juntamente com a componente visual que é providenciada pelo vídeo, faz com que o leitor perceba o seu sentido. Para além disto, é possível observar que a expressão utilizada por Alan serviu também de ordem para que Louis limpasse a boca suja de chocolate (provas) enquanto arrumava as bolachas.

Assim, é possível concluir que a tradução de humor, tal como Díaz-Cintas<sup>4</sup> menciona, não pode e não deve ser feita de forma literal; é necessário analisar e refletir sobre ambas as línguas e respectivas culturas pois algo que carregue sentido de humor numa cultura poderá não funcionar noutra. Portanto o tradutor tem de trabalhar como uma espécie de nativo para ambas as línguas, ter um domínio extenso de expressões idiomáticas, assim como imaginação para resolver estes trocadilhos.

---

<sup>4</sup> Um exemplo dessa dificuldade é a situação descrita em Díaz-Cintas (2009:127) onde o autor utiliza uma série *sitcom* muito popular denominada por *Friends* para explicar a dificuldade de traduzir trocadilhos. Neste caso, Díaz-Cintas, destaca o facto de haver um trocadilho com homofonia que funciona na língua inglesa, mas que não funciona na língua de chegada, neste caso, o espanhol. A homofonia do trocadilho acontece quando, no início do episódio, os personagens principais estão reunidos no seu café habitual do Central Park, e Rachel, que parece ter uma irritação nos olhos que provoca bastante comichão, recusa-se a ir ao oftalmologista que Monica recomendou. Devido a sua recusa, os amigos começam a fazer pouco da situação e dizem o seguinte:

**Monica:** *Hey Rach, remember that great song, Me, Myself and I?*

**Rachel:** *Monica! Come on!*

**Ross:** *Hey, does anybody want to get some lunch? All those in favour say Aye!*

**Rachel:** *Ross! Stop it! Come on.*

Assim, a solução seria destruir a mensagem original para a LC e tentar arranjar uma música com um título que remetesse para a mensagem de olhos e uma ação no mesmo sentido: o ato de piscar os olhos, que está relacionado com a piada para conseguir fazer-se a ligação.

A Solução Proposta pelo Mestrando:

Monica: Ei, Rach, lembras-te daquela canção fantástica, Olhos de Água?

Rachel: Monica! Vá lá!

Ross: Ei, alguém quer almoçar? Quem estiver a favor que pisque os olhos!

Rachel: Ross! Para com isso! Vá lá.

### 3.2 - Caso 2: Tradução de Documentários

O dicionário de Oxford define documentário como o seguinte:

*"A documentary film is a non-fictional, motion picture intended to "document reality, primarily for the purposes of instruction, education, or maintaining a historical record".*

(Dicionário Inglês de Oxford)

John Grierson, um realizador escocês, afirma que um dos princípios do documentário é observar-se de forma cinematográfica e artística a vida quotidiana. Esta forma passa por filmar pessoas e cenas reais em vez de atores e cenas pré-feitas, para representar o mundo real (John Grierson, 1932).

Esta secção é dedicada às dificuldades e obstáculos que surgiram durante a tradução e legendagem de documentários durante o estágio.

Nesta secção, serão analisadas três situações do documentário *The Polar Bear Family and Me* (A Família de Ursos Polares e Eu) de janeiro 2013, realizado por Saritha Wilkinson e produzido por Tim Martin e Ted Oakes, onde mais concretamente serão abordadas as dificuldades na tradução dos termos referentes à vida marinha do ártico presente no documentário, na tradução de elementos meteorológicos e ainda sobre a correta nomenclatura e identificação de embarcações náuticas.

A tradução e legendagem abrangeu um dos três episódios que completam o documentário na sua íntegra. Este documentário é apresentado por Gordon Buchanan, onde o cineasta está acompanhado pelo biólogo, Jason Roberts para documentar a vida de uma família de ursos polares na região de Svalbard, na Noruega.

Durante o documentário, várias cenas invocaram questões e obstáculos relativamente à tradução de vários elementos a nível linguístico, mas também a nível de semântica. Para além das dificuldades com o vocabulário mais técnico, apareceram outros problemas durante o processo de tradução de vários termos, como a correta nomenclatura desses termos e a identificação dos mesmos.

- ***A Vida Marinha***

A fauna e flora marinha mencionada durante o documentário foi a primeira situação complexa deste projeto.

Enquanto procuram pelos ursos polares, Gordon Buchanan e a sua equipa utilizam os termos *seaweed* e *kelp* na mesma instância. Uma vez que ambas as palavras remetem para “algas” em português, foi necessário evitar a repetição desta palavra, fazendo-se, portanto, uma pesquisa para averiguar os respetivos sinónimos e se as definições destes se enquadravam na mesma linha de pensamento.

Na primeira fase de pesquisa, levantou-se a questão a qual tipo de algas o narrador se referia, pois é fundamental perceber se eram algas castanhas, verdes, vermelhas ou de outro tipo e qual a sua origem, uma vez que algumas algas só existem em determinadas regiões do mundo.

Como o documentário se passa em Svalbard, região ártica da Noruega, foi possível eliminar vários tipos de algas que só existem em condições cuja temperatura é muito superior às da região ártica.

Dentro da língua inglesa, foi também preciso entender qual a diferença entre *kelp* e *seaweed* pelo que se concluiu que a sua diferença está no que representam. Segundo as definições abaixo descritas, o termo *seaweed* pode ser usado para denominar diferentes tipos de plantas marinhas e algas enquanto que o termo *Kelp* ou *sea kelp* é mais específico.

Dicionário	Merriam-Webster	Cambridge	Macmillan	Collins Dictionary
<b>Seaweed</b>	<p>1: A mass or growth of marine plants;</p> <p>2: A plant growing in the sea especially: a marine alga (such as a kelp).</p>	A plant that grows in the sea.	A green or brown plant that grows in the sea.	<p>Seaweed is a plant that grows in the sea.</p> <p>There are many kinds of seaweed.</p>
<b>Kelp</b>	<p>1: Any of various large brown seaweeds (order Laminariales);</p> <p>2: A mass of large seaweeds;</p> <p>3: The ashes of seaweed used especially as a source of iodine.</p>	A large, brown plant that grows in the sea, used in some foods and medicines.	A large brown type of seaweed (a plant that grows in the sea).	Kelp is a type of flat brown seaweed.

Nota: Tabela de definições segundo quatro dicionários

Ao observar a tabela de definições podemos concluir que *seaweed* abrange vários tipos de algas e inclui, no caso da definição do dicionário Merriam-Webster, o termo *kelp*.

O termo *seaweed* pode representar três grupos de algas: verdes, castanhas e vermelhas, sendo que variam consoante a sua exposição à luz solar. Em contrapartida, *sea kelp* ou *kelp* é cientificamente denominado por alga castanha, apesar de poder ter outras cores. As algas castanhas são também predominantes em zonas subpolares e temperadas enquanto que as algas vermelhas estão mais concentradas em zonas mais quentes e mais próximas da linha do Equador.

Outra diferença é a sua localização: as algas denominadas por *seaweed* podem crescer em qualquer habitat marinho (oceanos, rios ou lagos), em contraste, as algas denominadas por *sea kelp* existem em linhas costeiras rochosas e em águas salgadas.

Após pesquisa e análise, tendo em consideração que a legendagem é uma tarefa com tempo limitado, a solução passou por se utilizar os termos “algas” e “sargaço” uma vez que o público-alvo é a comunidade portuguesa não-especializada e, portanto, não seria necessário introduzir um vocabulário de difícil perceção para os espectadores.

- ***Meteorologia***

Durante as gravações do documentário existiram várias dificuldades meteorológicas e climáticas para a equipa de filmagem. Durante um diálogo entre o realizador, Gordon, e o capitão do navio onde a equipa de filmagem estava alojada, ouviu-se uma transmissão via rádio dada pelas autoridades sobre as condições meteorológicas do Ártico. Esta transmissão falava de tempestades e classificava-as usando a escala de Beaufort. Determinou-se que a transmissão de classificação de tempestades na língua de partida se referia a uma escala internacional e, portanto, foi preciso averiguar se esta escala poderia aplicar-se à língua de chegada, ou se era necessário proceder a algum tipo de conversão.

Um excerto do relato via rádio das autoridades no documentário remete para um vocabulário de carácter naval, relato este que, apenas quem conhece este tipo de terminologia naval, conseguiria entendê-lo. O locutor diz o seguinte:

“(...) *A cyclonic gale 8 to storm 10.*”

Em primeiro lugar, fez-se uma pesquisa sobre tempestades, ciclones e ventos. Assim, verificou-se que estas classificações de ventos estão definidas de acordo com a escala de Beaufort. Esta escala foi concebida pelo meteorologista Francis Beaufort no início do século XIX e, desde então, é utilizada para medir a intensidade dos ventos e os efeitos que estes poderão provocar tanto na terra como no mar.

Seguidamente, fez-se uma comparação entre os valores das classificações narradas pelo locutor na língua de partida e os valores definidos na tabela de classificações da língua de chegada para se concluir a sua respetiva equivalência. Foram analisadas as definições que identificam cada classificação e, de acordo com os valores mencionados pelo locutor (8 a 10 na escala de Beaufort), verificou-se o seguinte: um vendaval de classe 8 poderá atingir ventos de 62 a 74 quilómetros por hora e o estado do mar é considerado bravo, enquanto que um vendaval de classe 10 é considerado uma tempestade com ventos de 89 a 102 quilómetros por hora em que o estado do mar é considerado como mar revolto.

Após a confirmação destes valores tanto na língua de partida (LP) como na língua de chegada (LC), procedeu-se à tradução do conteúdo de forma mais técnica sem perder o valor transmitido pela terminologia que tinha sido inicialmente invocada.

- ***Embarcações Náuticas***

A terceira problemática na tradução deste documentário incidiu sobre a nomenclatura correta das embarcações náuticas utilizadas durante as filmagens onde são utilizadas duas embarcações náuticas com os nomes de *Arktika* e *Zodiac*. O valor semântico dos nomes das embarcações tem um sentido completamente diferente nas comunidades americanas e portuguesas.

O processo foi semelhante às outras situações: efetuou-se uma pesquisa inicial e, de seguida, analisou-se as possíveis opções de forma a encontrar-se a melhor solução. Uma vez que manter o nome *Arktika* e *Zodiac* pouco diria à comunidade portuguesa, tentou-se encontrar um termo que identificasse estas embarcações pelas suas características.

O *Arktika* pertence a uma classe de navios nucleares russos que têm como especialidade partir gelo e são utilizados em regiões como o oceano Ártico e norte da Sibéria para abrir caminho a navios de mercadorias. Assim, tendo em conta estas características, a

solução foi utilizar o termo “navio quebra-gelo nuclear”. Porém, devido às restrições existentes na legendagem reduziu-se o termo para “navio quebra-gelo”.

No caso da embarcação Zodiac, este tipo de embarcação é muito conhecido na comunidade americana não pelas suas características, mas pela marca em si. Realizou-se a mesma linha de processos e inicialmente concluiu-se que o Zodiac seria uma espécie de barco insuflável, mas com componentes diferentes. No entanto, após uma pesquisa mais aprofundada relativamente aos insufláveis, percebeu-se que o Zodiac não era um insuflável, mas um barco pneumático.

O barco insuflável é utilizado em águas calmas, junto a margens ou praias vigiadas, é composto por PVC e não tem qualquer tipo de motor. Em contrapartida, o barco pneumático é polivalente, pois pode ser utilizado em albufeiras, rios e lagos, e normalmente apresenta proteção de impactos. Os pneumáticos possuem também características únicas consoante a sua marca; no caso dos Zodiac, alguns dos seus modelos mais recentes já se aproximam das características dos iates, uma vez que o seu material é rijo, têm mais potência devido aos motores incorporados e aguentam águas mais bravas.

Estas três situações foram alguns dos exemplos onde o tradutor tem de refletir sobre as opções, problemas e estratégias a utilizar durante o processo de tradução e legendagem de documentários, tendo sempre em consideração o facto de existirem elementos condicionantes linguísticos, culturais e a nível de normas de legendagem. A tradução e legendagem de documentários demonstra mais uma vez que é necessário o tradutor dominar uma panóplia de terminologias diferentes, conseguir prestar atenção a todos os detalhes que possam escapar à comunidade de partida e saber pesquisar de forma produtiva e eficaz.

### **3.3 - Caso 3: Tradução de Programas de Culinária**

Neste terceiro caso, serão abordadas as dificuldades na tradução de programas que partilham uma temática em comum: a culinária.

*“Cooking is about passion, so it may look slightly temperamental in a way that it's too assertive to the naked eye”*

(Gordon Ramsay)

Os ingredientes e receitas estão sempre fortemente interligados com os valores culturais de uma comunidade, sendo que variam de cultura para cultura e de região para região. A tradução de culinária tem como requisitos o domínio das referências de cozinha tanto na língua de partida como na língua de chegada. É necessário que o tradutor considere todos os pontos de vista, isto é, o tradutor deve colocar-se nos pés dos espectadores que têm diferentes níveis de experiência no ramo da culinária e tem de reconhecer que em ambas as comunidades nem todos os termos são traduzíveis.

O primeiro projeto de culinária traduzido foi a série televisiva *Giada at Home* da FoodNetwork. Durante a tradução e legendagem deste projeto, o maior obstáculo terá sido a tradução dos ingredientes em si devido a estes existirem exclusivamente apenas em certas regiões ou países. Para além disto, dentro da mesma cultura ou língua, a nomenclatura do mesmo ingrediente poderá variar. Por exemplo, algo que é verificado no quotidiano da comunidade portuguesa é a distinção de receitas e alimentos entre Portugal e o Brasil, pois os mesmos ingredientes têm nomenclaturas diferentes.

Devido à existência desta partilha de língua, é fundamental que o tradutor domine uma das vertentes do português de forma a não utilizar o termo errado na sua tradução e manter-se consistente e coerente nas suas escolhas. O tradutor não deve, ao longo de uma tradução, utilizar termos do português europeu e depois, quando achar que não existem opções viáveis, passar para português do Brasil.

Esta norma de coerência e escolha de opções foi essencial durante a tradução do episódio de *Giada at Home*, pois a série é composta por vários elementos culturais americanos que, em muitos dos casos, não dispõe de soluções diretas de tradução. Porém, apesar desta diferença cultural afetar de certa forma o processo, houve a possibilidade de identificar os ingredientes visualmente, havendo aproximação ou até mesmo a identificação total e correta dos alimentos apresentados.

Este programa segue uma estrutura bastante linear em termos de organização—pois inicialmente, é feita uma introdução de todas as receitas que irão ser abordadas durante o episódio (neste caso, quatro receitas), e é dado um nome a cada uma delas. No caso deste episódio, as receitas estão relacionadas com a temática do desporto, mais concretamente com beisebol ou futebol americano e a visualização dos mesmos. Os nomes das receitas foram os primeiros elementos linguísticos que causaram dificuldades devido ao fator cultural americano estar fortemente enraizado. No entanto, apesar de serem os primeiros elementos a aparecer na tradução, foram os últimos a ser traduzidos,

uma vez que é necessário entender quais os ingredientes utilizados de forma a selecionar a melhor opção para a sua tradução. Os títulos e as respetivas traduções foram os seguintes:

<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
<i>Classic Bar Snacks</i> <sup>5</sup>	<i>Petiscos Clássicos de Bar</i>
<i>Sweet and Sour Pork Sliders</i>	<i>Sanduíche de Lombo de Porco Agridoce</i>
<i>Sweet Potato Strings with Beet Ketchup</i>	<i>Batata-Doce em Palha com Ketchup de Beterraba</i>
<i>Beer-Battered Cremini Mushrooms</i>	<i>Cogumelos Cremini com Molho de Cerveja</i>
<i>Chocolate Raspberry Beer</i>	<i>Cerveja de Chocolate e Framboesa</i>

Para melhor entender os títulos das receitas e a que se referiam, foi essencial seguir as receitas passo a passo para entender que ingredientes foram utilizados e qual a melhor forma de traduzir os termos previamente mencionados.

- ***Sanduíche de Lombo de Porco Agridoce***

Para a tradução da primeira receita com o nome inglês *Sweet and Sour Pork Sliders* foi preciso procurar o termo adequado para *sliders* visto que é um termo estritamente americano e não está presente na vertente britânica da língua. Devido às suas características e com auxílio visual, verificou-se que este ingrediente é um tipo de pão frequentemente utilizado em sandes de hambúrguer.

Este tipo de pão é denominado pelos americanos como *hawaiian buns* uma vez que foram importados para o Havai através de imigrantes portugueses. O seu equivalente na língua portuguesa é pão doce, geralmente confeccionado na época natalícia.

Outro desafio foi a definição do tipo de carne utilizada na receita. Giada, a protagonista, diz o seguinte:

*“(...) These are a great combination...that sweet and soft Hawaiian bun with a very moist piece of **pork tenderloin** inside (...)”*

---

<sup>5</sup> Estes snacks fazem parte da cultura americana e encontram-se em bares dedicados a desporto ou nos arredores de recintos desportivos, como por exemplo, em parques de estacionamento, onde famílias que apoiam a mesma equipa partilham vários pratos culinários.

Em virtude de o tipo de carne mencionado ser *pork tenderloin*, após uma rápida pesquisa sobre as partes do porco (*ver anexo 1*) e os seus cortes de charcutaria, chegou-se à conclusão de que a receita utiliza lombinhos de porco. Assim, o título desta receita ficou denominado por Sanduíche de Lombo de Porco Agridoce.

Outros termos utilizados durante a receita e as respetivas traduções:

Original	Tradução
Sesame Seed Oil	Óleo de Sésamo
Rice Wine Vinegar	Vinagre de Arroz
Brown Sugar	Açúcar Mascavado
Ginger	Gengibre
Green Onions/Chives	Cebolinho
Coleslaw	Repolho
Garlic Cloves	Dentes de Alho
Arrowroot	Araruta
Marinade	Marinar
A Teaspoon	Uma Colher de Chá
A Teacup	Uma Chávena de Chá
A Tablespoon	Uma Colher de Sopa
A Pinch	Uma Pitada

**Nota:** Para encontrar soluções mais eficientes e eficazes relativamente à nomenclatura dos ingredientes, foi aconselhado ao mestrando a utilização de websites de empresas de renome que vendem variados produtos de culinária, empresas como: Pingo-Doce, Continente e El-Corte Inglês. Esta técnica permite ao tradutor economizar tempo na procura de termos equivalentes na língua de chegada, ainda que seja sempre necessária uma dupla verificação dos termos antes de os utilizar.

- ***Batata-Doce em Palha com Ketchup de Beterraba***

A segunda receita trouxe os mesmos problemas, divergindo apenas nos ingredientes utilizados.

Em Portugal, o *ketchup* mais utilizado é feito com tomates, enquanto que nesta receita americana, o *ketchup* é de beterraba, um ingrediente pouco comum na confeção deste produto na LC. Foi necessário pesquisar e encontrar um termo equivalente para a sua retroversão denominada por *beet ketchup*.

O título da receita *Sweet Potato Strings* também levantou algumas questões devido ao formato em que foram cortadas, uma vez que existem vários tipos de cortes.

Inicialmente, a solução passou por se utilizar o termo de batata-doce em palito, –mas, depois de alguma pesquisa, verificou-se que o formato das batatas em palito difere do formato das batatas utilizado na receita. Após uma nova pesquisa, outra solução passou por se utilizar o nome da técnica de corte Juliana (ou *Julienne*, em francês). Este corte é uma técnica onde os alimentos são cortados em tiras longas e finas, semelhantes à forma de um palito, normalmente feito em legumes, mas também poderá ser utilizado em carne ou peixe.

Uma vez que esta solução não seria totalmente explícita para os espetadores e, devido à restrição acima mencionada onde o corte é utilizado em legumes, carne ou peixe e à necessidade de simplificar na legendagem, a solução passou por denominar a batata-doce de batata-doce palha, uma vez que é o formato que mais se assemelha à técnica dos *strings* utilizada por Giada.

Outros termos utilizados durante a receita e respetivas traduções:

<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
Mandoline	Mandolina
Skimmer	Espumadeira
Food Processor	Liquidificadora
Beet	Beterraba
Baking Sheet	Assadeira
Balsamic Vinegar	Vinagre Balsâmico
All-Spice	Pimenta-Da-Jamaica
Nutmeg	Noz Moscada
Cinnamon	Canela

- ***Cogumelos Cremini Com Molho de Cerveja***

O principal problema na tradução e legendagem desta receita foi o uso de ingredientes que não são de uso regular na cozinha portuguesa. Um dos ingredientes utilizado por Giada é denominado por *lemon-mustard mayonnaise*, uma espécie de maionese que contém mostarda. Seguidamente, é utilizado *whole-grain Dijon mustard*, uma mostarda com origem em Dijon e que contém grãos. Foi necessário pesquisar sobre os diferentes tipos de mostardas e maioneses e quais as suas diferenças de forma a não utilizar simplesmente esses termos.

Após uma análise sobre a origem e componentes dos ingredientes previamente mencionados, a solução passou por utilizar-se os termos maionese de mostarda para *lemon-mustard mayonnaise* e mostarda de Dijon para *whole-grain Dijon mustard*.

Um dos maiores obstáculos durante a tradução destas receitas foi o uso da adjetivação na língua inglesa, como por exemplo *lemony* e *meaty* para caracterizar o sabor da comida uma vez que em português a adjetivação é utilizada de forma diferente.

Exemplos e soluções:

***Lemony*** → *Sabor a limão; com travo de limão; sabor cítrico (referente à descrição do sabor dado pelo limão ao ser acrescentado à receita).*

***Meaty*** → *Carnudo; com sabor a carne (referente à descrição dos cogumelos).*

Foi necessário entender e pesquisar os tipos de sabor para conseguir avaliar as possíveis soluções.

Outros termos utilizados durante a receita e as respetivas traduções:

<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
Chives	Cebolinho
Thyme	Tomilho
Portobello Mushrooms	Cogumelos Portobello
Cayenne Pepper	Pimenta-Caiena
Batter	Polme
Self-Rising Flour	Farinha Autolevedante

- ***Cerveja de Chocolate e Framboesa***

Por fim, a receita de cerveja de chocolate invocou novamente os mesmos problemas que as outras receitas pelo uso de ingredientes pouco utilizados na cozinha portuguesa, sendo assim necessário pesquisar os seus equivalentes nos websites de supermercados e mercearias para poder encontrar possíveis soluções para os termos.

O principal ingrediente desta receita é a cerveja e, através das instâncias abaixo apresentadas por Giada, a protagonista, verifica-se que é utilizado um tipo de cerveja específico:

“(...) *I am using a Belgium raspberry flavoured beer...*”

“(...) *Rich chocolate stout blended with something sweet...*”

Nestas duas instâncias verifica-se que é utilizado um tipo de cerveja específico e por isso foi preciso identificar esta cerveja e pesquisar se existe qualquer possibilidade de a obter no mercado português. Encontrou-se uma versão idêntica, produzida originalmente na Bélgica e que pode ser adquirida na secção de cervejas importadas no hipermercado El Corte Inglés com o nome de cerveja de framboesa.

São ainda usadas na receita duas cervejas pretas com sabor a chocolate, denominadas por *chocolate stout*. Como ferramenta de auxílio para verificar a nomenclatura destes termos e perceber a sua origem e características, foram consultados os websites da Sagres e SuperBock, as maiores produtoras de cerveja em Portugal, para confirmar a nomenclatura destes termos e perceber a sua origem.

Outros termos utilizados durante a receita e as respetivas traduções:

<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
Raspberry Beer	Cerveja de Framboesa
Stout	Cerveja Preta
Chocolate Stout	Cerveja Preta Com Sabor a Chocolate
Fuzzle Berries	Bagas com Álcool

- ***As Unidades De Culinária***

Por fim, na legendagem, as medidas devem ser escritas por extenso caso haja espaço. Segundo as normas utilizadas pela Sintagma, é também aconselhado que sejam

arredondadas as medidas para números exatos e aproximados. Ou seja, se o valor convertido de 100 graus Fahrenheit for de 37.7 graus Celsius, então deve-se utilizar o valor de 38 graus Celsius como solução.

O programa de legendagem SPOT dispõe de uma ferramenta que calcula e converte automaticamente as medidas e unidades convencionais utilizadas no ramo da culinária.

Exemplos de conversões durante a legendagem:

<b>Original</b>	<b>Tradução</b>
<i>1 1/2 pounds/1.5 lbs of pork loin</i>	<i>0,6 kg / 680 gramas de lombo</i>
<i>424 °F (oven temperature)</i>	<i>218°C (temperatura do forno)</i>

## Conclusão

O estágio realizado na Sintagma Traduções proporcionou ao mestrando a possibilidade de expandir os seus conhecimentos, assim como ter uma primeira experiência de como funciona a área da legendagem e quais as dificuldades que aparecem regularmente no quotidiano de um tradutor. Não só houve crescimento a nível linguístico, com a expansão do vocabulário desenvolvido em estágio, mas também um crescimento a nível profissional e pessoal. O estágio complementou ainda a parte da criatividade, improvisação e adaptação do mestrando, que já havia sido trabalhada em licenciatura e mestrado.

O presente relatório debruçou-se sobre os obstáculos e estratégias que foram utilizados no estágio para ultrapassar todo o tipo de problemas, fossem estes relacionados com o limite de caracteres por legenda ou decifrar um termo num áudio com problemas de qualidade durante uma transcrição.

Apesar do presente relatório se concentrar em apenas três casos de estudo, foram aprofundados vários temas durante o estágio que levantaram problemas únicos e que requereram diferentes reflexões, aumentando assim o conhecimento e experiência.

Através deste estágio na Sintagma, foi possível verificar-se que a tradução audiovisual é uma área rica em projetos interdisciplinares e que está em constante crescimento e desenvolvimento, de acordo com os avanços tecnológicos da sociedade, o que faz com que esta seja uma área repleta de material que possa ser objeto de estudo.

Por fim, será interessante observar qual o impacto e o desenvolvimento que a tradução audiovisual irá ter no futuro e se as mesmas normas e estratégias conseguirão resistir ao tempo. Muitas são as questões que podem ser levantadas: Será que é possível manter as mesmas normas caso a língua portuguesa seja a língua franca daqui a uma ou duas décadas? E se o mandarim surgir como língua universal, teremos de reestruturar todas essas normas e optar por novas estratégias de tradução? Permitirá a tecnologia novos formatos e o aparecimento de novos métodos de tradução de conteúdo audiovisual?

## Referências Bibliográficas

- Cordeiro, Filomena. *A tradução para legendagem e a tradução para dobragem (em Portugal). O estudo de caso: “Por água abaixo”*. MA Dissertação. Lisboa: Universidade Autónoma de Lisboa, 2008
- Díaz-Cintas, Jorge, e Gunilla Anderman. *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Londres: Palgrave Macmillan, 2014.
- Díaz-Cintas Jorge, e Aline Remael. *Audiovisual Translation: Subtitling.*, Manchester/Nova Iorque: St. Jerome Pub., 2007.
- Ferriol, José Luis Martí. “Subtitle reading speed”. *Babel* 59:4, 406–420, 2013
- Linde, Zoé De, e Neil Kay. *The Semiotics of Subtitling*. Abington/Nova Iorque; Routledge, 2014.
- Pym, Anthony. *The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution.* Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, 2004.
- Rica Peromingo, J. P.; Albarrán Martn, R. & Garcia Riaza, B., “New Approaches to Audiovisual Translation: The Usefulness of Corpus-Based Studies for the Teaching of Dubbing and Subtitling”, *Educational Linguistics* 19, 302-322, 2014
- Veiga, Maria José. “Subtitling Reading Practices”. In *Translation Studies at the Interface of Disciplines*. Eds. João Ferreira Duarte, Alexandra Assis Rosa e Teresa Seruya. Amesterdão/Filadélfia: John Benjamins, 2006.161-168

## Websites

- DECATHLON. 2020. *Barcos Insufláveis - Barco Caravelle KK65 Kit*. [online] Disponível em: <[https://www.decathlon.pt/barco-caravelle-kk65-kit-id\\_8209292.html](https://www.decathlon.pt/barco-caravelle-kk65-kit-id_8209292.html)> [Acedido a 15 de Março 2020].
- DECATHLON. 2020. *Barcos Insufláveis - Barco Caravelle KK65 Kit*. [online] Disponível em: <[https://www.decathlon.pt/barco-caravelle-kk65-kit-id\\_8209292.html](https://www.decathlon.pt/barco-caravelle-kk65-kit-id_8209292.html)> [Acedido a 15 de Março 2020].
- DECATHLON. 2020. *Barcos, Motores, Baterias - BARCO X-PLODER FISHER 320*. [online] Disponível em: <[https://www.decathlon.pt/barco-x-ploder-fisher-320-id\\_8320844.html](https://www.decathlon.pt/barco-x-ploder-fisher-320-id_8320844.html)> [Acedido a 16 de Março de 2020].
- ICA. 2020. *Exibição E Distribuição*. [online] Disponível em: <<https://www.ica-ip.pt/pt/downloads/exibicao-e-distribuicao/>> [Acedido a 13 Junho 2020].
- Nauti4u.com.pt. 2020. *Plastimo Barco Raid II P200SH Azul | Loja Náutica, Equipamentos Náuticos E Desportos Aquáticos – Nauti4u*. [online] Disponível em: <<https://www.nauti4u.com.pt/produto/barco-raid-ii-p200sh-azul>> [Acedido a 16 Março 2020].
- Nytimes.com. 2020. *Me Translate Funny One Day*. [online] Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2012/10/21/books/review/the-challenges-of-translating-humor.html>> [Acedido a 10 Março 2020].
- Pingo Doce. 2020. *Talho | Produtos | Pingo Doce*. [online] Disponível em: <<https://www.pingodoce.pt/campanhas/vale-mais-talho/>> [Acedido a 11 de Maio 2020].
- Zodiac Nautic - Inflatable and Rigid Inflatable Boats. 2020. *YACHTLINE 360 - Zodiac Nautic - Inflatable And Rigid Inflatable Boats*. [online] Disponível em: <<https://www.zodiac-nautic.com/en/shop/produits/yachtline-en/yachtline-360-2/>> [Acedido a 15 de Março 2020].

## Conteúdo audiovisual

- De Laurentiis, Giada. (2013). Sports Bar Favorites. *Giada at Home*. Food Network
- Lorre, Chuck, E Aronsohn, Lee. Widdoes, James. (2014). *Ooontz. Oontz. Oontz.* Anne Miller, Carol, et al, *Two and a Half Men*. CBS
- Roberts, Jason (2013). The Polar Bear Family and Me. Reino Unido, The Polar Bear Family and Me, BBC.
- TARANTINO, Q., et al. (1996). *Pulp fiction*. E.U.A., Miramax Home Entertainment.

## Anexos



The screenshot shows the website interface for 'pingo doce' celebrating 40 years. The navigation bar includes links for 'Sobre Nós', 'Junte-se a nós', 'Produtos', 'Receitas', 'Folhetos', 'Lojas', and 'Apoyo ao cliente'. There are also icons for 'Loja online', 'Poupa Mais', and a search icon. Below the navigation, there are three tabs: 'VACA', 'PORCO' (which is highlighted), and 'BORREGO'. The main content area features a diagram of a pig with a red shaded area on its back representing the loin. To the right of the diagram is the title 'COSTELETAS DO LOMBO / PÉ' and a detailed text description of this cut of meat, including preparation tips and cooking methods.

**COSTELETAS DO LOMBO / PÉ**

As costeletas do lombo podem ser preparadas por inteiro ou por partes e servidas com o osso, o que ajuda a preservar o sabor da carne. Das costeletas do lombo desossadas, retiramos o lombinho e o lombo de porco. O lombinho é uma carne macia, tenra e muito saborosa (mais do que o lombo). Ideal para assar, grelhar ou fritar. O lombo é uma carne mais magra, sem gordura e igualmente tenra. Por ser uma carne mais seca, a peça é normalmente confeccionada inteira, recheada ou coberta (albardada) com bacon ou toucinho. Fatiada, em bifes, prefira os que têm um pouco de gordura nas extremidades, pois são mais suculentos. Ideais para fritar, grelhar ou panar.

Anexo 1 – Site interativo do pingo doce, tipos de corte das várias carnes, usado na tradução de séries culinárias.